

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Wayang

Dilihat dari sudut pandang terminologi, ada beberapa pendapat mengenai asal kata wayang. Pertama, pendapat yang mengatakan bahwa wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan, yang berarti sumber ilham. Yang dimaksud ilham disini adalah ide dalam menggambarkan wujud tokohnya. Kedua, berbeda dari pendapat yang pertama, pendapat ini menyebutkan bahwa kata wayang berasal dari kata *wad* dan *byang*, yang artinya *leluhur*. Salah satu definisi kebudayaan dalam Antropologi dibuat seorang ahli bernama Ralph Linton (dalam jurnal, Leonard Siregar, 2012) yang memberikan defenisi kebudayaan yang berbeda dengan pengertian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari: "Kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat dan tidak hanya mengenai sebagian tata cara hidup saja yang dianggap lebih tinggi dan lebih diinginkan". Jadi, kebudayaan menunjuk pada berbagai aspek kehidupan. Istilah ini meliputi cara-cara berlaku, kepercayaan-kepercayaan dan sikap-sikap, dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu.

Pengertian wayang menurut Kamus Besar bahasa Indonesia: "Boneka tiruan yang terbuat dari kulit yang diukir, kayu yang dipahat, dan sebagiannya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh pertunjukandrama tradisional yang dimainkan oleh seorang dalang". Dalam pengertian luas, menurut Jajang Suryana, wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca serat (*fibre glass*), atau bahan dwimatra lainnya dan dari kayu pipih maupun bulat torak tiga dimensi.

Berdasarkan pengertian atau makna kata wayang tersebut, dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan bentuk tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, atau bahan lainnyayang melambangkan berbagai watak manusia. Perlu diketahui, wayang kulit adalah salah satu kebudayaan yang berkembang di daerah Jawa. Biasanya, pentas wayang kulit digelar semalaman dengan satu orang dalang dan diiringi para seniman pemain gamelan Jawa. Lantas, siapa dalang dalam pagelaran wayang itu. Dalang adalah orang yang memainkan wayang yang terbuat dari kulit, yang disebut wayang kulit. Sang dalang akan menceritakan semua alur cerita wayang kulit. Untuk menjadi seorang dalang, dibutuhkan stamina yang bagus dan keahlian khusus, karena harus duduk bersila dan memainkan wayang kulit dalam waktu lama, yakni semalaman.

Ahli sejarah Kebudayaan Belanda Hazeau dalam (Aizid, 2012:20) menunjukkan keyakinannya bahwa wayang merupakan pertunjukan asli Jawa. Pengertian wayang dalam disertasi Dr. Hazeau itu adalah *walulang inukir* (kulit yang diukir), yang dapat dilihat bayangannya pada *kelir*. Dengan demikian. Wayang yang dimaksudkannya tentunya wayang kulit seperti yang kita kenal sekarang ini.

Wayang merupakan salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia. Hal ini dikarenakan seni pewayangan mengandung berbagai macam seni yang meliputi: seni sastra, seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni lukis, dan seni pahat. Selain itu, dunia pewayangan juga menawarkan berbagai macam fungsi seperti: media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, dan pemahaman filsafat.

Masyarakat Jawa mengenal tujuh macam pertunjukan wayang yang meliputi: wayang kulit purwa, wayang gedhog, wayang klithik, wayang

golek, wayang topeng, wayang orang, dan wayang beber. Seiring perkembangan jaman, dunia pewayangan juga mengalami perkembangan yang signifikan. Akan tetapi, perkembangan yang pesat dialami oleh wayang kulit purwa Jawa, wayang purwa Bali, dan wayang golek Sunda (Aizid, 2012:19).

Wayang merupakan salah satu bentuk seni sastra klasik tradisional yang berkembang selama berabad-abad. Hal ini terbukti dengan adanya prasasti peninggalan Raja Balitung pada tahun 907 dengan kisah Bima Kumara dan Ramayana. Selain itu, juga disebutkan dinamika seorang dalang beserta upah yang diterimanya di dalam beberapa teks kuno. Sampai saat ini tradisi pagelaran pewayangan masih dipertahankan bahkan terus berkembang di berbagai lingkungan masyarakat baik 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 Mahabharata 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. Selain itu, wujud nyata akulturasi budaya yaitu hadirnya tokoh punakawan.

