

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Budaya dan sejarah merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dipelihara dan dilestarikan, Indonesia sendiri memiliki beragam budaya dan kesenian tradisional yang tersebar dari Sabang sampai Merauke dengan keunikan dan cirikhas yang dimiliki masing-masing kebudayaan itu sendiri. Kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks yang didalamnya meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, adat istiadat serta kesanggupan dan kebiasaan yang dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Harrington dalam Tylor,1981). Banyaknya keanekaragaman budaya di Indonesia yang memiliki nilai-nilai filosofis bagi kehidupan masyarakat Indonesia selama bertahun-tahun telah mengalami kegoncangan, kegoncangan tersebut diakibatkan oleh masuknya kebudayaan asing yang kemudian mendominasi kebudayaan lokal (Sachari, 2007: 6). Dengan melestarikan dan memahami budaya kita sendiri, diharapkan para generasi muda mampu lebih menghargai nilai-nilai khas bangsa Indonesia, mengambil suatu falsafah yang baik dan berguna bagi kehidupan.

Sastra lisan dan tertulis adalah salah satu produk dari bermacam-macam jenis kebudayaan lainnya yang dimiliki bangsa Indonesia. Seni tari, musik, norma, sastra lisan, dan sastra tertulis merupakan hasil dari kebudayaan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar. Sastra lisan merupakan bagian dari kebudayaan yang termasuk dari cerita rakyat atau *folklore* (Koentjaraningrat, 2004:09). Cerita rakyat atau kisah-kisah lokal dapat disampaikan dengan menggunakan berbagai media yang dianggap mampu untuk menarik perhatian dan minat audiensnya. Salah satu kesenian Indonesia yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pesan baik itu pesan keagamaan, pesan moral, dan cerita rakyat adalah pentas seni pertunjukan wayang. Wayang merupakan salah satu puncak karya seni budaya Indonesia yang paling menonjol diantara banyak karya seni lainnya. Wayang terus berkembang dari zaman ke zaman, yang juga merupakan salah satu media penerangan, dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat

serta hiburan (Kresna, 2012: 3). Dalam arti luas kata *wayang* menjadi berarti sebuah pertunjukan atau sebuah drama yang menggunakan/ memainkan boneka. Jenis teater Jawa tradisional yang sering dibicarakan adalah wayang kulit yang terkenal dan dicintai tidak hanya di pulau Jawa, di Bali dan wilayah-wilayah lain. Narasi dan dialognya diresitasi oleh dhalang yaitu juru cerita, yang memainkan semua boneka. Penonton dapat duduk di depan maupun belakang layar dengan menyaksikan boneka wayang maupun bayangannya (Holt, 2000: 157). Wayang digunakan sebagai media komunikasi yang populer di kalangan masyarakat, kisah-kisah nya sendiri memiliki keanekaragaman yang hampir seluruhnya menyimpan nilai-nilai moral dan kebudayaan yang dapat dijadikan sebagai pedoman dan contoh. Dari banyaknya jenis kisah-kisah pewayangan dan tokoh-tokohnya, Salah satunya yang paling populer di masyarakat adalah sosok Raden Gatotkaca, Satrio Pringgodani. Kisah-kisah nya sendiri memiliki keanekaragaman dimana setiap episode dan judul dalam kisah tersebut menyimpan banyak pesan dan filosofi yang baik dan bermanfaat bagi audiensnya, pesan tersebut dapat bersifat Horizontal maupun vertikal.

Hingga saat ini menjadikan buku sebagai sarana komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan sebuah pesan dan informasi. Pengajaran tentang perilaku sosial dan moral anak-anak pada abad ke-16 sangat mengandalkan buku, sementara buku-buku dengan nilai moral tinggi sangat populer dikalangan menengah. Hubungan antara isi buku dan harapan masyarakat diteliti oleh O'Dell (1978), yang menemukan bahwa buku-buku anak secara sistematis digunakan sebagai perantara untuk kontrol sosial dalam pendidikan anak. Dalam buku-buku anak tersebut, perilaku nakal/ buruk selalu mendapat hukuman, sedangkan perilaku baik secara konsisten diperlihatkan sebagai sumber kebahagiaan karena adanya persetujuan orang tua dan teman sebaya.

