

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kekayaan khasanah budaya Nusantara sangatlah luas dan dapat ditelusuri dari sisi sejarah dan manifestasinya dalam berbagai macam corak dan tingkah laku sosial masyarakat. Secara kategoris masyarakat Indonesia merupakan masyarakat multikultural, yang terdiri dari banyak suku bangsa. Masing-masing mempunyai bahasa, adat istiadat, dan kebudayaan yang tersebar di penjuru Nusantara. Khususnya kebudayaan Jawa yang mempunyai nilai-nilai luhur sebagai bentuk sistem gagasan dan perilaku dalam bermasyarakat. Ajaran tentang nilai-nilai untuk membentuk moral bangsa Indonesia kearah yang lebih baik, KGPAA Mangkunagara IV menyebutkan dalam Serat Wedhatama bahwa Nilai Ketuhanan atau Etika Ketuhanan adalah ajaran moral terakhir atau tertinggi untuk membentuk manusia yang utama atau *jalma utama*. Nilai tersebut tidak hanya terbatas dalam membentuk hubungan manusia dengan Tuhan-nya, namun juga Nilai Kemanusiaan yang mampu memanusiakan manusia.

Nilai-nilai ini sering kali disampaikan dalam bentuk pagelaran wayang. Wayang merupakan bagian dari seni pertunjukan tradisional Jawa yang mengajarkan tentang falsafah alamiah dan amaliyah yang memuat berbagai macam tindakan dan fenomena alam yang termasuk bagian dari cerita wayang (Syafaii Yasin, 2014). Wayang tidak hanya tentang cerita-cerita, cara pentas, alat musik dan seni perdalangannya, melainkan juga pada bentuk dan rupa dari masing-masing wayangnya. Kurang lebih ada 200 watak manusia yang digambarkan pada 200 macam lebih gambaran wayang kulit Purwa (Lukam Pusha, 2011).

Wayang penuh dengan nilai-nilai pendidikan, kebudayaan dan filosofi yang terkandung dalam setiap narasi cerita, penokohan dan bentuk rupa dari setiap tokohnya. Tokoh-tokoh dalam pewayangan berdasarkan status dibedakan dari kelompok Dewa, Raja, Patih, Pandhita, Satriya, Prajurit, Setanan dan *Panakawan*. Setiap kelompok wayang ini mempunyai gaya visual yang khas dalam perupaannya. Namun yang paling menarik perhatian adalah kelompok Panakawan, yakni tokoh Semar. Tokoh Semar tidak hanya dipandang sebagai fakta historis, melainkan lebih bersifat pada mitologi dan simbolisasi tentang keEsa-an Tuhan, yang merupakan bentuk pengejawantahan ekspresi, persepsi dan pengertian tentang konsepsi spiritual

yang menjunjung toleransi dan perilaku kearah positif (Sri Mulyono Djojopadmo, 1975).

Di dalam tokoh Semar ada satu tauladan yang dapat dijadikan contoh, bahwa dalam hidup, kita berpegang pada “rasa” yang dikenal dengan *tepo seliro*. Pedoman sangat diperlukan dalam hidup sebagai landasan batin dan Semar merupakan sarana untuk sebuah proses tersebut. Falsafah-falsafah dan penggambaran fisik tokoh Semar sendiri merupakan bagian dari khasanah kebudayaan bangsa sehingga bisa diterima oleh semua kalangan dan sangat relevan dengan kehidupan dari waktu ke waktu.

Menurut Hernowo Sudjendro, Kabid Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Semarang, mengatakan bahwa “Kecintaan dan pengetahuan generasi muda terhadap Wayang sangatlah kurang. Berangkat dari kondisi ini, penting di perbanyak kegiatan untuk mendorong kecintaan generasi muda terhadap kesenian wayang kulit”. (<https://nasional.republika.co.id/> Kecintaan pada Wayang Kulit Penting Didorong, Rabu, 12 Agustus 2015, 23:25). Padahal dalam pewayangan (Jawa) mengandung banyak sekali nilai-nilai (Ketuhanan dan Kemanusiaan), yang secara umum mampu menjawab semua keresahaan bangsa Indonesia sekarang ini, yaitu dalam perwujudan dan falsafah-falsafah tokoh Semar. Namun hal tersebut tidak banyak diketahui oleh generasi muda saat ini, sehingga tidak sedikit dari mereka berperilaku keluar dari budaya ketimuran (budaya Jawa), seperti rendahnya kesadaran sopan dan santun terhadap orang tua atau sesama, tawuran dan bahkan saling menyakiti antara satu dengan yang lainnya. Sikap individualisme, materialisme, hedonisme juga mengancam pada kehidupan remaja.

