

PERTUNJUKAN WAYANG WONG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA LOKAL

Indri Hapsari

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
indri.mangundikaryo@yahoo.com

ABSTRAK

Wayang wong merupakan sebuah bentuk seni pertunjukan teater tradisi yang tumbuh dan berkembang dari cita rasa masyarakat lingkungan kraton di Jawa. Pertunjukan *wayang wong* menampung beragam unsur seni budaya di antaranya unsur bahasa, karakter gerak tari, karawitan, *pedalangan*, tata rias dan busana. Hubungan antar unsur pada pertunjukan *wayang wong* memiliki keterikatan yang saling menunjang, hingga membentuk struktur yang mencerminkan nilai-nilai etika dan estetika masyarakatnya. Makalah ini bertujuan untuk memaparkan bagaimana suatu pertunjukan yaitu *wayang wong* dapat menjadi media pembelajaran sekaligus upaya estafet pewarisan rasa, cipta, karsa dan karya yang berbasis budaya lokal. Guna mengungkap permasalahan tersebut digunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *wayang wong* sebagai bentuk pertunjukan tidak hanya sebagai media ekspresi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menawarkan sensasi pengalaman dan proses belajar khas yaitu berbasis budaya lokal.

Kata Kunci: Budaya Lokal; Seni Pertunjukan; *Wayang Wong*.

PENDAHULUAN

Secara naluri manusia memiliki rasa ingin tahu dan keinginan untuk terus belajar sesuai dengan arah bakat dan minatnya masing-masing. Manusia juga dianugrahi kemampuan untuk berfikir dan merasakan, keduanya kemudian menjadi modal penunjang untuk proses belajar sepanjang hayatnya. Jadi salah satu kebutuhan hidup manusia yang harus dipenuhi adalah pendidikan. Menurut Langeveld dalam Munib pendidikan merupakan suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan (2007: 26). Sejalan dengan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa melalui pendidikan seseorang mendapatkan bimbingan dari orang lain melalui proses belajar, sehingga memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Pengetahuan dan pengalaman tersebut pada akhirnya akan membentuk kedewasaan berpikir, keterampilan dan kemampuan dalam menentukan sikap.

Proses belajar manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan budaya masyarakatnya, sehingga masing-masing lokal budaya memiliki cara dan bahasa khas yang membentuk manusia menjadi karakter unik tergantung pada akumulasi nilai dalam diri seseorang tersebut. Manusia menciptakan budaya dan kemudian kebudayaan memberikan arah dalam hidup dan tingkah laku manusia, sehingga manusia tahu dalam menanggapi dunia dan lingkungannya (Abdul Azis Said, 2004: 1). Pada konteks budaya, suatu karya seni pertunjukan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di antaranya yaitu penanaman nilai-nilai etika

dengan kemasan estetika. Karya seni pertunjukan di Jawa mengalami perkembangan di dua pusat yang berbeda yaitu di lingkungan kraton atau istana dan lingkungan pedesaan. Masyarakat istana menghasilkan seni pertunjukan istana dan masyarakat pedesaan menghasilkan seni pertunjukan rakyat. Salah satu jenis seni pertunjukan yang lahir dari lingkungan istana adalah pertunjukan *wayang*.

Pagi masyarakat Jawa pertunjukan *wayang* tidak hanya sekedar tontonan tetapi juga sebagai tuntunan. Pertunjukan *wayang* dapat dibedakan menjadi dua yaitu *wayang* diperankan boneka dengan dhalang sebagai penggeraknya, dan *wayang* yang diperankan oleh manusia dengan sutradara sebagai pengarahnya. Di Surakarta, permentasan *wayang* dengan pelaku manusia dinamakan pertunjukan *wayang wong*. Pertunjukan *wayang wong* termasuk jenis pertunjukan yang kental dengan nilai-nilai lokal. Pertunjukan *wayang wong* bagi masyarakat Jawa merupakan karya yang *adiluhung* mencerminkan nilai-nilai etika dan estetika sesuai idealisme masyarakat etnik Jawa termasuk Surakarta. Maka menjadi menarik untuk membahas bagaimana suatu karya pertunjukan yaitu *wayang wong* dapat menjadi media pembelajaran yang berbasis budaya lokal.

Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal

Pembelajaran berbasis budaya lokal merupakan mekanisme yang memberi peluang bagi setiap orang untuk menularkan atau memperkaya ilmu melalui proses belajar sepanjang hidup dengan nilai-nilai kelokalan sebagai dasar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat saat ini kemungkinan menjadi pendorong para pemberi dan penerima ilmu untuk terus terbuka dan mengembangkan diri. Pengembangan diri dapat terus dilakukan melalui proses belajar dan eksplorasi. Pengembangan diri juga perlu untuk terus dilakukan sebagai upaya adaptasi dan mempertahankan eksistensi. Besar kemungkinan kemunculan pembelajaran berbasis budaya lokal dipicu oleh dua faktor. Pertama, asumsi modernisme yang telah sampai pada titik puncaknya sehingga masyarakat mulai berbalik arah dan kembali kepada hal-hal yang bersifat etnik, tradisional dan natural. Kedua, modernisasi sendiri yang menghendaki keterbukaan, persamaan hak dan terciptanya demokrasi dalam segala aspek kehidupan manusia.

Pembelajaran berbasis budaya lokal menjadi semacam inovasi pada proses belajar yang memberikan tempat seluas-luasnya untuk partisipasi masyarakat dengan muatan kearifan lokal sebagai bagian dari penanaman nilai-nilai kehidupan. Tujuan penanaman nilai-nilai ini sebagai dasar pertahanan agar kebal dan tahan dari dampak buruk perkembangan zaman. Bentuk pembelajaran berbasis budaya lokal berupa kegiatan penuluran ilmu dan pengetahuan yang menekankan integrasi antara proses belajar dengan budaya setempat. Tujuan dari integrasi antara proses belajar dengan budaya setempat adalah menjadikan masyarakat penerima minimal kenal, kemudian paham, hingga tidak merasa asing dengan budaya lokalnya sendiri. Tujuan selanjutnya adalah meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap budaya lokal dan mengasah kemampuan masyarakat dalam menangkap nilai-nilai yang menjadi pesan dari suatu karya budaya lokal.

Pembelajaran berbasis budaya lokal dapat dijadikan sebagai strategi untuk menciptakan lingkungan belajar, dan perancangan pengalaman guna memperkaya wawasan sekaligus mengasah keterampilan dengan mengintegrasikan budaya lokal sebagai bagian dari proses belajar. Penerapan bentuk pembelajaran berbasis budaya lokal sebagai strategi belajar

diharapkan mampu meningkatkan pengakuan dan rasa kepemilikan terhadap warisan budaya lokal. Rasa kepemilikan dan pengakuan terhadap warisan budaya lokal sangat diperlukan sebagai motivasi dan *spirit* dalam melestarikan budaya lokal dan menjaga nilai-nilai di dalamnya. Nilai-nilai inilah yang kemudian akan menjadi roh yang mendasari upaya estafet pewarisan rasa, cipta, karsa dan karya. Pengaplikasian pembelajaran berbasis budaya lokal dapat menjadi jembatan untuk pemaknaan proses dan hasil belajar guna mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bahan apersepsi untuk memahami konsep ilmu pengetahuan dalam budaya lokal.

Pertunjukan *Wayang Wong*

Pertunjukan *wayang wong* merupakan salah satu jenis pertunjukan yang diinspirasi dari kesenian *wayang*. Kesenian *wayang* merupakan sistem kepercayaan masyarakat Jawa yang mengandung unsur kepercayaan, ritual, etika, estetika, filsafat dan psikologi. *Wayang* adalah refleksi dari budaya Jawa, dalam arti pencerminan dari kenyataan kehidupan, nilai dan tujuan kehidupan, moralitas, harapan dan cita-cita kehidupan mengenai bagaimana hidup sesungguhnya (*das sein*) dan bagaimana hidup itu seharusnya (*das sollen*). (Indah Nuraini, 2011: 3). Kesenian *wayang* dalam konteks budaya terus disosialisasikan dan diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya, bahkan pada saat ini *wayang* telah menjadi sumber inspirasi bagi beragam bidang seni di antaranya sastra seni, seni pertunjukan dan seni rupa. Upaya pelestarian kesenian *wayang* yang sampai saat ini terus dilakukan menjadikan *wayang* tetap hidup dan menjadi tradisi budaya yang mencerminkan cita rasa masyarakat Jawa.

