

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wayang kulit merupakan kesenian tradisional rakyat Indonesia yang mampu bertahan dan dapat diakui eksistensinya melampaui lintas zaman dan benua.. Jika menengok sejarah budaya Jawa, wayang kulit sudah berkembang sejak abad ke-15 dan hingga saat ini masih banyak penggemarnya meskipun dari kalangan tertentu. Wayang kulit adalah bentuk kesenian yang menampilkan adegan drama bayangan boneka yang terbuat dari kulit binatang, berbentuk pipih, diwarnai dan bertangkai yang dimainkan oleh seorang dalang dengan menyuguhkan kisah-kisah atau cerita-cerita klasik seperti Ramayana dan Mahabarata.

Kesenian wayang kulit terdapat dua entitas penting yang selalu dinamis mengikuti perubahan zaman dan isu di tengah masyarakat yaitu sosok dalang dan lakon (tokoh yang diperankan). Dalang sebagai aktor yang memainkan boneka dengan mengarahkan penonton pada sebuah kisah yang ingin dituju. Seorang dalang yang hebat, tidak hanya cakap dalam bercerita dan memainkan boneka, akan tetapi juga mampu mengarahkan alur dramatisasi terhadap penonton. Pementasan wayang kulit tidak hanya sebatas hiburan rakyat semata.

Lakon adalah tokoh dalam cerita yang diperankan dalam suatu pagelaran. Lakon ini sangat dipengaruhi unsur budaya lokal klasik dan budaya luar. Lakon yang dipengaruhi budaya lokal didasarkan pada kisah-kisah leluhur dan hasil kreasi dalang pendahulu, seperti Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Sedangkan lakon yang berasal dari budaya luar

seperti yang dikisahkan dalam kisah Ramayana dan Mahabarata dengan lakon Rama, Rahwana, hingga Pandawa Lima dan seterusnya.

Varian dari wayang yang dimainkan tergantung pada upacara atau pagelaran yang dilakukan. Karena nenek moyang masyarakat Indonesia adalah penganut animisme dan dinamisme, yang mempercayai bahwa setiap benda memiliki kekuatan dan roh, sehingga pewayangan diwujudkan dalam bentuk arca dan gambar. Setiap bentuk wayang memiliki kekuatan yang di simbulkan pada bentuk muka dan ukuran wayang. Sampai saat ini tradisi pagelaran pewayangan masih dipertahankan bahkan terus berkembang di berbagai lingkungan, baik masyarakat perkotaan dan pedesaan.

Dunia pewayangan selayaknya karya sastra lainnya merupakan dua sisi mata uang dengan realitas kehidupan. Keduanya saling melengkapi, seorang dalang sering mengambil realitas kehidupan yang dikolaborasikan dengan pakem cerita pewayangan. Di sisi yang lain, pertunjukan wayang menyuguhkan nilai hidup serta contoh kehidupan luhur yang bisa diambil hikmahnya bagi setiap orang yang menontonnya. Selain itu, wayang mampu menyajikan imajinasi puitis untuk petuah-petuah religius yang mampu memesona dan menggetarkan jiwa manusia yang mendengarkannya. Wajarlah apabila banyak keluarga Jawa yang memberi nama buat anak-anaknya mengambil dari nama tokoh wayang seperti Gatutkaca, Kresna, Permadi, Bima, Wibisana, Larasati, Pertiwi, dan Utari.

Dunia pewayangan mengalami perkembangan yang berarti di jaman Kasultanan Demak Bintara. Struktur pagelaran wayang yang mulanya hanya budaya tutur dengan pakem cerita Ramayana dan Mahabarata dari India mengalami proses akulturasi. Bentuk akulturasi ini muncul akibat pengaruh agama Islam yang disebarkan oleh Walisanga melalui media pagelaran wayang. Penyesuaian konsep ketuhanan dalam Hindu yang

diakulturasikan dengan konsep Islam terlihat dalam kedudukan para dewa sebagai simbol ketuhanan. Para dewa dalam pewayangan bukan lagi merupakan sesuatu yang bebas dari salah dan dosa, melainkan seperti halnya makhluk Tuhan lainnya, kadang-kadang bertindak keliru dan khilaf. Dalam pementasan pewayangan orang bisa mendapatkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita, juga bisa mendapatkan sebuah pesan atau informasi yang bisa dijadikan contoh pada kehidupan sehari-hari.

Nilai-nilai dan pesan dapat dikomunikasikan melalui berbagai arah atau teknik. Ada dua macam komunikasi bahasa, yaitu komunikasi searah dan komunikasi dua arah. Dalam komunikasi searah, si pengirim tetap sebagai pengirim dan si penerima tetap sebagai penerima. Komunikasi searah ini terjadi, misalnya dalam komunikasi yang bersifat memberitahukan, khotbah masjid atau gereja. Ceramah yang diikuti tanya jawab, dan sebagainya. Dalam komunikasi dua arah, secara berganti-ganti si pengirim bisa menjadi penerima, dan penerima bisa menjadi pengirim. Komunikasi dua arah ini terjadi, misalnya dalam rapat, perundingan, diskusi dan sebagainya (Abdul Chaer, 2010:21). Dengan adanya penjelasan tersebut peneliti merasa cocok menggunakan sistem searah, karena dalam pementasan wayang tidak ada sesi tanya jawab atau perundingan. Sehingga penerima bisa memberi umpan balik kepada pengirim.