Berdasarkan hasil dari penelitian penulis dengan menyebarkan kuesioner dan angket pada sebuah Sekolah Dasar di Jawa Tengah pada tahun 2013, dapat disimpulkan bahwa Belakangan banyak beredar buku yang bertemakan cerita rakyat dan kisah-kisah dalam pewayangan seperti: Punakawan, Pandawa Lima, Mahabarata, Garudayana dan lain sebagainya. Sastra lisan ini pun biasanya hanya

disampaikan dari mulut ke mulut, orang tua, guru, dan pendamping saja. Sehingga sampai saat ini masih banyak anak-anak yang tidak mengenal dan hanya mendengar sekilas mengenai kisah-kisah pewayangan dan karakter yang ada di dalam kisah pewayangan tersebut. Hurlock (2004) menyebutkan bahwa, anak-anak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari ketrampilan tertentu, di usia ini anak akan lebih senang mengulang aktivitas sampai mereka trampil dalam melakukannya, anak-anak lebih cepat belajar, lebih aktif dan gembira atau tertawa riang, ketrampilan motorik yang mendorong anak agar aktif bermain dengan hiburan, karena bermain merupakan bentuk yang dominan. Pada masa ini juga senang dibacakan dan melihat gambar-gambar di buku yang memiliki ilustrasi penuh dengan warna dan menarik.

Hasil dari kusioner yang disebarakan pada anak usia 6-12 tahun di sebuah Sekolah Dasar kalangan menengah dan menengah keatas, juga kepada orang tua murid yang mendampingi putra dan putrinya di sekolah tersebut dengan pertanyaan yang berkaitan dengan selera baca dan pengetahuan mengenai wayang, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak hanya mengetahui tokoh-tokoh tertentu dan hanya mengetahui atau mendengar namanya saja dari mulut ke mulut. Kurangnya wawasan dan pengetahuan anak mengenai pewayangan diakibatkan oleh perkembangan teknologi yang sudah sangat maju, dan kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk membaca. Buku-buku pendidikan budaya lokal dinilai kurang menarik minat anak karena berbeda jauh dengan buku komik dan buku ilustrasi yang mengandung unsur kebudayaan luar dengan model ilustrasi dan gambar yang jauh lebih menarik. Banyak artikel-artikel lokal yang menyebutkan bahwa cerita-cerita atau fabel yang berasal dari luar Indonesia lebih mendominasi pasaran, Seperti yang disebutkan Republika dengan artikel yang berjudul Buku Anak yang Takkan Lekang di pertengahan tahun 2012 menyebutkan bahwa, kisah-kisah tersebut telah digantikan dengan komik dan animasi asing yang membanjiri toko-toko buku di seluruh Indonesia hingga ribuan *copy*. Akibatnya sedikit demi sedikit identitas bangsa ini mulai terkikis oleh kebudayaan bangsa asing yang dibawa masuk secara leluasa. Sangat jelas buku dan komik-komik tersebut adalah hasil buah tangan seniman luar negeri

yang memiliki akar budaya yang jauh berbeda dengan budaya bangsa Indonesia. Hal tersebutlah yang melandasi penciptaan buku ilustrasi kisah pewayangan episode Jabang Tetuko, diharapkan masyarakat Indonesia khususnya di pulau Jawa dapat mengenal dan mengingatkan lagi sebagai warisan budaya yang kaya akan makna, filosofi dan mitos dibalik setiap karakter yang terkandung di setiap kisah nya.

Sebagai bangsa Indonesia terutama anak yang tengah berjuang untuk maju dalam era globalisasi sangat memerlukan nilai-nilai moral agar tidak larut oleh pengaruh negatif budaya asing. Indonesia kaya akan kearifan lokal yang tersimpan dalam budaya bangsa, maka dari itu nilai-nilai budaya, etika yang terkandung dalam wayang perlu diperkenalkan kepada anak-anak usia dini, agar anak-anak nantinya bisa belajar dari tokoh-tokoh tersebut, karena tidak hanya memiliki cerita yang menarik tetapi juga penuh dengan tuntunan moral keutamaan hidup (Solichin, 2010: 301).

