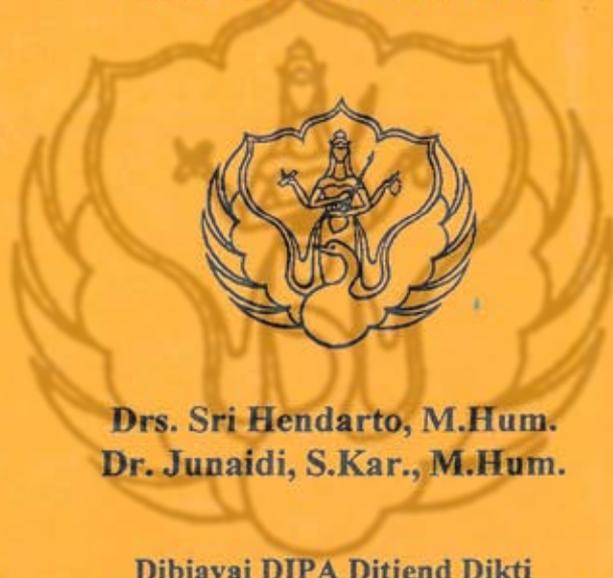


Seni dan Budaya /Industri Kreatif

**LAPORAN TAHUN PERTAMA
PENELITIAN STRATEGIS NASIONAL**

TEMA: SENI DAN BUDAYA /INDUSTRI KREATIF

**WAYANGAN SINGKAT BERBAHASA INDONESIA
SEBAGAI ALTERNATIF PENGEMBANGAN
SENI TRADISIONAL**



**Drs. Sri Hendarto, M.Hum.
Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum.**

Dibiayai DIPA Ditjend Dikti

Nomor: 9541/023-04.1.01/00/20122H/PL/DIT.LITABMAS/III/2012

Tanggal 9 Desember 2011

**LEMBAGA PENELITIAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
NOPEMBER 2012**

| | |
|---------------------------------|-------------------|
| UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA | |
| INV. | 663/PD/KKI/2013 |
| KLAS | |
| TERIMA | 23-04-2013 TTD CN |

Seni dan Budaya /Industri Kreatif

**LAPORAN TAHUN PERTAMA
PENELITIAN STRATEGIS NASIONAL**

TEMA: SENI DAN BUDAYA /INDUSTRI KREATIF

**WAYANGAN SINGKAT BERBAHASA INDONESIA
SEBAGAI ALTERNATIF PENGEMBANGAN
SENI TRADISIONAL**



**Drs. Sri Hendarto, M.Hum.
Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum.**

Dibiayai DIPA Ditjend Dikti

Nomor: 9541/023-04.1.01/00/20122H/PL/DIT.LITABMAS/III/2012

Tanggal 9 Desember 2011

**LEMBAGA PENELITIAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
NOPEMBER 2012**



HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : *Wayangan* Singkat Berbahasa Indonesia sebagai Alternatif Pengembangan Seni Tradisional
 2. Peneliti Utama
 - a. Nama Lengkap : Drs. Sri Hendarto, M.Hum.
 - b. NIP : 195209131980121001
 - c. Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I/IVb.
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 - e. Jurusan : Etnomusikologi
 - f. Spesialisasi : Seni Karawitan
 - g. Tempat Penelitian : Jawa Tengah dan Yogyakarta
 3. Peneliti Anggota
 - a. Nama : Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum.
 - b. Bidang Keahlian : Seni Pewayangan/Pedalangan
 - c. Instansi : Jurusan Pedalangan, FSP, ISI Yogyakarta
 4. Jangka Waktu Penelitian : 10 bulan
 5. Biaya disetujui
 - a. Terbilang : Rp. 70.000.000,- (Tujuh puluh Juta Ribu Rupiah)
 - b. Sumber Dana : DP2M
 6. Sifat Penelitian
 - a. Orsinalitas Ide : Pentas wayang singkat dan berbahasa Indonesia
 - b. Relevansi : Sesuai dengan bidang wayang dan karawitan
-

Mengetahui
Dekan FSP ISI Yogyakarta



Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T., M.Hum
NIP. 195707091985031004

Yogyakarta, 30 Nopember 2012
Ketua Peneliti

Drs. Sri Hendarto, M.Hum.
NIP.19520913198021001

Ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta



Dr. Sunarto, M.Hum
NIP. 195707091985031004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001
Telp. (0274) 379935, 379133, Fax. (0274) 371233

SALINAN BERITA ACARA
MONEV PENELITIAN TAHUN 2012
LEMBAGA PENELITIAN ISI YOGYAKARTA

Yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : DR. JUNAIDI, M.HUM.
Jenis Penelitian : Hibah Penelitian Strategis Nasional
Judul : WAYANGAN SINGKAT BERBAHASA INDONESIA SEBAGAI
ALTERNATIF PENGEMBANGAN SENI TRADISIONAL
(TAHUN 1)

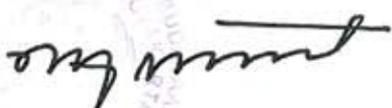
Telah menghadiri dan melaksanakan monev penelitian tahun 2012 pada:

Hari/ Tanggal : Sabtu, 13 Oktober 2012
Tempat : Rektorat ISI Yogyakarta
Reviewer : *Prof. Endang Caturwati (DP2M Ditjen Dikti Kemdiknas)*

Demikian Salinan Berita Acara ini dibuat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 13 Oktober 2012

Mengetahui :
Ketua Lembaga Penelitian


Dr. Sunarto, M. Hum.
NIP. 19570709 198503 1 004.

