

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang merupakan salah satu jenis kesenian hasil kebudayaan Indonesia yang adiluhung. UNESCO telah mengakui wayang Indonesia sebagai *World Master Piece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* pada 7 November 2003. Hal ini menunjukkan bahwa wayang Indonesia telah diakui sebagai mahakarya dunia yang telah menembus level tertinggi kebudayaan umat manusia.

Seni wayang telah menjadi media dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat, penerangan, serta hiburan bagi masyarakat melalui cerita yang ditampilkannya. Sejak bangsa Indonesia mengadopsi kisah Ramayana dan Mahabharata dari India pada masa kerajaan Hindu hingga kini, setidaknya ada dua puluh sembilan jenis wayang di Indonesia. Sementara itu, wayang purwa adalah jenis yang paling berkembang dan populer terutama di Jawa (Santosa, 2011). Mulyono (1982) menyebut wayang tradisi/klasik sebagai wayang purwa, yakni wayang yang cerita pokoknya bersumber pada cerita Mahabharata dan Ramayana. Wayang purwa bisa berwujud wayang kulit, wayang beber, wayang golek Sunda, wayang *wong*, wayang Bali, dan sebagainya.

Seperti yang telah disebutkan di atas, salah satu kisah populer yang dipentaskan dalam pagelaran wayang adalah epos Ramayana. Walmiki merupakan salah satu penulis dari Ramayana. Epos tersebut berkisah tentang perjuangan Rama untuk merebut kembali istrinya, Sinta yang diculik oleh Rahwana. Kisah ini mengandung nilai kebenaran, keadilan, kepahlawanan, persahabatan, dan percintaan.

Kini, transformasi dan sambutan Ramayana juga ditemukan dalam sejumlah karya sastra Indonesia modern. *Anak Bajang Menggiring Angin* (1984) karya Sindhunata; *Kitab Omong Kosong* (2004) karya Seno Gurnira Ajidarma; puisi “*Asmaradana*” karya Subagio Sastrowardoyo; serta novel berjudul ‘*Rahvayana 1: Aku Lala Padamu*; dan *Rahvayana 2: Ada yang Tiada*’ karya Sujiwo Tejo merupakan beberapa contoh karya sastra Indonesia modern yang diciptakan oleh sastrawan Indonesia berdasarkan cerita Ramayana (Wiyatmi, 2007).

Dalam novel tersebut selain menggambarkan tokoh Rahwana sebagai tokoh utama yang protagonis, Sujiwo Tejo juga mengungkapkan ketertarikannya untuk mengubah kisah Rahvayana. Beliau merasa prihatin karena kisah cinta klasik ini kalah populer di mata dunia jika dibandingkan dengan kisah cinta Barat seperti Romeo dan Juliet atau Tristan dan Isolde.

Perkembangan cerita pewayangan ini sejalan dengan perkembangan kesenian wayang itu sendiri. Wayang purwa terus berkembang dari masa ke masa. Hal ini dikarenakan wayang merupakan kreasi seni dan budaya yang sangat terbuka. Akibatnya, pertunjukan dan kisah wayang telah banyak mengalami perubahan dan inovasi yang disesuaikan dengan zaman atau situasi-kondisi pada masing-masing daerah. Pakem pedalangan pun dengan mudah disisipi bermacam pesan dan peristiwa yang beragam. Walhasil, kini di Indonesia bermunculanlah wayang-wayang kontemporer. Wayang kontemporer merupakan jenis wayang hasil inovasi dari wayang klasik, contohnya antara lain: wayang suluh, wayang Pancasila, wayang hip-hop, dan Wayang motekar.

Wayang motekar merupakan salah satu dari hasil inovasi wayang kulit di Indonesia. Wayang ini pertama kali dipentaskan oleh Herry Dim di Bandung. Kata “*motekar*” berarti kreatif dalam Bahasa Sunda. Hal yang membedakan wayang motekar dengan wayang kulit adalah dari warna tampilan bayangan yang dihasilkan dalam pertunjukan. Wayang motekar tampil dengan warna penuh (*full color*), sedangkan wayang kulit hanya menampilkan bayang-bayang (*shadow*) hitam. Hal ini terjadi karena prinsip dasar wayang motekar menggunakan bahan plastik, pewarna transparan, sistem cahaya serta layar khusus (Retno, 2014).

Wayang motekar kemudian dikembangkan juga oleh M. Tavip, seorang seniman dan dosen asal Bandung, sehingga wayang tersebut dinamakan Wayang Tavip. Tavip menggunakan limbah plastik sebagai media pembuatan wayangnya. Hal ini sebagai bentuk kepedulian beliau terhadap isu permasalahan lingkungan yang diakibatkan oleh sampah. Diharapkan dengan semakin banyak orang yang mengapresiasi karyanya maka semakin timbul pula kesadaran masyarakat tentang sampah dan mampu mengolahnya menjadi sesuatu yang berdaya guna.

Tavip sering mengadakan *workshop* kepada masyarakat sekitar, terutama pemuda dan anak-anak yang tertarik kepada wayang Tavip. Melalui pertunjukan

wayangnya yang unik dan menarik, beliau ingin menumbuhkan kecintaan anak-anak terhadap kesenian tradisional wayang, karena wayang banyak mengajarkan hal positif seperti memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal, mengasah kreativitas dan kebersamaan.

