



# SERAT RUPA

## Jurnal Ilmu Desain Interior, Desain Komunikasi Visual dan Desain Mode Busana

Penerapan Simbol dan Ornamen pada Konstruksi Tou Kung di Rumah Tinggal Tradisional Cina (Studi Kasus: Rumah Tinggal Tradisional di area Pecinan Jakarta)

Studi Proksemik Melalui Pengamatan Pemilihan Posisi Duduk oleh Penumpang pada Angkutan Kota di Kota Bandung. (Studi Kasus: Angkutan Kota Jurusan Dago-Kalapa-Dago)

Tinjauan Arsitektur Ekletik pada Gereja Katolik di Bali dalam Konteks Globalisme, Pluralisme dan Multikulturalisme.

Taeritori Pribadi dalam Realitas Visual Second Life

Desain Grafis : Suatu Upaya Pemahaman Holistik

Pengaruh Strategi Kreatif Iklan terhadap Persepsi Pemirsa  
Studi Kasus : Iklan Kartu Kredit Visa Platinum Bank Mandiri

Model Anak-anak dalam Iklan Produk untuk Dewasa

Tinjauan Kehadiran Wayang Kancil sebagai Perkembangan -  
Etnologi dalam konteks Antropologi

Tinjauan Semiotika Visualisasi Karakter Pada Game Atelier Iris -  
*The Azoth of Destiny*

Eksploitasi Citra Tubuh Perempuan dalam Video Musik

Teknik Makrame dalam Tren Fashion:

Ironi Terhadap Prinsip Dromologi (Studi Kasus Koleksi Spring/  
Summer DIOR 2011)

Kajian Proporsi pada Ilustrasi Fesyen

*Fashion Photography* dalam Majalah GoGirl!

Rp.50.000,00

# DAFTAR ISI

- Penerapan Simbol dan Ornamen pada Konstruksi Tou Kung di Rumah Tinggal Tradisional Cina (Studi Kasus: Rumah Tinggal Tradisional di area Pecinan Jakarta). Halaman 1-18  
**Yudita Royandi S.T.,S.Ds.,M.Ds.**

Entri ini merupakan penelitian mengenai ornamen Tjong Hoa pada rumah tinggal tradisional oleh Royandi.

- Persepsi Pemirsa Terhadap Strategi Kreatif Iklan Televisi Studi Kasus : Iklan Kartu Kredit Visa Platinum Bank Mandiri. Halaman 19-36  
**Dita Saraswati, Agung E. B. W. dan Sri Wachyuni**

Entri ini merupakan rangkuman dari penelitian untuk thesis magister desain oleh RA. Dita Saraswati.

- Teknik Makrame dalam Tren Fashion: Ironi Terhadap Prinsip Dromologi (Studi Kasus Koleksi Spring/ Summer DIOR 2011) Halaman 37-48  
**Waridah Muthi'ah**

Entri ini merupakan studi dari Muthi'ah mengenai teknik menjalin benang/serat Makrame dalam rancangan Rumah Mode Dior.

- Studi Proksemik Melalui Pengamatan Pemilihan Posisi Duduk oleh Penumpang pada Angkutan Kota di Kota Bandung (Studi Kasus: Angkutan Kota Jurusan Dago-Kalapa-Dago) Halaman 49-64  
**Toddy Hendrawan Yupardhi**

Entri ini merupakan penelitian dari Yupardhi mengenai ruang yang dipergunakan penumpang angkutan kota saat duduk .

- Tinjauan Arsitektur Eklektik pada Gereja Katolik di Bali dalam Konteks Globalisme, Pluralisme dan Multikulturalisme. Halaman 65-78  
**I Made Marthana Yusa**

Yusa menelaah bentuk arsitektur Gereja Katolik di Bali dalam konteks peleburan budaya.

- Objek Kajian Desain Dalam Antropologi : Tinjauan Kehadiran wayang Kancil Sebagai Perkembangan Etnologi Elizabeth Wianto Halaman 79-94

Entri ini merupakan penelitian dari Wianto mengenai tokoh bersifat *trickster* dalam Wayang Kancil

Kajian Proporsi pada Ilustrasi *Fashion*.

**Lois Denissa**

Dalam tulisan ini Denissa memaparkan mengenai proporsi penggambaran tubuh yang digunakan dalam ilustrasi *fashion*.

Halaman  
95-106

Kajian Semiotik pada iklan Lux

**Monica Hartanti**

Entri ini merupakan analisa dari Hartanti mengenai tanda-tanda visual dalam iklan televisi LUX tahun 2011.

Halaman  
107-118

Tinjauan Semiotika Visualisasi Karakter pada Game Atelier Iris – The Azoth of Destiny

**Dewi Isma Aryani**

Dalam tulisan ini Aryani memaparkan tentang tanda-tanda visual yang tampak dalam Game Atelier Iris -The Azoth of Destiny.

Halaman  
119-132

Model Anak-Anak dalam Iklan Produk Untuk Dewasa

**Alit Kumala Dewi dan Didit Widiatmoko Suwardikun**

Tulisan ini mengangkat isu mengenai penggunaan model anak-anak dalam iklan televisi untuk produk dewasa.