Peneliti,


DR. JUNAIDI, M.HUM.

RINGKASAN DAN SUMMARY

Penelitian Strategi Nasional tahun pertama (2012) dengan judul “Wayangan Singkat Berbahasa Indonesia sebagai Alternatif Pengembangan Seni Tradisional” bertujuan ingin menemukan model pertunjukan wayang dengan waktu pendek dan komunikasi bahasa Indonesia, agar wayang dapat diapresiasi secara nasional. Selama pertunjukan wayang memakan waktu semalam suntuk dan komunikasi bahasa daerah, sehingga kurang dapat dipahami oleh masyarakat secara luas. Metode yang digunakan adalah observasi dan perancangan. Observasi dilakukan dalam rangka menemukan identifikasi *wayangan* tradisi, sedangkan perancangan dilakukan dengan cara membuat naskah (cerita, narasi, gerak, sulukan, gending, dan tembang), dan boneka wayang. Hasilnya berupa model naskah dan boneka wayang untuk wayangan berbahasa Indonesia, yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengembangan seni tradisional ke arah nasional dan mulai dari anak, remaja, sampai orang tua.

National Strategy Research first year (2012) under the title "Short puppet Net Indonesia Folk Art as an Alternative Development" aims to find a model with a short puppet show and communications Indonesian language, so that the puppet can be appreciated nationally. During the puppet show takes up all night and the local language of communication, so it can not be understood by the public at large. The methods used were observation and design. Observations carried out in order to find the identification puppet tradition, while the design is done by making the script (story, narrative, movement, sulukan, gending, and songs), and puppets. The result is a model of the script and puppets for a puppet Indonesian language, which can be used as a medium for the development of national traditional art direction and ranging from children, teens, to parents.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah, S.W.T., penulisan laporan penelitian Strategis Nasional tahun pertama (2012) berjudul “*Wayangan Singkat Berbahasa Indonesia sebagai Alternatif Pengembangan Seni Tradisional*” dapat diselesaikan. Topik ini dikemukakan dalam rangka meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni pewayangan yang sekarang ini dirasa kurang berkembang secara baik, bahkan ditemukan beberapa jenis wayang yang mengalami kepunahan. Salah satu penyebab penurunan apresiasi wayang di masyarakat nasional adalah durasi waktu (7-9 jam masa pementasan) dan komunikasi bahasa daerah (Jawa, Bali, dan sebagainya), karena boros waktu biaya dan sulit dipahami di luar etnisnya. Semoga dengan dikemasnya model wayang singkat dan berbahasa Indonesia ini dapat dijadikan sebagai alternatif pengembangan seni tradisional menjadi seni nasional Indonesia.

Dukungan moril dan materiil diberikan dari berbagai pihak, sehingga kegiatan penelitian ini dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan, untuk itu diucapkan terima kasih kepada:

1. Direktur DP2M Dirjen Dikti Kemendikbud yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan penelitian Strategis Nasional sesuai dengan bidang yang digeluti.
2. Ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta yang telah memberikan dukungan untuk melakukan kegiatan Strategis Nasional sebagai media peningkatan penelitian dari berskala kampus ke tingkat nasional.
3. Rektor, Dekan, dan Ketua Jurusan di lingkungan ISI Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan kegiatan Strategis Nasional sesuai dengan rencana pengembangan ilmu di lembaga.
4. General Manager Pondok Tingal Hotel yang telah bersedia sebagai mitra dalam kegiatan Strategis Nasional dengan cara mengkoordinasi para pelatih wayang, dalang, guru sekolah, dan siswa.
5. Para pelatih wayang, guru sekolah, dalang, *pengrawit*, *waranggana*, dan siswa yang bersedia menjadi objek penelitian.

Tentu saja hasil yang dicapai belum bisa memenuhi semua keinginan dan masih banyak kekurangan, maka dimohon memberikan maklum dan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih beserta harapan untuk meningkatkan kerjasama bidang penelitian lebih lanjut di masa mendatang.

Yogyakarta, Desember 2012

Tim Peneliti



DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN COVER | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| BERITA ACARA MONEV..... | iii |
| RINGKASAN DAN SUMMARY..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Urgensi Penelitian..... | 13 |
| C. Luaran..... | 15 |
| D. Indikator Capaian yang Terukur..... | 16 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 17 |
| BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN..... | 22 |
| A. Tujuan..... | 22 |
| B. Manfaat..... | 22 |
| BAB IV METODE PENELITIAN..... | 24 |
| BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA..... | 27 |
| A. Cerita Wayang..... | 27 |
| B. Boneka Wayang..... | 77 |
| C. Contoh Naskah <i>Wayangan</i> Tradisi dan Pengembangannya..... | 82 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN..... | 173 |
| A. Kesimpulan | 173 |
| B. Saran..... | 173 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 174 |
| LAMPIRAN..... | 176 |
| A. Sinopsis Penelitian Lanjutan..... | 176 |
| B. Draf Artikel Ilmiah..... | 177 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Batara Guru ketika masih muda bertangan dua dan sebelum mempunyai kendaraan Lembu Andini tetapi sudah menjadi raja Tribuana, dan setelah dewasa bertangan empat..... | 78 |
| Gambar 2. Tokoh Arjunasasrabahu hanya ada satu yaitu figur usia dewasa... | 79 |
| Gambar 3. Tokoh wayang Rama ada dua yaitu masa muda dan masa dewasa atau tua..... | 79 |
| Gambar 4. Tokoh wayang Bima perwakilan Pandawa ada dua yaitu masa muda dan masa dewasa atau tua..... | 80 |
| Gambar 5. Tokoh wayang Duryudana perwakilan Korawa ada dua yaitu masa muda dan masa dewasa atau tua..... | 80 |
| Gambar 6. Tokoh wayang Gatutkaca perwakilan ada satu tipe..... | 81 |
| Gambar 7. Tokoh wayang Parikesit ada dua yaitu masa muda dan masa dewasa atau tua..... | 81 |
| Gambar 8. Tokoh wayang hasil rancangan baru untuk anak dan remaja yang menggambarkan fisik kekanakan dan keremajaan..... | 82 |