Keunikan lain dari wayang Tavip terletak pada pemilihan cerita dan tokoh dalam pertunjukannya. Tavip tidak membatasi pemilihan cerita serta tokoh-tokoh kisah pewayangan hanya dari lakon Ramayana atau Mahabarata semata. Beliau sering menjadikan tokoh politik, pejabat negara, artis, serta karakter tertentu di luar epos klasik sebagai salah satu tokoh dalam pagelaran wayangnya. Cara ini dilakukan untuk menanggapi berbagai penyimpangan dan isu-isu aktual di Indonesia dalam rangka menyampaikan kritik sosial secara efektif di masyarakat.

Selain mengadakan pertunjukan di Indonesia, Wayang Tavip pun telah tampil di sejumlah negara seperti Yunani, Spanyol, Korea, hingga Vietnam dengan lakon yang beragam. Diantaranya yang paling terkenal adalah lakon Sie Jin Kwie dan Rahvayana. Lakon Rahvayana merupakan saduran dari novel karya Sujiwo Tejo yang bertajuk "*Rahvayana: Aku Lala Padamu.*"

Rahvayana berarti perjalanan Rahwana. Dari judulnya sudah terlihat keunikan dalam karya Sujiwo Tejo ini. Jika dalam epos Ramayana, Rahwana selalu dikisahkan sebagai tokoh antagonis, akan tetapi, dalam novel *Rahvayana* ini, Rahwana dibebaskan dari pakem wayang pada umumnya. Adanya pembelaan terhadap tokoh tersebut menjadikan Rahwana tampil sebagai tokoh utama yang tampil apa adanya. Novel *Rahvayana* itu sendiri berisi kumpulan surat-surat cinta Rahwana kepada Sinta

Uniknya, lakon Rahvayana yang ditampilkan oleh wayang Tavip tidak hanya sebatas menampilkan kandungan dari surat-surat yang diberikan Rahwana kepada Sinta. Namun kisah dalam Rahvayana diinterpretasikan juga sebagai media kritik sosial terhadap isu yang terjadi di pemerintahan Indonesia. Berbagai tokoh dan properti yang mendukung penyampaian makna cerita ditampilkan, sehingga visualisasi tokoh Rahwana, Sinta, dan Rama pun ditampilkan secara tradisional dan modern.

Penelitian mengenai wayang tradisional dari berbagai sudut pandang telah banyak dilakukan di Indonesia maupun oleh peneliti mancanegara yang tertarik

dengan kebudayaan wayang Indonesia. Namun, penulis menemukan bahwa penelitian mengenai wayang kontemporer masih sangat langka. Sangat sedikit artikel yang dapat dijadikan referensi mengenai bidang keilmuan ini.

Penelitian kesenirupaan mengenai wayang Tavip pun belum pernah dilakukan sebelumnya. Namun, berbagai penelitian yang dilakukan mahasiswa maupun wawancara oleh wartawan dengan hasil akhir berupa video dokumenter maupun artikel surat kabar telah banyak dilakukan. Metro TV, Tempo TV, Jawa Pos TV, NET TV, Liputan 6.com, BBC.com, dan Antara News.com merupakan beberapa media yang pernah meliput tentang wayang Tavip. Latar belakang terciptanya Wayang Tavip, proses kreatif dibalik pembuatan wayang, dan pendapat para ahli mengenai wayang Tavip merupakan hal yang dibahas dalam video dokumenter maupun artikel tersebut.

Wayang Tavip merupakan karya tugas akhir dari M. Tavip pada saat menempuh Program Magister di ISI Surakarta tahun 2010 dengan judul “Wayang Tavip: Membangun Kembali Potensi Anak-anak.” Namun, eksplorasi mengenai wayang ini telah dimulai pada tahun 1993 ketika Tavip melakukan kolaborasi dengan Herry Dim untuk membuat kreasi wayang yang saat itu diberi nama Gambar Motekar. Penelitian kekaryaan Tavip ini bertujuan untuk mempresentasikan hasil eksplorasi sang kreator dengan anak-anak SD dalam media Wayang Tavip. Melalui karya ini, diharapkan anak-anak dapat menggunakan wayang sebagai sarana alternatif ruang bermain dan bereksplorasi dalam rangka menumbuhkan kreativitas, imajinasi, sosialisasi, serta pendidikan seni dan budaya. Pementasan Wayang Tavip ini menceritakan tentang aktivitas, keluguan, kejujuran, kelucuan, keceriaan, dan ekspresi anak-anak ketika bercerita tentang Rantai Makanan yang mereka visualkan dengan media wayang yang dibuat sendiri (Tavip, 2010).