Masa remaja dan dewasa awal adalah masa yang ideal untuk memberikan nilai-nilai baru yang diperlukan sebagai petunjuk, pegangan atau pedoman dalam penjiwaan jati dirinya. Karena masa ini sangat penting dalam pembentukan nilai-nilai tersebut. Menurut Jean Piaget salah satu profesor psikologi, menjelaskan bahwa karakteristik remaja dalam hal ini yang berkaitan dengan nilai adalah remaja sudah merasakan pentingnya tata nilai dan mengembangkan nilai-nilai baru yang dapat digunakan sebagai petunjuk, pegangan atau pedoman dalam mencari jalannya sendiri.

Melihat fenomena tersebut, peranan media dalam memperkenalkan dan menumbuhkan kecintaan generasi muda terhadap tokoh Semar sangat penting. Salah satunya dengan media buku, yang berfungsi sebagai media informasi, edukasi dan hiburan. Upaya yang pernah dilakukan untuk memperkenalkan tokoh Semar adalah melalui buku seperti Ensiklopedia Wayang Indonesia terbitan Senawangi. Namun, upaya ini dinilai belum sampai pada target sasaran generasi muda, karena harga jual

yang mahal, mencapai Rp 1.800.000,00 satu bukunya ([https://www.bukalapak.com/Ensiklopedi Wayang Indonesia Senawangi Original](https://www.bukalapak.com/Ensiklopedi-Wayang-Indonesia-Senawangi-Original), Diperbaharui Kamis, 24 Mei 2018, 06:52).

Oleh karena itu, diperlukan perancangan sebuah media komunikasi visual yang tepat dengan lebih yang menarik. Maka berdasarkan hal tersebut penulis ingin membahas tokoh pewayangan Semar ini dari segi penggambaran bentuk fisik dalam pewayangan Jawa, yang kemudian akan tersaji dalam media buku, sebagai solusi alternatif dalam memperkenalkan nilai-nilai falsafah Semar kepada generasi muda. Media komunikasi ini akan dirancang dengan penyajian buku grafis yang akan menitikberatkan pada penanaman nilai-nilai sebagai pengetahuan bagi generasi muda tentang gambaran menjadi manusia utama (*jalma utama*).

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, Penulis akan merancang sebuah Tugas Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN BUKU FALSAFAH TOKOH SEMAR DALAM PEWAYANGAN JAWA**” yang diharapkan dapat memberikan intermediasi bagi generasi muda yang tentu saja dapat diaktualisasikan dalam kehidupan sosial dan bermasyarakat, bersinergi dan hidup berdampingan dengan alam sekitar, serta dapat menumbuhkan rasa kecintaan generasi muda terhadap nilai-nilai budaya lokal warisan budaya bangsa.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kecintaan generasi muda terhadap dunia pewayangan Jawa yang mengandung nilai-nilai luhur seperti, falsafah-falsafah Ketuhanan dan Kemanusiaan dari tokoh pewayangan Semar.
2. Pentingnya perancangan media yang efektif dan edukatif dalam menyampaikan segala pesan atau informasi sehingga mudah dipahami.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan masalah yang terjadi adalah Bagaimana perancangan buku Falsafah Ketuhanan dan Kemanusiaan dari tokoh Semar dalam pewayangan Jawa yang tepat dan efektif sehingga masyarakat mudah memahami maksud pesan atau informasi yang disampaikan.

### 1.3 Ruang Lingkup

Untuk mengatasi tidak meluasnya pembahasan terhadap materi, Penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan buku Falsafah tokoh Semar dalam pewayangan Jawa kepada Generasi muda sebagai media penanaman nilai-nilai Ketuhanan dan Kemanusiaan untuk pengetahuan tentang bagaimana menjadi manusia utama (*jalma utama*) versi Semar.

2. Bagaimana

Merancang sebuah media informasi mengenai tokoh Semar dalam bentuk yang lebih modern, serta mudah dipahami oleh generasi muda dan masyarakat umum lainnya.

3. Siapa

Target utama dalam perancangan buku ini adalah generasi muda atau remaja yang berada di kota-kota besar di Indonesia, khususnya pada pelajar/mahasiswa dan pekerja berusia 22 hingga 30 tahun, kalangan menengah ke atas.

