

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada tahun 2020 dimana masyarakat sudah sangat familiar dengan elektronik, mengakibatkan kurang dikenalnya budaya tradisional Indonesia dikarenakan masyarakat lebih mementingkan hal-hal berbau moderen daripada budayanya sendiri. Banyak sekali budaya tradisional Indonesia yang mulai tidak dapat ditemui atau bahkan menghilang dikarenakan masyarakat tidak tertarik dengan hal-hal yang berbau kuno dan tidak modern. Salah satu budaya tradisional yang hilang atau sedikit masyarakat milenial yang tahu adalah folklor. Folklor menurut (Saleh, 2012) adalah dimensi masa lampau yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang terbaik untuk melangkah di masa depan. Dalam arti ini folklor dalam pendidikan menjadi resolusi untuk mencerminkan dan menjaga kearifan lokal. Sedangkan pengertian folklor menurut Saleh dan dengan kenyataan yang kita hadapi saat ini itu berbanding terbalik. Berbanding terbalik dikarenakan di zaman milenial saat ini, penyampaian folklor secara lisan dari generasi ke generasi jarang atau bahkan tidak dapat ditemui.

Seperti yang sudah diungkapkan oleh Saleh bahwa folklor dapat dijadikan media pembelajaran yang terbaik untuk melangkah di masa depan. Salah satu folklor yang tidak asing didengar oleh masyarakat Indonesia yaitu folklor Ramayana.

Bermula pada zaman dahulu terdapat sebuah kerajaan yang terletak di utara Sungai Gangga bernama Kosala yang dipimpin oleh seorang raja bernama Dasarata. Dasarata memiliki tiga orang istri yaitu Kausalya, Kaikeyi, dan Sumitra. Ketiga istrinya tersebut melahirkan empat putra yang bernama Rama, Bharata, Lesmana, dan Satruguna.

Keempat putra tersebut berguru kepada Wasista yang kemudian Rama berguru kepada Wiswamitra setelah diminta untuk membunuh raksasa jahat yang bernama Maricha dan Subahu dikarenakan kedua raksasa tersebut selalu mengganggu sembhayang Wiswamitra.

Saat mengembara bersama dengan Wiswamitra, Rama pun mengikuti sayembara pengangkatan busur di Negeri Mithilia yang menawarkan hadiah yaitu dapat menikah dengan Sinta. Di akhir, Rama memenangkan sayembara tersebut dan kemudian menikah dengan Sinta.

Saat Rama pulang dari mengembaranya bersama Wiswamitra, Dasarata sangat bahagia dan berpikir untuk memberikan kekuasaan raja untuk Rama . Seluruh keluarga dan masyarakat

Kosala menyetujui hal tersebut namun Kaikeyi menolak penobatan Rama sebagai dan Rama pun diasingkan di hutan Dandaka selama 14 tahun.

Rama bersama Sinta dan Lesmana meninggalkan Kosala menuju hutan demi menebus dosa yang dibuat ayahnya jika melanggar janjinya dengan Kaikeyi. Di tengah pengasingan tersebut, Sinta diculik oleh Rahwana yang merupakan Raja Alengka. Kemudian Rama meminta bantuan dari Sugriwa dan Hanuman yang merupakan *wanara* paling sakti.

Berkat bantuan dari Hanuman, Rama pun berhasil menang melawan Rahwana dan akhirnya dapat bertemu kembali dengan Sinta. Kemudian setelah 14 tahun, Rama, Sinta, dan Lesmana kembali dan kemudian diangkat menjadi raja. Mereka pun hidup bahagia.

Seperti yang dapat diketahui bahwa Ramayana merupakan epos asal India tentu memiliki perbedaan dengan Ramayana versi Indonesia yang dimana sudah mengalami berbagai proses penyesuaian dari kebudayaan masing-masing. Ramayana versi India memiliki cerita yang lebih panjang dan lebih lengkap tetapi memiliki akhir cerita yang sedih. Sedangkan Ramayana versi Indonesia memiliki cerita yang lebih sederhana dan tidak selengkap yang ada di Ramayana India. Nama-nama karakter yang ada di dalam epos Ramayana India tidak semuanya disampaikan di dalam epos Ramayana versi Jawa. Akhir cerita di dalam epos Ramayana versi Indonesia pun berakhir dengan bahagia berbanding terbalik dengan epos Ramayana versi India.

Tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat sudah kehilangan minat dengan apa yang disebut folklor dikarenakan berpikiran bahwa folklor merupakan hal yang *kolot*, *katrok*, dan tidak menarik. Padahal dalam folklor sendiri, terdapat nilai-nilai kehidupan yang bisa ditiru dan juga diteladani. Salah satu folklor yang ada yaitu epos Ramayana. Epos Ramayana yang ditulis oleh Valmiki terbagi dalam 6 *Kandaas* atau buku yaitu Bala Kanda, Ayodhya Kanda, Aranya Kanda, Kishkindha Kanda, Sundara Kanda, Yuddha Kanda. Buku pertama yang bernama Bala Kanda yang bercerita tentang Dasarata yang menjadi raja di Ayodhya, buku kedua yang bernama Ayodhya Kanda menceritakan tentang Dasarata yang akan menyerahkan kerajaan kepada Rama, namun mendapat halangan oleh Dewi Kekayi, buku ketiga Aranya Kanda menceritakan tentang bagaimana Rama dan Laksamana membantu para tapa yang berada di asrama mengusir raksasa yang datang dan mengganggu, buku keempat Kishkindha Kanda bercerita tentang sang Rama yang berduka dikarenakan hilangnya Dewi Sita, buku kelima Sundara Kandha tentang sang Hanuman yang datang ke Alengkapura untuk mencari tahu keadaan Dewi Sita dan kemudian membakar Alengkapura dikarenakan iseng, buku ke enam Yuddha Kanda merupakan klimaks dalam epos Ramayana yang dimana menceritakan tentang Rama dan raja kera Sugriwa mengerahkan pasukan tentara kera untuk penyerangan ke Alengkapura.

Epos Ramayana merupakan epos yang memiliki nilai-nilai kehidupan yang bersifat baik dan dapat dijadikan sebagai teladan di dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa nilai yang ada dalam epos Ramayana yaitu nilai moral hubungan manusia dengan Tuhan (berdoa, bersyukur, beribadah, dan memuji Tuhan), hubungan manusia dengan manusia (keakraban, memberi semangat, persaudaraan, sikap kekeluargaan, taat, memberi nasihat, dan setia kawan), hubungan manusia dengan dirinya sendiri (kasih sayang, pantang menyerah, rela berkorban, bela negara, sabar, niat baik, pemaaf, dan introspeksi diri), hubungan manusia dengan alam sekitar (memuji keindahan alam). Nilai kesetiaan merupakan nilai yang paling ditekankan di dalam epos Ramayana ini, terbukti dari kesetiaan Sinta yang selalu menemani Rama ketika pembuangan di hutan yang rela meninggalkan segala kemewahan yang ada di dalam kerajaan dan juga saat Sinta masuk ke dalam kobaran api suci untuk membuktikan bahwa dirinya masih suci dimana merupakan bentuk kesetiaan Sinta kepada Rama. Kesetiaan Sinta sebagai istri dari Rama digambarkan sama indahnya dengan kekawin yang berbunyi: *"Bahaya, bencana menyeramkan, dan berbagai resiko yang kakanda sebutkan sebagai halangan dan bencana sungguh-sungguh merupakan nilai yang mendorong saya untuk mengikuti kakanda, untuk tinggal bersama disana. Karena Cinta hamba hanya kepada kakanda"* (Val. Ram. II:29.2). Nilai-nilai di atas tentu baik jika diterapkan di kehidupan nyata yang tentunya akan memberikan dampak baik.

Epos Ramayana juga tak luput dari sosok ikonik yang ada di dalam alur ceritanya. Sosok ikonik yang bernama Hanuman. Menurut Sindusastra (1930, pp. 10-15) Hanuman merupakan anak dari Dewi Anjani dengan Batara Guru. Sewaktu Batara Guru berkeliling dunia, yang diikuti Narada dengan para dewa, ia melihat Anjani yang sedang bertapa seperti katak (*nyanthoka*). Keluarlah air mani Batara Guru. Air mani dibuang jatuh pada daun asam yang masih muda (ron kamal = sinom). Sinom dipetik dan dilempar jatuh ke mulut Anjani. Lalu kemudian Anjani mengandung. Bersamaan dengan lahirnya "*jabang bayi*", Anjani kembali berupa manusia (sebelumnya berupa kera), lalu dibawa oleh para bidadari ke kahyangan yang kemudian bayi tersebut dipelihara oleh Batara Bayu, dan diberi nama Anjaniputra, raden Pawanusta, Ramadayapati, Prabancanasuta, Nilatmaja, Anoman, Bayutenaya atau Maruti. Hanuman sendiri merupakan sesosok kera putih yang dapat berbicara dan juga beradat istiadat seperti manusia yang dimana dia merupakan putra dari Batara Bayu dan Dewi Anjani. Hanuman diperintahkan oleh ayahnya untuk mengabdikan kepada Rama di dunia. Dalam perannya yang mengabdikan kepada Rama, dia berhasil menemukan Sinta yang disekap oleh Rahwana yang kemudian memporakporandakan Kerajaan Alengka. Hanuman memiliki sifat karakter yang setia kepada tuannya, sopan santun dan rendah hati, ganas, kesatria serta berpendirian teguh,

kuat dan tabah dalam menjalani sesuatu. Jika sifat karakter dari sesosok Hanuman ini diterapkan di kehidupan nyata, maka tentunya akan berdampak baik bagi masyarakat. Sosok ikonik Hanuman inilah yang membuat penulis ingin mengenalkan Hanuman yang terdapat dalam epos Ramayana dimana berfokus pada buku Kishkindha Kanda sampai buku Yuddha Kanda dalam bentuk digital painting serta ilustrasi yang perawakkannya berbeda dari cerita aslinya atau dapat disebut sebagai redesain. Pemilihan metode pengenalan dengan cara digital painting dan redesain dikarenakan masyarakat sekarang lebih tertarik melihat sesuatu yang baru serta berbau digital dan modern.

