

# KREASI DAN INOVASI SENI PERTUNJUKAN WAYANG SEBAGAI PENGUATAN *PRE-ARTISTIC RESEARCH UNIVERSITY*

Sunardi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta  
gunowijoyo@gmail.com; sunardi@isi-ska.ac.id.

## ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan memaparkan hasil kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang sebagai upaya penguatan *pre-artistic research university* di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Penelitian artistik menjadi penciri utama ISI Surakarta yang terejawantahkan dalam kegiatan pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang sebagai bagian dari penelitian artistik perlu dikembangkan secara berkelanjutan. Beberapa persoalan yang dibahas pada tulisan ini: (1) pentingnya roadmap penelitian seni pertunjukan wayang; (2) metode kreasi dan inovasi wayang sebagai salah satu model penelitian artistik; dan (3) hasil-hasil kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang sebagai penguatan *pre-artistic research university*. Roadmap penelitian wayang didasarkan pada problematika eksistensi wayang mulai menurun sehingga diperlukan kajian dan penciptaan wayang dalam berbagai jenis menuju pengembangan wayang Indonesia. Metode kreasi dan inovasi wayang dilakukan dengan eksplorasi, perancangan, proses kreasi-inovasi, dan presentasi karya seni wayang yang mencirikan metodologi penelitian artistik. Beberapa hasil kreasi dan inovasi meliputi wayang babad nusantara, wayang perjuangan, dan wayang sinema diharapkan menjadi penguat *fase pre-artistic research university* di ISI Surakarta.

**Kata kunci:** kreasi, inovasi, pertunjukan wayang, penguatan, *pre-artistic research university*

## PENDAHULUAN

Fitrah ISI Surakarta sebagai perguruan tinggi seni mengemban tugas sebagai pelestari dan pengembang seni budaya. Perjalanan sejarah kehidupannya telah terlampaui dari berbagai tahapan, mulai masa PKJT-ASKI, STSI, hingga beralih status sebagai ISI Surakarta. Ini artinya bahwa para tokoh pendiri institusi ini telah meletakkan konsep dasar kreasi dan inovasi seni sebagai basis pelestarian dan pengembangan seni budaya nusantara yang dapat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Bangunan dasar kreasi dan inovasi seni budaya telah mengkristal menjadi konsep artistik yang dapat diterjemahkan dalam berbagai aktivitas di ISI Surakarta.

Tahun 2020, menjadi babakan baru dalam proses pengembangan institusi seni menjadi kampus artistik. Hal ini dirangkai dengan rencana strategis ISI Surakarta 2020-2024 yang menetapkan cita-cita sebagai *Pre-*

*Artistic Research University*. Ini adalah tahapan awal untuk menuju *Artistic Research University* pada tahun 2034, berlanjut sebagai *Pre-World Class Artistic Research University* di tahun 2044. *Artistic Research University* dimaknai bahwa penelitian artistik menjadi unggulan ISI Surakarta, yang terimplementasikan pada penelitian dosen dan mahasiswa sehingga mengukuhkan institusi ini sebagai Kampus Artistik. Penelitian artistik menjadi penciri utama yang menempatkan praktik artistik sebagai dasar dan sebagai objek yang ditekankan menjadi bagian pokok kerja intelektual. Praktik ini dapat dilakukan baik di dalam, melalui, maupun terhadap seni yang menghasilkan pengetahuan untuk mewujudkan keunggulan dalam kreasi dan inovasi artistik (Laporan Rektor, 2020).

Artistik, jika dikaji secara mendalam memiliki makna utama kreasi dan inovasi.

Guntur, selaku Rektor ISI Surakarta mencetuskan pemahaman artistik sebagai “artikulatif dalam inovasi, inspiratif dalam kreasi” (Renstra 2020-2024). Artistik memiliki signifikansi yang kompleks dalam konstelasi kehidupan ISI Surakarta. Artistik dicanangkan sebagai nilai luhur ke-ISI-an, yang diyakini sebagai prinsip dasar dari berbagai aktivitas, seperti: tata nilai budaya kerja, pengajaran, penelitian, pengabdian masyarakat, kegiatan kemahasiswaan, dan wahana branding. Pada intinya, semua aktivitas diarahkan untuk menopang terwujudnya *Pre- Artistic Research University*.

*Pre-Artistic Research University* penting diwujudkan, yakni mengoptimalkan kegiatan penelitian artistik. Guntur (2016) menjelaskan bahwa penelitian artistik merupakan bentuk kajian yang memposisikan praktik artistik sebagai hasil penelitian dan sarana metodologisnya. Penelitian artistik menyampaikan konten mengenai pengalaman estetik, peran praktik kreatif, dan mewujudkan produk artistik. Intinya penelitian artistik menempatkan praktik artistik sebagai subjek, metode, konteks, dan hasil penelitian. Salah satu bentuk penelitian artistik adalah kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang yang dilakukan dalam dan melalui tindakan penciptaan dan pertunjukan.