4. Dimana

Selama proses penelitian dan perancangan, pengambilan data kepada narasumber dilakukan di Kota Surakarta, Jawa Tengah. Proses penyebaran kuesioner dilakukan pada pelajar dan mahasiswa di Kota Surakarta dan kota-kota besar di Jawa Tengah melalui *google form*, yang merupakan media online yang dapat menjangkau target audience. Ruang lingkup perancangan buku yang Penulis kerjakan akan difokuskan kepada manfaat memahami dan mengetahui falsafah-falsafah Semar.

5. Kapan

Pada bulan Januari 2019 hingga bulan Juli 2019, selama proses penelitian Tugas Akhir berakhir.

### 1.4 Tujuan Perancangan

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendiskripsikan falsafah-falsafah tokoh Semar dari sisi asal-usul, kedudukan dalam pewayangan dan *visual*-nya untuk implementasi konsepsi kehidupan sosial dan bermasyarakat bagi generasi muda/remaja.
2. Mendiskripsikan perancangan buku yang tepat dan efektif untuk memudahkan masyarakat memahami maksud pesan yang disampaikan.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data Dan Analisis**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan data**

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1. Metode Observasi**

Studi yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis tentang fenomena atau kejadian sosial serta berbagai gejala psikis melalui pengamatan dan pencatatan (Kartono, 1980: 142).

Studi lapangan yang dilakukan adalah dengan pengamatan terhadap aspek visual dari tiap lakon pagelaran wayang dan falsafah ajaran-ajaran dari tokoh Semar dalam pewayangan Jawa serta aspek filofosi tokoh Semar yang dilakukan di berbagai lokasi sanggar dan perpustakaan daerah di Kota Solo.

#### **2. Metode Wawancara**

Proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan narasumber atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (Nazir, 1988).

Wawancara akan dilakukan kepada yang memiliki kompetensi mendalam mengenai pembuatan/perancangan buku dan kepada pihak-pihak yang berkompeten dan mengetahui segala hal mengenai tokoh pewayangan Semar, seperti pengerajin wayang, dalang, budayawan dan ahli sejarah lainnya.

#### **3. Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono: 2006).

Studi kepustakaan dilakukan dengan melakukan penelaahan terhadap sumber literatur yang berhubungan dengan pewayangan Jawa, khususnya tokoh Semar dan juga teori yang berkaitan dengan falsafah-falsafah Semar, serta informasi lainnya yang berkaitan dengan perancangan buku.

#### **4. Kuesioner**

Metode penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh responden yang menjadi objek penelitian tersebut. Untuk penentuan jumlah responden tidak dapat diketahui dengan pasti.

Kuesioner dilakukan terhadap responden pria dan wanita berusia 17 hingga 25 tahun, pelajar/mahasiswa dan pekerja di Indonesia, untuk mengetahui pengetahuan responden terhadap pemahaman responden pada tokoh Semar dalam pewayangan Jawa menggunakan media *google form*, yang merupakan media online untuk lebih menjangkau target audience.