Penelitian semiotik mengenai wayang telah dikaji sebelumnya oleh Prasetya (2016) yang melakukan penelitian berjudul “*Kajian Makna Simbolik pada Wayang Bawor (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja makna simbolik yang terkandung pada wayang Bawor dengan pendekatan teori Charles S. Peirce. Prasetya tertarik meneliti karena Bawor merupakan tokoh wayang yang digunakan sebagai simbol masyarakat Banyumas. Hasil temuannya menunjukkan bahwa tokoh Bawor memiliki banyak makna

simbolik serta memiliki nilai-nilai yang luhur, seperti jujur, cerdas, egaliter dan lain-lain. Namun Bawor yang telah dijadikan simbol dan ikon oleh masyarakat Banyumas ternyata tidak serta merta menjadikan *wong* Banyumas menjadi cerminan Bawor itu sendiri (Prasetya, 2016).

Penelitian dari Prasetya tersebut memberikan gambaran bahwa dalam sebuah tokoh wayang pasti terdapat nilai-nilai filosofis yang melambangkan sifat-sifat tertentu, baik protagonis maupun antagonis yang bermakna atau dapat dijadikan pelajaran hidup bagi penikmatnya. Nilai-nilai ini pun secara visual akan tampak dari rupa wayang tersebut dan akan tergali secara lebih luas dengan menggunakan teori semiotika.

Fauzan (2013) juga melakukan penelitian berjudul “*Pesan dan Makna yang Terkandung dari Bentuk Tokoh Pewayangan Semar pada Pertunjukan Wayang Kulit Purwa di Taman Ismail Marzuki (Studi Analisis Semiotika)*.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pesan dan makna serta nilai-nilai sosial yang terkandung dalam bentuk tokoh pewayangan Semar. Hasil penelitian ini memberikan informasi mengenai tanda-tanda beserta makna yang terdapat pada bentuk tokoh pewayangan Semar, dan mengemas pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca dalam bentuk pertunjukan wayang (Fauzan, 2013).

Berdasarkan keunikan-keunikan dan fakta diatas, penulis tertarik menjadikan wayang Tavip sebagai objek penelitian. Lakon Rahvayana dalam wayang Tavip sarat dengan nilai-nilai kearifan lokal dan kritik sosial-kebudayaan yang penuh makna, baik dalam pertunjukan maupun visualisasi tokoh wayangnya. Fakta tersebut mendorong penulis untuk melakukan penelitian mengenai makna tokoh wayang Tavip secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Danesi & Perron, (dalam Hoed, 2011, hlm. 5) yang menamakan manusia sebagai “*Homo culturalis*, yakni sebagai makhluk yang selalu ingin memahami makna dari apa yang diketemukannya (*meaning-seeking creature*).”

Wayang sebagai hasil kebudayaan manusia yang kaya akan nilai-nilai dan simbol di dalam pertunjukannya sangat sesuai jika dikaji melalui sudut pandang semiotika. Dalam hal ini, Mulyono (1983) berpendapat jika kesenian wayang mengandung sekumpulan simbol atau bahasa dari kehidupan dan kebudayaan manusia. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori

semiotika dalam mengkaji visualisasi dan makna pada tokoh-tokoh wayang tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Hoed (2011, hlm. 5) yang mengungkapkan bahwa “semiotik pada perkembangannya menjadi perangkat teori yang digunakan untuk mengkaji kebudayaan manusia.”

Dalam tesis ini, penulis akan mengupas pesan dan makna simbolik wayang pada tokoh utama dalam lakon Rahvayana, yakni Rahwana, Sinta, Rama, Hanoman, dan Laksmana. Pembahasan ini akan ditinjau melalui pendekatan teori Charles S. Peirce berdasar kepada jenis tanda berupa ikon, indeks, simbol dan tanda verbal (kalimat); serta unsur dan prinsip estetis yang terdapat dalam wayang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian umum yaitu, “Bagaimana proses kreatif dan analisis semiotik pada wayang Tavip dalam lakon Rahvayana: Aku Lala Padamu?”

Sedangkan masalah penelitian khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses kreatif dalam pembuatan wayang Tavip?
2. Bagaimana Analisis Semiotik pada wayang Tavip dalam lakon Rahvayana: Aku Lala Padamu?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini antara lain:

1. Memahami proses kreatif dalam pembuatan wayang Tavip.
2. Memahami tanda-tanda pada karya wayang Tavip dalam lakon Rahvayana: Aku Lala Padamu.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Bagi penulis, dapat menambah wawasan berpikir dan ilmu pengetahuan dengan mencoba merumuskan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan penelitian, sehingga memperoleh pengalaman yang berarti bagi masa depan penulis.

2. Bagi mahasiswa dan program studi, penulis dapat menyumbangkan pemikirannya bagi perkembangan ilmu semiotika terutama di program studi Pendidikan Seni, Sekolah Pascasarjana UPI.
3. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan khazanah keilmuan, khususnya bagi para pendidik, seniman, budayawan, serta pecinta seni wayang di Indonesia.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun berdasarkan pengelompokan pokok-pokok pikiran yang terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat pokok-pokok bahasan yang meliputi latar belakang penelitian, batasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORETIS

Mengungkapkan landasan teknis yang dianggap relevan dengan permasalahan yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang metodologi penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian, metode dan teknik penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Mengemukakan pokok hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Mengemukakan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan penafsiran peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.