Kualitas dan daya tarik yang terkandung dalam setiap kisah pewayangan sebenarnya tidak kalah menarik jika dibandingkan dengan cerita buatan luar, karena kisah ini tidak ditujukan hanya untuk menghibur, tetapi juga sebagai sarana edukasi, nilai-nilai kehidupan, moral, religi, bahasa dan emosional. Raden Gatotkaca yang melekat pada benak masyarakat merupakan sosok kesatria/ super hero, tidak jauh berbeda dengan tokoh manusia super dari luar negeri seperti superman, dan sejenisnya tetapi superman lebih mendunia dan merasuki pikiran anak-anak bahkan di Indonesia. Sementara Gatotkaca kalaulah terdengar namanya hanya di Jawa, itupun jarang dikenal aoleh anak-anak, seolah-olah kebudayaan tersebut hilang dimakan perkembangan jaman yang kian maju seiring berjalannya waktu. Kini kisah-kisah pewayangan semakin ditinggalkan oleh generasi muda, karena dianggap kuno (kolot) dan sudah ketinggalan jaman. Generasi muda usia dini pada khusus nya kini mulai malas membaca dan kurang tertarik dengan kisah-kisah pewayangan. Mereka lebih tertarik dengan cerita-cerita dan tokoh buatan luar negeri dengan media dan desain yang lebih inofatif. Sangat disayangkan bila Wayang sebagai satu produk budaya Indonesia yang paling

banyak dikenali terutama di Jawa ini makin merosot popularitasnya di negara sendiri.

Alasan pemilihan tema dari buku berjudul "Gatutkaca episode Jabang tetuko" karena wayang dan kisah-kisahny adalah salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya (Kresna, 2012: 3). Jabang tetuko adalah kisah mengenai lahirnya sang legenda raden gatutkaca mulai dari masa kecil hingga dewasa, selain itu kisah Jabang tetuko adalah salah satu pementasan wayang yang paling populer dan terkenal bahkan hingga ke mancanegara hingga saat ini. Nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam kisah ini selalu mengajak masyarakat untuk berbuat baik dan menghindari kejahatan, menolong sesama tanpa pamrih, dan setia kawan, kisah tersebut sarat akan makna, edukasi budaya lokal dan tentu saja sangat menarik untuk dibaca anak-anak karena memiliki alur cerita yang penuh aksi dan pertarungan. Dalam Kitab Epos Mahabrata kisah ini memiliki nilai-nilai yang sangat bermanfaat bagi anak untuk membentuk karakteristik yang pantang menyerah dan rela berkorban demi sesama (Rajagopalacari, 2005).

Dengan upaya pembuatan buku ilustrasi cerita pewayangan episode Jabang Tetuko yang berbasis *coloring digital* untuk anak-anak usia 6-12 tahun diharapkan mampu meningkatkan minat baca pada anak dan menjadi kebanggaan bagi masyarakat pada umumnya karena memiliki karya seni yang bermutu tinggi dan modern namun tetap memiliki nilai dan filosofi khas Indonesia. Nantinya buku ini akan memberikan banyak ajaran, tuntunan dan tatanan nilai-nilai kultural baik melalui representasi jalan cerita maupun tokoh. Dengan menggunakan bahasa visual dan verbal yang mudah untuk dipahami anak. Teknik pewarnaan yang baik akan mampu menarik minat anak untuk membaca dan memahami isi buku, karena warna merupakan unsur yang sangat penting untuk membuat kesan atau *mod*.

Sudah sepatutnya sebagai warga Indonesia untuk bangga terhadap apa yang di miliki Bangsa ini dan mencintai segala keanekaragaman budaya yang ada, sehingga generasi muda tidak malu untuk mengenal, mempelajari, dan melestarikan berbagai kebudayaan dan kisah-kisah tradisi sebagai harta yang

paling berharga. "Tak kenal maka tak sayang" inilah selogan yang patut di tanamkan sejak dini untuk menjadi sebuah landasan yang kokoh, supaya anak-anak sebagai generasi penerus bangsa dapat menjaga, menyanyangi, dan juga bangga pada sosok pahlawan yang memiliki nilai-nilai khas milik bangsa Indonesia sendiri.