Oleh karena itu penggunaan digital painting sebagai pewarnaan agar warna yang tercipta beraneka ragam serta menciptakan gradasi. Sedangkan redesain digunakan sebagai upaya meningkatkan impresi masyarakat atau memberikan kesan modern. Proses di atas sendiri disebut dengan pemajuan kebudayaan yang tentunya sudah di atur dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 5 tahun 2017.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat sudah mulai tidak tertarik dengan folklor dikarenakan dianggap suatu hal yang ketinggalan jaman dan tidak memiliki kesinambungan dengan dunia modern yang dimana semua serba elektronik. Hal-hal berbau folklor mulai dibuang dan dianggap tidak ada. Folklor Epos Ramayana pun hanya sedikit masyarakat jaman sekarang yang tahu. Sangat disayangkan jika folklor Epos Ramayana sampai dilupakan oleh masyarakat pada jaman sekarang dikarenakan Epos Ramayana sendiri memiliki nilai-nilai kehidupan yang dimana dapat diterapkan di kehidupan nyata dan tentunya memiliki efek yang positif bagi masyarakat khususnya anak muda. Berikut ini merupakan beberapa masalah tentang Epos Ramayana yang telah diidentifikasi :

1. Kurangnya antusias masyarakat tentang folklor Epos Ramayana khususnya sosok Hanuman di zaman modern atau serba elektronik.
2. Kurangnya pengenalan folklor Epos Ramayana khususnya sosok Hanuman kepada masyarakat.
3. Kurangnya media untuk menyampaikan folklor Epos Ramayana.
4. Dianggapnya folklor seperti Epos Ramayana khususnya sosok Hanuman sebagai demonisasi.
5. Kurang modernnya sosok Hanuman di dalam folklor Epos Ramayana bagi masyarakat modern.

6. Sebagai upaya pengayaan keragaman dalam pengembangan kebudayaan dan tradisi

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang dilakukan di atas, maka disusun sebuah solusi yakni melakukan perancangan yang menyajikan karakter Hanuman dalam bentuk yang lebih populer dan mampu diterima oleh anak muda saat ini tanpa menghilangkan nilai-nilai yang ada dari Hanuman tersebut. Pemilihan karakter Hanuman sendiri juga didasari dengan nilai-nilai karakter Hanuman yang baik seperti setia, sopan santun dan rendah hati yang dimana jika hal-hal tersebut diterapkan ke dalam kehidupan nyata, maka akan memberikan dampak yang positif bagi masyarakat dan juga lingkungan sekitar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang ulang konsep dan visualisasi karakter Hanuman yang lebih populer dan disukai oleh remaja usia 15 – 30 tahun sebagai upaya pengayaan keragaman dalam pengembangan kebudayaan dan tradisi?

### **1.5 Tujuan dan Target Perancangan**

Tujuan dan target perancangan yaitu untuk mendapatkan rancangan serta konsep dan visualisasi karakter Hanuman dalam bentuk yang lebih populer dan disukai oleh remaja usia 15 – 30 tahun berupa *character concept*. Penggunaan cara *Character Concept* tersebut diwujudkan dengan visualisasi : 1) Five – point turn around; 2) Character Action Postes; 3) Facial expression; 4) Character model sheet; dan implementasi berupa lima buah *concept art* berwarna dan media pendukung seperti *tote bag*, media sosial/online, kaos, dan juga topi.

Tentunya dalam kisah, Hanuman berinteraksi dengan karakter lain. Hal tersebut ditunjukkan dengan diperintah, bertarung, dan menyelamatkan oleh siapakah Hanuman. Sehingga dihasilkan beberapa karakter penting yang berada di alur ceritanya.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Manfaat bagi penulis**

- a. Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan khususnya dalam bidang karakter desain dan *digital painting* untuk membuat konsep yang matang, orisinal dan kreatif.
- b. Menerapkan ilmu yang telah didapat dan dipelajari sebelumnya selama menempuh masa perkuliahan di Universitas Ma Chung.
- c. Meningkatkan kreatifitas dalam bidang karakter desain.
- d. Memiliki kesempatan untuk memperkenalkan diri sebagai seorang desainer atau ilustrator kepada orang lain.

### **1.6.2 Manfaat bagi Universitas**

- a. Dapat memperkenalkan nama universitas ke masyarakat.
- b. Meningkatkan kerjasama antara universitas dan masyarakat.
- c. Membantu universitas untuk mengukur kemampuan peserta didik.
- d. Membantu universitas mengaplikasikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat luas.

### **1.6.3 Manfaat bagi Masyarakat**

- a. Mengingat kembali folklor Ramayana yang memiliki nilai-nilai kehidupan positif.
- b. Mendapatkan maskot untuk diterapkan di kemasan ataupun website dimana menambah daya tarik secara visual.
- c. Masyarakat menjadi tahu bahwa terdapat prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Ma Chung.