Halaman  
133-148

Desain Grafis : Suatu Upaya Pemahaman Holistik

**Rene Arthur Pallit**

Dalam tulisan ini Pallit merenungkan kepentingan mengenai pemahaman desain grafis secara holistik bagi masyarakat luas.

Halaman  
149-164

Batas-batas Realitas Fisik dan Virtual pada Cyberspace Game Online 'Second Life'

**Yunita Setyoningrum**

Tulisan ini membahas mengenai batas teritori personal dalam *online game* dan media sosial Second Life.

Halaman  
165-174

*Fashion Photography* dalam Majalah GoGirl!

**Gisca Fransisca<sup>1</sup>, Sherly Fransisca<sup>2</sup>, Alvanov Zpalanzani<sup>3</sup>**

Esai ini merupakan analisis visual mengenai edgy *fashion photography* dalam Majalah remaja putri GoGirl!

Halaman  
175-186

Eksplorasi Citra Tubuh Perempuan dalam Video Musik

**Berti Alia Bahaduri**

Entri ini merupakan analisa dari Bahaduri mengenai *girl band* yang menggunakan citra tubuh seksi sebagai identitas.

Halaman  
187-200

# OBJEK KAJIAN DESAIN DALAM ANTROPOLOGI: TINJAUAN KEHADIRAN WAYANG KANCIL SEBAGAI PERKEMBANGAN ETNOLOGI

Oleh: Elizabeth Wianto

Staf Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, UK. Maranatha  
Jl. Prof. Drg. Soeria Sumantri, MPH no. 65, Bandung

## ABSTRACT

Cultures change naturally when the heir do not have the same exact experience, background and interest. As time passes by, cultures adapt newer aspects to suit current community to survive, Wayang Kancil (Deer Puppet) also facing this situation. Luckily adaptation in Wayang purposes and forms make us possible to see this kind of artifacts today. Different as Wayang firstly developed as sacred instrument in religious ritual, Wayang Kancil has more practical function. It's general purposes now to entertain and become learning media, therefore in using this form of visual art, people should considering its general meaning to avoid biases and wrong interpretation.

As further described in this essay, uses of characters in Wayang Kancil also known worldwide, not always using 'deer' as its main character but focusing on it's cunning and clever character named trickster. Trickster character well received and everlast in Indonesian culture because this character assured resembling an ideal type of Javanese People whom able to solve their problem meanwhile having their internal obstruction.

This essay describe Wayang presences, by using Wayang Kancil as the perfect example of cultural artifacts that adapting to become casual and having its influence to several forms of similar newer arts, make it succeed to withstand until today.

Keywords: Wayang, Etnologi, Fabel, Cultural Change

---

<sup>1</sup> Penulis untuk korespondensi, email: ewianto@yahoo.co.id

## Pendahuluan

Wayang sebagai salah satu warisan budaya bangsa telah dikenal secara luas di Indonesia, namun demikian tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan dan tingkat apresiasi terhadap hasil budaya luhung ini berbeda maknanya bagi setiap individu. Sejak awal mula dikenalnya, wayang telah mengalami berbagai perubahan visual dan fungsi yang sekaligus membuktikan bahwa ada perkembangan budaya di Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut, tinjauan terhadap objek desain disini akan dikaitkan dengan perkembangan tradisi kolektif yang menyinggung konteks Antropologi Budaya.

Antropologi – yaitu ilmu yang mempelajari manusia secara menyeluruh, memiliki bidang kajian yang sangat luas. Berdasarkan hal tersebut, tinjauan ini terfokus pada Etnologi, yaitu cabang dari Antropologi Budaya yang berusaha untuk mempelajari dinamika kebudayaan – termasuk didalamnya pola-pola kelakuan dan pemikiran dari masyarakat yang salah satunya dapat dilihat dari munculnya cerita-cerita rakyat. (Ihromi: 2006, h. 1-10). Cerita Rakyat sendiri merupakan suatu bagian dari tradisi kolektif atau ‘folklore’ yang merupakan kebudayaan yang diwariskan turun temurun, baik secara lisan maupun dengan bantuan gerak isyarat (Danandjaja: 1984, h. 2). Lebih lanjut Cerita Rakyat yang penyebarannya dilakukan secara lisan, menurut William R. Bascom – dikutip oleh James Danandjaja – terbagi lagi menjadi tiga golongan besar, yaitu Mitos, Legenda dan Dongeng (Danandjaja: 1984, h. 50).

Berfokus pada objek kajian berupa Wayang Kancil karya Ki Ledjar Soebroto – yang mulai memproduksi Wayang Kancil berdasarkan Kitab Serat Kancil Kridomartono karya R.M Sasrawijaya sejak tahun 1980 –, esai ini akan menganalisa bagaimana hasil Desain Komunikasi Visual merupakan suatu perkembangan Etnologi melalui contoh objek: Wayang Kancil yang terkategori sebagai jenis wayang yang baru. Namun demikian, kemunculan Wayang Kancil sendiri memiliki beberapa versi. Berdasarkan hasil korespondensi penulis dengan Daniel Haryono, diketahui bahwa wayang ini diciptakan pertama kali oleh Bo Liem asal Surakarta sekitar pertengahan dekade kedua abad ke-20, kemudian dikembangkan oleh Lie Too Hien sehingga mencapai kira-kira seratus karakter binatang dan hutan. Perkembangan selanjutnya adalah oleh RM Sayid yang memperbanyak karakter yang ada sehingga kurang lebih dua ratus karakter (Haryono, 2013). Pada tulisan ini, versi yang dikaji adalah versi yang dikembangkan oleh Ki Ledjar Soebroto, seorang seniman pembuat wayang asal Yogyakarta yang mengaku belum pernah melihat visualisasi Wayang Kancil versi sebelumnya.