Perkembangan kesenian *wayang* di Jawa tidak dapat dipisahkan dari pengaruh kebudayaan kraton sebagai tempat tumbuh dan berkembangnya. Pada tahun 1755 kerajaan Mataram pecah menjadi dua yaitu kesunanan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta. Hal tersebut berdampak pada bidang seni pertunjukan, masing-masing kraton memiliki arah perkembangan yang berbeda, bahkan pembagian gaya tersebut masih berlaku hingga saat ini dan menjadi dasar penciri atau kekhasannya. Pemisahan gaya kemudian terjadi lagi ketika di Surakarta pecah menjadi Kesunanan Surakarta dan Kadipaten Mangkunegaran. Demikian halnya dengan Yogyakarta menjadi Kesultanan Yogyakarta dan Kadipaten Pakualaman. Pada perkembangannya keempat istana menjadi pusat kebudayaan yang menghasilkan ragam karya seni yang memiliki gaya khasnya masing-masing. Salah satu karya seni tersebut adalah pertunjukan *wayang*. Soedarsono mengungkapkan bahwa lahirnya *wayang wong* di dua kraton, Yogyakarta dan Surakarta yaitu di Kadipaten Mangkunegaran itu berhubungan dengan masa *renaissance* kesusasteraan Jawa (abad ke-18 sampai abad ke-19), yang ditandai dengan penulisan kembali *kakawin* (Jawa kuno) dalam bahasa Jawa baru. Dengan demikian sejarah *wayang wong* diawali dari Kraton Kadipaten Mangkunegaran, di bawah pemerintahan Pangeran Adipati Mangkunegara 1 (1757-1796) (Rustopo, 2007: 108-109)

Pertunjukan *wayang* dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertunjukan *wayang* dengan media boneka sebagai media bercerita oleh seorang atau sekelompok dhalang sebagai penggerakannya, misalnya *wayang kulit*, *wayang golek*, *wayang suket*, *wayang beber*. Berdasarkan ceritanya pertunjukan *wayang* dapat dibedakan menjadi *wayang madya*, *wayang purwa*, *wayang gedog*, *wayang majapahit*, *wayang menak* dan sebagainya. Pertunjukan *wayang* yang diperankan oleh manusia dinamakan pertunjukan *wayang wong*. Pada umumnya pemeran tokoh *wayang wong* adalah para penari yang memiliki kompetensi tari,

olah vokal, olah peran, olah rasa dan pengetahuan tentang *pedalangan*. Pertunjukan *wayang wong* diatur atau diarahkan oleh seorang sutradara *wayang*, sedangkan para penari pemeran tokoh-tokoh *wayang* dipanggil dengan sebutan "*wayang*". Pertunjukan *wayang wong* di Surakarta, merupakan tiruan dari pertunjukan *wayang kulit purwa* yang lebih banyak bercerita tentang Mahabarata, dan beberapa menyajikan kisah Ramayana. Secara artistik pertunjukan *wayang wong* mengacu pada konsep-konsep estetika dan norma-norma pada *wayang kulit purwa*. Misalnya dari cara masuk para *wayang* dari arah kanan dan kiri yang mengikuti kaidah keluar masuknya *wayang kulit*, *gawang* (pola lantai) posisi berdiri, duduk, dan urutan berjalan para *wayang* juga mengikuti norma pada pertunjukan *wayang kulit*.

Pertunjukan *wayang wong* menampilkan cerita dan beragam karakter tokoh yang menggambarkan sebagian besar situasi kenyataan hidup, model kehidupan dan tingkah laku masyarakat Jawa, tentunya dengan wujud yang diperhalus menjadi kemasan pertunjukan yang artistik. Misalnya dalam penggunaan tata bahasa, dari jenis bahasa dan cara bertutur kata para tokoh *wayang*, dapat diketahui tingkatan strata sosial dan karakternya. Demikian pula dalam kehidupan nyata masyarakat Jawa, terdapat masyarakat lapisan atas yang gaya bahasanya tertata dan terikat etika dan gaya bahasa rakyat kalangan bawah yang cenderung bebas dan apa adanya. Pada pertunjukan *wayang wong* tidak semua bahasa dalam dialog antar *wayang* adalah bahasa sehari-hari. Sebagian besar bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa kedaton yang juga terdapat campuran bahasa sansekerta dan kawi. Gaya dialog pada pertunjukan *wayang wong* sangat berbeda dengan kehidupan nyata, karena menggunakan unsur *antawecanadan* pada beberapa adegan menggunakan *tembang* terutama untuk bagian *palaran* dan *gandrungan*.