Wayang menjadi objek material yang sangat menarik, karena dapat dikaji dalam berbagai perspektif. Kajian wayang dapat direlasikan dengan fungsinya dalam kehidupan masyarakat (Sarwanto, 2008; Soetarno, 2007; Solichin dan Suyanto, 2011), kaitannya dengan filosofi (Suyanto, 2009; Seno Sastroamidjojo, 1964), lakon dan estetika (Sugeng Nugroho, 2012; Sunardi, 2012; Kasidi, 2011), perubahan pertunjukan wayang (Umar Kayam, 2001) dan sebagainya. Beberapa kajian ini lebih cenderung menempatkan seni pedalangan sebagai sasaran atau objek penelitian atau dikenal dengan penelitian tentang seni. Hal ini berbeda dengan corak penelitian berarah praktik yang menempatkan seni sebagai objek sekaligus subjek penelitian. Penelitian tentang kreasi dan inovasi menjadi salah satu bentuk penelitian yang dapat dilakukan oleh para peneliti ataupun seniman di dalam merumuskan proses kreatifnya.

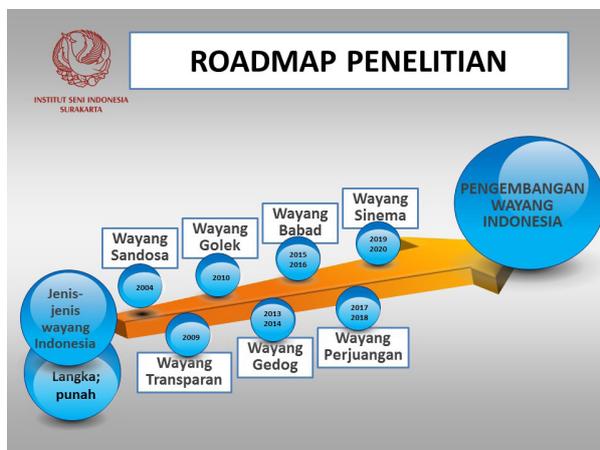
Kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang merupakan alternatif penelitian penciptaan seni ataupun penelitian terapan yang dilakukan penulis pada kurun waktu enam tahun terakhir. Kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang ditempatkan sebagai praktik penelitian artistik untuk memberikan penguatan pencapaian *Pre-Artistic Research University*. Beberapa hal yang akan dibahas pada tulisan ini adalah, pertama, pentingnya peta jalan penelitian seni pertunjukan wayang sebagai kerangka besar untuk pelestarian dan pengembangan wayang Indonesia; kedua, pentingnya metode kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang sebagai urutan langkah dalam penelitian artistik; dan ketiga, pentingnya hasil-hasil kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang (wayang babad nusantara, wayang perjuangan, dan wayang sinema) sebagai upaya mewujudkan rencana strategis insitusi.

## **ROADMAP PENELITIAN SENI PERTUNJUKAN WAYANG**

Roadmap atau peta jalan penelitian merupakan gambaran mengenai arah dan target penelitian yang akan dilakukan oleh seorang peneliti dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Peta jalan penelitian menjadi pedoman untuk mengarahkan fokus kajian sesuai tujuan yang ditetapkan. Dalam hal ini, peta jalan penelitian dari seorang peneliti mengacu pada rencana strategis penelitian di institusinya, selain harus mengikuti rencana induk riset nasional yang ditetapkan kementerian. Peta jalan sesungguhnya juga menunjukkan bidang kepakaran dan memberikan suatu gambaran mengenai bidang-bidang yang sudah, sedang, dan akan diteliti. Selain itu, peta jalan penelitian dapat dipergunakan untuk membaca trend permasalahan yang akan dipecahkan ataupun penguasaan ilmu pengetahuan tertentu.

Peta jalan penelitian seni pertunjukan wayang menjadi salah satu varian peta jalan penelitian tentang seni dan budaya. Peta jalan ini mengacu pada topik penelitian yang telah ditetapkan dalam rencana induk riset nasional bidang seni serta berdasarkan pada rencana induk pengembangan penelitian ISI Surakarta. Pembentukan peta jalan penelitian seni

pertunjukan wayang dipicu atas kondisi seni pertunjukan wayang yang semakin mengalami penurunan, baik kuantitas maupun kualitasnya, sehingga diperlukan usaha nyata melalui kreasi dan inovasi. Bidang seni pertunjukan wayang meliputi berbagai jenis wayang yang ada di Indonesia yang dapat direvitalisasi dan dikembangkan sehingga dapat eksis kembali. Arah dari penelitian seni pertunjukan wayang adalah pengembangan wayang Indonesia. Ini artinya, diperlukan beragam model kreasi dan inovasi wayang untuk mencapai pengembangan wayang Indonesia.



**Gambar 1.** Roadmap penelitian wayang Indonesia (Sunardi, 2020).

Peta jalan penelitian ini memberikan petunjuk bahwa: (1) kondisi eksisting wayang, yaitu jenis-jenis wayang Indonesia, mengalami kelangkaan dan ancaman kepunahan; (2) adanya usaha revitalisasi dan pengembangan dengan kreasi dan inovasi berbagai jenis pertunjukan wayang agar tetap eksis; dan (3) dalam kurun waktu tertentu telah dapat mewujudkan model pengembangan wayang Indonesia. Peta jalan penelitian ini juga menunjukkan bidang seni pertunjukan wayang menjadi fokus kajian, serta kepakaran peneliti di bidang seni pertunjukan khususnya wayang.