Wayang : Artefak Budaya yang Bertahan

Secara alamiah budaya secara berangsur-angsur berubah, hal ini wajar terjadi karena pewaris kebudayaan tidak semua memiliki pengalaman dan latar belakang yang sama, seiring dengan berjalannya waktu, pelestarian kebudayaan sangat tergantung pada penyebaran ulangnya – yang dalam prosesnya memungkinkan masuknya unsur-unsur kebudayaan asing, walaupun adaptasi dan variasi penyebaran dilakukan berdasarkan kebebasan serta interpretasi pewaris kebudayaan.

Demikian hal tersebut terjadi pada wayang sebagai sebuah kebudayaan yang memiliki sejarah panjang. Pada awalnya, sekitar abad ke-15 SM wayang dibuat dengan fungsi ritual berhubungan dengan kepercayaan yang masih bersifat animisme (Mulyono: 1979, h. 42-44). Namun dengan berkembangnya kebudayaan termasuk beralihnya kepercayaan, fungsi wayang tidak lagi bersifat sesakral ketika pertama kali diciptakan. Salah satu fungsi wayang kini secara umum dikenal adalah sebagai media penyebaran informasi. Adapun penyebaran informasi yang dimaksud sifatnya dapat tetap bermuatan agama maupun beralih menjadi profana.

Pergeseran fungsi dan perubahan nilai yang dimiliki wayang otomatis memungkinkan adanya perkembangan dan pembaharuan jenis-jenis wayang dari awal terbentuknya kesenian ini sehingga sekarang tetap lestari. Hingga kini, terdapat beberapa jenis wayang dianggap telah punah namun demikian tidak mustahil akan dikembangkan lagi oleh peminat wayang dikemudian hari. Wayang Kancil sebagai objek kajian pada esai ini juga merupakan salah satu jenis wayang yang telah mengalami hal serupa. Dapat dikatakan bahwa Wayang Kancil adalah jenis wayang yang terbilang baru, atau lebih tepatnya ‘mengalami pembaharuan’ – apabila merujuk tulisan-tulisan pada beberapa referensi yang telah menyebutkan bahwa wayang kancil telah diperkenalkan oleh Sunan Giri sebagai sarana pembelajaran agama Islam pada abad ke-15 yang kemudian mengalami beberapa kali pembaharuan dan kini dikembangkan oleh Ki Ledjar Soebroto.

### Fabel Si Kancil dalam Antropologi Budaya

Ide dasar Wayang Kancil merujuk pada dongeng yang termasuk ke dalam klasifikasi Dongeng Binatang sesuai dengan klasifikasi Stith Thompson (Danandjaja: 1984, h. 86). Secara umum, dongeng binatang ditujukan bagi anak-anak dan dilihat dari sisi Antropologi,

Dongeng (binatang) muncul sebagai solusi yang menjembatani kondisi yang tidak logis dalam kehidupan nyata dengan sesuatu yang bersifat metafisik, sehingga hasil akhirnya dapat diterima oleh anak-anak berupa materi pembelajaran yang menawarkan adanya harapan,

kemungkinan pendewasaan karakter dan juga landasan pembentukan jati diri (Kottak: 1991, h. 340). Melalui pemaparan mengenai dongeng dan kandungan moralnya, maka diketahui dongeng binatang si Kancil secara spesifik merupakan dongeng binatang berjenis fables, yaitu – “dongeng binatang yang mengandung moral, yakni ajaran baik buruk perbuatan dan kelakuan” (Danandjaja: 1984, h. 98).

#### Fabel Si Kancil dalam Antropologi Budaya

Wayang Kancil adalah salah satu pengembangan wayang yang ditujukan untuk segmen anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Lucia Nessia pada Ki Ledjar Soebroto pada tanggal 26 Agustus 2010, diketahui bahwa Wayang Kancil sebenarnya telah ada sebelumnya dan memiliki fungsi sebagai penyebaran agama Islam. Namun demikian, pembuatan Wayang Kancil yang dilakukan oleh Ki Ledjar Soebroto tidak mengutamakan pengajaran agama Islam, walaupun tetap dikisahkan pada pembukaan pertunjukan bahwa Kancil adalah penjaga sabuk Nabi Sulaiman – seorang nabi yang diyakini mampu berkomunikasi secara verbal dengan binatang-binatang. Penekanan kisah Wayang Kancil disini adalah pada pengajaran moral bagi anak-anak dengan mengangkat isu-isu terkini, seperti misalnya topik-topik yang diangkat untuk mengingatkan mereka agar senantiasa menjaga keanekaragaman hayati dan lingkungan. Pengembangan kisah Wayang Kancil diangkat dari kitab Serat Kancil karya R.M. Sasrawijaya yang dibagi menjadi sembilan cerita umum, yaitu Kancil berguru pada Keong, Kancil dan Buaya Tidak Tahu Balas Budi, Kancil Melompati Buaya, Kancil dan Singa Teler, Kancil dan Gajah, Kancil dan Gerak Gempa, Kancil Mencuri Ketimun, Kancil dan Berang-Berang, serta Kancil Sang Pamong.



