

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.2 Wayang Kulit

A. Sejarah Wayang Kulit

Wayang kulit adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional Indonesia yang telah ada sejak berabad-abad silam, terutama berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Kata wayang berasal dari kata "bayang" atau "bayangan", karena pertunjukan ini dilakukan dengan menampilkan bayangan tokoh-tokoh wayang di balik kelir (layar putih tipis), yang disorot dengan lampu (tradisionalnya menggunakan lampu minyak atau blencong) (Sugita & Pastika, 2022).

Sebagian besar sejarawan cenderung menerima pandangan bahwa wayang kulit merupakan hasil akulturasi budaya lokal Nusantara dengan pengaruh Hindu-India, terutama dalam penggunaan kisah epik dan nilai-nilai ajarannya. Wayang kulit mencapai puncak perkembangan awalnya pada masa Kerajaan Hindu-Buddha, khususnya Kerajaan Medang dan Majapahit (abad 9–15 M). Wayang kemudian mengalami islamisasi pada masa Kesultanan Demak dan Kesultanan Mataram, dengan tokoh Walisongo (khususnya Sunan Kalijaga) yang memainkan peran

penting dalam mengadaptasi wayang sebagai media dakwah Islam. Wayang Sebagai Media Pendidikan dan Dakwah (Setiawan, 2020).

Pada masa Islam, tokoh-tokoh pewayangan tidak dihapuskan, tetapi disesuaikan dengan nilai-nilai Islam. Misalnya, tokoh Semar dan Punakawan yang semula tidak ada dalam versi India, diciptakan untuk membawa pesan-pesan lokal dan keagamaan dengan pendekatan humor dan sindiran sosial. Wayang kulit tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menyelipkan banyak pesan moral, nilai keagamaan, serta kritik sosial-politik yang dikemas dengan simbol-simbol budaya. Penyebaran Wayang Kulit di Indonesia Wayang kulit menyebar luas di berbagai wilayah di Indonesia, namun berkembang dengan kekhasan masing-masing daerah.

B. Peralatan Pagelaran

1. Wayang Kulit

Wayang itu sendiri adalah tokoh-tokoh boneka pipih yang terbuat dari kulit kerbau atau sapi yang dikeringkan, lalu diukir dan diwarnai secara detail.

2. Perlengkapan Dalang

- a. Cempala: Palu kecil dari kayu atau tanduk, digunakan untuk mengetuk kotak kayu (keprak).
- b. Kepyak: Lempeng logam yang diketuk dengan cempala untuk menciptakan ritme atau isyarat kepada gamelan.

3. Gamelan

Musik tradisional yang mengiringi pertunjukan wayang. Musik gamelan memperkuat suasana cerita dan memberi jeda antar babak. Melalui musik yang ditimbulkan ini membuat pagelaran semakin menarik dan tidak menjenuhkan untuk disaksikan, efek dari musik menghidupkan suasana dan membuat pagelaran seperti kenyataan.

4. Kelir (Layar Wayang)

Kelir adalah layar putih tipis dari kain (biasanya mori), tempat bayangan wayang diproyeksikan. Fungsinya sebagai Media visual utama; penonton melihat bayangan tokoh di balik layar. Ukuran disesuaikan dengan panggung, biasanya sekitar 2x3 meter.

5. Blencong (Lampu Wayang)

Lampu tradisional sebagai sumber cahaya untuk menciptakan bayangan wayang di kelir. Jenis Blencong Blencong minyak: Menggunakan minyak kelapa dan sumbu. Blencong listrik: Menggunakan lampu pijar atau LED (modern).

6. Debog (Batang Pisang)

Batang pisang yang telah dipotong dan dipasang di bagian bawah kelir. Fungsi sebagai Tempat menancapkan wayang-wayang selama pertunjukan. Kelebihan Lembut dan mudah ditusuk, tapi cukup kuat untuk menopang wayang.

C. Pemeran Pagelaran

1. Dalang (Pemain Wayang Utama), tokoh sentral dalam pertunjukan. Dalang mengatur alur cerita, memainkan semua tokoh wayang, menyuarakan dialog, menyampaikan pesan moral, dan mengarahkan iringan gamelan.
2. Pengrawit (Pemain Gamelan), mengiringi pertunjukan dengan musik tradisional Jawa menggunakan seperangkat gamelan.
3. Sindhen dan Gerong (Vokalis Tradisional), sindhen penyanyi perempuan yang menyanyikan tembang Jawa (macapat atau sulukan). Gerong penyanyi laki-laki yang biasanya menyanyi secara kelompok.

2.1.2 Media

Media merupakan suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan (Kusumawardani et al., 2022). Pendapat lain menyatakan bahwa media adalah segala jenis saluran yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi atau pesan (Yuliastini et al., 2020). Dengan kata lain, media dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Media memiliki pengaruh besar dalam layanan bimbingan dan konseling, yang pada dasarnya merupakan proses komunikasi, di mana media menjadi bagian penting dari proses tersebut (Yuliastini et al., 2020).

Media berperan sebagai saluran yang menentukan kualitas sebuah komunikasi, apakah berjalan dengan baik atau tidak. Media

memiliki fungsi sebagai sarana penyampaian informasi di lingkungan sekitarnya. Selain itu, media berperan dalam menjembatani informasi yang diperoleh dengan kebutuhan khalayak sasaran. Oleh karena itu, proses pemberitaan atau komunikasi melalui media lebih menekankan pada tahap seleksi, evaluasi, dan interpretasi terhadap informasi yang disampaikan (Ibrahim & Samsiah, 2022). Masyarakat memandang peran media sebagai hal yang penting dalam menyalurkan aspirasi, nilai-nilai, maupun warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai penyampai seni dan budaya serta pendukung dalam proses pendidikan.

2.1.3 Pendidikan Moral

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat (1): “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Moral merupakan nilai yang berkaitan tentang baik-buruk kelakuan manusia. Olehnya itu, moral berkaitan dengan nilai terutama nilai afektif (sikap). Moralitas merupakan aspek kepribadian seseorang dalam kaitannya dengan kehidupan sosial secara harmonis, adil dan seimbang. Perilaku moral sangat diperlukan demi terwujudnya

kehidupan yang damai, teratur, tertib, dan harmonis (Rubini, 2019). Moral dapat memberikan wawasan masa depan kepada manusia, baik sanksi sosial maupun konsekuensi dalam kehidupan sehingga manusia akan penuh pertimbangan sebelum bertindak. Moral dalam diri manusia juga dapat memberikan landasan kesabaran dalam bertahan di dalam setiap dorongan naluri dan keinginan/nafsu yang mengancam harkat dan martabat pribadi.

Pendidikan moral adalah proses penanaman, pembentukan, dan pengembangan akhlak yang mulia sejak dini hingga dewasa. Pendidikan moral sangat penting untuk membentuk kepribadian dan peradaban bangsa serta relevan erat dengan pendidikan Islam yang bertujuan membentuk manusia berakhlak karimah (mulia) (Abidin, 2021). Proses ini bertujuan untuk membentuk karakter, sikap, perilaku serta bertindak sesuai dengan nilai-nilai kebaikan, keadilan, tanggung jawab, dan kemanusiaan. Pendidikan moral tidak hanya tentang pengetahuan teori mengenai nilai-nilai baik, tetapi juga tentang membiasakan dan membentuk karakter melalui latihan, keteladanan, serta pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan moral menurut (Zuriah, 2011) antara lain:

- 1) Mampu memahami nilai-nilai budi pekerti di lingkungan keluarga, lokal, nasional dan internasional melalui adat istiadat, hukum, undang-undang dan tatanan antar bangsa.

- 2) Mampu mengembangkan watak atau tabiat secara konsisten dalam mengambil keputusan yang bijak atau berbudi pekerti ditengah-tengah rumitnya kehidupan bermasyarakat saat ini.
- 3) Mampu menghadapi masalah nyata dalam masyarakat secara rasional dan bijak, dengan mempertimbangkan norma budi pekerti dan nilai-nilai moral yang berlaku.
- 4) Mampu menggunakan budi pekerti yang baik bagi pola perilaku yang berguna dan bertanggung jawab.

2.1.4 Generasi Muda

Generasi muda adalah kelompok usia muda yang sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, biasanya mencakup remaja hingga dewasa awal (sekitar usia 12–30 tahun). Mereka berada dalam tahap transisi dari masa anak-anak menuju kedewasaan, di mana mereka mulai membentuk identitas diri, memiliki idealisme tinggi, dan sedang aktif mengeksplorasi potensi diri. Generasi muda sering disebut sebagai penerus bangsa, karena mereka memiliki peran penting dalam menentukan arah masa depan suatu negara atau masyarakat melalui pemikiran, tindakan, dan inovasi mereka (Apyanto, 2022).

2.1.5 Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead

A. Biografi George Herbert Mead

George Herbert Mead lahir di Sout Hadley, Massachussets pada 27 Februari 1863 dari keluarga keals menengah yang sukses dan

terdidik. Ayahnya, Hiram Mead merupakan pendeta dan seorang pengajar teologi di Oberlin College. Sedangkan ibunya yaitu, Elizabet adalah seorang pejabat di Mount Holyoke College selama beberapa tahun, ia menjabat sebagai presiden di Oberlin College pada tahun 1879 dan menerima gelar sarjana pada tahun 1883. Setelah lulus, George Herbert Mead mengajar sekolah dasar dan juga bekerja sebagai surveyor di sebuah perusahaan kereta api sebelum ia mendaftarkan dirinya di Harvard pada tahun 1887 untuk melanjutkan Pendidikan. Di Harvard, Mead belajar filsafat dan psikologi pada filsuf pragmatis yang terkenal yaitu William James. Filsuf ini yang pada akhirnya akan sangat mempengaruhi pemikiran Mead dalam interakionisme simbolik. Setelah menerima gelar sarjana kedua dari Harvard, Mead pergi ke Jerman untuk belajar psikologi di bawah psikologi terkenal Wilhelm Wundt, yang juga sangat dipengaruhi ide-ide Mead tentang *symbolic Gesture, Society* dan *the Self*.

Meskipun George Herbert Mead tidak pernah menyelesaikan Pendidikan untuk meraih gelar Ph.D., ia mulai bekerja di Universitas Michigan pada tahun 1891. Pada tahun yang sama, ia menikah dengan Helen Puri. Di Universitas Michigan, Mead di lingkungan akademik yang kaya, karena disana terdapat dua tokoh besar yang turut membentuk pemikirannya: sosiolog terkenal Charles Cooley dan filsuf John Dewey. Pada tahun 1894, atas undangan John Dewey, Mead meninggalkan Universitas Michigan dan bergabung dengan Universitas Chicago. Di institusi ini, ia mengabdikan diri selama

lebih dari tiga deade hingga wafat pada tahun 1031 dalam usia 68 tahun.

B. Pemikiran Herbert Mead Tentang Interaksionisme Simbolik

Teori Interaksionisme Simbolik merupakan salah satu pendekatan penting dalam ilmu sosial yang menekankan pada makna dalam interaksi sosial. Teori ini berpandangan bahwa realitas sosial tidak hadir begitu saja, melainkan dibentuk melalui proses komunikasi antarindividu, manusia tidak berinteraksi terhadap dunia sosial secara langsung, tetapi melalui proses interpretasi terhadap simbol-simbol sosial yang digunakan dalam komunikasi (Siregar, 2011). Simbol-simbol tersebut dapat berupa bahasa, isyarat tubuh, ekspresi wajah, pakaian, maupun benda-benda tertentu yang dimaknai bersama dalam suatu konteks sosial. Oleh karena itu, makna tidak bersifat tetap atau objektif, melainkan dibentuk, dinegosiasikan dan dimodifikasi secara terus-menerus dalam proses interaksi (Kholidi et al., 2022). Interaksionisme simbolik pada dasarnya menjelaskan kerangka yang digunakan untuk memahami bagaimana manusia, bersama dengan sesama manusia, menciptakan dunia dengan simbol, serta bagaimana dunia simbolik tersebut mempengaruhi dan membentuk perilaku manusia (Effendi et al., 2024).

Untuk memperjelas bagaimana interaksionisme simbolik bekerja sebagai proses komunikasi, maka penyisipan lima unsur komunikasi agar lebih relevan, hal ini karena teori interaksionisme

simbolik pada dasarnya menjelaskan bagaimana manusia menciptakan dan memaknai suatu symbol melalui komunikasi, sehingga meninjau teori ini dengan memakai kerangka unsur komunikasi dapat membantu memahami proses tersebut secara sistematis. Berikut merupakan lima unsur komunikasi menurut Harold Lasswell dalam buku Deddy Mulyana (2005), antara lain:

1. Sumber

Sumber sering juga disebut dengan pengirim, penyandi, komunikator, pembicara (*speaker*) atau pencetus. Sumbernya adalah pihak yang mengambil inisiatif atau pihak yang membutuhkan komunikasi.

2. Pesan

Pesan adalah sekumpulan lambing verbal atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan dan niat dari suatu sumber. Suatu pesan terdiri atas unsur-unsur: arti, lambing-lambang yang digunakan untuk menyampaikan arti dan corak organisasi pesan.

3. Simbol

Simbol merupakan alat atau sarana yang digunakan pengirim untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Saluran juga mengacu pada format pesan, metode pesan dan cara pesan disajikan.

4. Penerima

Nama lain dari penerima adalah koresponden, decoder, audiens, pendengar dan komunikan. Penerima adalah seseorang yang menerima pesan dari pengirim.

5. Efek

Efek merupakan apa yang terjadi pada penerima setelah menerima pesan.

Interaksi simbolik ada karena ide dasar dalam membentuk makna yang terbentuk dari pikiran manusia (*Mind*), mengenai diri (*Self*) dan hubungannya di tengah interaksi sosial, yang tujuan utamanya adalah untuk memediasi serta menginterpretasikan makna di tengah masyarakat (*Society*). Makna terbentuk melalui proses interaksi dan satu-satunya cara untuk menciptakan makna dengan menjalin hubungan bersama individu lain melalui interaksi tersebut (Siregar, 2011).

Definisi dari ke tiga ide dasar dari interaksionisme simbolik, sebagai berikut:

1. Pikiran (*Mind*)

Pikiran (*Mind*) merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol yang memiliki makna sosial yang sama, di mana setiap individu perlu mengembangkan pikirannya melalui interaksi dengan orang lain.

2. Diri (*Self*)

Diri (*Self*) adalah kemampuan individu untuk merefleksikan dirinya berdasarkan penilaian atau pandangan orang lain. Teori interaksionisme simbolik merupakan cabang sosiologi yang membahas konsep diri (*The-Self*) dan hubungan individu dengan dunia luar.

3. Masyarakat (*Society*)

Masyarakat (*Society*) merupakan jaringan hubungan sosial yang dibentuk dan dikonstruksi oleh setiap individu dalam masyarakat. Setiap individu secara aktif dan sukarela terlibat dalam perilaku yang mereka pilih, yang pada akhirnya memungkinkan mereka mengambil peran dalam kehidupan sosial.

2.2 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian dari Silfiana Pramitaningsih tahun 2023, yang berjudul “Analisis wayang sebagai media dakwah di Kabupaten Cilacap”. Penelitian ini menunjukkan bahwa wayang kulit efektif sebagai media dakwah dengan menyampaikan nilai-nilai ajaran Islam-termasuk aqidah, syariah, dan akhlak-melalui cerita, petuah dalang, serta musik dan lagu sinden selama pagelaran. Dalang mengemas pesan dakwah dengan bahasa yang mudah dipahami dan konsep kekinian agar menarik bagi masyarakat luas tanpa terkesan menggurui, sehingga perpaduan unsur edukasi dan hiburan membuat pesan moral dan agama lebih mudah diterima. Keefektifan wayang kulit sebagai media dakwah juga tercermin dari banyaknya

penonton dan tingkat penerimaan masyarakat, menjadikannya sarana yang relevan untuk menyebarkan nilai-nilai agama sekaligus melestarikan budaya tradisional.