Pengkajian wayang Sandosa dilakukan pada tahun 2004 dengan fokus utama pada deskripsi proses kreatif pembaharuan wayang yang dilakukan dosen dan mahasiswa Jurusan Pedalangan STSI Surakarta, yang dinamakan sebagai pakeliran Sandosa. Pakeliran Sandosa memiliki aspek kebaruan pada konsep

kreasi, bentuk pertunjukan, penggunaan bahasa Indonesia sebagai pengantar cerita, dan teknik pertunjukan yang dilakukan para pelaku seni (Sunardi, 2004). Pada kreasi dan inovasi wayang transparan, ditunjukkan keunikan yang terletak pada boneka wayang kartun dengan sunggingan transparan untuk apresiasi siswa SLTA (Sunardi dkk, 2009). Usaha kreatif juga dilakukan pada penelitian wayang Golek dengan cara menyusun lakon-lakon baru dan menyajikan pertunjukan secara padat untuk siswa SD (Rianto dkk, 2009). Kreasi dan inovasi wayang Gedog lebih berorientasi pada revitalisasi dan pengembangan agar lebih menarik bagi masyarakat, yakni dengan bentuk pertunjukan ringkas (Sunardi dkk, 2013 dan 2014). Kajian tentang wayang berlanjut dengan kreasi dan inovasi wayang Babad Nusantara. Ciri khas wayang ini adalah mengangkat cerita kepahlawanan Gajahmada dan Diponegoro dalam kemasan pertunjukan wayang berbahasa Indonesia (Sunardi dkk, 2015 dan 2016). Kreasi dan inovasi dilakukan untuk merevitalisasi wayang perjuangan dengan menampilkan lakon Gerilya Jenderal Soedirman dan lakon Untung Surapati. Kreasi dan inovasi ini juga dimaksudkan untuk pengajaran sejarah perjuangan bangsa kepada generasi muda (Sunardi dkk, 2017 dan 2018). Pada tahapan berikutnya dilakukan kreasi dan inovasi wayang sinema dengan lakon Dewa Ruci. Wayang sinema merupakan perpaduan pertunjukan wayang klasik dengan sinematografi untuk menarik minat generasi muda serta menjawab tantangan zaman (Sunardi dkk, 2019 dan 2020). Peta jalan penelitian ini memiliki relasi dengan rencana induk pengembangana penelitian dan rencana strategis ISI Surakarta untuk mewujudkan *Pre Artistic Research University*.

## METODE KREASI DAN INOVASI SENI PERTUNJUKAN WAYANG

Kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang dapat dikatakan sebagai bentuk penelitian seni berarah praktik. Artinya, penelitian ini dilakukan melalui praktik kreasi dan inovasi untuk menghasilkan bentuk

pertunjukan wayang. Atas dasar praktik kreasi dan inovasi juga dapat dirumuskan berbagai metode dan konsep dasar penciptaan karya seni pertunjukan wayang.

Metode kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang meliputi: (1) eksplorasi materi pertunjukan wayang; (2) perancangan konsep pertunjukan wayang; (3) kreasi dan inovasi pertunjukan wayang; dan (4) presentasi pertunjukan wayang. Metode merupakan cara kerja penelitian berarah praktik yang dilakukan mulai dari pengumpulan data, analisis data, perancangan konsep, implementasi konsep, praktik kreasi-inovasi, dan presentasi kepada masyarakat. Metode kreasi dan inovasi mengikuti siklus penelitian secara berkesinambungan, sehingga hasil kreasi-inovasi dapat dilakukan perbaikan secara terus menerus mengikuti alur kerja kreatif. Metode ini memiliki kesejajaran dengan kerja penelitian pada umumnya, yang dimulai dari pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Eksplorasi materi merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mencari dan mengumpulkan data dari berbagai sumber serta menerapkan beragam metode. Sumber materi tentang wayang ataupun pertunjukan wayang ditelusuri melalui berbagai pustaka, audio, dan audio-visual ataupun melalui keterangan yang disampaikan seniman pewayangan. Kerja peneliti adalah memilah dan memilih data, membandingkan data, menyusun kategori. Beberapa cara yang ditempuh yaitu dengan melakukan studi dokumen, baik tertulis ataupun audio-visual, melakukan wawancara terhadap narasumber terpilih, dan terjun ke lapangan untuk observasi secara mendalam. Tujuan eksplorasi untuk mendapatkan materi seoptimal mungkin sehingga dapat dipergunakan sebagai bahan dasar kreasi dan inovasi pertunjukan wayang.