BAB I

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Wayangan merupakan kegiatan seni pertunjukan dengan menggunakan alat utama boneka wayang, sehingga pelaku atau dalangnya disebut dengan istilah ‘mayang’, maksudnya mempertunjukkan wayang. Istilah ini secara akademis lebih lazim disebut dengan ‘*pakeliran*’. Kata *wayangan* berasal dari kata dasar ‘wayang’, sedangkan kata wayang mempunyai multi arti, pertama sebagai boneka, kedua sebagai pertunjukan, dan ketiga sebagai tokoh. Wayang sebagai boneka wayang merupakan hasil karya seni rupa yang melibatkan media seni kriya atau pahat (*tatah*) dan media seni lukis (*sungging*). Sebagai seni pertunjukan bahwa wayang dipertunjukkan dalam berbagai upacara ritual dan seremonial, seperti misalnya *ruwatan*, bersih desa, *papar tunggak*, *nyèwu*, perkawinan, syukuran, dan sebagainya. Sebagai tokoh bahwa wayang difungsikan sebagai peraga atau pelaku dalam suatu cerita yang ditampilkan. Wayang memiliki ragam jenis dan ragam gaya yang dapat dibedakan dari sisi wujud, pertunjukan, dan peran. Keragaman jenis wayang antara lain: wayang beber (*bèbèr*), wayang golek (*golèk*), wayang orang (*wong*), wayang kulit (*kulit/lulang*), wayang kardus (*dluwang/kerdhus*), dan sebagainya, sedangkan keragaman gaya antara lain: gaya Bali, gaya Jawa Timuran, gaya Surakarta, gaya Yogyakarta, gaya Banyumasan, gaya Cirebon, gaya Bandung, dan sebagainya (Junaidi, 2011: 1).

Sesuai dengan judul yang diajukan, maka pembahasan ini difokuskan pada wayang sebagai pertunjukan atau *wayangan/pakeliran/pementasan*. *Wayangan*

merupakan kegiatan berolah seni pertunjukan yang menggunakan alat utama wayang. Sebagai pelaku yang menggunakan boneka wayang tersebut adalah dalang melalui sistem narasi/*catur* (*ginem/antawacana, janturan, dan pocapan*), gerak/*sabet*(*cepengan, tancepan, bedholan, solah, dan entas-entasan*), nyanyian/lagu (suluk dan tembang), dengan didukung oleh musisi (*pengrawit/penyaji musik, penggérong/wiraswara/penyanyi pria, dan pesindhèn/swarawati/ penyanyi wanita*) sebagai pemberi gending/lagu musikal dengan alat gamelan dan nyanyian vokal (*gérongan dan sindhènan*). Ungkapan verbal dalang dan pendukungnya berupa paparan kisah tokoh-tokoh wayang yang dipertunjukkan, sehingga dalang, *pengrawit*, dan *pesindhèn* mencurahkan aktivitasnya semata-mata untuk menghidupkan tokoh-tokoh wayang sesuai dengan karakter masing-masing.

Kegiatan *wayangan* dilakukan untuk dilihat, didengar, dan renungkan oleh penghayat/penonton, sehingga apa yang dilakukan oleh dalang dengan pendukungnya, semata-mata untuk dilihat, didengar, dan dipahami oleh penonton. Atas dasar itu, maka *wayangan* dapat dikatakan sebagai sebuah tontonan, yaitu '*nonton wayang*' (melihat pertunjukan wayang), '*ngrungokké wayang*' (mendengarkan wayang), dan '*ngrasaké wayang*' (merasakan sari pati wayang). Dengan demikian, maka *wayangan* merupakan penggabungan seni secara audiovisual yang melibatkan berbagai unsur seni, yaitu: seni drama (cerita atau lakon), seni sastra (bahasa), seni suara (musik), seni tari (gerak), dan seni rupa (rupa atau wujud). Berbagai seni tersebut dirangkai menjadi satu kesatuan disebut dengan seni pewayangan (berkaitan dengan wayang) atau seni pedalangan

(berkaitan dengan dalang). Disebut seni pewayangan, karena obyek materialnya adalah wayang, sedangkan disebut seni pedalangan karena subyek formalnya adalah dalang. Wayang bisa aktivitas (bersuara dan bergerak) karena dalang, sedangkan dalang bisa beraktivitas (bercerita, berucap, dan bernyanyi) karena ada wayang yang ditampilkan, maka hidup dan matinya, baik dan buruknya wayang tergantung dalang, sehingga pemahaman wayang oleh dalang merupakan tuntutan utama yang difokuskan bagi seorang dalang ketika sedang *mayang* (mementaskan wayang) atau *ndhalang* (ketika sedang menjalankan tugasnya sebagai dalang).

