

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Pada bab sebelumnya, telah diuraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, hingga manfaat dari adanya penyusunan Tugas Akhir yang berlandaskan teori pendukung, metode perancangan dan tinjauan pustaka yang dilampirkan. Sesuai dengan sistematika penulisan yang digunakan, pada bab ini akan membahas identifikasi data yang memuat hasil dari observasi dan penggalan data. Dengan adanya identifikasi data, data yang terkumpul dapat dipaparkan ke dalam bentuk penjelasan detail, yang bertujuan agar data yang didapat menjadi lebih mudah dipahami dan lebih terstruktur.

A. WAYANG KULIT PURWA

Wayang Kulit Purwa merupakan salah satu dari sekian banyaknya jenis wayang di Indonesia yang mana memiliki nilai sejarah dan umur yang paling panjang daripada wayang jenis lain. Wayang yang berwujud boneka dengan bahan dasar berupa kulit kerbau, yang ditatah dan diberikan warna sesuai dengan *pulasan* pedalangan serta dimainkan oleh seorang dalang ini merupakan wayang yang paling populer di Indonesia, terkhusus di lingkungan masyarakat Jawa. Bahkan, kesenian wayang ini telah dinobatkan sebagai “*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*” oleh UNESCO pada tahun 2003 silam. Sehingga, wayang kulit sudah diakui oleh PBB sebagai salah satu budaya dunia.

Asal kata “Purwa” di dalam wayang kulit purwa bersumber dari kata “parwa”, yang merupakan istilah lain dari arti “purba”. Sehingga, wayang kulit purwa merupakan sebuah pertunjukan wayang yang memperagakan cerita dari

zaman purba atau cerita masa lalu. Di masa lalu, wayang digunakan sebagai media pemujaan ruh. Kemudian, setelah agama Islam masuk di Nusantara, wayang beralih fungsi dari media pemujaan ruh menjadi media dakwah agama Islam oleh Walisanga.

Secara umum, sumber cerita yang digunakan di dalam pertunjukan wayang kulit purwa adalah kisah-kisah yang berasal dari kitab Ramayana dan Mahabharata dari versi India, yang kemudian di sesuaikan sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia melalui akulturasi budaya. Namun, tidak jarang pula dalang memasukkan beberapa unsur mitos lokal dan nilai-nilai islam ke dalam pertunjukan wayang. Jika ditilik dari sumber ceritanya, cerita wayang terbagi menjadi dua versi, yaitu Ramayana dan Mahabharata.

1. Ramayana

Ramayana merupakan salah satu dari sumber cerita yang digunakan di dalam pertunjukan wayang kulit purwa. Jika dilihat dari bahasanya, kata “Ramayana” berasal dari bahasa Sanskerta yang terbagi menjadi dua kata, yaitu “Rama” dan “Ayana”. Kata Rama berasal dari nama seorang putra di dalam kepercayaan agama Hindu yang mana dikenal sebagai salah satu awatara Wisnu, sedangkan kata Ayana dapat diartikan sebagai perjalanan. Bila ditarik kesimpulan, Ramayana memiliki arti perjalanan Rama.

Kisah Ramayana berfokus pada cerita kepahlawanan awatara Wisnu yang bernama Rama. Rama memiliki tugas untuk menyelamatkan umat manusia dari keruntuhan moralitas yang disebabkan oleh seorang raja raksasa yang bernama Rahwana (Dasamuka).



Gambar 2.1: Kumbakarna gugur, salah satu lakon yang tersaji di dalam cerita Ramayana.

(https://rmol.id/images/berita/normal/2018/05/963697_11581505052018_Kumbakarna_Rahwana.jpeg)

2. Mahabharata

Mahabharata merupakan salah satu dari sumber cerita yang juga digunakan di dalam pertunjukan wayang kulit purwa, selain Ramayana. Sama seperti Ramayana, asal kata Mahabharata pun berasal dari bahasa Sanskerta. Mahabharata berasal dari kata “Maha” dan “Bharata”. Maha yang dapat diartikan sebagai besar atau agung, sedangkan kata Bharata memiliki arti raja-raja di Nastibharata. Bila diartikan, Mahabharata merupakan sebuah cerita agung yang menceritakan tentang keluarga Bharata. Secara ringkasnya, Mahabharata membahas perseteruan tentang dua keluarga besar yang masih terhubung dengan keluarga Bharata, yaitu Pandawa dan Kurawa. Di dalam cerita ini, adapun nilai pesan moral yang disampaikan, yaitu sebuah tindakan yang mencerminkan dharma (kebenaran) akan selalu menang melawan Adharma (kejahatan).