Berbekal materi yang diperoleh dalam eksplorasi, dilanjutkan dengan perancangan konsep karya seni. Perancangan dimaknai sebagai kerja kreatif menyusun dan menemukan desain atau skema. Perancangan konsep karya seni berarti menyusun desain pokok pikiran atau prinsip dasar bagi karya seni. Perancangan konsep karya seni meliputi bentuk

atau struktur pertunjukan dan konsep dasar pertunjukan wayang, diantaranya konsep lakon, konsep sabetan wayang, konsep gending atau musik wayang, dan konsep antawecana. Dalam perspektif inovasi, konsep bentuk pertunjukan berorientasi pada kebutuhan masyarakat sesuai zamannya. Bentuk pertunjukan klasik menjadi pijakan untuk dikembangkan dalam berbagai varian, seperti bentuk eksperimental, bentuk perpaduan, dan bentuk kemasan. Konsep lakon wayang mengacu pada cerita pakem yang dikembangkan dengan berbagai sanggit. Interpretasi baru terhadap konflik, penokohan, dan alur dalam cerita menjadi keniscayaan untuk pengembangan lakon wayang. Konsep sabetan wayang mengimplementasikan sanggit lakon dalam bentuk gerak-gerik wayang serta boneka wayang. Boneka wayang dikreasi berdasar konsep wanda, tataan, dan sunggingan. Konsep gending berorientasi pada rasa musikal yang mampu mendukung adegan dan suasana hati tokoh wayang dalam lakon. Pada antawecana konsep ketepatan dan kesesuaian antara narasi, dialog, dan monolog wayang dalam mendukung lakon wayang. Perancangan konsep pertunjukan menjadi landasan bagi proses selanjutnya yaitu kreasi dan inovasi pertunjukan wayang.

Kreasi dan inovasi menjadi bagian tak terpisahkan dalam penelitian artistik atau dari praktik seni itu sendiri. Penelitian berarah praktik mengindikasikan upaya pemecahan permasalahan atas dasar praktik seni yang dikerjakan oleh peneliti sendiri. Praktik seni atau dikenal dengan kreasi dan inovasi melibatkan peneliti dalam proses kekaryaan. Kreasi dimaknai sebagai kerja kreatif dari seniman dalam mewujudkan karya yang dikehendakinya. Adapun inovasi menunjukkan aspek kebaruan yang dilakukan seniman dalam berkarya seni. Kreasi dan inovasi pertunjukan wayang menunjukkan cara kerja untuk menghasilkan pertunjukan wayang yang memiliki aspek kebaruan. Proses kreasi dan inovasi melibatkan berbagai elemen, seperti para seniman lain, kreator, peneliti, narasumber, dan masyarakat. Proses kreasi dan inovasi berjalan secara siklus, yaitu memecahkan masalah menjadi bentuk karya

seni selanjutnya mereview kekurangannya, dan dilakukan perubahan-perubahan menuju keinginan yang ideal. Proses ini berlangsung secara terus menerus, sampai pengkarya menemukan bentuk kreasi sesuai dengan selera dan tujuannya.

Kreasi dan inovasi pertunjukan wayang dilakukan dalam beberapa tahapan, dimulai dari penuangan konsep karya dalam sabetan, antawecana, gending, dan garap lakon; latihan per bagian, latihan secara utuh, dan keputusan format karya yang diyakini paling sesuai. Kreasi sabetan wayang adalah proses penyusunan gerak-gerik wayang untuk menggambarkan alur, peristiwa, dan suasana hati tokoh wayang. Vokabuler sabetan wayang mengacu pada ragam sabetan yang telah ada maupun membuat vokabuler baru, serta menyusun pertalian antara berbagai vokabuler sehingga terbentuk sabetan yang memiliki aspek kebaharuan. Hal ini juga berlaku pada kreasi dan inovasi antawecana, dan gending. Pada kreasi lakon, atau dikenal dengan garap lakon, mengacu berbagai sanggit yang telah disusun peneliti. Garap lakon dapat berubah mengikuti perjalanan pola pikir dan rasa hayatan dari senimannya. Pada tahapan ini, peneliti melakukan proses latihan secara terus menerus sampai menemukan format pertunjukan yang diinginkan. Proses latihan memiliki peluang terbuka untuk terjadinya perubahan-perubahan kreasi dan inovasi. Setelah melalui perjalanan panjang, peneliti menemukan format yang paling sesuai dengan tujuannya. Format inilah yang diyakini bersama sebagai hasil kreasi dan inovasi paling optimal.

Presentasi karya seni kemudian dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari publik. Presentasi dalam bentuk pertunjukan secara *live* dilakukan di hadapan publik sehingga mendapatkan apresiasi dan kritik atas karya yang disajikan. Presentasi dapat dilakukan dalam bentuk penayangan hasil kreasi dan inovasi melalui channel media sosial, seperti youtube. Umpan balik dari penayangan dapat dilihat pada daftar *live chat* maupun *chat* secara tunda.

Intinya metode kreasi dan inovasi pertunjukan wayang mengikuti kaidah

metodologi dengan tekanan pada penelitian berarah praktik. Kreasi dan inovasi dapat dinyatakan sebagai bentuk metode penciptaan seni pertunjukan wayang. Kreasi dan inovasi dapat dimaknai sebagai konsep karya, metode karya, dan hasil karya itu sendiri. Kreasi dan inovasi sebagai model penelitian artistik yang dapat diaplikasikan dalam proses penelitian oleh para peneliti seni.

## HASIL KREASI DAN INOVASI SENI PERTUNJUKAN WAYANG

Enam tahun terakhir, peneliti telah menghasilkan tiga kreasi dan inovasi seni pertunjukan wayang dalam kerangka pengembangan wayang Indonesia, yaitu: (1) wayang babad nusantara dikreasi pada tahun 2015-2016; (2) wayang perjuangan dikreasi pada tahun 2017-2018; dan (4) wayang sinema dikreasi pada tahun 2019-2020. Kreasi dan inovasi ketiga bentuk pertunjukan wayang ini dilakukan dengan pendekatan penelitian berarah praktik, yang artinya peneliti menuliskan rangkaian proses kreatif menuju terciptanya karya seni pertunjukan wayang ini.