Wayangan atau *pakeliran* adalah suatu kegiatan yang mempertunjukkan atau mementaskan suatu sajian cerita dengan menggunakan materi utama wayang yang dilakukan oleh dalang. Kegiatan ini melibatkan berbagai unsur, yakni: (1) unsur peraga, (2) unsur materi, (3) unsur alat, dan (4) unsur pendukung (Soetarno, 2005: 214-215). Unsur peraga atau pelaku adalah personal yang melakukan kegiatan, yaitu: dalang, *pengrawit/niyaga*, *pesindhèn/waranggana* atau penyanyi wanita atau pria, *penggérong/wiraswara* atau penyanyi pria. Unsur materi atau bahan adalah matrial yang disajikan, yaitu: cerita/*lakon*, narasi/*catur*, gerak/*sabet*, dan musik/karawitan. Unsur alat adalah perangkat kerja, yaitu: boneka wayang, panggungan (*gawangan*, kelir, dan *debogan*), penerangan atau *bléncong*, *kothak* atau peti, *cempala* atau pemukul, *keprak*, gamelan, dan *sound system* atau penguat suara. Unsur pendukung adalah penyangga/penopang atau pendorong, yaitu: penanggap atau penyelenggara, penonton, dan perlengkapan sesaji. Dengan demikian, maka wujud wayang adalah suatu pementasan wayang oleh dalang yang didukung oleh *pengrawit* dan *pesindhèn*, menggunakan peralatan wayang,

panggung, gamelan, pengeras suara, serta dilengkapi sesajian dan diperuntukkan bagi penonton.

Luasnya unsur *wayangan* tersebut, perlu dibatasi yakni difokuskan pada unsur materi yaitu cerita, narasi, gerak, dan musik wayang dengan menggunakan komunikasi verbal bahasa Indonesia. Selama ini *wayangan* tradisi menggunakan komunikasi bahasa daerah masing-masing, sehingga sangat terbatas pemahamannya bagi penonton yang berasal dari daerah lain. Kondisi ini berlaku karena wayang muncul dan beraktivitas dalam ruang etnis Jawa (Jawatimuran, Surakartanan, Yogyakartaanan, Banyuasan, Balinan, Cirebonan, Betawinan), tetapi dalam perkembangannya wayang bisa muncul dan beraktivitas di berbagai daerah lain, seperti misalnya: wayang Surakartanan bisa dibuat dan dikembangkan di daerah lain, seperti misalnya: Yogyakarta, Jakarta, Sumatera, dan lain-lainnya, sehingga tidak aneh jika di daerah Yogyakarta ada wayang Surakarta atau sebaliknya di daerah Surakarta ada wayang Yogyakarta, dan bahkan di satu daerah ada berbagai wayang gaya lainnya.

Semula *wayangan* dilakukan pada malam hari dengan masa waktu semalam suntuk (*sedalu natas*) atau sepadan dengan waktu 9 jam, yakni dimulai dari pukul 21.00 dan baru selesai sampai pukul 06.00 pagi hari. Begitu pula jikalau dilakukan pada siang hari menjadi sehari penuh (*sedina muput*), yakni dimulai pukul 09.00 pagi sampai sore hari pukul 18.00. Perkembangan lebih lanjut semakin bersurut menjadi 4-5 jam disebut dengan istilah *pakeliran ringkas*, bahkan juga ditemukan *pakeliran* padat yang waktunya sekitar 1-2 jam.

Wayangan tradisi dilakukan pada musim tertentu dan lebih sering diselenggarakan pada saat musim kemarau atau *ketiga*, karena pada musim ini lebih dipilih oleh masyarakat Jawa untuk menyelenggarakan hajatan, tetapi tidak menutup kemungkinan juga dilakukan pada musim hujan atau *rendheng* walaupun jumlahnya sangat sedikit. Waktunya malam atau siang hari, tetapi pada realitasnya lebih sering dilakukan pada waktu malam hari, bahkan pertunjukan wayang berjalan sehari semalam atau *sedina-sewengi*. Durasi waktu pada malam dan siang hari dilakukan sepanjang malam atau semalam suntuk/*sedalu natas* dan atau sehari penuh/*sedina muput*, yakni dimulai dari pukul 21.00 sampai 06.00 pagi hari, sedangkan pada siang hari dimulai pada pukul 09.00 sampai 18.00 sore menjelang malam hari. Dengan demikian masa pertunjukan semalam suntuk atau sehari penuh identik dengan waktu 9 (sembilan) jam. Jika waktu itu tidak ditepati, maka *wayangan* menjadi cacat, yakni *kebogélan* atau tidak sampai waktunya, dan *karahinan* atau melebihi batas waktu yang telah ditentukan (Nojowirongko, 1960: 57). Waktu sembilan jam tersebut dibagi menjadi tiga tahap, yakni tahap pertama pada waktu sore atau pagi merupakan tahap awal atau depan disebut dengan *pathet nem*, tahap kedua tengah malam atau tengah hari merupakan tahap pertengahan disebut dengan *pathet sanga*, sedangkan tahap ketiga larut malam menjelang pagi atau siang menjelang sore merupakan tahap terakhir atau belakang disebut *pathet manyura*. Setiap tahap beralokasi waktu sekitar 3 jam, dengan sistem pembagian merata dan berurutan, yakni *pathet nem*/bagian pertama dimulai dari pukul 21.00/09.00 sampai 24.00/12.00, *pathet sanga*/bagian kedua dimulai dari pukul 24.00/12.00 sampai 03.00/15.00,

sedangkan *pathet manyura*/bagian ketiga dimulai dari pukul 03.00/15.00 sampai 06.00/18.00.