2.2 Konsep Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda berupa perangkat atau simbol yang kita gunakan dalam hubungan manusia. Karena itu 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 (Jakobson, 1963 dalam Sobur, 2009: 15).

Selain istilah semiotika, ada beberapa ahli yang menggunakan istilah semiology. Penggunaan kedua istilah tersebut pada prinsipnya tidak membawa perbedaan maksud yang mendasar. Penggunaan kedua istilah ini lebih memberikan identitas aliran (mazhab) para pelopor kajian tanda ini. Semiologi misalnya banyak digunakan oleh mereka yang menganut aliran Erofa (Prancis) dengan tokoh utamanya Ferdinand de Saussure (1857-1913), termasuklah Roland Barthes (1915-1980) yang dikenal sebagai tokoh berikutnya yang memberikan corak pendekatan semiologi ini menjadi lebih sempurna dengan konsep konotasi dan denotasinya. Sedangkan istilah semiotika lebih mengacu pada tradisi/aliran Amerika yang dipelopori oleh Charles Sanders Peirce (1839-1914). Meskipun pada perkembangannya, istilah semiotika-lah yang lebih banyak digunakan karena dianggap lebih melingkupi aspek-aspek kajian praktis

mengenai tanda itu sendiri dibandingkan dengan semiologi yang cenderung bersifat teoritisasi ilmu pengetahuan mengenai tanda.

Sementara istilah semiotika atau semiotik yang dimunculkan pada akhir abad ke-19 oleh filosof aliran pragmatik Amerika (Charles Sanders Peirce) merujuk kepada doktrin formal tentang tanda-tanda yang meliputi bahasa dan sistem tanda dalam komunikasi. Menurutnya, bahasa itu sendiri merupakan sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda-tanda nonverbal seperti gerak-gerik, bentuk pakaian, serta beraneka praktek sosial konvensional lainnya dapat dipandang sebagai sejenis bahasa yang tersusun dari tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi (Sobur, 2009: 13).

Menurut van Zoest (dalam Sobur, 2009: 14)., semiotika atau semiologi menjadi ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam komunikasi manusia, sebab manusia hidup senantiasa memerlukan tanda dan simbol. Disinilah kita menemukan beberapa istilah yang menunjukkan hubungan erat manusia dengan tanda atau simbol sebagaimana istilah *homo semioticus* dalam van Zoest atau *homo symbolicum* dalam diskursus filsafat humanism, dan *animal symbolicum* dalam Erns Cassirer dan Susanne Langer. Meskipun dalam perjalanannya kedua istilah ini mendatangkan perdebatan tersendiri di kalangan semioticus yang beranggapan bahwa penggunaan istilah *animal* untuk manusia merupakan penghinaan/merendahkan, dan itu berbeda dengan sebutan *homo*.

Realitas perdebatan tersebut sesungguhnya tidak sampai pada substansi keilmuan Semiotika itu sendiri. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan keilmuan ini sebagai satu metode penelitian ilmiah, khususnya dalam studi pemaknaan simbol atau teks media hingga saat ini. Dinamika ini pada akhirnya melahirkan berbagai upaya aplikasi metodologi penelitian semiotika dalam kajian komunikasi.

2.3 Konsep 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.

Berbagai sumber menyebutkan bahwa kata komunikasi berasal dari bahasa latin *communis*, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar kata *communis* adalah *communico*, yang artinya berbagi. Dalam hal ini yang dibagi adalah pemahaman bersama melalui pertukaran pesan. Komunikasi sebagai kata kerja (*verb*) dalam bahasa inggris *communicate*.

Secara umum, komunikasi dapat didefinisikan sebagai usaha penyampaian pesan antarmanusia. Jadi, Ilmu Komunikasi adalah ilmu yang mempelajari usaha penyampaian pesan antarmanusia. Objek Ilmu Komunikasi adalah komunikasi, yakni usaha penyampaian pesan antarmanusia. Ilmu komunikasi tidak mengkaji proses penyampaian pesan kepada makhluk yang bukan manusia (hewan dan tumbuh-tumbuhan).

Definisi komunikasi yang sudah dikumpulkan Dance dan Larson pada tahun 1976 yaitu 126 definisi komunikasi yang berlainan. Bisa jadi, sekarang jumlah itu telah meningkat lebih banyak. Mereka mengidentifikasi tiga dimensi konseptual penting yang mendasari perbedaan dari ke-126 definisi temuannya itu (dalam Soyomukti, 2010:56), antara lain:

1. Komunikasi Dilihat dari Tingkat Observasi atau Derajat Keabstrakannya
 - a. Komunikasi yang bersifat umum menyatakan bahwa komunikasi adalah proses yang menghubungkan satu bagian dengan bagian

yang lainnya dalam kehidupan. Dalam hal ini, komunikasi adalah gejala yang umum ada dalam kehidupan, tidak ada kehidupan manusia yang lepas dari proses komunikasi; dan

- b. Komunikasi yang bersifat terlalu khusus menyatakan bahwa komunikasi adalah alat untuk tujuan-tujuan dan bidang-bidang khusus, seperti untuk mengirimkan pesan militer, perintah, dan sebagainya melalui telepon, telegraf, radio, kurir dan sebagainya.

2. Komunikasi dengan Tingkat Kesengajaan

Sengaja berarti dilakukan dengan sadar dan kadang terencana. Dalam hal ini, komunikasi dilakukan secara sadar, pesan dan tindakan mengirimkan pesan dilakukan secara sadar. Komunikasi dipahami sebagai situasi-situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransmisikan suatu pesan kepada seorang penerima dengan disadari untuk memengaruhi perilaku penerima.

3. Definisi Berdasarkan Tingkat Keberhasilan dan Diterimanya Pesan

Dalam hal ini, komunikasi dilihat dengan menekankan pada keberhasilan dan diterimanya pesan. Misalnya, definisi yang menyatakan bahwa komunikasi adalah proses pertukaran informasi untuk mendapatkan saling pengertian. Sedangkan, yang tidak menekankan keberhasilan, misalnya definisi yang menyatakan bahwa komunikasi adalah proses transmisi informasi semata, tidak peduli pada tingkat keberhasilan penyampaian pesan tersebut.

2.4 Konsep Semiotika Komunikasi

Kajian komunikasi, semiotika merupakan ilmu penting, sebab tanda-tanda (signs) merupakan basis utama dari seluruh komunikasi. Sebab dengan tanda-

tanda manusia dapat melakukan komunikasi apapun dengan sesamanya (Sobur, 2009: 15).

Dalam perkembangannya, kajian semiotika berkembang kepada dua klasifikasi utama, yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu di antaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi (pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi dan acuan (hal yang dibicarakan)). Sedangkan semiotika signifikasi memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu (Sobur, 2009: 15). Di sinilah munculnya berbagai cabang kajian semiotika seperti semiotika binatang (zoomsemiotics), semiotika medis (medical semiotics) dan lain-lain, yang mana menurut Eco (1979) mencapai 19 bidang kajian (lihat dalam Sobur, 2009: 109).

Kata semiotika itu sendiri berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti tanda (Sudjiman dan Van Zoest, 1996), atau *seme* yang berarti penafsir tanda (Cobley dan Jansz, 1999), atau apa yang lazim dipahami sebagai *a sign by which something is known* atau suatu tanda dimana sesuatu dapat diketahui (John Lock, 1960). Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika dan poetika. "Tanda" pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal yang lain, sebagai contoh, asap menandai adanya api (Sobur, 2009: 17).

Jika diterapkan pada tanda-tanda bahasa, maka huruf, kata, kalimat, tidak mempunyai arti apa-apa dalam komunikasi. Tanda-tanda tersebut akan mempunyai arti ketika dimaknai oleh pengirim (pemberi tanda) dan pembacanya (penerima tanda). Pembaca (penerima tanda) itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (signified) sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan.

2.4.1 Tanda

Tanda (signs) merupakan basis utama dari seluruh komunikasi dengan tanda manusia bisa berkomunikasi dengan sesamanya. Menurut Eco ketika seseorang menuturkan kata (atau *image*), maka ia terlibat di dalam sebuah proses produksi tanda, yang sebagaimana konsep produksi dalam ekonomi melibatkan berbagai lapisan pekerja (*Labor*) khususnya pekerja tanda. Ia mempekerjakan tanda-tanda (memilih, menyeleksi, menanta dan mengkombinasikan dengan cara dan aturan main tertentu). Ketika orang lain membaca kata (atau *image*) tersebut, maka ia menggunakan tenaga kerja tanda *interpretasi* dengan cara mengarahkan segala kemampuan baca dan kode (*code*) yang dipahaminya, dalam rangka memahami kata (atau *image*) tersebut sesungguhnya berpeluang terjadi proses perubahan kode.

a. Indeks

Merupakan tanda yang memiliki keterikatan eksistensi terhadap petandanya atau objeknya atau sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan penandanya. Di dalam indeks, hubungan antara penanda dengan petandanya bersifat nyata dan aktual.

2.4.2 Pesan

Berdasarkan pemamparan tanda tersebut, Eco melihat semacam dialektika antara kode dan pesan. Meskipun kode mengontrol penyampaian pesan, akan tetapi pesan itu sendiri dapat merestruktur kode yang memberi peluang bagi kreativitas bahasa. Orang dapat merestruktur ekspresi maupun isi pesan mengikuti kemungkinan-kemungkinan dan kapasitas pengkombinasian yang dinamis. Proses komunikasi dapat menciptakan semacam diskursus baru, yaitu ketika ekspresi atau isi komunikasi betul-betul baru dan tak terumuskan lewat kode yang ada.

Pesan didefinisikan sebagai segala sesuatu yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk mewujudkan motif komunikasinya. Pesan sebenarnya adalah suatu hal yang sifatnya abstrak (konseptual, ideologis, dan idealistik). Akan tetapi, ketika ia disampaikan dari komunikator kepada komunikan, ia menjadi konkret karena disampaikan dalam bentuk simbol/lambang berupa bahasa (baik lisan maupun tulisan), suara (audio), gambar (visual), mimik, gerak-gerik dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, lambang komunikasi disebut juga bentuk pesan, yakni wujud konkret dari pesan, berfungsi mewujudkan pesan yang abstrak menjadi konkret, suara, mimik dan gerak-gerik lazim digolongkan dalam pesan nonverbal, sedangkan bahasa lisan dan bahasa tulisan dikelompokkan dalam pesan verbal.

a. Pesan Fasial

Menggunakan air muka untuk menyampaikan makna tertentu, mialnya: kebahagiaan, terkejut, takut, marah, sedih, muak, pengecaman, minat, takjub, tekad.

Leathers menyimpulkan penelitian wajah:

- a. Wajah mengkomunikasikan penilaian dengan ekspresi senang dan tidak senang, yang menunjukkan apakah komunikator memandang obyek penelitiannya baik atau jelek.
 - b. Wajah mengkomunikasikan berminat atau tidak pada lingkungan atau orang lain.
 - c. Wajah mengkomunikasikan intensitas keterlibatan dalam suatu situasi.
 - d. Wajah mengkomunikasikan tingkat pengendalian individu terhadap pernyataannya sendiri.
 - e. Wajah barang kali mengkomunikasikan adanya atau kurangnya pengertian.
- b. Pesan Postural

Berkenaan dengan seluruh anggota badan.

Mehrabian menyebutkan tiga makna yang disampaikan postur :

- a. *Immediacy*, ungkapan kesukaan atau ketidaksukaan terhadap individu lain.
- b. *Power*, mengungkapkan status yang tinggi pada diri komunikator.
- c. *Responsiveness*, bila individu bereaksi secara emosional pada lingkungan, secara positif atau negatif.

2.5 Konsep Teknik Penyampaian Cerita

Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat, tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang

untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena itu orang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya menarik. Sedangkan dalam (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003:210) cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman kebahagiaan atau penderitaan orang, kejadian tersebut bersungguh-sungguh atau rekaan.

Berdasarkan pengertian tersebut maka cerita dapat didefinisikan tuturan lisan, karya bentuk tulis atau pementasan tentang suatu kejadian, peristiwa dan sebagainya. Menurut (Nurgiyantoro, 2012:120), terdapat dua teknik penyampaian cerita yaitu alur progresif atau alur lurus yang mengisahkan rangkaian peristiwa secara kronologis, dan alur regresif (flashback) atau sorot balik yang urutan peristiwa ceritanya tidak kronologis atau tidak berurutan.

2.6 Konsep Fungsi Penyampain Cerita

Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Cerita-cerita fiksi yang diceritakan kepada para pendengar secara lisan yang di dalamnya terdapat pesan moral positif yang mendidik. Cerita bisa disampaikan kepada anak sebelum tidur hingga si anak tertidur pulas dengan cara bercerita langsung maupun dengan membaca buku dongeng/cerita. Menyampaikan dongeng/cerita yang menarik memang membutuhkan keterampilan khusus. Mulai dari cara menyampaikan cerita, kontrol volume dan intonasi suara, hingga menirukan suara maupun perilaku tiap-tiap karakter yang ada dalam cerita perlu diperhatikan. Jika pendengar bisa memahami pesan di baliknya dan menikmati dongeng yang dibawakan, maka itu tandanya bahwa kita sudah berhasil.