### a. Wayang Babad Nusantara

Wayang babad adalah salah satu bentuk pertunjukan wayang dengan mengangkat cerita yang bersumber dari sejarah, legenda, maupun mitos yang berkembang di masyarakat. Cerita sejarah raja-raja dan pemimpin perang di nusantara, legenda asal muasal wilayah, maupun cerita mitos yang diyakini masyarakat setempat menjadi dasar penyusunan lakon-lakon wayang ini. Wayang babad hidup di berbagai daerah di Indonesia sehingga dikenal adanya wayang babad Bali, wayang babad Cirebon, wayang babad kerakyatan, dan sebagainya. Atas dasar berbagai corak wayang babad ini, peneliti mencoba mengkreasi wayang babad nusantara untuk mewadahi cerita atau babad yang ada di Indonesia.

Wayang babad nusantara merupakan rekayasa model pertunjukan wayang yang dipergunakan sebagai wahana transmisi nilai-nilai kebangsaan bagi generasi muda. Wayang ini memiliki kebaharuan dalam berbagai unsur

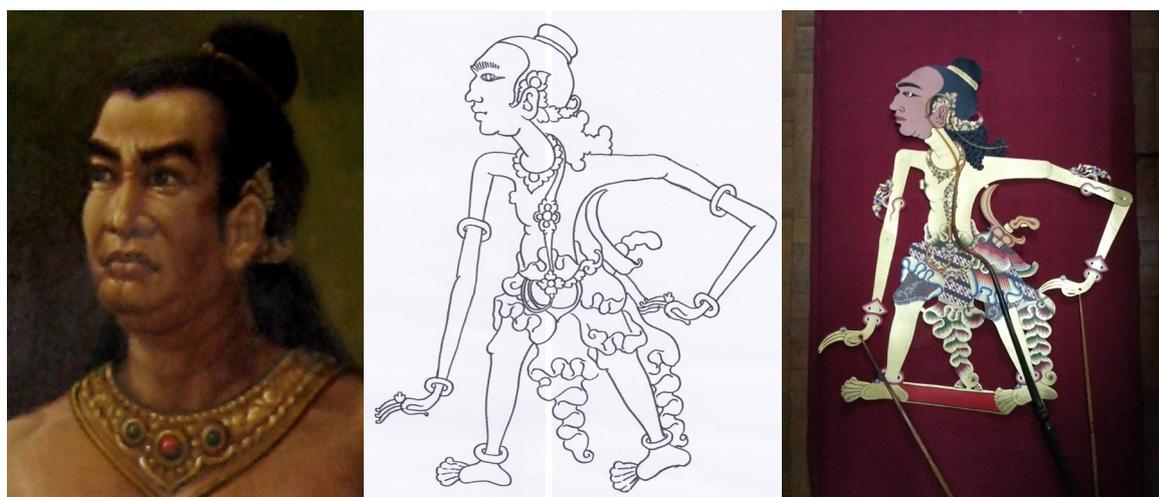
pakeliran, yaitu: (a) cerita sejarah perjuangan bangsa Indonesia; (b) boneka wayang merupakan hasil reinterpretasi dari tokoh-tokoh bangsa; (c) musik wayang menggunakan gending-gending klasik dan susunan baru; dan (d) sistem pengadegan mengikuti struktur pertunjukan wayang dengan tekanan pada sanggit dan garap adegan (Sunardi dkk, 2016).

Urgensi kreasi dan inovasi karya ini adalah menyusun model pertunjukan wayang babad sebagai rekayasa media ajar yang memiliki keunggulan-keunggulan tertentu. Model ini bersifat audio visual sehingga menarik bagi siswa sekolah dasar. Cerita yang ditampilkan berupa sejarah perjuangan

bangsa dengan mengambil tokoh-tokoh utama para pahlawan bangsa Indonesia. Pertunjukan wayang babad memberikan ruang terbuka untuk menumbuhkan daya imajinasi dan daya kritis siswa terhadap pengajaran sejarah. Model pertunjukan wayang babad selain sebagai pembaharuan media pembelajaran sejarah juga memiliki misi untuk mengembangkan seni pertunjukan wayang Indonesia. Substansi dari model pertunjukan wayang babad ini adalah memberikan pelajaran nilai-nilai kebangsaan bagi anak Indonesia sehingga menumbuhkan rasa nasionalisme yang tinggi untuk mewujudkan pembangunan karakter bangsa.



Gambar 2. Tokoh Pangeran Diponegoro direinterpretasi dalam bentuk boneka wayang babad nusantara (Foto: Sunardi, 2016)



Gambar 3. Tokoh Gajah Mada direinterpretasi dalam bentuk boneka wayang babad nusantara (Foto: Sunardi, 2015)

Hasil penelitian wayang babad nusantara (2015-2016), yaitu: (1) media ajar pertunjukan wayang babad nusantara untuk pengajaran sejarah bagi siswa sekolah dasar; (2) publikasi artikel ilmiah pada jurnal Panggung, ISBI Bandung, nasional terakreditasi, berjudul: *"Pertunjukan Wayang Babad Nusantara: Wahana Pengajaran Nilai Kebangsaan bagi Generasi Muda"*; (3) makalah dalam proseding seminar internasional dengan tema local aesthetics dengan judul: *"Nuksma: Daya Estetik dalam Pergelaran Wayang"*; (4) Buku berjudul *Wayang Babad Nusantara Media Pengajaran Nilai Kebangsaan*, penerbit ISI Press Surakarta; (5) Hak Cipta boneka wayang babad nusantara (10 sertifikat), pertunjukan wayang babad nusantara (1 sertifikat); (6) luaran lainnya, seperti: boneka wayang (20 tokoh) dipamerkan pada Pameran Wayang Even Hari Wayang Dunia ke-2, naskah lakon Sumpah Palapa dan Pangeran Diponegoro, gending-gending wayang babad nusantara, dan karya pergelaran wayang pada Festival Hari Wayang Dunia ke-2; dan (7) makalah pada sarasehan bedah cipta karya pedalangan di Museum Radya Pustaka Surakarta dengan judul: *"Pertunjukan Wayang Babad Nusantara Lakon Sumpah Palapa: Wahana Pengajaran Nilai Kebangsaan bagi Generasi Muda"*.

## **b. Wayang Perjuangan**

Wayang perjuangan merupakan pertunjukan wayang dengan mengangkat cerita spirit dan perjuangan para pahlawan bangsa Indonesia untuk melawan penjajah. Mengenai wayang perjuangan atau wayang revolusi, yang dulunya bernama wayang perjoengan telah diciptakan oleh Raden Mas Sayid dari Mangkunegaran Surakarta. Tujuan penciptaan adalah untuk membangkitkan semangat perjuangan bangsa Indonesia. Wayang perjuangan ini dibeli dan disimpan di Wereldmuseum di Rotterdam, Belanda. Pada tahun 2005 wayang ini dikembalikan ke Indonesia serta disimpan di Museum Wayang Jakarta dengan penggantian nama menjadi wayang revolusi. Wayang suluh dan wayang revolusi dengan mengangkat tema perjuangan kemerdekaan Indonesia

menjadi sumber inspirasi untuk penyusunan karya cipta pertunjukan wayang perjuangan dengan nuansa kebaruan, baik dalam kemasan pertunjukan, teknik penyajian, lakon wayang, dan figur boneka wayang. Karya cipta pertunjukan wayang perjuangan inilah yang merupakan revitalisasi dari wayang-wayang tema perjuangan yang telah ada di Indonesia. Pada dasarnya pertunjukan wayang perjuangan dijadikan sebagai wahana penguatan pendidikan bela negara bagi masyarakat Indonesia.

Penciptaan dan penyajian pertunjukan wayang perjuangan didasari pada konsep garap pertunjukan wayang, yakni: (1) lakon yang disajikan adalah perjuangan tokoh besar bangsa, seperti Jendral Sudirman dan Untung Surapati; (2) bahasa yang dipergunakan yakni Bahasa Indonesia agar mampu diterima generasi muda di seluruh Indonesia; (3) gerak (sabet) wayang disusun dengan menarik menerapkan repertoar gerak yang atraktif dan bermakna; (4) musik dirancang dengan aransemn yang menarik menggunakan alat musik tradisional dan modern; dan (5) penciptaan boneka wayang yang merepresentasikan tokoh-tokoh pejuang Indonesia dalam *stilasi figure* wayang.

Urgensi penelitian bagi pembangunan manusia Indonesia, yaitu memberikan model pertunjukan wayang perjuangan yang memiliki dampak positif pada pembangunan moral dan ketahanan bangsa. Pendidikan bela Negara yang dikemas dalam pertunjukan wayang menjadi wahana alternative bagi pembentukan ketahanan generasi muda, selain melalui pengajaran klasikal di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Ini artinya model pertunjukan wayang perjuangan mengandung dimensi ilmu penciptaan seni, yakni terbangunnya konsep kreativitas, konsep estetika, dan konsep artistik. Penelitian ini dapat diimplementasikan sebagai: (1) materi apresiasi seni pertunjukan wayang bagi masyarakat Indonesia, dan (2) media pengajaran pendidikan bela Negara bagi generasi muda Indonesia.



**Gambar 4.** Adegan dalam pertunjukan wayang perjuangan lakon Gerilya Jenderal Soedirman (Screenshot: Sunardi, 2017)



**Gambar 5.** Adegan dalam pertunjukan wayang perjuangan lakon Untung Surapati (Foto: Sunardi, 2018)

Hasil penelitian wayang perjuangan (2017-2018) adalah: (1) Pertunjukan wayang

perjuangan lakon Gerilya Jenderal Soedirman pada Festival Hari Wayang Dunia ke-3 dan pertunjukan wayang perjuangan lakon Untung Surapati pada Festival Hari Wayang ke-4; (2) Pameran wayang pada Hari Wayang Dunia ke-3 dan Ritech Expo 2018 dalam Haktekna 2018 di Riau; (3) Publikasi artikel ilmiah berjudul “*Karya Cipta Pertunjukan Wayang Perjuangan sebagai Penguatan Pendidikan Bela Negara*” pada jurnal Mudra ISI Denpasar, jurnal nasional terakreditasi; (4) Makalah dalam proseding Seni, Teknologi dan Masyarakat #2 dan #3, dengan judul: “*Proses Kreasi Wayang Perjuangan Lakon Gerilya Soedirman*” dan “*Inovasi Pertunjukan Wayang Perjuangan Lakon Untung Surapati sebagai Penguatan Pengajaran Nilai-nilai Bela Negara*”; (5) Hak Cipta boneka wayang sejumlah 9 sertifikat dan pergelaran wayang perjuangan sejumlah 2 sertifikat; (6) Buku Estetika Pertunjukan Wayang Perjuangan, ISI Press Surakarta,