Hari penyelenggaraan *wayangan* biasanya bisa dilakukan setiap hari yang disesuaikan hari baik menurut penanggap dan biasanya pantang pada hari *geblag* (hari kematian orang tua dan kakek nenek). Perkembangan lebih baru *wayangan* lebih sering dilakukan pada hari Sabtu malam Minggu, karena pertimbangan kesibukan masyarakat pada hari Minggu merupakan liburan rutin, sehingga aktivitasnya tidak terganggu. Paku Buwana ke X (1893-1939) mencoba membatasi pertunjukan wayang hanya sampai jam 24.00, karena puterinya yang gemar menonton wayang agar tidak terganggu sekolahnya. Pertimbangan lain pada waktu penjajahan Jepang (1942-1945) dilakukan jam malam, sehingga *wayangan* harus sudah diselesaikan pada jam 24,00 (Sudarko, 1994: 3-4). Dengan demikian terjadi perubahan penentuan hari yang semula bisa dilakukan setiap hari, tetapi kemudian cenderung dilakukan pada masa libur hari berikutnya, sehingga penonton bisa meluangkan waktu sekalian untuk hiburan malam mingguan. Namun demikian, di lapangan juga masih ditemukan pertunjukan wayang pada siang hari dan selain malam Minggu dengan frekuensi sedikit.

Waktu yang relatif panjang ini menjadi hambatan bagi para penonton dan penyelenggara *wayangan*, karena boros waktu, biaya, dan tenaga. Pantang tidur atau mengamati suatu tontonan yang terlalu panjang bisa menjadi hambatan kesehatan dan juga menyita kesibukan di era jaman sekarang, yakni tidur cukup dan bekerja/belajar. Biaya relatif banyak karena harus memberikan ongkos konsumsi kerja selama semalam suntuk atau sampai tengah malam. Tenaga

melelahkan harus kerja selama semalam suntuk yang menguras tenaga ekstra. Dengan demikian, maka sangat perlu sekali diciptakan model *pakeliran* singkat dengan durasi waktu 2 jam. Penyelenggaraan waktu 2 jam tersebut dapat dimulai pukul 20.00 (malam hari) dan 10.00 (siang hari) dan berakhir pada jam 22.00 (malam hari) dan 12.00 (siang hari). Pertimbangan waktu ini adalah dimulai setelah makan malam dan apabila siang hari diakhiri makan siang (Ishoma). Waktu ini secara medis tidak mengganggu waktu tidur dan tidak mengganggu istirahat siang hari, sehingga *wayangan* dapat dinikmati oleh anak-anak hingga orang tua dengan tanpa resiko mengurangi masa istirahat dan kesehatan. Waktu ini justru dapat dimanfaatkan sebagai masa yang efektif dan efisien untuk belajar dan menerima hiburan bagi siswa-siswi di berbagai jenjang pendidikan. Berkaitan dengan hal itu, maka *wayangan* dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan dan seni hiburan bagi masyarakat akademis dan umum.

Bahasa yang digunakan dalam wayang bersifat etnis seperti: Bahasa Jawa, Bahasa Bali, Bahasa Sunda, dan sebagainya, sehingga model *wayangan* ini hanya dapat dinikmati mono linguis, yakni hanya orang-orang dalam satu daerah. Inti pertunjukan wayang adalah sajian cerita atau lakon yang dibawakan oleh seorang dalang dengan menggunakan alat wayang dan visual utamanya dengan narasi (*catur*), yang didukung dengan gerakan wayang (*sabet*), dan menggunakan orkestra musik gamelan atau musik pengiring (*karawitan pakeliran*) yang ditampilkan oleh musisi (niyaga atau pengrawit) dan penyanyi (*pesindhèn* dan *penggérong*).

Wayangan tradisi menggunakan komunikasi verbal bahasa daerah atau bahasa Jawa, sehingga hanya dapat menjangkau penghayat atau penonton yang memiliki latar belakang bahasa Jawa. Tentu saja hal ini sangat membatasi apresiasi wayang untuk jaman sekarang, yang cenderung berkehidupan membaaur, yakni berbagai suku berada dalam lingkungan daerah yang lingkupnya propinsi, seperti misalnya di Yogyakarta adalah miniatur Indonesia yang dihuni oleh berbagai macam suku dengan latar belakang bahasa masing-masing, tetapi secara menyatu dapat diikat dengan bahasa Indonesia. Dengan bahasa Indonesia wayang diharapkan dapat diapresiasi oleh masyarakat berbagai suku bangsa di Indonesia, sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam wayang dapat dipahami bersama.