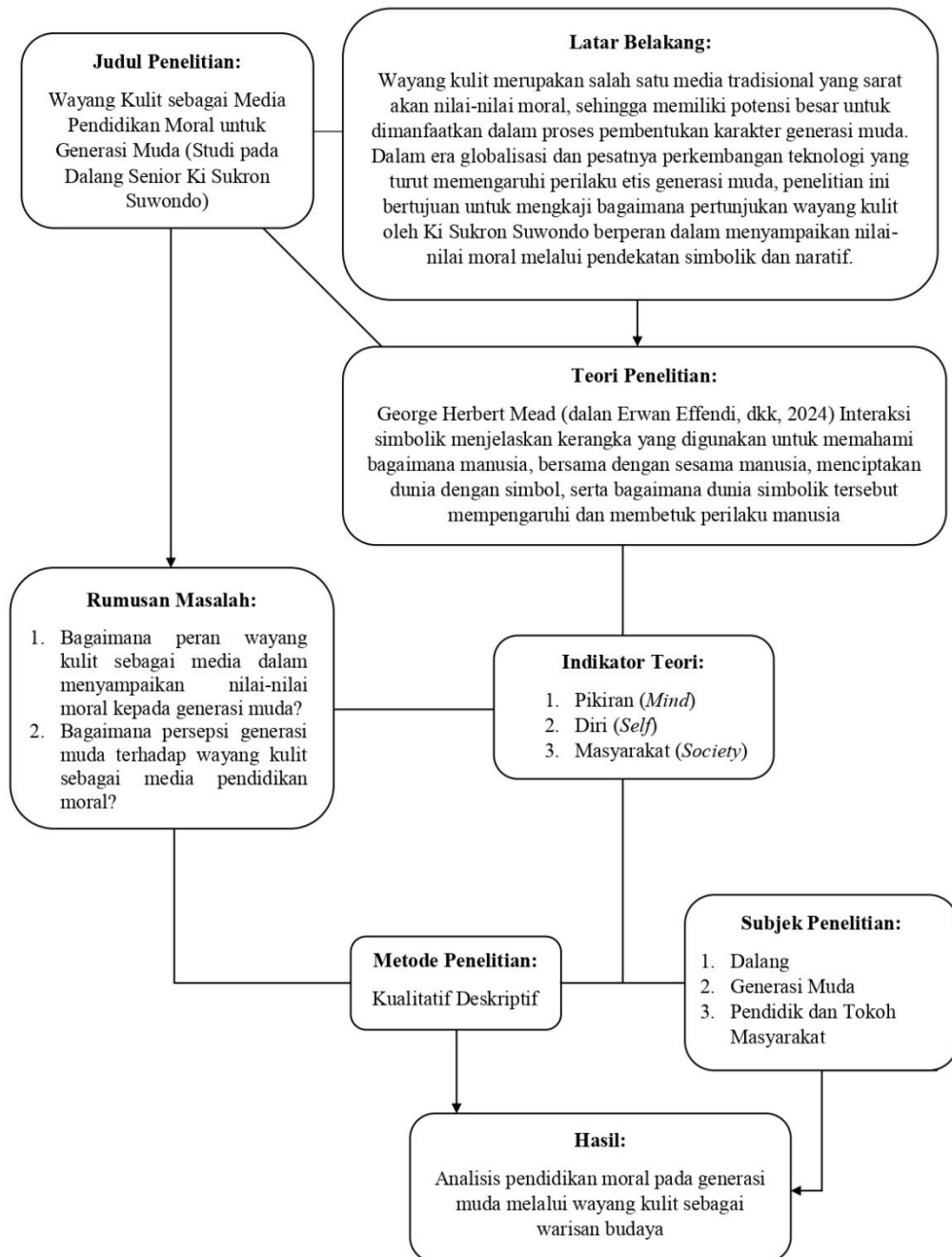
2. Skripsi dari Taufik Hidayat pada tahun 2020, yang berjudul “Nilai Pendidikan Moral dalam Wayang Kulit dan Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam (Telaah Video Lakon Semar Mbangun Kahyangan Sanggit Ki Warseno Slenk)”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa lakon Semar Mbangun Kahyangan merupakan lakon carangan yang di-sanggit oleh Ki Warseno Slenk, lakon ini di-sanggit mempunyai maksud bahwa seorang Semar akan membangun kejiwaan para kawula dan pepunden-nya. Dalam lakon ini banyak mengandung nilai pendidikan moral, baik yang moral yang terpuji maupun tercela. Moral yang terpuji di antaranya: religius, adil, demokratis, mandiri, peduli sosial, syukur, jujur, dan menghargai orang lain. Adapun moral yang tercela di antaranya: marah (ghaḍab), dengki (ḥasad), sombong (takabbur), dan membunuh. Terdapat relevansi antara nilai pendidikan moral dalam lakon Semar Mbangun Kahyangan sanggit Ki Warseno Slenk dengan pendidikan agama Islam, di antara relevansinya terdapat dalam beberapa komponen pendidikan, yakni tujuan pendidikan, fungsi pendidikan, metode pendidikan.
3. Penelitian dari Sukirno Hadi Raharjo dan Siti Utami Dewi Ningrum pada tahun 2024, yang berjudul “Penguatan Pendidikan Karakter pada Generasi Muda Melalui Personifikasi Karakter Pandawa dalam Wayang Kulit. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Wayang Kulit tidak hanya

mempertahankan nilai-nilai kearifan lokal, tetapi juga membawa pesan moral dan nilai-nilai karakter yang dapat diadopsi oleh generasi muda. Personifikasi karakter Pandawa menonjolkan sifat-sifat positif seperti keberanian, kesetiaan, dan kepemimpinan, yang relevan dengan pendidikan karakter.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu gambaran logis dan sistematis yang menjelaskan alur berpikir peneliti dalam menyusun dan mengarahkan penelitian berdasarkan teori-teori, konsep, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Kerangka ini disusun untuk memberikan landasan konseptual dalam memahami hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, serta sebagai dasar dalam menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian (Nasir et al., 2023). Adapun kerangka berfikir yang dimaksudkan adalah:

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran Wayang Kulit sebagai Media Pendidikan Moral untuk Generasi Muda



Sumber: Data diolah oleh peneliti (2025)