

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh melalui pengamatan atau observasi lapangan, wawancara langsung, dokumentasi, dan studi pustaka kemudian menuju tahap analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk dan makna dari wayang gemblung yang diciptakan oleh bapak Riyadi, memiliki banyak makna yang terkandung dalam setiap bentuk yang diterapkan selama proses pembuatan wayang gemblung. Tidak hanya dalam penampilan fisik wayang gemblung saja yang mengandung makna dari setiap bentuknya, namun makna yang terkandung dalam wayang gemblung semakin terasa fungsinya, ketika sudah disajikan dalam bentuk pertunjukan yang mengangkat sebuah lakon atau cerita khusus.

Pembuatan wayang gemblung tidak terjadi begitu saja, namun memiliki proses penciptaan yang panjang, mulai dari menggali ide kreatif, menungkan ide dalam bentuk wujud atau fisik, hingga menentukan cerita apa saja yang bisa disajikan dalam tokoh wayang gemblung tersebut. Proses pembuatan wayang gemblung secara garis besar sama dengan proses pembuatan wayang kulit pada umumnya, namun yang membedakan ialah proses ritual awal sebelum dan sesudah wayang dibuat. Pada pembuatan wayang gemblung tidak memerlukan proses ritual tersebut, karena wayang gemblung tidak termasuk dalam wayang klasik pesanan khusus namun termasuk dalam kontemporer. Penciptaan wayang gemblung didasarkan pada realita kehidupan zaman sekarang yang dikemas dalam bentuk wujud tokoh wayang kulit. Cerita yang diangkat juga lebih ringan sehingga mudah untuk dipahami oleh anak-anak dan kaum muda zaman sekarang. Proses penciptaan wayang gemblung secara umum meliputi :

1. Persiapan alat dan bahan
2. Sketsa pada kertas
3. *Nyorek* atau sketsa pada kulit
4. Tatah pahat
5. Pengamplasan

6. *Nguwuk* atau pepadatan
7. *Sungging* atau pewarnaan
8. *Nggapit, nyempurit* atau *tudingan, nggegel, dondom*
9. *Finishing*

Penciptaan wayang gemblung tidak hanya memberikan nuansa baru pada dunia wayang, namun juga memberikan edukasi nilai-nilai luhur. Melalui bentuk kekinian pada penampilan setiap tokoh wayang gemblung akan semakin mudah dikenali, sehingga akan mempermudah penonton dalam memahami sifat dan karakter wayang. Nama bagian tiap komponen wayang gemblung mengadopsi dari bentuk wayang kulit purwa, sehingga penamaan bagian komponen tubuh pada wayang gemblung sama dengan wayang kulit purwa. Secara garis besar bentuk wayang gemblung terdiri dari tiga jenis, yaitu : manusia, hewan, dan tumbuhan. Setiap jenis wayang gemblung dengan bentuk manusia dilengkapi dengan beberapa bagian, mulai dari *irah-irahan* atau kepala wayang, *awak-awakan* atau tubuh wayang, dan *sikilan* atau kaki wayang. Bagian *irah-irahan* pada wayang gemblung meliputi :

1. *rambutan* atau rambut
2. *bathukan* atau dahi
3. *wimba* atau alis
4. *mripatan* atau mata
5. *irung-irungan* atau hidung
6. *cangkeman* atau mulut
7. *lamben* atau bibir
8. *brengos* atau kumis
9. *untu* atau gigi
10. *gumbala* atau jenggot
11. *parupan* atau wajah
12. *gulon* atau leher
13. *praupan* atau ekspresi wajah.

Bagian *awak-awakan* pada wayang gemblung meliputi :

1. *rupa awak* atau warna tubuh
2. *pundhak* atau bahu
3. *tanganan* atau tangan
4. *bangkekan* atau lambung
5. *padharan* atau perut
6. *awak* atau tubuh

, sedangkan bagian *sikilan* terdiri dari wujud *sikilan* dan sikap *sikilan*. Bentuk wayang gemblung dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tema yaitu mataram islam, penjajahan Jepang, dan masa kekinian. Bentuk tiap tema memiliki ciri khas masing-masing yang merujuk pada konsep pembuatan yang bermakna.