Berikut ini adalah beberapa fungsi penyampaian cerita.

1. Mengajarkan Nilai Moral Yang Baik

Dengan memilih isi cerita yang bagus, maka akan tertanam nilai-nilai moral yang baik. Sehingga pengengar bisa mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang moral yang baik.

2. Menambah Wawasan

Seseorang yang terbiasa mendengar cerita biasanya akan bertambah perbendaharaan kata, ungkapan, watak orang, sejarah, sifat baik, sifat buruk, teknik bercerita, dan lain sebagainya. Sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan pengetahuan yang telah diterima dari cerita tersebut semakin bertambah.

3. Menghilangkan Ketegangan / Stress

Jika seseorang mempunyai hobi mendengarkan cerita dongeng, maka akan merasa senang dan bahagia jika mendengar dongeng. Dengan perasaan senang dan mungkin diiringin dengan canda tawa, maka berbagai rasa tegang, mud yang buruk dan rasa-rasa negatif lain bisa menghilang dengan sendirinya.

Berdasarkan fungsi tersebut, ternyata sebuah cerita bisa memberikan banyak pembelajaran dan pengetahuan bagi pendengar. Setiap cerita pasti memiliki kelebihan dan kekurangan dari segi isi cerita. Akan tetapi, tidak menuntut kemungkinan banyak cerita yang positif untuk diceritakan kepada pencinta pagelaran wayang kulit.

2.7 Relevansi Teks Cerita Pewayangan Wahyu Cakraningrat dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA)

Pewayangan mempunyai relevansi atau hubungan dengan dunia pendidikan dan pengajaran. Dalam pembelajaran dan pengajaran materi sastra lama dapat dipakai sebagai media atau bahan untuk mengembangkan wawasan siswa. Relevansi sastra dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA) membantu siswa dalam proses kreatif dalam menciptakan sebuah hal yang bernilai moral. Sehingga siswa bisa lebih menekankan tentang nilai yang terkandung dalam sebuah karya sastra lama. Tidak hanya itu, siswa juga bisa mendapatkan nilai kebudayaan, karena dengan mengenal budaya siswa bisa lebih menghargai kebudayaan yang berada dalam lingkungan mereka. Cenderung zaman sekarang siswa jarang mengenal sebuah kebudayaan yang terdapat di lingkungan mereka, apalagi zaman semakin maju dan *modern*. Budaya semakin tidak terkenal. Contohnya pewayangan, siswa tidak akan pernah tahu sejarah wayang ataupun cerita-cerita wayang yang memiliki banyak pesan moral jika tidak dikenalkan dari sekarang. Siswa hanya tahu sebatas wayang yang biasa dipakai hiburan dan kesenangan saja, padahal dalam cerita wayang banyak nilai dan pesan yang terkandung. Dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa bisa mendapatkan tentang pengetahuan cerita-cerita wayang yang bisa mereka jadikan inspirasi untuk kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), tingkatannya sudah tinggi, siswa di tingkat ini tidak hanya mendapatkan teori saja melainkan mereka juga harus mengenal budaya atau sejarah pewayangan lewat cerita-cerita pewayangan sebagai sumber belajar. Siswa juga harus bisa meneliti unsur-unsur yang membangun karya sastra, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Jika dihubungkan dengan kajian semiotika komunikasi, relevansi karya sastra lama khususnya pewayangan bisa dihubungkan dengan hikayat dan bisa di ambil dari

segi unsur ekstrinsiknya seperti pesan moral yang terkandung dalam cerita pewayangan wahyu cakraningrat.

2.8 Penelitian Terdahulu

Kajian tentang wayang seringkali dilakukan untuk sebuah penelitian, karena pewayangan sangat menarik untuk dikaji. Cerita yang dilakonkan memilikibanyak nilai, pesan yang bisa disampaikan seorang dalang pada penikmat wayang. Jadi, tidak heran jika banyak peneliti yang tertarik akan pewayangan. Entah itu sebagai alat komunikasi maupun sebagai acara hiburan.

