

MODEL-MODEL PENGEMBANGAN WAYANG UNTUK GENERASI MUDA

Sunardi

Staf Pengajar Jurusan Pedalangan
Fak. Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Abstract

The less of the youth interest toward wayang is caused by the transmission system stagnancy of wayang and the decrease of commitment to make wayang closer to them. Besides, the technology progress and media publication bring the transparency for the youth to follow the trend of instant arts outside their own culture. The effort to get their interest is by trying to love wayang progressively and simultaneously. Wayang development is based on the Indonesian values. It needs to design an alternative model of Indonesian wayang development as an effort to increase the youth interest toward wayang. Strategy of wayang developing is executed by determining the target; composing public segmentation; arranging model concept; building cooperation; designing the various model of wayang developing; socializing the model to the public; and keeping the continuity. The wayang developing is led to focus on the manners education and the extension of the creative industry to sustain the nation building.

Keywords: *model of wayang developing, the youth, value, strategy, manners.*

Pengantar

Persoalan kurangnya minat generasi muda terhadap wayang menjadi keprihatinan bagi para pendukung pewayangan di Indonesia. Ada alasan mendasar atas persoalan ini, yaitu: (1) wayang sebagai sumber rujukan moralitas bangsa akan semakin terpinggirkan jika generasi muda semakin menjauh dari wayang; (2) upaya-upaya untuk menumbuhkan minat generasi muda terhadap wayang kurang mendapatkan dukungan secara serius dari berbagai pihak.

Arus globalisasi yang melanda dunia, termasuk Indonesia berdampak pada perubahan sosial dan budaya masyarakat. Intervensi produk teknologi modern dan massalisasi media massa memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan kecenderungan baru di kalangan generasi muda, terutama terkait dengan daya apresiasi seni tradisi (wayang). Berbagai alternatif seni, terutama seni populer, dari beragam gaya membentuk minat baru sehingga menggeser kesadaran mereka untuk mencintai dan menghargai

keseniannya sendiri. Di sisi lain, lunturnya minat generasi muda terhadap wayang disebabkan pola transmisi seni tradisi dari generasi satu kepada generasi berikutnya mengalami kemandegan (Rustopo, 1991). Ada disharmoni pandangan antar generasi terhadap wayang, akibatnya ekspresi seni pewayangan tidak diwujudkan menjadi bentuk 'baru' yang sesuai dengan hakikat pandangan pendahulu ataupun pandangan yang benar-benar baru dari generasi sekarang. Kondisi eksternal dan internal inilah yang menjadi tantangan bagi kita untuk mendekatkan generasi muda dengan wayang.

Ada beberapa kelemahan mendasar yang menyebabkan generasi muda kurang apresiatif terhadap wayang, yaitu: aspek kebahasaan, muatan cerita, dan durasi pertunjukannya. Pengantar cerita wayang dengan bahasa daerah yang memiliki struktur rumit inilah yang menjadi kendala bagi generasi muda untuk memahaminya. Pada umumnya, mereka tidak mampu menangkap makna yang ada dalam pewayangan karena keterbatasan pemahaman kebahasaan. Di sinilah sesungguhnya telah terjadi putus hubungan antara generasi muda

terhadap para pendahulunya dalam hal pengenalan bahasa daerah, yang memiliki kaitan dengan bahasa pedalangan. Jika dicermati, muatan cerita dalam wayang lebih berorientasi pada pola pikir orang tua atau lebih dekat dengan pandangan mereka. Lakon yang dibebankan mengandung pesan-pesan rumit yang lebih dapat dipahami oleh orang tua dari pada para generasi muda. Lakon dengan tema perkawinan, kudeta, wahyu, perang dan sebagainya lebih dekat dengan kehidupan orang dewasa. Pada persoalan lain, kita disugahi dengan pertunjukan wayang berdurasi lama (semalam suntuk). Lama pertunjukan ini menjadi penyebab mengapa generasi muda kurang responsif dengan wayang. Mereka tidak memiliki ketahanan untuk berlama-lama mengapresiasi wayang, karena faktor pekerjaan ataupun rutinitas sekolah mereka. Dalam hal ini, wayang tidak memberi ruang yang tepat bagi generasi muda karena mereka harus belajar ataupun bekerja pada pagi harinya.

Jika dicermati, sejatinya ada kekuatan mendasar pada wayang, yakni nilai yang dikemas di dalamnya. Nilai dalam wayang diyakini menjadi referensi bagi pola kehidupan manusia sesungguhnya. Daya tahan wayang yang luar biasa menjadikan wayang sebagai *cultural identity*, yang ditempatkan menjadi ikon budaya bangsa karena mampu mengkover dan menawarkan nilai-nilai adiluhung yang memperkuat moralitas bangsa. Kekuatan wayang telah dijadikan salah satu *master piece* budaya dunia oleh UNESCO. Kekuatan lainnya bahwa wayang memiliki multifungsi dalam kehidupan manusia, seperti: sebagai wahana pendidikan budi pekerti, penyampai moralitas, pemersatu masyarakat, penolak bala, dan memberikan hiburan menarik bagi masyarakat. Selain itu, dari sisi visual, wayang merupakan model seni *sophisticated* yang dapat dikemas dalam berbagai bentuk, baik pertunjukan, desain kerupaan, wacana verbal, ataupun sinematografi.

Untuk mendekatkan wayang dengan generasi muda perlu dilakukan usaha pengembangan wayang dalam berbagai perspektif sehingga minat mereka tumbuh secara baik. Strategi kebudayaan yang

dipakai adalah dengan menyusun model pengembangan wayang untuk menumbuhkan daya apresiatif generasi muda Indonesia. Dengan berakarnya minat generasi muda terhadap wayang akan memperkuat pilar penyangga budaya sehingga tercipta ketahanan moralitas bangsa.

Nilai Menjadi "Ruh" dalam Wayang

Eksperimentasi wayang pada dasarnya tetap bertumpu pada ruh yang menghidupi wayang, yakni nilai yang dikandung di dalamnya. Nilai diyakini sebagai sebuah kebenaran sehingga patut menjadi pedoman mendasar pada pola kehidupan manusia. Nilai dalam wayang bertransformasi menjadi ajaran watak dan budi pekerti yang luhur. Wayang mengangkat nilai kemanusiaan universal sehingga dapat menembus sasaran yang global.

Nilai-nilai yang melekat dalam pertunjukan wayang, seperti nilai-nilai religius, etis, dan estetis, secara ideasional diakui menjadi acuan bagi tindakan masyarakat (Sunardi, 2009). Ketiga nilai esensial ini telah meresap dalam sanubari masyarakat, yang mengokohkan wayang sebagai budaya adiluhung dalam konstelasi kehidupan manusia Indonesia. Refleksi nilai religius tergambarkan melalui perilaku tokoh wayang dalam mencapai kesatuan dengan Tuhan, yang seringkali diistilahkan *manunggaling kawula gusti* (Mangkunegoro, 1933). Gambaran perilaku religius dalam wayang dapat diketahui dari berbagai ajaran dan makna yang tercermin dalam lakon wayang. Ajaran tasawuf, semadi, *hening*, dan *manembah* mewarnai pesan religius dalam tiap lakon yang digelar. Lakon-lakon tertentu memiliki makna simbolis mengenai hubungan manusia dengan Tuhan yang memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai aspek devosional dari pertunjukan wayang.

Pada tataran nilai etis, masyarakat diberikan paparan tentang pola perilaku dan watak-watak tokoh wayang dalam sebuah lakon. Wayang didudukkan sebagai model berpikir dan bertindak bagi masyarakat. Dalam wayang terdapat berbagai model perwatakan yang mana tidak pernah dipertentangkan secara

ekstrim. Masyarakat kita lebih memilih toleransi terhadap berbagai watak yang ada dalam wayang yang merupakan gambaran watak manusia yang sesungguhnya. Pluralisme moral di dalam wayang yang diacu masyarakat sebagai dasar keragaman etika mereka. Berakarnya wayang dalam seluruh lapisan masyarakat serta beragamnya model-model kongkrit yang dimilikinya memberikan pengesahan yang nyata bagi adanya tipe-tipe psikologis dan sosial yang sangat bertentangan. Toleransi diajarkan, kemudian dipertahankan melalui suatu mitologi yang menjelaskan dan merambah seluruh tradisi masyarakat kita. Secara struktural hal ini berhubungan dengan tatanan sosial maupun dengan daya resap wayang sebagai sumber moralitas dan filsafat (Anderson, 2000).

Presentasi nilai estetis dalam wayang dapat diperlihatkan pada keindahan unsur-unsur pertunjukan wayang dan rasa estetik yang disampaikan. Sebagai salah satu bentuk kesenian, pertunjukan wayang, merupakan sesuatu yang hidup senafas dengan mekarnya rasa keindahan dalam sanubari manusia yang hanya dapat dinilai dengan ukuran rasa, karena seni diciptakan untuk melahirkan gelombang kalbu rasa keindahan (Haryono, 2008). Nilai estetis yang bermuara pada tercapainya katarsis diri masyarakat penghayat wayang telah ditunjukkan dalam peristiwa pertunjukan wayang semenjak abad XI, pada masa pemerintahan Raja Airlangga (1029-1042) di Kahuripan (Kediri dan Singhasari). Dalam *Kitab Arjuna Wiwaha*, gubahan Empu Kanwa, terutama dalam *Sêkar Agêng Skhariò* sarga V bait-9 diterangkan bahwa ada orang menonton wayang, menangis, sedih, kacau hatinya padahal telah tahu bahwa kulit yang dipahatlah yang bergerak dan bercakap itu. (Wiryamartana, 1990; Hazeu, 1979). Hal ini memberikan pemahaman bahwa telah terjadi komunikasi estetik dalam sajian pertunjukan wayang kulit purwa pada masa itu.

Nilai religius, etis, maupun estetis ini sejatinya mewujudkan dalam berbagai tema dalam lakon wayang, seperti: kepahlawanan, kesetiaan, pengabdian, kemanusiaan, ketuhanan, cinta kasih, perdamaian dan sebagainya. Inilah sebabnya nilai menjadi ruh

yang menghidupi wayang. Artinya bahwa wayang dapat dikreasi dalam berbagai bentuk namun tidak boleh meninggalkan hakikatnya yakni nilai-nilai pewayangan. Di sini, nilai menjadi wacana sentral bagi insan pewayangan untuk memberikan daya hidup bagi eksistensi wayang. Nilai dalam wayang akan mengkristal menjadi ajaran budi pekerti yang dapat diserap oleh masyarakat, terutama generasi muda sehingga memperkokoh karakter pembangunan bangsa.

Model-Model Pengembangan Wayang

Ketika kita mengetahui bahwa pergeleran wayang semakin ditinggalkan generasi muda, maka perlu adanya upaya serius dan berkesinambungan untuk menumbuhkan minat mereka kembali mengapresiasi wayang. Salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah dengan membuat model-model pengembangan wayang untuk generasi muda. Jika dilihat dari keragaman bentuknya, ada tiga model yang dapat dilakukan oleh para penyangga pewayangan, yaitu: (1) model wacana-verbal pewayangan; (2) model *visual-grafis* pewayangan; dan (3) model *visual-auditif* pewayangan.

a. Model Wacana Verbal Pewayangan

Model ini menitik beratkan pada hasil-hasil karya tulis mengenai wayang yang dapat diakses dengan mudah oleh generasi muda. Dengan wacana-verbal pewayangan diharapkan mereka tergugah untuk menyukai wayang. Beberapa bentuk dari model ini adalah: (1) cerpen wayang; (2) novel wayang; (3) wayang sebagai content kurikulum; (4) penelitian wayang; (5) blog tentang wayang; dan (6) naskah pakeliran.

Cerpen wayang dapat dikemas dengan alur sesuai wayang konvensional ataupun versi baru. Artinya cerpen selain bersumber dari lakon wayang konvensional (pakem) juga dapat digubah sesuai kreativitas penulisnya. Media aksesnya melalui web-site institusi ataupun blog perorangan; koran dan majalah yang menyediakan kolom khusus untuk pemuatan cerpen. Beberapa contoh cerpen yang telah dipublikasi melalui koran dan majalah: "Bukan

Kemenangan Puntadewa" (Sunardi, 2002), "Semar Gugat" (Sunardi, 1998), "Balasrewu" (Sunardi, 1999). Ada muatan nilai yang disampaikan di dalam cerpen ini untuk dapat diresapi para pembacanya.

Selain cerpen, ada kemasan tulisan tentang pewayangan yang disusun lebih panjang dan komprehensif, yakni **novel wayang**. Tulisan Sindhunata, seperti "Anak bajang Menggiring Angin" (1983), dan "Semar Mencari Raga" (1996) merefresentasikan bentuk novel wayang yang syarat dengan pesan budi pekerti. Dengan membaca novel wayang ini, generasi muda akan mendapatkan petuah luhur mengenai nilai-nilai etis wayang yang dapat dijadikan referensi pola tindakan yang luhur.