Kemasan *wayangan* singkat dengan berbahasa Indonesia dimulai dari pengkisahan atau cerita, pengenalan tokoh-tokoh wayang, pemahaman bentuk dan karakter, dan diakhiri dengan pertunjukan atau *wayangan*. Kisah atau cerita merupakan pokok persoalan utama yang ditampilkan dalam *wayangan*, atau yang lazimnya dalam lingkungan seni pedalangan disebut dengan istilah lakon. Lakon merupakan salah satu pokok acara terpenting dalam suatu pertunjukan wayang kulit (Sastroamidjojo, 1964: 98). Lebih dalam lagi, bahwa lakon merupakan kisah atau kejadian dalam cerita pewayangan yang mempunyai makna simbolis, berkaitan dengan keperluan upacara yang dilakukan (Junaidi, 2003: 8). Untuk itu, maka Adanya korelasi antara lakon dengan keperluan hajatan, maka judul, tema, dan maknanya diusahakan sesuai dengan keperluan upacara yang diselenggarakan oleh masyarakat, seperti misalnya: lakon *Srimulih* dipentaskan pada upacara bersih desa, lakon *Murwakala* ditampilkan untuk upacara *ruwatan*, lakon

Partakrama ditampilkan pada upacara perkawinan, lakon *Pandhu Suwarga* ditampilkan pada upacara ritual seribu hari meninggalnya manusia, dan sebagainya. Lakon dapat dikatakan sebagai kisah kiasan bagi kehidupan manusia dan sebagai doa permohonan kepada Yang Maha Kuasa agar diberikan kehidupan yang lebih sejahtera lahir maupun batin, sehingga lakon sangat penting untuk dijadikan teladan hidup secara pribadi dan sosial, baik menyangkut religi, etika, kebangsaan, kesetiaan, percintaan, politik, dan sebagainya (Junaidi, 2010: 12). Dengan demikian, maka lakon dapat difungsikan sebagai pesan moral kepada penonton untuk dijadikan suri tauladan dalam berpikir, berbicara, dan bertindak.

Lakon dapat diartikan tokoh utama atau cerita pokok, yang menurut sifatnya dibagi menjadi dua yaitu: lakon *baku/pokok* atau *pakem* dan lakon *carangan*. Lakon *baku* adalah suatu lakon yang sudah menjadi tradisi yang berasal dari wiracarita India dan atau versi Jawa ataupun dari suatu tradisi yang sudah diakui 'resmi', sedangkan lakon *carangan* adalah merupakan saduran atau karangan dari dalang (Feinstein, 1986: xxxiii). Kata lakon berasal dari kata '*laku*' yang artinya sesuatu yang sedang berjalan atau peristiwa yang terjadi, dan juga dapat dimaknai gambaran sifat kehidupan manusia sehari-hari yang penuh dengan keragaman kejadian atau kehidupan yang di alaminya. Kata *baku* memiliki arti dasar atau pokok, sedangkan kata *carangan* memiliki cabang/*pang*. Dengan demikian, maka kedua lakon tersebut yang satu memiliki makna cerita pokok, sedangkan satu lainnya cerita pengembangan. Contoh cerita pokok seperti misalnya: *Arjunawijaya Lahir* (Serat Arjunasrabahu), *Rama Lahir* (Epos Ramayana), *Kresna Duta* (Epos Mahabarata), dan *Makukuhan* (Mitologi Jawa).

Contoh cerita *carangan* lebih bermuara dalam epos Mahabarata seperti misalnya: *Wahyu Topengwaja, Petruk Dadi Ratu*, dan sebagainya, bahkan merupakan perpaduan dari pengembangan Epos Ramayana dengan Epos Mahabarata, seperti misalnya: *Rama Nitik, Rama Nitis, Begawan Kilatbuana*. Perkembangan selanjutnya berkembang lagi menjadi lakon *carang kadhapur* yaitu lakon-lakon *karangan* yang tertata menjadi satu siklus kronologi seperti: *Dewa Ruci, Bima Suci*, dan *Pandhu Swarga*.

Kegiatan *wayangan* semula difungsikan sebagai sarana upacara kepercayaan dan keagamaan, yakni suatu persembahan atau pemujaan kepada roh nenek moyang dengan cara membuat bayangan yang dipujanya, sehingga tokoh-tokoh wayang tersebut merupakan gambaran atau bayangan figur-figur dari roh nenek moyangnya. Seiring dengan perubahan dan perkembangan jaman *wayangan* dapat difungsikan sebagai media seni hiburan (*lelangen*), pendidikan (*piwulang*), propaganda (*sesulang*), dan perekonomian/mata pencaharian (*pakaryan*). Dengan demikian, maka *wayangan* yang semula merupakan kegiatan ritual berkembang menjadi *tontonan* (hiburan), *tuntunan* (mata pelajaran atau mata kuliah), *tatanan* (peraturan), dan *tanggapan* (perdagangan). *Wayangan* sebagai *tontonan* adalah seni pertunjukan yang melibatkan penonton atau pendengar, sebagai audiennya. *Wayangan* sebagai *tuntunan* adalah suatu contoh atau suri teladan kepada manusia di dalam menjalankan kehidupan lahir dan batinnya. *Wayangan* sebagai *tatanan* adalah suatu pengungkapan aturan-aturan atau *angger-angger* bagi manusia di dalam hidup berketuhanan dan bersosial.

Wayangan sebagai *tanggapan* adalah suatu barang atau bahan perdagangan yang dapat diperjual-belikan sesuai dengan harga standarnya.