Sejauh ini kajian tentang pewayangan sangat diminati peneliti, walaupun berbeda cerita, lakon, objek dan sudut pembahasan tentunya oleh karena itu berikut ini akan disebutkan beberapa penelitian yang terkait dengan studi yang akan dikaji.

Yogyasmara P. Ardhi mengkaji *wayang kulit sebagai media dakwah (studi pada wayang kulit Dalang Ki Sudardi di Desa Pringapus Semarang)* pada tahun 2010, berisi sisipan-sisipan dalam cerita dan pemaknaan wayang ajaran-ajaran dan pesan moral dalam islam. Dalam lakon Bima Suci misalnya, Bima sebagai tokoh sentralnya diceritakan menyakini adanya Tuhan Yang Maha Esa. Tuhan Yang Esa itulah yang menciptakan dunia dan segala isinya. Tak berhenti di situ, dengan keyakinannya itu Bima mengajarkannya kepada saudaranya, Janaka. Lakon ini juga berisi ajaran-ajaran tentang menuntut ilmu, bersikap sabar, berlaku adil, dan bertatakrama dengan sesama manusia.

Dwi Setiono mengkaji *Struktur lakon wayang kulit gatotkaca gugur oleh Ki Cohyo Kuntadi, pada tahun 2013*. Berisikan tentang kebenaran, seperti di antaranya yaitu Kresna dan Semar yaitu tokoh yang sangat berperan aktif dalam cerita ini dalam menyadarkan, menghibur dan menasehati Pandawa.

Kresna dan Semar selalu menasehati Pandawa dalam menjalani perang Baratayuda Jayabinangun untuk selalu memegang teguh darma, meninggalkan angkara murka, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Jika tema dalam lakon Gatutkaca Gugur merupakan ide sentral yang menjadi pokok persoalan, maka amanat lakon Gatutkaca Gugur merupakan pemecahannya.

Febrianto Saptodewo mengkaji *mitologi dan dekonstruksi tokoh wayang Tetuka*, berisikan bahwa berdasarkan teks-teks dari cerita pewayangan, wujud dari tokoh wayang Tetuka sudah dapat kita bayangkan. Melalui dekonstruksi, teks yang ada dalam cerita pewayangan dengan memisahkan, melepaskan, dalam rangka mencari dan membeberkan suatu teks. Mitos bertugas memberikan justifikasi ilmiah kepada maksud-maksud historis, dan menjadikan berbagai peristiwa yang tak terduga tampak abadi.” (Barker, 2009: 75). Dalam hal ini, memadukan bentuk wayang kulit Purwa antara Bima dan Dewi Arimbi dengan mitos bentuk fisik seorang anak tidak terlepas dari bentuk fisik dari orang tuanya.

Berdasarkan uraian tersebut tentu sangat terlihat perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan yakni Analisis Teks Pewayangan Wahyu Cakraningrat dengan kajian semiotika komunikasi dengan fokus pada pesan dan tanda. Dalam segi objek pun sudah terlihat berbeda karena peneliti mengambil cerita wahyu cakraningrat yang akan membahas pesan yang ada dalam cerita tersebut dan tanda-tanda yang terdapat dalam cerita, inilah yang membuat berbeda. Secara teoritis pun sudah terlihat berbeda, peneliti memakai kajian semiotika komunikasi karena merasa cocok dengan objek yang akan dibahas oleh peneliti. Sehingga perbedaan dari sekian banyak penelitian yang sudah dilakukan terlihat dengan jelas.

2.9. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengupas pengetahuan tentang pewayangan dan cerita-cerita yang ditunjukkan oleh pagelaran wayang, serta bagaimana pesan dan tanda di dalam cerita tersebut, sehingga peneliti bisa menemukan pesan dan tanda pada cerita pewayangan yang diteliti, karena wayang adalah kesenian daerah yang belum banya orang yang tahu. Peminatnya pun dari kalangan orang tua, anak muda tidak begitu suka dengan cerita sejarah yang dituangkan lewat kesenian wayang. Sehingga peneliti ingin menekankan mengenai pesan dan tanda yang terdapat dalam cerita, penonton pun bisa menambah wawasan selain menjadi kegemaran. Maka dari itu, peneliti ingin meneliti cerita pewayangan wahyu cakraningrat agar peminat wayang lebih berkembang. Sehingga penelitian ini Bukan hanya untuk pengetahuan peneliti saja, tetapi untuk semua peminat seni pewayangan dengan kajian semiotika komunikasi