Gambar 1. Ki Ledjar Soebroto  
(Sumber : dok. Lucia Nessia, 2010)

Pada awalnya, usaha Ki Ledjar untuk mengangkat kembali Wayang Kancil diawali dari hasil pengamatan beliau yang melihat kecenderungan disekitarnya ketika wayang mulai ditinggalkan oleh anak muda, begitu pula dengan menurunnya kualitas pengajaran moral dan tradisi yang dilakukan oleh pendidik, sehingga dengan pembuatan kembali wayang yang memiliki muatan pesan yang lebih ringan serta berdurasi lebih pendek (satu jam), diharapkan sejak dini anak-anak sudah akrab dengan wayang. Adapun pertunjukan Wayang Kancil dapat dilakukan sebagai pertunjukan mandiri ataupun sebagai pembuka dari Wayang Kulit. Sebagai pengrajin wayang, waktu yang dibutuhkan untuk membuat sebuah wayang berbahan dasar kulit kerbau dan dicat menggunakan cat duko/tembok itu sekitar satu hari hingga satu minggu tergantung tingkat kesulitan (Nessia: 2010).

Sebagai salah satu wayang yang termasuk baru, Wayang Kancil buatan Ki Ledjar Soebroto dikembangkan secara bebas menurut survei empirik seniman pembuatnya, oleh karena itu secara visual, figur-figur pada wayang ini tidak mengikuti kanon Wayang Purwa melainkan mengikuti siluet dan proporsi bentuk asli binatang yang dimaksud. Namun demikian didalam pengembangannya, Ki Ledjar juga membuat jenis-jenis binatang yang memiliki sifat antropomorfis, dimana visualisasi binatang-binatang memiliki postur dan atribut berpakaian manusia, yang membedakan hanyalah pada kepalanya yang tetap berupa kepala binatang yang dimaksud. Secara keseluruhan, Ki Ledjar telah membuat sekitar seratus buah jenis ‘boneka’ wayang yang disesuaikan dengan peran yang muncul pada kisah Kancil berdasarkan Serat kancil yang diikutinya. Berikut adalah contoh wayang kancil hasil karya Ki Ledjar Soebroto.



Gambar 2. Koleksi Wayang Kancil Museum Wayang Jakarta  
(Sumber : dok. Pribadi, 2010)



Gambar 3. Detail Wayang Kancil Koleksi Museum Wayang Jakarta  
(Sumber : dok. Pribadi, 2010)



Gambar 4. Wayang Kancil dengan Postur tubuh Manusia  
(Sumber : dok. Lucia Nessia, 2010)

Dikaitkan dengan keberadaan boneka-boneka atau wayang kancil tersebut, maka tokoh ini dilakukan melalui pertunjukkan rakyat yang oleh Endraswara (2010, h. 99) dikatakan memiliki muatan sosial, budaya dan estetik yang kemudian harus ditransmisikan atau disebarkan (yang dalam hal ini secara) lisan. Jenis penyebaran secara lisan dipengaruhi oleh kapasitas penerima yang kemudian merekonstruksi dan mereorganisasi menjadi pengetahuan yang bertujuan untuk menularkan falsafah hidup yang tentunya dianggap sesuai dengan masyarakat tempat pertunjukkan tersebut diterima.

#### Wayang Kancil dilihat dari Norma Wayang

Pengembangan karakter pada Wayang Kancil versi Ki Ledjar Soebroto apabila dilihat dari ukuran keindahan Hindu yang oleh Sedyawati (1981, h. 14 – 19) dinyatakan dapat dipakai sebagai faktor pembandingan dalam menilai keindahan wayang tidak dapat dikatakan bernilai rendah walaupun memang tidak sedisiplin Wayang Kulit yang secara historis lebih kuat dan untuk itu universalitas pemahamannya lebih dipertahankan. Karena dari enam syarat (sad angga) yang disyaratkan sebagai berikut: 1. Rupabheda (perbedaan bentuk/ penggambaran wayang yang dalam cara-cara tertentu dapat memperlihatkan ikon benda yang dimaksud); 2. Sadrsya (kesamaan dalam penglihatan/ penggambaran wayang yang sesuai dengan simbol yang diakui secara arbiter); 3. Pramana (sesuai dengan ukuran yang tepat/ proporsif antar obyek); 4. Warnikabhangga (penguraian dan penggunaan warna); 5. Bhawa (suasana/ emosi); 6. Lawanya (keindahan/ daya pesona),

perwujudan 'boneka' yang dibuat oleh Ki Ledjar masih dapat dimengerti oleh targetnya karena menggunakan tanda-tanda yang kini sudah diperkenalkan oleh berbagai media komunikasi lain yang juga telah berakulturasi dengan idealisme seni rupa Barat yang merujuk pada idealisme Kebudayaan Yunani yang menggunakan alam atau manusia sebagai tolak ukur (Humanisme).

#### Tinjauan Terhadap Fabel bertokoh Trickster

Tidak dapat dipungkiri, walaupun belum pernah melihat pertunjukkan Wayang Kancil, rata-rata anak-anak yang tumbuh dan menjadi dewasa di Indonesia seyogyanya tahu mengenai tokoh ini. Panjangnya rentang waktu keberadaan dan tetap lestari kisah Si Kancil ini, membuktikan bahwa kisah ini berhasil melewati proses seleksi dan dapat diterima oleh masyarakat di Indonesia. Penerimaan masyarakat Indonesia terhadap kisah Si Kancil ini juga diperkuat oleh pendapat dari Philip Frick Mc Kean yang menyatakan bahwa kisah Kancil sesuai dengan kepribadian kolektif Jawa yang menggunakan kisah ini sebagai media penanaman nilai-nilai moral melalui pernyataannya sebagai berikut:



Gambar 5. Bung Kelinci  
(Sumber : [http://fc04.deviantart.net/fs21/f/2007/235/7/a/Brer\\_Rabbit\\_and\\_Brer\\_Terrapin\\_by\\_BrerRabbitFans.png](http://fc04.deviantart.net/fs21/f/2007/235/7/a/Brer_Rabbit_and_Brer_Terrapin_by_BrerRabbitFans.png))

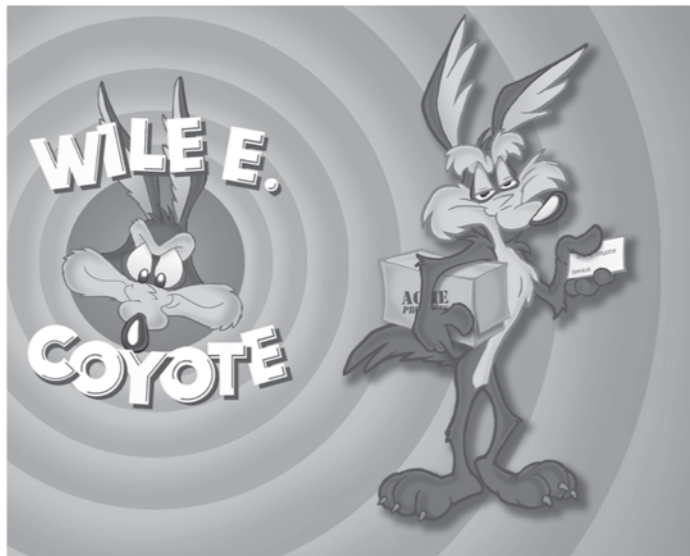


Gambar 6. Bugs Bunny  
(Sumber : <http://image.toutle-cine.com/photos/b/u/g/bugs-bunny-3-g.jpg>)



Gambar 7. Reynard the Fox  
(Sumber : <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d4/Reynard-the-fox.jpg>)





Gambar 8. Wile E. Coyote  
(Sumber : <http://e-122-psi.deviantart.com/art/Wile-E-Coyote-Wallpaper-134641215>)



Gambar 9. Pink Panther  
(Sumber : <http://bawandinesh.name/wp-content/uploads/2009/03/pink-panther-1024x768.jpg>)



Gambar 10. Puss in Boots  
(Sumber : [http://www.money4invest.com/wp-content/uploads/2010/10/shrek\\_puss\\_in\\_boots.jpg](http://www.money4invest.com/wp-content/uploads/2010/10/shrek_puss_in_boots.jpg))

“Dari isi dongeng-dongeng Sang Kancil ... kita dapat menarik kesimpulan bahwa ideal folk Jawa, adalah selalu mendambakan keadaan keselarasan. Dari isi dongeng-dongeng Sang Kancil kita dapat juga menyimpulkan bahwa kancil mewakili tipe ideal orang Jawa atau Melayu-Indonesia sebagai lambang kecerdikan yang tenang ... dalam menghadapi kesukaran, selalu dapat dengan

cepat memecahkan masalah yang rumit tanpa banyak ribut-ribut tanpa banyak emosi. (Danandjaja: 1984, h. 96)

Sebagai catatan binatang sebagai tokoh utama pada wayang ternyata tidak dilakukan hanya oleh Ki Ledjar Soebroto pada Wayang Kancil, karena sampai sekarang setidaknya tercatat ada tiga jenis wayang yang termasuk wayang baru yang juga menggunakan figur-figur binatang seperti diantaranya Wayang Tantri asal Bali, Wayang Sato dan yang paling baru adalah Wayang Rajakaya.

Melalui perbandingan dengan ketiga wayang bertokoh binatang, dapat diketahui bahwa target dari wayang bertokoh binatang dianggap cocok untuk media untuk ‘menyemaikan’ budi pekerti, sehingga dalam tulisan Endraswara (2010, h. 109) juga ditegaskan bahwa ketika pertunjukkan Wayang Kancil dipentaskan, target (siswa SD) tidak dituntut menjadi dalang wayang, tetapi hanya bertujuan supaya mereka dapat menyerap makna dari cerita yang dipaparkan, merasa gembira ketika belajar sastra Jawa, melakukan perubahan sikap dan perilaku dan mengapresiasi atau menilai baik-buruk kisah tersebut.

Lebih lanjut mengenai Si Kancil yang menjadi tokoh dalam fabel di Indonesia ternyata sifatnya memiliki kemiripan dengan beberapa karakter serupa – baik di folklor maupun cerita rekaan yang lebih baru, beberapa diantaranya yaitu: kelinci (Bung Kelinci/ Brer Rabbit, Bugs Bunny), rubah (Reinard the Fox, Wile E. Coyote), Panther (Pink Panther) serta yang paling terkenal karena pernah diangkat dalam film Hollywood yaitu kucing (dalam Puss in Boots). Tentunya lawan dari binatang cerdik tadi adalah binatang yang memiliki sifat pandir dan tamak seperti beruang (Pak Beruang) di Amerika Serikat, Buaya, Harimau dan Kerbau di Asia atau orang-orang yang sifatnya tamak, otoritasnya kuat namun kejam. Berikut adalah beberapa tokoh dari kisah rekaan yang memiliki penokohan serupa dengan Si Kancil:

Kesamaan sifat-sifat tokoh utama dan antagonis pada fabel yang memiliki struktur yang sama dengan fabel Si Kancil, menunjukkan bahwa ada suatu difusi kebudayaan, penokohan ‘Si Kancil’ kemungkinan besar – menurut Sir

Richard Winstead seorang peneliti sejarah dongeng Kancil – berasal dari Aesop, seorang penulis dongeng binatang asal Yunani sekitar tahun 620 - 560 SM.

Menurut pendapat R.B Dixon – masih dalam tulisan Danandjaja, dongeng si Kancil ini muncul di Nusantara dalam rentang abad ke-7 s.d ke-13 pada daerah-daerah yang paling kuat mendapat pengaruh Hindu. Kesimpulan ini diambil karena ternyata daerah yang pernah memiliki hubungan dengan kebudayaan Hindu memiliki cerita serupa, hal serupa tidak terpecah dengan sama kuat pada daerah-daerah yang tidak berinteraksi dengan kebudayaan Hindu. (Danandjaja: 1984, h. 91-92). Lebih lanjut diketahui, bahwa tokoh yang penokohnya seperti Si Kancil disebut dengan istilah Trickster atau tokoh penipu. Seperti yang telah disebutkan diatas pada bagian Fabel Si Kancil dalam Antropologi Budaya – tokoh Si Kancil dikaitkan dengan sifat orang Jawa yang menginginkan adanya keselarasan. Penambahan sifat yang dikorelasikan dengan orang Jawa bukan berarti bahwa orang Jawa sifatnya senang menipu, karena sifat ini sudah muncul sejak pertama kali tokoh ini diperkenalkan, sehingga diberbagai tempat penokohan ini juga tampak. Dengan demikian, sebagai dongeng yang bertujuan untuk mengajarkan moral kepada anak-anak, maka makna ‘penipu’ diperhalus menjadi sifat-sifat cerdik yang jenaka. Hal ini menunjukkan bahwa ada penyesuaian atau adaptasi yang merupakan perkembangan kebudayaan.

Lebih lanjut penokohan Si Kancil dikaitkan dengan kelestariannya sebagai fabel di Indonesia secara Semiotik dapat dianalisa tingkatan tandanya sesuai teori Ferdinand de Saussure yang membagi tingkatan tanda secara denotatif dan konotatif yang berelasi secara arbitrer. Tingkatan tanda konotatif yang merupakan sistem Semiotika tataran kedua disebut oleh Roland Barthes sebagai Mitos Modern (Piliang: 2010, catatan kuliah Semiotika Desain). Adapun kaitan Antropologi dengan Mitos juga telah disinggung oleh Alex Sobur dalam bukunya bahwa “faktanya, mitos memuat inti pusat nilai-nilai dan kepercayaan dari suatu kebudayaan sehingga bersifat religius” (Sobur: 2009, h. 225). Dalam tingkatan makna denotatif terhadap ‘wujud’ tokoh penipu, maka tokoh Si Kancil dan trickster lainnya diwakili oleh fisik ringan, lincah, berkesan lentur karena cenderung langsing dan jangkung, serta memiliki selera humor yang tinggi. Ukuran tubuh tokoh ini juga merefleksikan tenaga yang dimilikinya tidak seberapa bila dibandingkan dengan musuh-musuhnya yang secara fisik lebih besar. Sedangkan pada tataran makna yang kedua atau konotatif dapat diartikan bahwa sifat-sifat Si Kancil merujuk pada kecerdikan, kepandaian bahkan sifat licik. Hal ini sesuai apabila merujuk pada ketidaksempurnaan fisik Kancil yang lemah sehingga ia harus memutar otak apabila tidak ingin menjadi korban lawan-lawannya. Pada tataran makna tingkat kedua ini prinsip kerja mitos berlaku bagi tokoh serupa Si Kancil sebagai naturalisasi dari sesuatu yang tidak

rasional namun menjadi masuk akal terjadi, dengan demikian sifat-sifat Si Kancil yang telah disebut sebelumnya dapat diterima dan dijadikan modal untuk pengajaran moral bagi anak-anak.

#### Pergeseran Makna Konotasi Si Kancil

Melalui analisa mengenai tokoh trickster diketahui bahwa tokoh ini tidak sempurna, seringkali ia dikalahkan oleh tokoh-tokoh lain yang lebih bijaksana (seperti siput) Hal ini menjadi menarik karena pengajaran moral yang menuju kepada kebijaksanaan dapat diasosiasikan dalam sudut pandang orang pertama, sehingga pembaca dapat berempati pada tokoh ketika dirinya ditempatkan pada tingkat yang sama. Namun demikian, tokoh Si Kancil seringkali tampak licik dan bukannya cerdik. Hal ini dapat menyesatkan pembaca-pembaca muda yang mengakses informasi fabel secara instan. Bukan saja anak-anak, karena ternyata pada komunitas dewasa-pun ternyata terbukti kisah Si Kancil ini pernah terinterpretasi secara salah. Salah satu contohnya pernah terpublikasi secara online pada situs detik bertanggal 4 Oktober 2010 yang lalu dimana salah satu tajuknya berjudul “Tanam Benih Anti Korupsi, KPK Perangi ‘Si Kancil’ di Taman Kanak-Kanak” hasil publikasi Suluh Gembyeng Ciptadi. Pada artikel tersebut dilaporkan bahwa Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) melalui pernyataan wakil ketuanya Haryono Umar menyatakan ketidaksetujuan penyebaran kisah ‘Si Kancil’ karena dapat menyebarkan ide untuk mencuri di kalangan anak-anak Taman Kanak-Kanak.

Ternyata fabel yang disebarkan turun-temurun sebagai cerita rakyat yang mengandung pengajaran moral dapat disalahartikan bila penggunaannya dilakukan secara parsial. Pendapat ini juga diutarakan oleh Purnomo Sidhi dalam artikel online pada situs yang berjudul Spirituality in Javanese Fable Story sebagai berikut: “If we only read the story partially, we will lose its moral teaching related to spiritual journey of Kancil. ... Kancil symbolizes immature young character with smart brain in his journey to get meaning of life. He sometimes became saviour, survivor or even bad boy. However,

smart brain is not enough, he should achieve something beyond – that is wisdom” (Sidhi: 2008, <http://socyberty.com/folklore/spirtuality-in-javanese-fable-story>). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa fabel Kancil yang merupakan produk budaya yang lestari serta bertujuan positif

dapat berkonotasi negatif bila dikomunikasikan dengan informasi yang tidak lengkap, hal ini tentunya dapat direduksi bila dalam proses komunikasinya pesan disampaikan dengan pantauan, salah satunya melalui atraksi Wayang Kancil dimana dalang dapat bertindak sebagai guru dan pembimbing.

### Wayang Kancil sebagai Media Pembelajaran

Sehubungan dengan proses komunikasi fabel Si Kancil, maka transfer media yang dilakukan oleh Ki Ledjar Soebroto melalui wayang menjadikan kisah Si Kancil dapat lebih mudah dimengerti oleh anak-anak. Untuk itu Wayang Kancil pernah hadir sebagai salah satu solusi komunikasi edukasi melalui media pertunjukkan boneka berupa wayang yang bersifat dua dimensi seperti wayang kulit. Namun berkaitan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan oleh pertunjukkan Wayang Kancil, memunculkan masalah yang baru. Proses komunikasi yang konvensional seperti yang dilakukan pada pertunjukkan Wayang Kancil terindikasi tidak sesuai dengan perkembangan teknologi dan arus informasi yang demikian pesat. Hal ini terjadi karena jenis komunikasi pada pertunjukkan Wayang yang masih berupa komunikasi antar pribadi secara tatap muka (berarti memerlukan usaha dari setiap individu untuk datang ke tempat pertunjukkan Wayang Kancil). Pada era informasi ini, sudah banyak komunikasi berlangsung dengan media yang lebih murah dan mudah dicapai (seperti contohnya buku cerita dan akses digital melalui internet – terutama untuk masyarakat kota), serta komunikasi pada wayang kancil yang bersifat satu arah (dari dalang pada audiens) yang kini telah tergeser preferensinya oleh komunikasi yang sifatnya interaktif.

Komunikasi yang sifatnya interaktif dipilih sebagai proses pembelajaran yang baru sesuai dengan teori Konstruktivisme gagasan Jean Piaget, yang secara bebas didefinisikan oleh Martin Ryder dalam penelitiannya sebagai berikut: "a philosophical position that views knowledge as the outcome of experience mediated by one's own prior knowledge and the experience of others" (Ryder: 2008. [http://carbon.ucdenver.edu/~mryder/savage.html#def\\_constructivism](http://carbon.ucdenver.edu/~mryder/savage.html#def_constructivism)). Dengan demikian, pengetahuan bukanlah sesuatu yang dapat ditransfer secara linear, karena setiap pelajar dapat membangun pengetahuannya sendiri sesuai dengan proses aktif yang dialami secara nyata.

### Simpulan

Pada hakikatnya, walaupun terjadi pergeseran fungsi kearah praktis, namun kemampuan wayang sebagai sebuah pertunjukan rakyat menunjukkan bahwa ia memiliki kemampuan untuk mengumpulkan kerumunan. Tampak bahwa adaptasi fungsi yang dialami wayang menjadikan hasil karya manusia ini mampu bertahan selama lebih dari 35 abad.