Berkaitan dengan empat pilar dalam *wayangan* tersebut, maka *wayangan* dapat ditampilkan sebagai sarana upacara ritual dan keagamaan, seperti misalnya: *nyadran* atau *sadranan* (mengirim do'a dan sesaji bagi arwah di kuburan keluarga atau sahabat), *ruwatan* (pembersihan aura jahat), *bersih desa* (rasulan), peringatan Maulid Nabi Muhammad S.a.w. (mauludan), suran (upacara ritual pada bulan *Sura*), saparan (upacara ritual pada bulan *Sapar*), *nyèwu* (upacara 1000 hari pasca meninggalnya seseorang), *lahiran* (upacara kelahiran anak), sunatan (upacara khitanan), *mantènan* (upacara perkawinan), dan sebagainya. *Wayangan* sebagai pendidikan dapat diajarkan kepada para calon dalang (siswa di sekolah kesenian dan mahasiswa di perguruan tinggi kesenian), seperti misalnya: mata pelajaran atau mata kuliah pakeliran, pengetahuan pedalangan, teori pewayangan, estetika pewayangan, antropologi pedalangan, sejarah pewayangan, retorika pedalangan, dan sebagainya. *Wayangan* sebagai suri teladan dapat dipakai sebagai contoh perilaku bagi manusia yang melihat dan mendengarkannya, seperti misalnya: tokoh Bima atau Werkudara yang menggambarkan sosok pribadi konsisten (*jumbuh lahir lan batiné* = sesuai antara lahir dan batinnya), teguh pendirian (*kukuh adeg-adegé* = kuat pendiriannya), tekun beribadah (*mugen ing panembah*), rendah hati (*pinter api-api balilu* = pandai tetapi merasa bodoh), dan sebagainya, sungguh sangat pantas untuk diteladani. Sebaliknya seperti misalnya: Dursasana yang menggambarkan sosok pribadi yang sombong (*umuk*), sok pintar (*kuminter*), suka disanjung (*suka dialembana*), angkuh (*kumingsun*), dan

sebagainya, sungguh tidak pantas untuk ditiru. *Wayangan* dapat ditampilkan sebagai implementasi dari tata tertib aturan beragama, berbangsa, dan bernegara, seperti misalnya: para Pandawa yang dapat mencapai surga di akhir hayatnya (*swargarohana parwa*) karena memenuhi aturan religi yang dipercayainya. Para Pandawa selalu berusaha menghargai bangsa sendiri dan bangsa lain. Kumbakarna sosok pahlawan sejati ikhlas mengkorbankan dirinya untuk negara dan bangsanya. Di samping itu, adanya status dalam wayang dapat menggambarkan suatu tatanan sosial yang komprehensif. *Wayangan* dapat ditampilkan untuk media pergerakan ekonomi bagi dalang, *pengrawit*, *pesindhèn*, dan pedagang, karena di arena tersebut sebagai tempat berkumpulnya para penonton wayang atau konsumen *wayangan*, sehingga dapat dikatakan sebagai pasar insidental. Dalang mendapatkan upah atau gaji karena bekerja mendalang atau menyajikan pertunjukan wayang (*mayang/ndhalang*) atau menjual pertunjukan dengan kesepakatan harga tertentu. *Pengrawit* mendapatkan gaji atau upah karena bekerja menjajakan gending-gending untuk mendukung pertunjukan wayang oleh dalang. *Pesindhèn* mendapatkan gaji atau upah karena menjajakan nyanyiannya untuk mendukung pertunjukan wayang oleh dalang. Penanggap atau penyelenggara *wayangan* mendapatkan tontonan atau hiburan karena membayar kro pertunjukan wayang. Pedagang mendapatkan laba karena dagangannya laku dibeli oleh penonton.

Waktu dan bahasa merupakan elemen penting, karena waktu berkaitan dengan kesempatan untuk memahami, melihat, dan mendengarkan sesuatu, sedangkan bahasa merupakan alat komunikasi antara dalang dengan penonton.

Waktu lama cenderung mengusik ketahanan fisik dan perhatian di jaman yang serba cepat ini, sedangkan bahasa daerah dapat menjadikan miskomunikasi antara pesan dalang dengan penonton yang multi etnis. Dengan demikian, maka perlu disusun formula *wayangan* yang waktunya pendek (singkat) dan komunikasinya dapat dipahami secara bersama (bahasa Indonesia).

B. Urgensi Penelitian

Penelitian ini penting untuk dilakukan, dalam rangka mengatasi permasalahan yang timbul yakni menurunnya apresiasi masyarakat terhadap wayang. Di samping itu, kehidupan masyarakat sekarang ini sedang dilanda krisis moral, akibat kurang memahami nilai-nilai jatidiri bangsa yang bersumber pada budaya sendiri. Masalah pertama adalah waktu *wayangan* biasanya berlangsung pada malam hari dan berjalan sepanjang malam sampai pagi hari. Untuk pantang tidur semalam menonton wayang memerlukan energi dan kemauan yang kuat, sehingga dapat menahan rasa kantuk dan tidak terjadi masuk angin. Masalah kedua bahasa komunikasinya menggunakan bahasa daerah masing-masing, sehingga *wayangan* hanya dapat dinikmati oleh lingkungan terbatas yang menggunakan bahasa etnis yang sama, sedangkan dari etnis yang lain tidak bisa menangkap komunikasi tersebut, akibatnya tidak mengerti apa yang disampaikan oleh dalang. Ketidaktahuan biasanya akan menimbulkan kebosanan atau ketidaktertarikan terhadap objek yang disampaikan. Dengan munculnya kedua masalah tersebut perlu diatasi dengan menciptakan model *wayangan* waktu singkat dan berbahasa Indonesia, agar penonton dapat menikmati pertunjukan wayang tanpa dibebani fisik dan pikiran.