Pertunjukan *wayang wong* merupakan bentuk seni pertunjukan yang berbasis kesenian kraton (istana). Pada mulanya *wayang wong* menjadi kemasan pertunjukan teater yang eksklusif dan sangat elitis, sehingga hanya dapat dijangkau oleh masyarakat kelas atas atau *priyayi*. Menurut George D. Larson, pada masa pemerintahan Mangkunegara VI sekitar tahun 1896-1916, Kadipaten Mangkunegaran mengalami krisis ekonomi sehingga *wayang wong* mengalami kemunduran bahkan banyak *abdi dalem* yang kemudian dirumah-kan. Tetapi sebelumnya Mangkunegara V telah memberikan izin kepada seorang pengusaha Cina bernama Gan Kam untuk mengemas pertunjukan *wayang wong* menjadi pertunjukan komersial (Hersapandi, 1999: 19). Tahun 1895 Gan Kam berhasil membentuk rombongan *wayang wong* yang sebagian besar merupakan mantan *abdi dalem* Mangkunegaran. Hal ini menjadi titik awal dari perubahan dan perkembangan *wayang wong* sampai keluar tembok kraton.

Pertunjukan *wayang wong* mengalami transformasi ketika keluar dari tembok kraton, tujuan pertunjukan yang semula untuk persembahan bergeser menjadi tujuan komersial, semula bertipe pertunjukan pendapa menjadi pertunjukan panggung *prosenium*, dan sebagainya. Pertunjukan *wayang wong* kemasan Gam Kan diselenggarakan pada sebuah bangunan besar dengan panggung yang diberi layar dan diberi bingkai *prosenium* (Rustopo, 2007: 122). Panggung *prosenium* ditinggikan sekitar satu meter, agar penonton dapat melihat dengan jelas pementasan *wayang wong* sambil duduk. Panggung dilengkapi dengan bingkai *prosenium*, layar depan dan skenario kanvas *drop* dan beberapa *wing* yang dilukis dengan gaya naturalistik untuk menggambarkan suasana di lingkungan istana, hutan, alun-alun dan sebagainya. Penonton duduk menghadap panggung dari arah depan dan antara

tempat duduk penonton dengan panggung terdapat ruang pemisah yang menjadi panggung untuk menempatkan seperangkat *gamelan*.

Pertunjukan *Wayang Wong* Sebagai Media Pembelajaran

Pertunjukan *wayang wong* termasuk jenis pertunjukan yang melibatkan banyak orang dari berbagai kompetensi bidang seni. Ragam bidang seni yang menjadi pendukung utama pada pertunjukan *wayang wong* yaitu para penari sebagai *wayang*, *pengrawit* sebagai *penabuhgamelan*, *sinden* sebagai pelantun *tembang*, penulis naskah dan sutradara yang menguasai bidang *pedalangan*. Tetapi perkembangan teknologi saat ini juga memiliki peranan dalam menunjang pertunjukan *wayang wong*, sehingga pementasan *wayang wong* tidak dapat terlepas dari bidang seni penunjang di antaranya yang berkaitan dengan tata panggung, tata cahaya, tata suara atau *sound system*, perekaman dan *photography*. Artinya pertunjukan *wayang wong* dapat dijadikan media pembelajaran bagi para pelaku seni dari beragam disiplin ilmu seni, yaitu menyediakan kesempatan untuk berproses dan mengasah kemampuan artistiknya masing-masing.



**Pertunjukan *wayang wong* di Sriwedari
Foto Abbiyu Ammar 2018**

Pertunjukan *wayang wong* sebagai media pembelajaran menawarkan kesempatan praktek lapangan. Praktek lapangan memiliki keunggulan dalam hal pengkayaan pengalaman dan pembiasaan bagi para pelaku seni. Pertunjukan *wayang wong* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa terutama bahasa Jawa kuno dan bahasa Jawa kedaton yang saat ini sudah jarang atau mungkin tidak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Pengaplikasian bahasa pada pertunjukan *wayang wong* yang dikemas pada *antawecana*, *palaran* dan Pertunjukan *wayang wong* juga sebagai kamus peristilahan hidup dari bagian budaya masa lalu yang telah hilang. Misalnya nama-nama peralatan dari anyaman bambu, gerabah atau batu, digantikan dengan peralatan serba plastik maka generasi sekarang menjadi terasing dengan bahasa peristilahan yang ikut hilang tersebut. Jadi secara tidak langsung pertunjukan *wayang wong* dapat digunakan sebagai media untuk belajar sastra, mengasah keterampilan berbahasa dan sebagai media pelestarian bahasa.