Kini, mayoritas penggunaan wayang tidak lagi diarahkan untuk menjembatani hubungan transenden tetapi lebih kearah pemenuhan kebutuhan rohani yang bersifat menghibur namun memiliki unsur-unsur edukatif.

Upaya untuk melestarikan baik fabel maupun wayang sebagai komunikasi satu arah berupa pengenalan Wayang Kancil telah dilakukan oleh Ki Ledjar Soebroto, sayangnya hal tersebut belum terlalu membuahkan hasil. Hal ini disebabkan oleh media komunikasi yang harus dilakukan secara langsung dapat dianggap sudah usang, serta komunikasi searah dari komunikator pada komunikan yang sudah dianggap tidak ideal untuk konteks edukasi. Berkaitan dengan pergeseran fungsinya, Wayang Kancil sebagai objek kajian yang berupa visual, tidak dapat berkomunikasi tanpa sajian verbal, oleh karena itu secara fisik walaupun Wayang Kancil diminati oleh berbagai kalangan sebagai elemen dekoratif tetapi inti pesan moralnya tidak tersebar dengan optimal. Dengan demikian, timbul suatu pergeseran makna dari perwujudan dari 'boneka dua dimensi' ini, ia tidak lagi merupakan alat peraga pendidikan tapi menjadi barang seni, apalagi ketika dilihat dari norma atau ukuran keindahan Hindu yang menyatakan secara longgar patokan visual karena dikaitkan dengan pemahaman audiens yang juga mengalami pergeseran persepsi. Kondisi ini bukan diungkapkan untuk menunjukkan suatu kemunduran, tetapi sebagai pernyataan realitas terhadap posisi terkini sebuah artefak hasil perkembangan Antropologi Budaya, karena keberadaannya sendiri dapat dikatakan sebagai sebuah prestasi tersendiri.

Terlepas dari artefak secara fisik, tinjauan ini juga menunjukkan bahwa Kancil sebagai tokoh protagonis yang dapat dikatakan muncul sebagai local genui masyarakat Jawa yang sopan dan menjaga perasaan orang lain walaupun bermaksud menegur dan menyampaikan pesan secara implisit (Haryono, 2013) bisa jadi telah mulai luntur. Apakah memang hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan doktrinasi filsafat barat sehingga melahirkan budaya 'global' yang menilai sportivitas Barat lebih hebat daripada sopan santun Timur kiranya perlu dikaji lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Herlambang Bayu. 2008. Wayang Rajakaya. 6 Mei 2008. <http://herlambangbayu.aji.blog.friendster.com>. Diunduh 14 November 2010, pk 19.53 WIB
- Danandjaja, James. 1984. Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain. Jakarta. PT. Grafiti Pers
- Ihromi, T.O. (ed). 2006. Pokok-pokok Antropologi Budaya. Jakarta. PT. Yayasan Obor Indonesia
- Haryono, Daniel. 2013. Korespondensi via Email tanggal 4 Mei 2013. Pkl 16.49. WIB.
- Irvine, David. 2005. Leather gods & wooden heroes: Java's Classical Wayang. Singapore. Times Editions – Marshall Cavendish
- Kottak, Conrad Phillip. 1991. Anthropology: The Exploration of Human Diversity, Fifth Edition. United States of America. McGraw-Hill, Inc
- Mulyono, Sri. 1979. Sebuah Tinjauan Filosofis: Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang. Jakarta. PT. Inti Idayu Press
- Mulyono, Sri. 1982. Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya. Jakarta. PT. Gunung Agung
- Ryder, Martin. 2008. Draft awal dari Handbook of Research on Technoethics (editor Rocci Luppacini dan Rebecca Adell): The Cyborg and the Noble Savage, Ethics in the war on information poverty. [http://carbon.ucdenver.edu/~mryder/savage.html#def\\_constructivism](http://carbon.ucdenver.edu/~mryder/savage.html#def_constructivism). IGI Global. Diunduh 17 November 2010, pk 8.07 WIB
- Sedyawati, Edi. 1981. Pertumbuhan Seni Pertunjukan. Jakarta. Sinar Harapan
- Sidhi, Purnomo. 2008. Spirituality in Javanese Fable Story. 25 Mei 2008. <http://socyberty.com/folklore/spirtuality-in-javanese-fable-story>. Diunduh 13 November 2010, pk 19.32 WIB
- Sobur, Alex. 2009. Semiotika Komunikasi. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Soebroto, Ki Ledjar. 2010. Wawancara terstruktur kepada Ki Ledjar Soebroto. Dilakukan oleh Lucia Nessia. Yogyakarta
- Soewirjo, Budi Adi. 2009. Wayang Kancil, Wayang Sato dan Wayang Rajakaya. 4 Juni 2009. [http://is-is.facebook.com/note.php?note\\_id=89762411085](http://is-is.facebook.com/note.php?note_id=89762411085). Diunduh 14 November 2001, pk 19.06 WIB
- Team Survey ASTI. --. Wayang Tantri. <http://www.babadbali.com/seni/wayang/wayang-tantri.htm>. Copyright Yayasan Bali Galang. Diunduh 13 November 2010, pk 19.39 WIB
- Yasraf, Amir Piliang. 2010. Catatan Kuliah Semiotika Desain: Ideologi dan Mitos. 24 November 2010. Bandung