diikuti dalam Pameran Buku di Hari Wayang Dunia di Surakarta dan Festival Kesenian Indonesia di Surabaya; dan (7) Luaran lainnya berupa 27 buah boneka wayang perjuangan, 2 media ajar wayang perjuangan, naskah lakon berjudul: Gerilya Jenderal Soedirman dan Untung Surapati, serta 34 desain tokoh wayang perjuangan.

### c. Wayang Sinema

Wayang sinema merupakan inovasi pertunjukan wayang dalam kemasan film layar lebar. Pertunjukan wayang dengan beberapa unsurnya, seperti: pelaku pertunjukan (dalang, pengrawit, pesinden, penggerong, dan kru pertunjukan); peralatan pertunjukan (wayang, kelir, kothak, cempala, keprak, gamelan, lampu, dan pengeras suara); dan unsur garap pertunjukan (lakon, sabetan, antawecana, dan iringan pakeliran) dikemas dengan menerapkan teknologi komputer dan

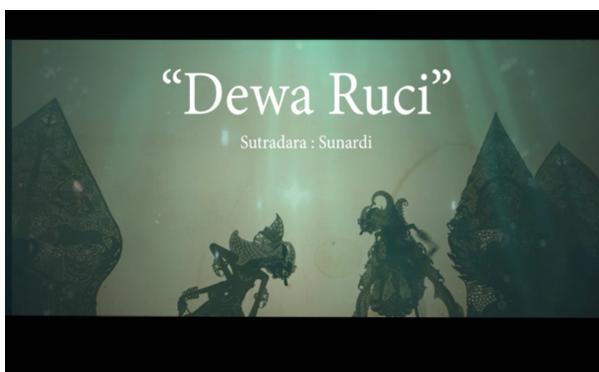
sinematografi. Pertunjukan wayang sebagai materi utama yang diedit dan dikemas menjadi film. Oleh karena itu, perlu kehadiran materi lain (*stock shoot*), seperti hutan, deburan ombak, samodera, langit, hujan, matahari, binatang, dan sebagainya yang dipadukan dengan pertunjukan lakon wayang.

Konsep dasar pertunjukan wayang sinema terletak pada: (a) perpaduan antara pertunjukan wayang kulit purwa dengan disiplin sinematografi; (b) terdapat konsep alihwahana dari pertunjukan wayang kulit menjadi pertunjukan film layar lebar; (c) memerlukan kompetensi kreator dan inovator yang memahami lakon wayang kulit maupun teknologi sinematografi; (d) membutuhkan peralatan yang memadai, yaitu peralatan pertunjukan wayang dan peralatan pembuatan film layar lebar; dan (e) kemasan pertunjukan wayang sinema memperhitungkan segmentasi penonton sesuai dinamika perubahan zaman.

Pertunjukan wayang sinema lakon Dewa Ruci memiliki urgensi bagi pengembangan seni pertunjukan wayang Indonesia dalam menghadapi era industri 4.0 dewasa ini. Wayang sinema dapat dijadikan referensi bagi pemajuan kebudayaan untuk pembangunan ketahanan bangsa, terutama mewujudkan manusia Indonesia yang berkepribadian dalam kebudayaan. Wayang sinema lakon Dewa Ruci dengan muatan nilai-nilai budi pekerti menjadi wahana edukasi bagi masyarakat untuk membentuk moralitas bangsa. Dalam kerangka keilmuan, model pertunjukan wayang

sinema mengandung dimensi metodologi penciptaan seni untuk membangun disiplin ilmu seni. Metodologi penciptaan seni memuat berbagai konsep, seperti konsep estetika, konsep etika, konsep kreativitas, dan konsep artistik. Model pertunjukan wayang sinema dapat diimplementasikan sebagai: (1) produk inovasi seni untuk menjawab tantangan zaman; (2) materi apresiasi seni pertunjukan wayang bagi masyarakat Indonesia; serta (3) media pengajaran nilai-nilai budi pekerti.

Hasil penelitian wayang sinema berupa: (1) Hak Cipta Film Wayang Sinema Dewa Ruci dan Hak Cipta Pertunjukan Wayang Sinema Lakon Dewa Ruci; (2) Karya Seni Pertunjukan Wayang Sinema Lakon Dewa Ruci dipentaskan di Sanggar Ciptoning Surakarta, dan Film Wang Sinema Dewa Ruci ditayangkan di Channel UPT AVI ISI Surakarta melalui Youtube; (3) Publikasi ilmiah dengan judul: *“Model Pertunjukan Wayang Sinema Lakon Dewa Ruci sebagai Wahana Pengembangan Wayang Indonesia”* pada jurnal Gelar ISI Surakarta, jurnal nasional terakreditasi, artikel ilmiah berjudul *“Learning from Bima: A Myth Perspective”*, dipublikasikan di *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, artikel ilmiah berjudul *“Manunggaling Kawula Gusti in Dewa Ruci Story of Cinema Wayang Performance”*, dimuat di *Jurnal Arts ang Design Studies*; dan (4) Buku berjudul: *Wayang Sinema Lakon Dewa Ruci: Model Pengembangan Wayang Indonesia*, diterbitkan ISI Press Surakarta.



**Gambar 6.** Adegan dalam wayang sinema Dewa Ruci ditayangkan di channel UPT Audio-visual ISI Surakarta (Screenshoot: Sunardi, 2020)



Gambar 7. Adegan dalam wayang sinema Dewa Ruci ditayangkan di channel UPT Audio-visual ISI Surakarta (Screenshoot: Sunardi, 2020)

## PENUTUP

Kreasi dan inovasi pertunjukan wayang dilakukan dengan langkah-langkah sistematis, seperti pengamatan dan pengkayaan literasi, penuangan gagasan yang dirumuskan dalam konsep dasar kreasi, pembentukan karya seni dengan proses kreatif yang panjang, serta penyajian kepada khalayak untuk mendapatkan apresiasi dan umpan balik. Langkah kerja ini dapat disejajarkan sebagai metode penelitian berarah praktik seni pertunjukan wayang.

Kreasi dan inovasi yang dihasilkan dapat diimplementasikan sebagai strategi pelestarian dan pengembangan wayang agar tidak mengalami kepunahan; sebagai wahana apresiasi seni wayang bagi masyarakat; sebagai alat yang dikaitkan dengan usaha menyampaikan pengajaran (budi pekerti, nilai bela negara, patriotisme dll), dan sebagai sarana menjawab perkembangan zaman dan menumbuhkan minat generasi muda terhadap wayang. Dalam kerangka makro, kreasi dan inovasi pertunjukan wayang menjadi salah satu cara untuk mewujudkan cita-cita institusi sebagai *Pre-Artistic Research University*. Bangunan dasar penelitian artistik dapat diperkuat dengan berbagai kreasi dan inovasi seni, khususnya seni pertunjukan wayang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Guntur. 2016. *Metodologi Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press.
- Kasidi. 2017. *Estetika Pedalangan Ruwatan Murwakala Kajian Estetika dan Etika Budaya Jawa*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Kayam, Umar. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Gama Media, 2001.
- Laporan Rektor ISI Surakarta Tahun 2020
- Nugroho, Sugeng. 2012. *Lakon Banjaran: Tabir dan Liku-likunya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. Surakarta: ISI Press.
- Rencana Induk Pengembangan Penelitian ISI Surakarta 2020-2024
- Rencana Strategis ISI Surakarta 2020-2024
- Rianto, Jaka, Sunardi, Titin Masturoh. 2010. *Buku Panduan Praktik Pakeliran Golek Padat*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Sarwanto. 2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Ritual Bersih Desa Kajian Fungsi dan Makna*. Sukoharjo: CV Cendrawasih.
- Sastroamidjojo, Seno. *Renungan tentang Pertunjukan Wayang Kulit*. Jakarta: Kinta, 1964.
- Soetarno. 2004. *Pertunjukan Wayang Kulit: Perubahan Makna Ritual dan Hiburan*. Surakarta: ISI Press.
- Solichin dan Suyanto. 2011. *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukan Wayang*. Jakarta: Yayasan Senawangi

- Sunardi, I Nyoman Murtana, Sudarsono, Kuwato. 2019. *Wayang Sinema Lakon Dewa Ruci Model Pengembangan Wayang Indonesia*. Surakarta: ISI Press.
- Sunardi, Bambang Suwarno, Bagong Pujiono. 2014. *Revitalisasi dan Inovasi Wayang Gedog*. Surakarta: ISI Press.
- Sunardi, Kuwato, Sudarsono. 2017. *Estetika Pertunjukan Wayang Perjuangan*. Surakarta: ISI Press.
- Sunardi, Kuwato, Zulkarnaen Mistortoify. 2009. "Wayang Transparan: Wayang Eksperimen Berbahasa Indonesia sebagai Sarana Transmisi Pendidikan sebagai Sarana Transmisi Pendidikan Budi Pekerti bagi Siswa SLTA di Surakarta" Laporan Penelitian Dirjen Dikti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sunardi, Sugeng Nugroho, Kuwato. 2016. *Wayang Babad Nusantara Media Pengajaran Nilai Kebangsaan*. Surakarta: ISI Press.
- Sunardi, Sugeng Nugroho, Kuwato. 2016. *Wayang Babad Nusantara Media Pengajaran Nilai Kebangsaan*. Surakarta: ISI Press.
- Sunardi. 2004. "Pakeliran Sandosa dalam Perspektif Pembaharuan Pertunjukan Wayang". Tesis STSI Surakarta.
- Sunardi. 2014. *Nuksma dan Munguh Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press.
- Suyanto. 2009. *Nilai Kepemimpinan Lakon Wahyu Makutharama dalam Perspektif Metafisika*. Surakarta: ISI Press.