Pertunjukan *wayang wong* juga dapat menjadi media pembelajaran bagi para penikmat seni, yaitu sebagai hayatan menyampaikan nilai-nilai kehidupan. Pertunjukan *wayang wong* memiliki beragam versi cerita yang disebut dengan istilah *sanggit*. Setiap dalang atau sutradara *wayangwong* memiliki otoritas dalam melakukan *sanggit* cerita pada pertunjukan-

nya. *Sanggiti* digunakan untuk menentukan pembabakan cerita yang disebut dengan istilah *lakon*, selanjutnya *lakon* digunakan sebagai penentu tokoh *wayang* apa saja yang terlibat dan menentukan jumlah adegan yang diperlukan untuk menyajikan suatu *lakon*. Setiap *lakon* pada pertunjukan *wayang wong* menyampaikan pesan moral dan nilai kehidupan yang berbeda-beda. Misalnya pada *lakon Jamus Kalimasadha* yang menceritakan kisah Musthakaweni yang diutus untuk mencuri pusaka kalimasadha hingga akhirnya bertempur dengan Priyambadha yang kemudian justru menjadi kekasihnya. *Lakon Bisma Gugur* yang menceritakan tentang kesetiaan Bisma membela negaranya dalam perang baratayudha meskipun merasa berat hati harus memerangi pihak Pandawa, hingga akhirnya Bisma gugur saat melawan Srikandhi karena sumpah Dewi Amba ketika meninggal, berjanji akan menjemput Bisma saat terjadi peperangan besar dalam wujud prajurit wanita.

Pertunjukan *wayang wong* pada perkembangannya telah menjadi media hayatan yang pada akhirnya menjadi sumber inspirasi para seniman untuk menciptakan karya. Misalnya pada bidang seni tari terdapat sebuah *genre* tari yaitu *wireng pethilan* yang sebagian karya tarinya terinspirasi dari cuplikan dari sebuah *lakon wayang wong*, misalnya tari Srikandhi Cakil, Srikandhi Mustakaweni, Priyambadha Mustakaweni, Gathutkaca Gandrung dan sebagainya. Pada bidang seni pertunjukan kontemporer *wayang wong* juga menginspirasi karya Opera Tandhing Gendhing A Battle of Wits, Musikal Opera Jawa dan sebagainya. Pertunjukan *wayang wong* juga menginspirasi berbagai bidang lain seperti menginspirasi penciptaan lagu, *tembang*, *gendhing*, lukisan, kriya seni, seni bangunan, dan sebagainya.

SIMPULAN

Pertunjukan *wayang wong* sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal menawarkan proses belajar berupa pengalaman lapangan yang bersifat lokal, sehingga sensasinya tidak dapat ditemukan di daerah lain. Proses belajar dengan media pertunjukan *wayang wong* dapat difokuskan sesuai dengan bakat dan bidang minat yang diinginkan. Pertunjukan *wayang wong* melibatkan beragam bidang ilmu yaitu mencakup bidang sastra seni, seni pertunjukan dan seni rupa. Pertunjukan *wayang wong* dapat menjadi media pembelajaran oleh para pelaku dan penikmat seni. Hasil yang diperoleh dari media pembelajaran ini adalah pengalaman artistik, pengalaman estetik dan nilai-nilai etika kehidupan sebagai renungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Munib, Achmad. 2007. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang : MKK Unnes.
- Said, Abdul Azis. 2004. *Symbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional Toraja dan Perubahan Aplikasinya pada Desain Modern*. Yogyakarta: Ombak.
- Nuraini, Indah. 2011. *Tata Rias dan Busana Wayang Orang Gaya Surakarta*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Rustopo. 2007. *Menjadi Jawa: Orang-Orang Tionghoa dan Kebudayaan Jawa di Surakarta 1895-1998*. Yogyakarta: Ombak.
- Hersapandi. 1999. *Wayang Orang Sriwedari: Dari Seni Istana Menjadi Seni Komersial*. Yogyakarta: Tarawang.
- Haryanto, S. 1995. *Bayang-Bayang Adiluhung: Filsafat, Simbolis dan Mistik dalam Wayang*. Semarang: Dahara Prize.
- Junaedi, Deni. 2017. *Estetika Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv