

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Di dalam Kamus Basa Sunda susunan Danadibrata, R.A (2006:44) babad berarti “*carita kajadian jaman baheula*” , yang artinya adalah cerita kejadian zaman dahulu. Ensiklopedi Sunda mencatat bahwa, babad memiliki pengertian “cerita yang bertalian dengan sesuatu tempat atau kerajaan yang dipercaya sebagai sejarah...” (2000:73) . Babad merupakan karya sastra yang mengandung nilai – nilai sejarah sehingga babad juga seringkali disebut sebagai sastra sejarah. Kisah – kisah di dalam babad biasanya menceritakan tentang kerajaan Sunda dan petualangan para anggota atau keluarga kerajaannya. Di dalam babad, sebuah sejarah dituliskan menjadi karya sastra yang lebih menarik, romantis dan bermakna. Penulis mengangkat babad sebagai landasan berkarya karena penulis ingin mensosialisasikan babad sebagai alternatif cerita Sunda yang mengandung sejarah. Meskipun babad bukanlah sebuah sumber sejarah yang akurat, namun unsur – unsur sejarah dan kebudayaan Sunda pada zaman dahulu sudah dapat kita temukan di dalam sebuah babad.

Ada beberapa babad yang dimiliki oleh kesusastraan Sunda, diantaranya Babad Banten, Babad Panjalu, ,Babad Cirebon, Babad Pakuan dan yang lainnya. Namun, pada pembuatan skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan)**

sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik ini penulis mendalami Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai ide dalam berkarya. Babad Pakuan (Guru Gantangan) merupakan sebuah perjalanan manusia menuju kesempurnaan. Dimana yang menjadi tokoh utama dari Babad ini adalah Guru Gantangan. Suryalaga, H.R.H (2010:101) mengemukakan bahwa :

Guru Gantangan dapat diartikan sebagai fasilitator tercapainya kesejahteraan hidup yaitu dengan ilmu pengetahuan yang tinggi dan luas serta terampil dalam mengelola/memenej. Dalam idiomatika Sunda dikatakan “ Ilmu luhung kasakti diri.

Babad ini mengisahkan sebuah perjalanan Guru Gantangan anak dari Prabu Siliwangi yang mengutus anaknya (Guru Gantangan) untuk mencari seorang perempuan yang hadir di dalam mimpinya. Perintah ayahnya ini adalah awal perjalanan Guru Gantangan yang secara tidak langsung merupakan perjalanannya menuju pencapaian sebagai manusia sempurna lewat perbuatan yang dilakukannya.

Kisah Guru Gantangan mengajarkan kita akan pentingnya kesetiaan, ketaatan, dan keikhlasan untuk selalu memaafkan. Sifat – sifat tersebut tentunya akan menjadikan setiap manusia menjadi seseorang yang lebih baik dalam berhubungan antar sesama manusia, mulia dihadapan makhluk lain juga mulia dihadapan Tuhan. Di dalam Babad Pakuan (Guru Gantangan) juga dapat ditemukan makna bahwa setiap manusia pasti memiliki perjalanan spiritual menuju sebuah kesempurnaan hidup lewat tingkah laku, pemikiran dan perbuatan. Selain makna cerita yang sarat akan nilai kehidupan, Babad Pakuan (

Guru Gantangan) juga mengandung unsur budaya Sunda yang sarat akan nilai kosmologi Sunda. Kosmologi adalah cabang ilmu metafisika yang menyelidiki alam semesta sebagai sistem yang beraturan sedangkan kosmologi Sunda yang dimaksud adalah sebuah konsep kesatuan kosmos (alam semesta) yang diyakini oleh masyarakat Sunda yang selanjutnya diterapkan di dalam konsep hidup. Masyarakat Sunda meyakini bahwa kehidupan adalah kesatuan antara manusia dengan manusia lainnya, manusia dengan alam dan manusia dengan dunia gaib yang berisi roh serta dewa. Konsep kesatuan ini ada yang bersifat imanen (nyata) dan transenden (gaib). Salah satu dari bentuk keyakinan masyarakat Sunda akan konsep kosmologinya adalah dengan menerapkan bentuk visual tertentu yang bermakna kosmos di dalam kehidupan sehari – hari. Bentuk – bentuk visual inilah yang juga dihadirkan penulis di dalam karyanya guna mendukung perwujudan tokoh di dalam Babad Pakuan (Guru Gantangan) ke dalam bentuk boneka pertunjukkan.

Contoh dari kosmologi Sunda yang terkandung di dalam Babad Pakuan (Guru Gantangan) adalah pembagian alam menjadi tiga bagian yakni alam atas yang dihuni oleh para dewa, alam tengah yang merupakan alam manusia dan alam bawah yang berisi makhluk gaib serta manusia yang telah meninggal. Selain itu juga terdapat simbol – simbol empat arah mata angin dan satu pusat (*madhab papat kalima pancer*) yang merupakan simbol dari Dewa – Dewa yang mengelilingi alam semesta. Simbol arah mata angin tersebut adalah panduan hidup dan bentuk penghargaan manusia Sunda terhadap alam.

Dengan dibuatnya skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan)** sebagai **Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** maka akan terwujudlah sebuah karya yang memiliki nilai sastra, sejarah dan budaya. Di dalam karya ini peran kesenirupaan terhadap kesusastraan daerah akan sangat terasa, karena penulis mengangkat ide berkarya dari sebuah karya sastra Sunda. Sehingga dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam mengenali, mendalami dan mensosialisasikan kesusastraan Sunda.

Bentuk karya yang akan diwujudkan dalam skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan)** sebagai **Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** adalah boneka pertunjukan (*puppet*) keramik yang sesuai dengan tokoh - tokoh di dalam Babad Pakuan (Guru Gantangan). Setiap tokoh di dalam Babad Pakuan (Guru Gantangan) memiliki kedudukan dan sifat – sifat tertentu. Penulis menganalogikan kedudukan dan sifat dari masing – masing tokoh tersebut lewat *babasan*, *paribasa* dan simbol – simbol kosmologi Sunda yang divisualisasikan lewat bentuk , motif baju serta aksesoris pada boneka pertunjukkan itu sendiri.

Babasan memiliki pengertian “*ringkesan tina kecap babasaan nyaéta basa nu dipake nyaruakeun, lir ibarat, saupamana*“ (Danadibrata, R.A, 2006:45) dan *paribasa* memiliki pengertian “*basa nu digambarkeunana supaya leuwih tétéla kahartina jeung bédana karasa jauhna*“ (Danadibrata, R.A, 2006:504). Di dalam bahasa Indonesia, *babasan* adalah ungkapan dan *paribasa* adalah peribahasa yang masing – masing memiliki arti yakni “ ungkapan : kelompok kata atau gabungan kata yang memiliki makna khusus(makna unsur – unsurnya seringkali menjadi kabur) “(KBBI Edisi Ketiga, 2001:1247) dan peribahasa memiliki arti yakni “

kelompok kata atau kalimat yang tetap susunannya, biasanya mengiaskan maksud tertentu “ (KBBI Edisi Ketiga,2001:858). Di dalam budaya Sunda, *babasan* dan *paribasa* ada yang lahir secara lisan dan turun – temurun. Namun ada juga yang lahir dari karya sastra Sunda seperti karya sastra *Sanghiang Lutung Kasarung*, *Asmaramurka*, *Payung Butut* dan karya sastra Sunda lainnya yang sangat dikenal oleh masyarakat Sunda. *Babasan* dan *paribasa* biasanya memiliki arti yang berisi nasihat, perumpamaan, perbandingan, prinsip hidup dan tingkah laku atau hal menunjukkan sifat serta keadaan seseorang. Dengan hal tersebut penulis dapat memvisualisasikan sifat, keadaan dan kedudukan masing – masing tokoh lewat isi kalimat dari *babasan* dan *paribasa* yang memiliki makna sesuai dengan karakter masing – masing tokoh boneka pertunjukkan.

Boneka pertunjukkan sendiri telah populer selama ribuan tahun yang lalu di beberapa belahan dunia. Boneka pertunjukkan digunakan sebagai boneka yang memiliki karakter yang disesuaikan dengan tema dan isi cerita sebuah pertunjukkan teater boneka. Boneka jenis ini dimainkan oleh dalang (*puppeteers*) sehingga seolah - olah hidup dengan gerakan – gerakan yang ditampilkannya.

Terdapat banyak sekali material yang digunakan di dalam pembuatan boneka pertunjukkan. Diantaranya adalah kayu, kain, logam dan kertas. Pada pembuatan skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik**, penulis menggunakan keramik sebagai materialnya. Keramik merupakan salah satu cabang dan media seni rupa. Keramik adalah teknik dalam membentuk tanah liat yang dilanjutkan dengan proses pembakaran suhu tinggi sehingga menghasilkan benda – benda pecah belah yang

lebih kuat. Jenis keramik tergantung dari tanah liat yang digunakan dan ketinggian suhu pada saat pembakarannya. Merupakan sebuah eksplorasi bagi penulis untuk menghasilkan sebuah karya dengan material ini. Karena di Indonesia sendiri, boneka pertunjukkan tradisional (wayang) terbuat dari kayu dan kulit. Selain itu juga penulis ingin membangkitkan kehidupan masa lalu lewat cerita kuno dengan material boneka yang sudah dikenal sejak zaman kuno pula yakni keramik. Boneka yang terbuat dari keramik telah dikenal dari zaman Mesir Kuno di tahun 3000 SM. Sehingga karya yang akan dibuat oleh penulis dapat menjadi alternatif dalam membangkitkan perasaan masa silam.

Selain akan menambah pengetahuan dan pengalaman estetik dalam berkarya, skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** juga dapat dijadikan salah satu bentuk apresiasi dalam seni dan budaya daerah di Indonesia.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** dibuat ke dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memvisualisasikan tokoh - tokoh Babad Pakuan (Guru Gantangan) ke dalam bentuk boneka pertunjukkan keramik?
2. Bagaimana tampilan boneka pertunjukkan keramik tokoh – tokoh Babad Pakuan (Guru Gantangan) yang mengadaptasi dari *babasan* dan *paribasa* Sunda?

3. Bagaimana tampilan boneka pertunjukkan keramik tokoh – tokoh Babad Pakuan yang mengadaptasi dari simbol – simbol kosmologi Sunda ?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang menjadi target pencapaian dalam pembuatan skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** adalah sebagai berikut :

1. Dapat menambah pengalaman estetik lewat eksplorasi dalam berkarya boneka pertunjukkan keramik.
2. Dengan tampilan boneka pertunjukkan keramik yang mengadaptasi dari *babasan*, *paribasa* dan simbol – simbol kosmologi Sunda maka dapat digunakan sebagai media di dalam mempelajari hal – hal tersebut.
3. Dapat digunakan sebagai upaya melestarikan kesusastraan dan budaya Sunda.

D. Metode Penciptaan

Di dalam proses berkarya, penulis melakukan metode penelitian secara kualitatif dalam memahami dan menganalisa isi dari Babad Pakuan (Guru Gantangan). Moleong,L.J. (2011:6) menarik kesimpulan mengenai pengertian penelitian secara kualitatif. Ia menyatakan bahwa :

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi,dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata – kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah

Penulis menggunakan metode ini di dalam menganalisa karena metode ini dianggap sesuai dengan tahapan yang dilakukan penulis dalam mengkaji isi dari subjek penelitian, sehingga menghasilkan analisis data yang menjawab rumusan masalah. Untuk memperoleh data tersebut penulis melakukan tahapan metode penelitian kualitatif sesuai dengan sistematika yang dipaparkan oleh Sarwono, J dan Lubis, H. (2007:95) sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah,

Menentukan rumusan atas apa yang akan diteliti dan dikaji secara jelas agar tidak menimbulkan salah tafsir.

2. Teknik Sampling

Pertimbangan pertama dalam pengambilan sampel di dalam metode penelitian kualitatif adalah tidak berdasarkan pada formulasi statistik, namun teknik tersebut meliputi kesesuaian (*convenience*) dan penilaian (*judgement*). Sedangkan pertimbangan kedua adalah penentuan kualitas responden.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam metode ini dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dengan cara wawancara langsung dari narasumber dan dijadikan sebagai sampel penelitian, sedangkan data sekunder adalah data yang didapat dari studi literatur. Kategori yang masuk dalam data ini adalah data dalam bentuk teks seperti referensi buku, makalah, dokumen dan lainnya. Selain itu juga data yang termasuk dalam data sekunder adalah gambar, suara dan kombinasi dari keduanya contohnya film, video dll.

4. Alat Pengambilan Data

Alat pengambilan data dalam metode kualitatif terbagi menjadi dua, yaitu panduan wawancara dan peneliti sendiri. Panduan wawancara merupakan sarana dalam mempermudah proses diskusi dalam mendapatkan informasi agar tetap fokus ke dalam masalah yang sedang dikaji. Sedangkan alat pengambilan data dari peneliti sendiri adalah dengan melakukan observasi sendiri dan peneliti terlibat langsung dalam riset partisipatori ataupun review dokumen.

5. Metode Pengambilan Data

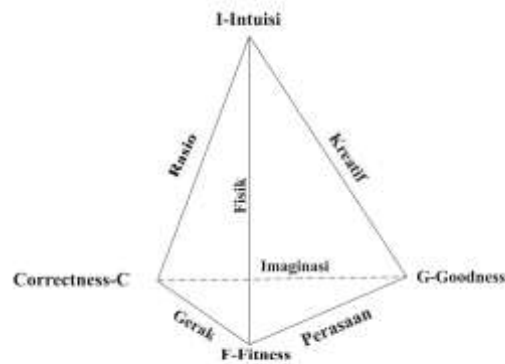
Metode pengumpulan data di dalam metode penelitian kualitatif berupa mengumpulkan data secara manual ataupun *online* dengan metode pokok seperti partisipasi, observasi, wawancara, dan studi literatur.

6. Teknik Analisis

Di dalam metode penelitian kualitatif, terdapat beberapa teknik analisis yang dapat diterapkan. Diantaranya adalah analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponensial, analisis tema kultural dan analisis komparasi konstan. Dalam skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik**, penulis melakukan analisis tema kultural yang melakukan analisis bersumber pada satu pandangan yang utuh.

Namun di dalam membuat karya seni, terdapat kajian analisis tersendiri yang lebih spesifik yang dapat membantu penulis dalam melakukan proses berkarya. Seperti yang telah dijelaskan oleh Tabrani, Primadi (2000:9) bahwa “manusia memiliki tiga kemampuan utama, yaitu kemampuan fisik,

kemampuan kreatif, dan kemampuan rasio”. Semua kemampuan manusia itu berintegrasi dan membentuk “ Limas Citra Manusia” (Tabrani, Primadi 2000:5).



Gambar 1.1 Limas Citra Manusia

(Sumber:Primadi Tabrani, 2000:5)

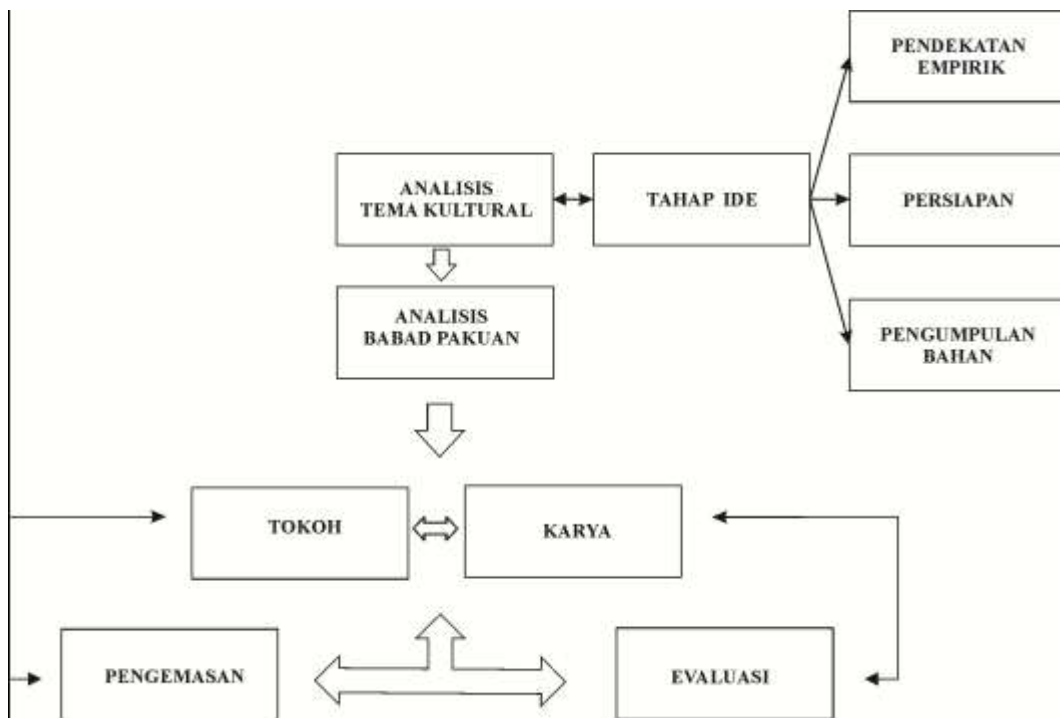
Maka di dalam skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan)** sebagai **Ide Berkarya Boneka Pertunjukkan Keramik** penulis melakukan metode penelitian kualitatif analisis tema kultural digabungkan dengan tahapan ide yang terdapat di dalam sebuah rangkaian proses kreasi. Proses kreasi sendiri memiliki pengertian sebagai sebuah proses integrasi kemampuan manusia yang digunakan dalam menganalisis sebuah ide yang kelak akan di wujudkan ke dalam karya.

Menurut Tabrani, Primadi (2000:24) “ Proses kreasi dibagi dalam dua tahap. Pertama, tahap ide, yaitu apa yang terjadi sampai dengan matangnya suatu ide. Kedua, tahap pelaksanaan, yaitu tindak lanjut tahap ide tersebut”. Di dalam proses berkarya tahapan analisis dilakukan ketika proses tahap ide berlangsung. Tahap ide merupakan hasil dari proses berintegrasinya imajinasi,

indera dan pengahyatan penulis menjadi sebuah ide. Tahap ide dimulai dari proses persiapan. Proses persiapan dibagi dalam dua aspek, yakni aspek luar dan dalam. Contoh dari aspek luar adalah kondisi lingkungan yang dibutuhkan demi kenyamanan penulis dalam mempersiapkan dan membangun imajinasi – imajinasinya, misalnya udara yang sejuk atau kondisi lingkungan tertentu. Hal ini dapat membantu proses imajinasi penulis dalam membentuk *image* – *image* yang konkret atau abstrak di dalam alam pikirannya. Sedangkan aspek dalam, meliputi perenungan atau kontemplasi, imajinasi dan meditasi. Setelah tahap persiapan dilakukan, maka penulis mulai mengumpulkan bahan. Pengumpulan bahan ini berupa apa saja yang telah menjadi imajinasi – imajinasi penulis baik *image* yang konkret maupun abstrak yang telah didapatkan dari proses persiapan, kemudian dipilih dan dikategorikan untuk disatukan. Setelah itu pendekatan secara empirik dilakukan sehingga dapat menimbulkan empati tersendiri. Tahap ide berakhir ketika penulis sudah melakukan penetasan ide dimana tahapan – tahapan dari proses ide telah melebur menjadi satu kesatuan menjadi satu kesatuan ide yang utuh.

Dengan mengkolaborasikan metode penelitian kualitatif analisis tema kultural dan tahapan proses ide maka tahapan pembuatan sebuah karya dapat dimulai. Untuk mempermudah pemahaman dari metode penciptaan ini maka dibuatlah tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Bagan Proses Berkarya



E. Manfaat / Signifikansi Penciptaan

Manfaat / signifikansi penciptaan dalam pembuatan skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya adalah :

1. Manfaat / signifikansi dari segi teori

Manfaat yang didapatkan dalam aspek ini adalah timbulnya persepsi baru lewat sudut pandang penulis dalam meneliti dan mengkaji babad Pakuan (Guru Gantangan), selain itu juga eksplorasi yang dilakukan dalam membuat boneka pertunjukkan keramik dapat menambah teori pembentukan keramik

secara teknis dengan mengaplikasikan keramik di dalam bahan pembentukan boneka pertunjukkan.