Wayangan sebagai budaya peninggalan generasi masa lalu yang di dalamnya mengandung nilai filosofi ajaran moral yang baik, maka perlu untuk dilestarikan kehidupannya, bahkan perlu untuk dikembangkan sebagai peningkatan jatidiri bangsa si pemilik budaya tersebut. Pelestarian merupakan upaya untuk mempertahankan sesuatu yang dipandang masih memiliki nilai keutamaan. Pementasan wayang memiliki kandungan nilai religi, edukasi, filosofi, hiburan, dan pencaharian, sehingga pantas untuk dipertahankan bagi bangsa Indonesia. Nilai-nilai dalam wayang dapat dipakai sebagai acuan bagi manusia untuk meningkatkan taraf hidupnya, baik secara individu maupun bersama, dan kegiatannya dapat dipakai sebagai aktivitas perekonomian bagi para pelaku seni (dalang, *pengrawit*, *sindhèn*, dan pedagang).

Pertunjukan wayang pada intinya mengajarkan tentang kebenaran yang selalu mengalahkan kejahatan (religi), mendidik untuk menjadi seseorang yang berhasil dalam mengarungi hidupnya (edukatif), sebagai pandangan hidup di mana ia harus bersikap dengan memahami hakekat asal dan kemana pergi (*sangkan paraning dumadi*) (filosofi), dapat membuat pikiran senang atau terhibur (hiburan), dan perniagaan (mata pencaharian). Dengan kemultian fungsi tersebut, maka *wayangan* dapat disebut sebagai industri seni yang menempatkan seniman dalang sebagai pelaku pasar, sehingga program tersebut identik dengan kegiatan perekonomian yang segalanya dapat diukur dengan nominal uang (*tanggapan*, *payu*, atau dibeli).

Pengembangan merupakan cita-cita dalam kehidupan yang selalu ingin terus berkembang mengikuti perkembangan jaman. Sebagai karya seni perlu

untuk disebar-luaskan kepada masyarakat yang multi kultur, agar nilai-nilai dan ajaran-ajaran yang semula bersifat tradisional menjadi bersifat nasional, dapat dipahami dan diapresiasi oleh masyarakat secara luas. Dengan demikian, kontak budaya dapat membuka wawasan yang lebih luas dari belenggu berpikir dan bertindak secara sempit. Saling memahami merupakan modal untuk membangun rasa kesatuan dan persatuan, karena saling mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga tercipta kehidupan yang beragam tetapi tetap dalam wadah kesatuan '*Bineka Tunggal Ika*'. Atas dasar ini, maka wayang yang semula bersifat tradisional dapat ditingkatkan menjadi bersifat nasional, yaitu milik dan untuk bangsa Indonesia, sehingga sangat penting untuk dipertahankan, dikelola, dan dikembangkan selaras dengan perubahan jaman dan masyarakatnya.

C. Luaran

Luaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah buku ajar, jurnal, dan teknologi tepat guna. Buku ajar berupa pengetahuan dan panduan praktik tentang mempertunjukkan wayang secara singkat waktu dan komunikasi verbal bahasa Indonesia. Isi buku dapat dipahami oleh masyarakat Indonesia dan disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat, yakni dimulai dari anak, remaja, dan dewasa, agar wayang dapat dipakai sebagai media pengembangan seni tradisional menjadi nasional. Jurnal telah dihasilkan tulisan tentang membuat format cerita wayang untuk anak agar sesuai dengan tingkat perkembangannya. Teknologi tepat guna berupa praktik audiovisual atau menyajikan kemasan seni pertunjukan wayang yang dihasilkan dengan pola durasi waktu pendek sekitar 2 jam dan berbahasa Indonesia, agar pertunjukan wayang dapat diapresiasi oleh masyarakat

yang multi etnis dan dapat menciptakan sarana hiburan yang bersifat nasionalis. Sesuai dengan rencana penelitian yakni pada tahun ini mengeluarkan buku panduan atau buku ajar dan jurnal ilmiah yang terakreditasi, sedangkan teknik pertunjukan atau teknologi tepat guna akan diwujudkan pada tahun kedua yang merupakan tindak lanjut dari penelitian tahun pertama.

D. Indikator Capaian yang Ditemukan

Indikator capaian yang ditemukan berupa format *wayangan* singkat dengan bahasa Indonesia yang dapat diajarkan kepada masyarakat Indonesia, mulai dari anak, remaja, sampai orang tua. Namun demikian, orientasi awal difokuskan kepada anak dan remaja. Sebagai perwujudannya dituliskan jurnal dengan judul “Format Pertunjukan Cerita Wayang untuk Dalang Anak”, buku berjudul *Wayang sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti bagi Generasi Muda*, dan naskah pertunjukan wayang berbahasa Indonesia cerita “Putra-Putri Pancala”, “Burisrawa Jatuh Cinta”, dan “Wirata Parwa”. Naskah *wayangan* lakon “Putra-Putri Pancala” untuk anak, naskah *wayangan* lakon “Burisrawa Jatuh Cinta” untuk remaja, dan naskah *wayangan* lakon “Wirata Parwa” untuk orang dewasa atau tua.