Gambar 2.2: Para Pandawa sedang berkumpul.
(<https://www.senibudayaku.com/2018/07/tokoh-wayang-kulit.html>)

B. KARAKTER WAYANG KULIT PURWA

Di dalam pewayangan, adapun tokoh – tokoh ataupun karakter yang berperan untuk menghidupi cerita yang dibawakan oleh dalang, agar nilai pesan di dalam sebuah lakon yang dibawakan dapat tersampaikan dengan baik. Umumnya, tokoh pewayangan merupakan gambaran yang masing-masing mewakili karakter manusia seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari, yang berwujud dengan tokoh protagonist maupun antagonis. Bahkan, karakter wayang sekalipun tidak jarang ditemukan sebuah karakter yang mewakili lebih dari satu karakter manusia di dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, karakterisasi pada tokoh wayang kulit purwa memiliki pesona dan sifat yang unik.

Pembahasan pada bab ini akan difokuskan pada pengangkatan salah satu kelompok karakter yang menjadi ikon di dalam wiracarita wayang kulit purwa, yaitu tokoh Pandawa dari cerita Mahabharata. Pandawa adalah kelima saudara

yang merupakan putra dari seorang raja yang bernama Prabu Pandu Dewanata dengan Dewi Kunti Talibrata dan Dewi Madrim. Pandawa merupakan protagonist utama dan karakter penting dari cerita Mahabharata, atas peran Pandawa di dalam memperjuangkan dharma dengan bertempur dengan Kurawa, saudara dari Pandawa di dalam perang Baratayudha. Bila dijabarkan, para Pandawa dibagi menjadi 5 tokoh, diantaranya :

1. Puntadewa (Yudisthira)

Puntadewa merupakan putra sulung dari Prabu Pandu Dewanata dengan Dewi Kunti Talibrata. Bertempat tinggal di Keraton Amarta dengan Jamus Kalimasada sebagai pusaka utama seorang Puntadewa. Di dalam pewayangan Puntadewa merupakan sosok figur *pembarep* yang baik, adil, jujur, sabar, dan bijaksana di dalam pengambilan keputusan.



Gambar 2.3: Puntadewa.

(<https://tokohpewayanganjawa.blogspot.com/2014/05/puntodewo.html>)

2. Werkudara (Bima)

Werkudara merupakan putra kedua dari pasangan Pandu Dewanata dengan Dewi Kunti Talibrata. Werkudara bertempat tinggal di Kesatriyan Jodhipati dan memiliki senjata serta ajian seperti Gada Rujakpala, Kuku Pancanaka, dan ajian Ketuklindu. Di dalam pewayangan, Werkudara digambarkan sebagai tokoh yang paling kuat dan sakti diantara kelima Pandawa. Werkudara memiliki sifat jujur, berpendirian teguh, bertanggung jawab, dan tidak membedakan derajat antar makhluk hidup.



Gambar 2.4: Werkudara.

<https://jofania.wordpress.com/2010/01/11/ibu-ngrusak-basa-jawa/werkudoro-jagabilowo/>

3. Janaka (Arjuna)

Janaka merupakan putra ketiga dari Prabu Pandu Dewanata dengan Dewi Kunti Talibrata. Arjuna bertempat tinggal di Kesatriyan Madukara dan memiliki banyak sekali senjata dan ajian, seperti panah Pasopati, busur

Gandewa, Panah Ardadadali, Cundamanik, Keris Pulanggeni, dan ajian Sepiangin. Di dalam pewayangan, Janaka dikenal sebagai kesatria yang memiliki pesona untuk memikat siapapun, hingga Janaka kerap dijuluki sebagai “*Lelananging Jagad*”. Selain itu, Janaka juga terkenal sebagai kesatria yang gemar berkelana untuk mencari ilmu, sehingga Janaka memiliki banyak pusaka dan ajian. Karakter Janaka digambarkan sebagai seorang pembelajar yang tidak pernah lelah untuk menuntut ilmu, memiliki tekad yang kuat, serta lemah lembut dan penyayang bagi orang-orang disekitarnya, termasuk kepada saudara-saudaranya.



Gambar 2.5: Janaka.

(<https://frwibowo.files.wordpress.com/2013/12/83ee6-arjuna.jpg>)

4. Nakula

Nakula adalah putra keempat dari Prabu Pandu Dewanata dengan Dewi Madrim. Nakula terlahir kembar bersama dengan saudaranya, yaitu Sadewa. Nakula bertempat tinggal di Kesatriyan Bumi Retawu. Di dalam pewayangan,

Nakula dikenal sebagai seorang pribadi dengan wajah rupawan dan memiliki selera humor yang kerap menghibur orang-orang disekitarnya. Selain itu, Nakula juga dikenal memiliki kemampuan untuk memahami ilmu astrologi dan perawatan kuda. Karakter dari Nakula mempresentasikan seorang pribadi yang memiliki sifat baik, humoris, penuh belas kasih, setia, taat, dan mampu menjaga amanah.



Gambar 2.6: Nakula.

<https://2.bp.blogspot.com/-z-dFhF1qjlo/WUoDruARgDI/AAAAAAAAACrI/7aczyUKgw9Q7Umf91Y8--eVFkxsIEUtXwCLcBGAs/s1600/nakula.jpg>

5. Sadewa

Sadewa merupakan putra kelima dari Prabu Pandu Dewanata dengan Dewi Madrim. Sadewa terlahir kembar bersamaan dengan saudaranya, Nakula dan menjadikannya sebagai putra bungsu dari kelima Pandawa. Sadewa bertempat tinggal di Kesatriyan Sawojajar. Tidak seperti saudara kembarnya, Sadewa dikenal karena kecerdasan yang dimilikinya. Sadewa memiliki kemahiran di

dalam ilmu perbintangan dan Sadewa juga mampu untuk meramalkan peristiwa yang akan datang. Selain itu, Sadewa juga piawai di dalam memelihara kuda dan sapi serta sangat mahir di dalam penggunaan lembing. Karakter dari Sadewa mempresentasikan seorang individu yang cerdas, bertanggung jawab, patuh dan hormat kepada orang yang lebih tua, serta menasehati orang lain agar selalu berjalan di jalan kebenaran.



Gambar 2.7: Sadewa

(<https://2.bp.blogspot.com/-z-dFhF1qjlo/WUoDruARgDI/AAAAAAAAACrI/7aczyUKgw9Q7Umf91Y8--eVFkxsIEUtXwCLcBGAs/s1600/nakula.jpg>)

C. PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR

Berdasarkan data yang diperoleh dari website Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kota Surakarta, Sekolah Dasar (SD) di wilayah Kota Surakarta memiliki persebaran wilayah di 5 Kecamatan, diantaranya di Kecamatan Laweyan, Kecamatan Serengan, Kecamatan Pasar Kliwon, Kecamatan Jebres, dan

Kecamatan Banjarsari. Dari kelima Kecamatan di ruang lingkup wilayah Surakarta di tahun 2021, diperoleh data jumlah dari Sekolah Dasar yaitu berjumlah 258 sekolah. Bila diuraikan, adapun data-data tersebut diantaranya :

No.	Kecamatan	SD Sederajat		
		Negeri	Swasta	Jumlah
1	Kec. Laweyan	37	14	51
2	Kec. Serengan	14	13	27
3	Kec. Pasar Kliwon	19	24	43
4	Kec. Jebres	36	16	52
5	Kec. Banjarsari	50	35	85
Total		156	102	258

Gambar 2.8: Daftar Tabel Persebaran Sekolah Dasar di Wilayah Surakarta tahun 2022

(<https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=036100&level=2>)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam kegiatan belajar mengajar. Di dalam instansi pendidikan seperti Sekolah Dasar, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu di dalam menentukan efektivitas dan efisiensi di dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun yang dijelaskan oleh Harry Charles McKown dan Alvin B. Rogers dalam bukunya yang berjudul “*Audio Visual Aids to Instruction*”, memandang bahwa media pembelajaran memiliki 4 fungsi utama. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang berarti bahwa media pembelajaran yang semula berwujud abstrak menjadi kongret dan media pembelajaran yang semula teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua,

membangkitkan motivasi belajar, hal ini dikarenakan media belajar membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Dan keempat, memberikan stimulasi belajar, yaitu berupa rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Di masa sekarang, media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan kurikulum 2013. Dengan adanya media pembelajaran, materi yang disampaikan sesuai dengan kaidah kurikulum yang mana menjadi lebih efektif dan efisien serta memfasilitasi guru atau tenaga pendidik di dalam menyampaikan materi belajar. Selain itu, di dalam kurikulum 2013, dari segi penilaian sudah tidak lagi menitikberatkan kepada penilaian teoritis, melainkan penilaian ketrampilan dan sikap. Hal ini selaras dengan tujuan utama dari dibentuknya kurikulum 2013, yaitu berfokus pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang digulirkan sejak tahun 2016. Sesuai arahan dari Presiden, Sekolah Dasar mendapatkan porsi yang lebih besar daripada jenjang pendidikan yang lain. Adapun di lingkup Sekolah Dasar, pendidikan karakter mendapatkan porsi sampai dengan 70 persen. Dengan media pembelajaran yang mendukung, pendidikan karakter yang menjadi fokus utama akan lebih efisien di dalam penyampaiannya.

Meskipun media pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan di kurikulum 2013, namun peran guru tetap tidak berubah. Media pembelajaran hanya memfasilitasi guru di dalam kegiatan belajar mengajar,

sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, pada pelaksanaannya masih ada tenaga pendidik yang tetap menggunakan metode konvensional sehingga kurang memotivasi anak-anak di dalam belajar. Metode ceramah yang terus menerus serta materi muatan lokal seperti bahasa Jawa yang memberi kesan kedaerahan membuat peserta didik menjadi lebih mudah bosan sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan menyenangkan.

Di dalam ruang lingkup anak-anak, materi wayang kulit memang masih kurang diminati di ruang lingkup Sekolah Dasar (SD) di kota Surakarta. Hal ini dikarenakan kurang minatnya anak-anak di dalam mengenal karakter wayang serta munculnya budaya-budaya populer seperti game yang menurut anak-anak lebih menarik untuk dikenal. Hal ini ditambah dengan bentuk wayang yang terlalu rumit sehingga anak-anak cenderung kesulitan di dalam mengenal tokoh pewayangan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat dan minat anak-anak di dalam mengenal wayang kulit. Karena pada dasarnya, wayang kulit merupakan salah satu dari materi bahasa Jawa yang berperan sebagai salah satu contoh dari pendidikan karakter yang terwujud di kurikulum 2013 serta upaya intansi pendidikan di dalam pelestarian budaya wayang agar tidak hilang ditelan oleh zaman. Berdasarkan data diatas, perlunya sebuah terobosan agar wayang kulit mudah dikenali sehingga anak-anak semangat di dalam belajar wayang kulit, terobosan itu adalah dengan “Perancangan Karakter Tokoh Wayang Kulit Purwa sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar”. Penggunaan media pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan

dan menyesuaikan dengan selera minat anak-anak diharapkan memudahkan anak-anak belajar sekaligus mengenal tokoh wayang kulit purwa dengan baik.

D. ANALISIS SWOT

Adapun analisa SWOT yang digunakan sebagai media informasi yang lebih terfokus terhadap tujuan dari informasi yang ditunjukkan. Oleh karena itu, analisa yang digunakan adalah analisa dengan metode kualitatif. Jika diuraikan, hasil dari analisa tersebut diantaranya :

1. Strength (Kekuatan)

Anak-anak di ruang lingkup Sekolah Dasar (SD) sudah dibekali oleh kualitas pendidikan yang baik, yang mana sesuai dengan kaidah kurikulum yang berlaku. Pendidikan di Sekolah Dasar memfokuskan diri kepada pendidikan karakter, sehingga ada berbagai macam materi yang disajikan di dalam setiap mata pelajarannya yang berkaitan dengan pendidikan karakter, salah satunya adalah materi wayang kulit di dalam Bahasa Jawa. Wayang merupakan salah satu pencerminan dari sikap menjaga budaya dan juga sebagai media pendidikan karakter. Wayang memiliki pesan moral yang bertujuan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pendidikan karakter di jenjang Sekolah Dasar.

2. Weakness (Kelemahan)

Anak-anak cenderung mudah dipengaruhi oleh *trend-trend* yang berkembang saat ini, terlebih kepada *trend* yang berbau negatif. Hal ini mengakibatkan kecenderungan minat belajar anak-anak mudah untuk turun. Selain itu, adanya anggapan wayang merupakan budaya yang sudah tidak *up*

to date dan terkesan kuno membuat ketertarikan anak-anak di dalam mempelajari wayang pun semakin menipis.

3. Opportunity (Peluang)

Pada umumnya, anak-anak Sekolah Dasar (rentang usia 6-12 tahun) menyukai budaya massa yang populer, seperti animasi dan game. Terlebih, di masa sekarang fenomena *revisualisasi* tokoh sejarah dan mitologi bisa dibilang berhasil karena sukses membawa kembali nama-nama tokoh tersebut di kalangan anak muda, yang terwujud dari inovasi dan kreasi baru, baik yang berasal dari animasi, game, komik, maupun cerita bergambar. Hal ini bisa dimanfaatkan sebagai peluang di dalam memperkenalkan wayang sebagai media pembelajaran yang disukai serta menarik minat anak-anak. Dengan media pembelajaran yang menyesuaikan minat anak-anak serta dikemas dengan visual yang mudah diingat membuat pengenalan wayang kulit untuk anak-anak menjadi semakin efektif.

4. Threats (Ancaman)

Perkembangan teknologi dan budaya massa memiliki pengaruh terhadap proses belajar anak. Adapun budaya seperti film, animasi, maupun game mampu merubah karakter dari anak-anak. Sehingga anak-anak memerlukan pengawasan dan bimbingan orang tua. Selain itu, perkembangan teknologi dan budaya massa juga membuat budaya seperti wayang kulit menjadi kurang diminati oleh generasi muda. Karena wayang kulit dianggap sebagai kebudayaan kuno yang ketinggalan zaman.