2. Manfaat / signifikansi dari segi kebijakan

Dalam beberapa literatur yang membahas Babad Pakuan (Guru Gantangan) memang dijelaskan pemaknaan isi dari babad mengenai perilaku masyarakat Sunda pada masa itu, namun sangat sedikit sekali penjelasan mengenai karakteristik fisik setiap tokoh, yang dijelaskan hanya karakter yang bersifat simbolik. Dengan dibuatnya karya ini penulis mencoba merepresentasikan penggambaran simbolik tersebut menjadi bentuk nyata sesuai dengan karakteristik gambar penulis dalam berkarya. Sehingga dapat dijadikan alternatif gambaran agar Babad Pakuan (Guru Gantangan) bisa lebih diapresiasi oleh masyarakat secara bentuk.

3. Manfaat / signifikansi dari segi praktik

Setiap manusia hendaknya bisa lebih menghargai budaya leluhurnya, karena atas jasanya pula suatu kebudayaan bisa lahir. Namun pada masa kini, masyarakat cenderung menyepelkan kekayaan budaya Sunda seperti pada makna – makna dari babasan dan Paribasa Sunda, simbol – simbol kosmologi Sunda dan teks - teks kuno karena dianggap tidak masuk akal dan kurang bermanfaat. Saini K.M. (Sumardjo,J. 2004:XI) mengemukakan bahwa “Mereka yang biasa berfikir *linear* seperti yang diterapkan dalam sejarah modern, pasti merasa asing terhadap cara berfikir para leluhur yang siklik dan atau puitik”. Lewat skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** inilah penulis

mencoba menelaah cara berfikir masyarakat Sunda yang puitik menuliskan babadnya ke dalam bentuk karya boneka pertunjukkan keramik. Sehingga dapat memahami isi dan makna dari peninggalan para leluhur kita dulu dari segi praktik.

4. Manfaat / signifikansi dari segi isu serta aksi sosial

Skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** akan menghasilkan karya yang mengangkat ide dari cerita zaman dahulu di dalam kebudayaan Sunda. Selain itu juga skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** memiliki nilai fungsional di dalam pertunjukkan teater boneka, sehingga bisa dijadikan media pembelajaran budaya Sunda. Manfaat skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan) sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik** tentu saja merupakan salah satu upaya sosialisasi kembali kesusastraan dan Budaya Sunda sehingga pelestarian budaya dapat terus terlaksana sebagai sumbangsih penulis kepada para leluhurnya.

F. Struktur Organisasi

Agar mempermudah pembacaan dan pemahaman isi dari skripsi penciptaan ini, dibuatlah struktur organisasi dengan susunan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah.

- C. Tujuan Penciptaan.
- D. Metode Penciptaan.
- E. Manfaat/Signifikansi Penciptaan.
- F. Struktur Organisasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Babad Pakuan
- B. Boneka Pertunjukkan
 - 1. Pengertian Boneka Pertunjukkan.
 - 2. Sejarah dan Perkembangan Teater Boneka di Berbagai Negara.
- C. Seni Keramik.
 - 1. Pengertian Keramik.
 - 2. Sejarah Keramik.
 - 3. Alat dan Bahan Keramik.
 - 4. Teknik Pembentukan Keramik.
 - 5. Glasir.
 - 6. Aplikasi Glasir dan Teknik Dekorasi Keramik.
 - 7. Tungku dan Pembakaran Keramik.
- D. Konsep Penciptaan.

BAB III METODE PENCIPTAAN

- A. Penelitian kualitatif Tokoh – Tokoh Babad Pakuan (Guru Gantangan)

B. Teknik Penciptaan Boneka Pertunjukkan Keramik Tokoh – Tokoh Babad Pakuan (Guru Gantangan).

BAB IV ANALISIS BONEKA PERUNJUKKAN KERAMIK TOKOH – TOKOH BABAD PAKUAN (GURU GANTANGAN)

A. Analisis visual Boneka Pertunjukan Keramik Tokoh – Tokoh Babad Pakuan (Guru Gantangan).

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran serta rekomendasi berkenaan dengan skripsi penciptaan **Babad Pakuan (Guru Gantangan)** sebagai Ide Berkarya Boneka Pertunjukan Keramik