Berdasarkan setiap bentuk yang ada pada wayang gemblung, dalam penciptaannya tentu saja memiliki makna yang terkandung di dalamnya. Misalkan karakter tokoh dengan bentuk kaki *jangkahan ageng*, dimaknai bahwa tokoh tersebut memiliki jiwa kepahlawanan dengan kaki yang melangkah cepat dengan gerak yang gesit. Bentuk yang diaplikasikan dalam wayang gemblung memiliki makna dan fungsi yang sesuai dengan *lakon* atau cerita yang disajikan.

Pembuatan wayang gemblung tidak terlepas dari fungsi yang terkandung dalam setiap penampilan tokoh yang dimainkan dalam sebuah lakon cerita. Ragam sublimasi yang ada pada setiap penampilan wayang gemblung diharapkan dapat menjadi pesan kepada penikmat seni untuk dapat memfilter segala perbuatan dan tingkah laku dalam bermasyarakat. Setiap tokoh wayang gemblung diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam menyampaikan ide-ide atau konsepsi sesuai dengan laju perkembangan zaman, guna menjadi pribadi yang lebih baik.

## B. Saran

Berdasarkan uraian yang disajikan dalam beberapa bab kemudian ditarik kesimpulan, peneliti bermaksud memberikan saran. Adapun saran yang ingin peneliti sampaikan adalah :

1. Perlu kiranya kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk dapat melestarikan kebudayaan Nusantara khususnya wayang kulit, agar kebudayaan tersebut tidak mengalami *involutif* dan *terminative*, bahkan bisa jadi akan dirampas oleh negara lain bila kita sebagai pemilik asli kebudayaan tidak mau ikut serta dalam pelestariannya.
2. Kiranya penelitian ini dapat bermanfaat untuk masyarakat luas khususnya pecinta wayang agar mampu menerima dan memahami adanya temuan baru yang bermanfaat untuk generasi penerus bangsa.
3. Semoga penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya terkait dengan wayang kulit kreasi baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa, Eddy. 2001. *Strukturalisme Levis-Strauss : Mitos dan Karya Sastra*. Universitas Michigan.
- Ahmadi, Agus. 2015. *Kreatifitas Karya Kriya Kulit Pengembangan Wayang Kulit Purwa*. dalam Laporan Penelitian Dosen Institut Seni Indoensia Surakarta.
- Budiman, Kris. 2003. *Semiotika Visual*. Yogyakarta : Penerbit Buku Baik dan Yayasan Seni Cemeti.
- Chapman, Laura. 1978. *Approaches to Art In Education*. University of Virginia.
- Ching, Francis. 1979. *Architecture From, Space, and Order*. John Wiley and Sons, Inc, Kanada.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan dan ARTI.
- Eka Murtiasri, Suharto, Sartono. 2015. “Peningkatan Kualitas Produk Dan Kompetensi Pengarjin wayang Kulit Menuju Pasar Sasaran Ekspor”. dalam Jurnal Dian Mas, Nomor 2, Volume 4, hh 71-82.
- Fiske, John. 2006. *Cultural and Communication Sudies : Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Guritno, Pandam. 1997. *Wayang Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta : Penerbit UI
- Harun, Martin. 2005. *Hermeneutika Kontekstua*. Yogyakarta : Kanisius.
- Inskeep, Edward. 1993. *Tourism Planning : An Integrated and Sustainable Development Approach*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Ismunandar K, RM. 1978. *Wayang Asal Usul Dan Jenisnya*. Semarang : Dahara Prize
- Junaidi dan Sukistono Dewanto. 2018. *Anatomi Wayang Kulit Purwa*. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta.
- Margono S. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Nuryanti, Wiendu. 1993. *Concept, Perspective and Challenges*, makalah bagian dari Laporan Konferensi Internasional mengenai Pariwisata Budaya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. Hal. 2-3

- Pratama, Dendi. 2011. *Wayang Kreasi : Akulturasi Seni Rupa Dalam Penciptaan Wayang Kreasi Berbasis Realitas Kehidupan Masyarakat*. dalam Jurnal DIEKSIS Lppmunindra Vol. 03 No. 04 Oktober-Desember 2011.
- Prayoga DS. 2017. “Pengembangan Seni Tatah Sungging Wayang Kulit Melalui Media Animasi Dua Dimensi Pada Sekolah Menengah Kejuruan”. dalam *Seminar Nasional Seni dan Desain : Membangun Tradisi Inovasi (Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain)*, FBS Unesa Surabaya, 28 Oktober 2017.
- Prihantono, Djati. 2017. *Maneka Warna Wayang Jawa*. Yogyakarta : Javalitera.
- Purbasari, Tyas. 2012. “Kajian Aspek Teknis, Estetis, dan Simbolis Warna Wayang Kulit karya Perajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara”. dalam *Arty : Journal of Visual Arts* 1 (1).
- Rusmana, Dadan. 2014. *Filsafat Semiotika : paradigma, teori, dan metode interpretasi tanda dari semiotika struktural hingga dekonstruksi praktis*, Bandung: Pustaka Setia.
- Sahid, Nur. 2016. *Semiotika untuk Teater, Tari, Wayang, Purwa, dan Film*. Semarang : Gigih Pustaka Mandiri.
- Sari, Galuh Puspita, dkk. 2018. *Pengembangan Aplikasi Tatah Sungging Kulit Perkamen Pada Produk Fungsional Yang Bernilai Seni*. dalam Prosiding Seminar Nasional IENACO, UMS.
- Simanjuntak, P.H.H. 2003. *Kabinet-Kabinet Republik Indonesia: Dari Awal Kemerdekaan Sampai Reformasi*. Jakarta : Penerbit Djambatan.
- Sobur, Alex. 2005. *Semiotika Komunikasi*, Bandung : Rosdakarya Offset.
- Soedarso, Sp. 1987. *Morfologi Wayang Kulit. Wayang Kulit Ditinjau Dari Jurusan Bentuk*. dalam Pidato Ilmiah pada Dies Natalis Ketiga ISI Yogyakarta.
- Soeharto, Irawan. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sudarmaji. 1973. *Dasar-dasar Seni Rupa*. Yogyakarta : STRRI, ASRI.
- Sudarmanto, Y.B. 1996. *Jejak-Jejak Pahlawan dari Sultan Agung hingga Syekh Yusuf*. Jakarta : Penerbit Grasindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : cv. AFABETA.

- Sukamto, Alex. 2017. “*Alfabet Dalam Penciptaan Karya Sepatu Kulit*”, dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Kriya Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sunarto. 2001. *Pengetahuan Bahan Kulit Untuk Seni Dan Industri*. Yogyakarta : Kanisius.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Seni Tatah Sungging Kulit*. Yogyakarta : Pratista.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Panakawan Yogyakarta*. Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Yudoseputro, Wiyoso. 1998. *Mengenal Institut Kesenian Jakarta*. Jakarta : Yayasan Institut Jakarta.

#### DAFTAR LAMAN

- <http://www.wisatawayang.com/> , Diakses 10 Oktober 2019.
- <https://wukirsari.bantulkab.go.id/> , Diakses 10 Oktober 2019.
- <http://www.google.com/maps/place/wukirsari> , Diakses 10 Oktober 2019.
- <http://diparda.gianyarkab.go.id/index.php/en/news/item/304-pengembangan-desa-wisata> , Diakses 10 Oktober 2019.
- <http://www.facebook.com/riyadi.art.16> , Diakses 15 Oktober 2019.
- <https://www.romadecade.org/kerajaan-mataram-islam/#> Diakses 20 Oktober 2019.
- <https://www.international.kompas.com> , Diakses 26 Oktober 2019.

#### WAWANCARA

- Sutung Riyadi, Pemilik Riaydi Art and Gallery di Karangasem, Wukirsari, Imogiri, Bantul, Yogyakarta.