## **1.2. Rumusan Masalah**

- a) Bagaimana melestarikan kembali tokoh Raden Gatotkaca pada anak usia 6-12 tahun sehingga meningkatkan minat anak pada kisah-kisah pewayangan?
- b) Bagaimana merancang buku ilustrasi yang menarik bagi anak sehingga dapat meningkatkan minat baca?

## **1.3. Tujuan Perancangan**

- a) Melestarikan cerita rakyat dan tokoh-tokoh wayang dalam kisah "jabang tetuko" khususnya tokoh Raden Gatotkaca
- b) Merancang buku ilustrasi yang menarik, dengan gaya ilustrasi yang lebih modern, kreatif dan dapat meningkatkan minat baca pada anak sehingga dapat menjadi sarana edukasi kebudayaan lokal.

## **1.4. Manfaat Perancangan**

- a) Bagi Masyarakat  
Diharapkan mampu menjadi solusi bagi orangtua untuk meningkatkan minat baca bagi anak-anak dan mencintai kebudayaan khususnya tokoh dan cerita pewayangan.
- b) Bagi Ilmu DKV  
Menjadi panutan dalam merancang sebuah buku ilustrasi untuk anak yang dapat meningkatkan minat baca dan ketertarikan akan kebudayaan lokal.

c) Bagi Target Audience

Anak-anak usia 6-12 tahun dapat mengenal tokoh Raden Gatotkaca dan mengenal tokoh-tokoh pendukung lainnya dalam buku dengan tetap bermain dan membaca.

### **1.5. Batasan Masalah**

Perancangan visual dalam bentuk buku ilustrasi pewayangan episode Jabang Tetuko dan media pendukung untuk anak. Cerita diadaptasi dari cerita wayang episode jabang tetuko (kelahiran) legenda Jawa, hingga Raden Gatotkaca dewasa dan memerintah dengan arif di negeri raksasa pringgadani. Gaya visual menggunakan gaya ilustrasi kartun berwarna yang disesuaikan dengan selera anak dengan media promosi mencakup seluruh pulau Jawa dengan media yang disesuaikan dengan selera anak usia 6-12 tahun.

### **1.6. Metode Penelitian**

Sumanto dalam bukunya yang berjudul metodologi penelitian sosial dan pendidikan menyebutkan bahwa dalam penelitian pendidikan ada dua jenis metode yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif. Metode Kualitatif dan Kuantitatif merupakan metode penelitian yang secara definisi maupun pelaksanaannya bertolak belakang. Pengertian dan perbedaan kedua metode tersebut yaitu:

a. **Metode Penelitian Kualitatif**

Adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih banyak menggunakan teknik analisis mendalam (*in-depth analysis*), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif

berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif.

#### **b. Metode Penelitian Kuantitatif**

Adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial. Untuk dapat melakukan pengukuran, setiap fenomena sosial di jabarkan kedalam beberapa komponen masalah, variabel dan indikator. Setiap variabel yang di tentukan di ukur dengan memberikan simbol-simbol angka yang berbeda-beda sesuai dengan kategori informasi yang berkaitan dengan variabel tersebut. Dengan menggunakan simbol-simbol angka tersebut, teknik perhitungan secara kuantitatif matematik dapat di lakukan sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang belaku umum di dalam suatu parameter. Tujuan utama dari metodologi ini ialah menjelaskan suatu masalah tetapi menghasilkan generalisasi. Generalisasi ialah suatu kenyataan kebenaran yang terjadi dalam suatu realitas tentang suatu masalah yang di perkirakan akan berlaku pada suatu populasi tertentu. Generalisasi dapat dihasilkan melalui suatu metode perkiraan atau metode estimasi yang umum berlaku didalam statistika induktif. Metode estimasi itu sendiri dilakukan berdasarkan pengukuran terhadap keadaan nyata yang lebih terbatas lingkupnya yang juga sering disebut "*sample*" dalam penelitian kuantitatif. Jadi, yang diukur dalam penelitian sebenarnya ialah bagian kecil dari populasi atau sering disebut "*data*". Data ialah contoh nyata dari kenyataan yang dapat diprediksikan ke tingkat realitas dengan menggunakan metodologi kuantitatif tertentu. Penelitian kuantitatif mengadakan eksplorasi lebih lanjut serta menemukan fakta dan menguji teori-teori yang timbul.