Kajian semiotika sampai sekarang membedakan dua jenis semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi Menurut Umberto Eco dalam buku (Wibowo, 2011:6). Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu di antaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima, kode atau sistem tanda, pesan, saluran komunikasi dan acuan yang dibicarakan. Sementara, semiotika signifikasi tidak 'mempersoalkan' adanya tujuan komunikasi.

Sebagai sebuah gejala yang merupakan kehidupan dan perilaku manusia, komunikasi berusaha didefinisikan oleh sejumlah ahli yang mencoba memahami komunikasi, tentu saja tidak ada definisi tunggal atau yang sama persis dari masing-masing. Meskipun demikian, dari berbagai macam definisi, tentu kita dapat mengambil kesimpulan umum untuk menggambarkan apa yang dimaksud dengan komunikasi.

Pewayangan yang membuat tertarik penulis dalam penelitian ini adalah pewayangan yang berjudul *Wahyu Cakraningrat* dalang Purwadi. Dalam pewayangan tersebut menceritakan tentang upaya tiga orang satria yaitu Raden Lesmono Mandrakumara, Raden Sombo Putro dan Raden Abimanyu yang merebutkan sebuah kekuasaan. Ketiganya sama-sama memunyai ambisi yang sangat besar untuk menjadi Raja. Untuk itu, mereka harus bertarung dan mendapat gelar “Wahyu Cakraningrat” namun mendapatkan gelar itu tidaklah mudah, karena sejumlah syarat harus dipenuhi agar Wahyu Cakraningrat bisa majing atau sejiwa dengan satria terpilih. Cerita tersebut menekankan bahwasanya mendapatkan gelar ataupun kekuasaan tidaklah mudah, banyak ujian atau pun syarat yang harus dipenuhi. Adapun syarat yang harus dipenuhi adalah mampu handayani (membuat contoh yang baik) kepada rakyat, berpegang pada kejujuran, mampu memberikan keteladanan, mampu memberikan rasa tenang kepada rakyat, mampu memberi rasa kasih sayang tanpa memandang latar belakang, agama, ras dan budaya, serta harus peduli terhadap lingkungan. Disinilah pesan dan tanda berasal, sehingga penulis tertarik akan cerita tersebut dan layak untuk diteliti, dalam cerita tersebut mempunyai simbol-simbol atau tanda dan pesan yang baik, aspek sosial dan jiwa satria pun juga ada. Penelitian ini lebih menekankan mengenai pesan dan tanda yang terdapat dalam cerita tersebut, sehingga para penikmat atau penonton wayang bisa menambah wawasan selain mendapat hiburan. Berdasarkan uraian

tersebut, peneliti mengkaji teks pewayangan Wahyu Cakraningrat Dalang Purwadi kajian semiotika komunikasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka rumusan masalah ini yakni:

1. Bagaimanakah pesan dan tanda dalam cerita pewayangan Wahyu Cakraningrat dalang Dr. Purwadi, M.Hum?
2. Bagaimanakah teknik penyampaian pesan dan tanda dalam cerita pewayangan Wahyu Cakraningrat dalang Dr. Purwadi, M.Hum?
3. Bagaimanakah fungsi penyampaian pesan dan tanda dalam cerita pewayangan Wahyu Cakraingrat dalang Dr. Purwadi, M.Hum?
4. Bagaimanakah relevansi teks cerita pewayangan Wahyu Cakraningrat dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pesan dan tanda dalam cerita pewayangan Wahyu Cakraningrat dalang Dr. Purwadi, M.Hum.
2. Mendeskripsikan teknik pesan dan tandadalam cerita pewayangan Wahyu Cakraningrat dalang Dr. Purwadi, M.Hum.
3. Mendeskripsikan fungsi penyampaian pesan dan tanda dalam cerita pewayangan Wahyu Cakraingrat dalang Dr. Purwadi, M.Hum.
4. Mendeskripsikan relevansi teks cerita pewayangan Wahyu Cakraningrat dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

1.4 Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, berupa perangkat atau simbol yang kita gunakan dalam hubungan manusia. (Sobur, 2009: 15).
2. Komunikasi adalah proses yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi antarmanusia. (Suyomukti, 2010:56)
3. Semiotika komunikasi adalah suatu pendekatan dan metode analisis yang digunakan untuk memahami tanda-tanda dalam proses komunikasi, yang meliputi enam unsur komunikasi yang meliputi pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran, dan acuan/hal yang dibicarakan (Sobur, 2009: 15).
4. Wayang adalah boneka berbentuk manusia yang dibuat dari kulit atau kayu, dan lebih ditegaskan lagi pengertian wayang sama dengan sandiwara boneka. (Rizem Aizid, 2012:19)
5. Wahyu cakraningrat adalah suatu cerita pewayangangan yang menjelaskan tentang sebuah kepemimpinan.
6. Pesan adalah sesuatu yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk mewujudkan motif komunikasinya. (Soyomukti, 2010:61)
7. Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa kapasitasnya. (Wibowo, 2011:13)

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis.

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keilmuan sastra Indonesia terutama dalam analisis teks pewayangan dengan kajian sosiolinguistik, dan memperluas khazanah ilmu pengetahuan terutama bidang bahasa dan sastra Indonesia, khususnya dalam analisis teks pewayangan dengan kajian semiotika komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini dapat memperluas cakrawala peneliti dan pembaca terhadap analisis teks pewayangan dalam cerita wahyu cakraaningrat dengan menggunakan kajian semiotika komunikasi dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian berikutnya.