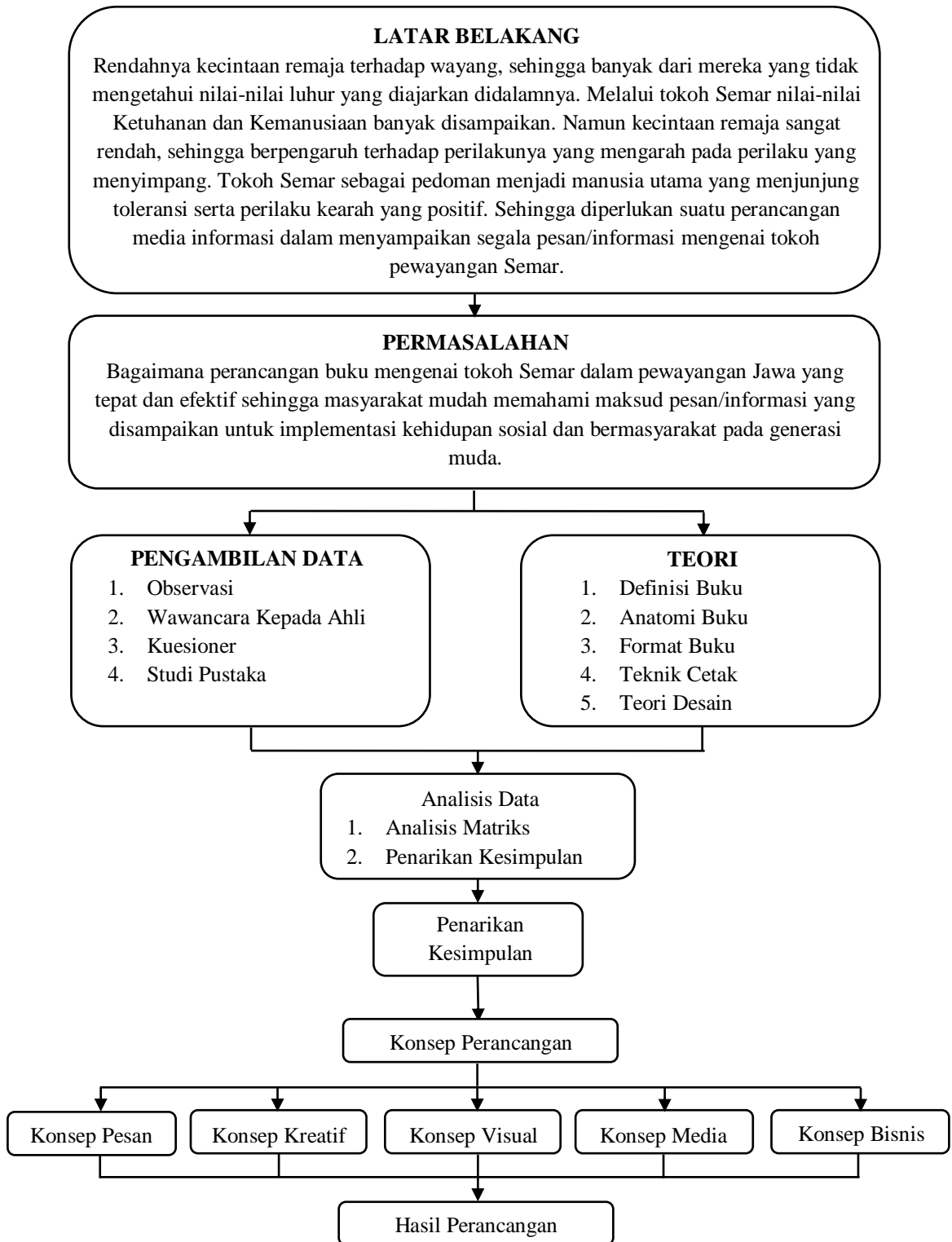
### **1.5.2 Metode Analisis Data**

#### **A. Analisis Matriks**

Analisis Matriks adalah perbandingan dengan cara mensejajarkan obyek yang dinilai memiliki tolak ukur yang sama, untuk membantu penyajian data secara seimbang, baik gambar ataupun tulisan (Soewardikoen, 2013:50-51).

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah proses membandingkan aspek desain (buku tentang Semar dan buku visual lainnya), aspek pembuat (wawancara kepada para ahli buku dan pewayangan Semar) dan aspek pemirsa (penyebaran kuesioner).

## 1.6 Kerangka Penelitian



**Gambar 1.1 Kerangka Penelitian**

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

## **1.7 Pembabakan**

### **Bab I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang singkat mengenai permasalahan generasi muda dan falsafah Semar, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Perancang, Metode Perancangan, Kerangka Penelitian dan Pembabakan.

### **Bab II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pendapat para ahli, uraian studi pustaka, dan teori-teori dasar yang berkaitan langsung dengan *book design, layout, ilustrasi, warna dan tipografi* yang dijadikan landasan pada perancangan Tugas Akhir.

### **Bab III URAIAN DATA HASIL SURVEY & ANALISIS**

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan berisikan analisis masalah yang telah didapat dari narasumber, serta hasil kuesioner yang diperoleh dari beberapa hasil studi pustaka. Hal tersebut dilakukan dengan analisis yang sesuai dengan tujuan perancangan Tugas Akhir yang Penulis lakukan.

### **Bab IV HASIL PERANCANGAN**

Hasil perancangan akan disusun dan dimuat dalam bab ini, berupa Konsep Pesan, Konsep Kreatif, Konsep Visual, Konsep Media dan Konsep Bisnis.

### **Bab V PENUTUP**

Berisi kesimpulan akhir mengenai hasil dari perancangan dan analisis data yang telah Penulis kerjakan serta saran-saran yang berkaitan dengan perancangan Tugas Akhir ini.