Dalam perancangan Buku Ilustrasi Gatotkaca Episode Jabang Tetuko penulis menggunakan metode analisis campuran kualitatif dan kuantitatif, yaitu memadukan antara metode deskriptif dan statistik. Metode Kualitatif digunakan untuk menentukan jenis ilustrasi dan bentuk karakter visual yang akan digunakan dalam perancangan buku, sehingga nantinya dapat meningkatkan minat anak pada buku bacaan dan kisah pewayangan. Metode Kualitatif digunakan untuk menentukan potensi pasar dan nilai jual dari perancangan buku ilustrasi Gatotkaca episode Jabang Tetuko.

## **1.7 Teori Seputar Masalah yang Dikaji**

### **1.7.1 Cerita Rakyat**

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Cerita rakyat atau legenda adalah cerita pada masa lampau yang menjadi cirikhas setiap bangsa dengan kultur budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita rakyat pada umumnya diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu. Ada dua bentuk cerita rakyat yaitu puisi dan prosa. Cerita rakyat dalam puisi diantaranya adalah pantun, peribahasa, kiasan, pepatah dan perumpamaan. Sedangkan cerita rakyat dalam bentuk prosa diantaranya dongeng, legenda, kisah-kisah pewayangan, dan mite (Danandjaja, 1994:4).

Cerita rakyat merupakan suatu bentuk cerita yang populer di kalangan rakyat, baik itu cerita fiksi, dongeng ataupun kisah-kisah dalam pewayangan. Cerita rakyat adalah suatu genre sastra yang dimiliki oleh semua bangsa di dunia, cerita rakyat baik yang bernilai lisan atau bukan adalah bagian dari apa yang disebut *Folklore* lisan. Membicarakan cerita rakyat berarti menggali kembali budaya dan adat istiadat yang berkembang di masyarakat. Cerita rakyat atau *Folklore* adalah sebagian dari kebudayaan suatu kelompok masyarakat, yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun. (Danandjaja, 1994:4).

### **1.7.2 Jenis Cerita Rakyat**

Menurut William R. Bascom dalam Danandjaja (1994), cerita rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu:

#### **a) Mite**

Mite adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa ataupun makhluk setengah dewa. Preistiwa terjadi di dunia lain atau bukan di dunia seperti dikenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Mite umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama dan terjadinya maut, bentuk khas bintang, bentuk tipografi, gejala alam, dan sebagainya.

#### **b) Legenda**

Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai cirri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu pernah dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi manusia yang ada kalanya memiliki sifat-sifat luar biasa, dan sering kali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib seperti yang terdapat dalam kisah-kisah pewayangan Jawa. Tempat terjadinya adalah di dunia yang seperti dikenal kini.

#### **c) Dongeng**

Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan dongeng tidak terikat oleh waktu dan tempat. Menurut Antti Arane dan Smith Thompson dalam Danandjaja (1994) membagi jenis-jenis dongeng menjadi empat bagian antara lain:

##### **1. Dongeng binatang**

Dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.

## 2. Dongeng biasa

Dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi oleh manusia dan biasanya adalah kisah duka seseorang.

## 3. Dongeng anekdot

Lelucon dan anekdot adalah dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati, sehingga menimbulkan tawa bagi kelompok pendengarnya atau tokoh tertentu yang menjadi sasaran dongeng itu, disamping itu juga dapat menimbulkan rasa sakit hati.

## 4. Dongeng berumus

Dongeng berumus adalah dongeng-dongeng yang oleh Antti Arane dan Stith Thompson disebut formula tales, dan strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng-dongeng berumus mempunyai beberapa subbentuk, yakni, dongeng bertimbun banyak (*cumulative tales*), dongeng untuk permainan orang (*catch tales*), dan dongeng yang tidak mempunyai akhir (*endless tales*).

Berdasarkan jenis-jenis cerita rakyat tersebut, kisah pewayangan Jabang tetuko sendiri dapat digolongkan kedalam jenis cerita legenda, karena kisah tersebut pernah dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. legenda ditokohi manusia yang ada kalanya memiliki sifat-sifat luar biasa, dan sering kali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib, dan tempat kejadiannya pun benar-benar ada di masa lampau.

### **1.7.3 Budaya**

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sangskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut culture, yang berasal dari kata latin Colere, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Kebudayaan sebagai sistem ide atau gagasan, sistem itu berfungsi sebagai pedoman dan penuntun masyarakat untuk bersikap dan berperilaku. (James P. spardley).

### **1.7.4 Wayang**

Wayang adalah seni pertunjukan asli Indonesia yang berkembang sangat pesat di pulau Jawa dan Bali. Selain itu beberapa daerah seperti Sumatra dan Semenanjung Malaya juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh dengan kebudayaan Jawa dan Hindu. Pada tanggal 7 November 2003 UNESCO menetapkan Wayang sebagai Pertunjukan bayangan boneka tersohor dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Wayang memiliki banyak kisah-kisah dan tokoh-tokoh yang beraneka ragam, dengan karakteristik tokoh-tokoh yang berbeda satu dengan yang lainnya dan mengandung nilai-nilai moral tersendiri dalam setiap kisah nya. Salah satu tokoh yang sangat familiar di telinga masyarakat Indonesia adalah sosok Raden Gatot kaca. Namun kini namanya sudah sangat jarang terdengar, walaupun ada hanya kalangan tertentu saja. Sesuai keterangan yang disampaikan diatas banyak nilai positif yang harus kita pertahankan dari kesenian wayang baik kisah ataupun tokoh-tokoh yang ada didalam nya. (Mulyono, 1978:9).

### **1.7.5 Mahabarata Jabang Tetuko**

Rajagopalachari (2005), dalam Kitab Epos Mahabarata, menyebutkan bahwa kisah Mahabarata adalah karya sastra kuno yang konon ditulis oleh Begawan Vyasa dari India. Gatotkaca adalah seorang tokoh dalam kisah Mahabharata yang dikenal sebagai putra Bimasena dari keluarga Pandawa. Berawal dari kisah raja raksasa bernama Kala Pracona yang terpesona atas kecantikan Dewi Supraba dan berusaha untuk mempersuntingnya. Namun para Dewa tidak menyetujui keinginan tersebut dan Kala Pracona pun marah dan mengerahkan ribuan pasukan untuk menggempur kahyangan. Para dewa di kahyangan pun tak sanggup membendung kekuatan Kala Pracona dan terpaksa bertahan didalam kahyangan sambil mencari sosok pahlawan yang dapat mengalahkan Kala Pracona dan pasukannya. Di sisi lain ada seorang bayi yang bernama Tetuko yang sedang mengalami nasib tragis dimana ari-arilya tidak dapat dipisahkan dari tubuhnya. Para dewa pun sepakat untuk membantu sang bayi dengan syarat Tetuko harus melawan Kala Pracona. Tetuko pun diceburkan kedalam kawah Candradimuka di Gunung Jamurdipa. Para dewa kemudian melemparkan berbagai jenis senjata pusaka ke dalam kawah tersebut. Beberapa saat kemudian Tetuko pun muncul dengan wujud laki-laki dewasa lengkap dengan segala jenis pusaka para dewa-dewa tersebut. Ia pun dihadiahkan seperangkat pakaian pusaka yaitu Caping Basunanda, Kotang Antrakusuma, dan Terompah Padakacarma. Sejak saat itu pula Tetuko berganti nama menjadi Gatotkaca. Dengan pakaian tersebut, Gatotkaca pun dapat terbang secepat kilat menuju kerajaan Trabelasuket dan mengalahkan Kalapracona. Jabang Tetuko merupakan kekayaan sastra budaya Jawa yang masih dipertahankan hingga saat ini. Dahulu cerita ini dipentaskan secara sederhana. Namun saat ini seiring dengan perkembangan zaman, pentasannya pun di pentaskan dengan cara yang lebih modern tanpa mengurangi nilai aslinya seperti dari tata musik, panggung, sound dan lain-lain. Pentasannya Jabang Tetuko juga merupakan pentasannya yang begitu terkenal bahkan hingga di mancanegara. Tidak heran, salah satu ragam kebudayaan Indonesia ini begitu dibanggakan dan dijaga kelestariannya.

Jabang Tetuko juga merupakan contoh kreativitas budaya yang mumpuni agar bertahan dan tetap ada ditengah beragam arus moderenitas dan globalisasi yang ada.