Materi tentang wayang juga dapat dimasukkan menjadi bahan kajian pada kurikulum di institusi pendidikan. Salah satu kurikulum pendidikan dasar (SD dan SMP) di Jawa Tengah, misalnya, telah menempatkan wayang sebagai contentnya. Pengetahuan wayang dan apresiasi wayang ditempatkan pada mata pelajaran Bahasa Daerah dan Pengetahuan Seni Budaya. Dengan materi wayang diharapkan memperkaya khasanah pemikiran dan pengetahuan siswa untuk selanjutnya menstimulus mereka apresiatif terhadap pewayangan.

Penelitian wayang memberikan perluasan pemahaman tentang kehidupan berbagai genre wayang di Indonesia dan dunia. Dengan cara mendokumentasi, mendeskripsi, melakukan kritik, dan menganalisis wayang memberikan kontribusi signifikan bagi masyarakat untuk memahami keragaman wayang, bentuk pertunjukan, dan makna yang terkandung di dalam cerita wayang. Luaran penelitian yang dipublikasikan kepada masyarakat melalui seminar, deseminasi, pelatihan, jurnal, buku, website dan sebagainya memberi dukungan bagi upaya menarik minat generasi muda terhadap wayang. Beberapa penelitian tentang keragaman wayang (wayang kulit purwa, wayang gedog, wayang malangan, wayang sasak, wayang sadat, wayang golek, wayang jemblung dan lain-lain); konsep pewayangan (konsep estetika pedalangan, konsep sanggit dan garap lakon, konsep kepemimpinan dalam

wayang, fungsi dan makna pewayangan, filsafat wayang, dan sebagainya); eksperimentasi wayang (wayang *sandosa*, wayang transparan, wayang anak, dan lainnya) dapat dijadikan sarana untuk menambah wawasan bagi generasi.

Pengenalan wayang dapat juga dilakukan dengan membuat *blog* wayang pada website lembaga atau perorangan yang selalu *update* untuk kebaruan informasinya. Model *blog* wayang di internet dapat menggugah kesadaran generasi muda untuk apresiatif, karena media internet sangat mudah diakses mereka. Pertumbuhan *blog* wayang menjadi harapan baru bagi kita untuk menghidupkan wayang secara kreatif. Apapun tampilan dan content yang disuguhkan layak diapresiasi positif guna memperkaya khasanah pewayangan. *Web-site* senawangi, pepadi, lembaga pendidikan tinggi seni, dan *blog* perorangan, seperti: *museum wayang.com*, *wayang.wordpress.com*, *pitoyo.com*, *wayangkampung.blogspot.com* dan lainnya dapat dijadikan alternatif model pengembangan wayang untuk generasi muda.

Usaha yang tak kalah penting untuk menghidupkan wayang adalah dengan menyusun dan menerbitkan naskah wayang. Naskah ini dapat dijadikan sarana belajar mendalang bagi calon dalang dan menambah wawasan mengenai wayang bagi para peminat pewayangan.

b. Model Visual Grafis Pewayangan

Pengembangan wayang dapat dilakukan dalam bentuk model visual grafis, yaitu model yang didominasi oleh tampilan gambar wayang. Model ini sangat efektif untuk menarik minat generasi muda terhadap wayang. Visual grafis wayang yang *sophisticated* pada umumnya menimbulkan minat besar mereka untuk sekedar mengagumi keindahan wujud ataupun mencari tahu nama tokoh tokoh wayang tersebut. Berangkat dari pemahaman visual grafis, diharapkan mereka tertarik untuk lebih jauh mengapresiasi wayang. Ada beberapa model visual-grafis pewayangan yang dapat dijadikan alternatif, seperti: (1) gambar wayang; (2) komik wayang; dan (3) desain wayang.

Gambar wayang, baik dalam bentuk foto, poster, lukisan, grafis, gambar *umbul* (mainan anak) menjadi salah satu pilihan yang baik untuk mengenalkan wayang kepada generasi muda. Selain memberikan kenikmatan *visual*, gambar wayang juga mampu memberikan pengetahuan mengenai berbagai hal, seperti pengenalan tokoh dan karakternya ataupun pemahaman pola pewarnaan wayang yang rumit. Gambar wayang dapat diproduksi secara institusional ataupun perorangan karena ketersediaan peralatan dewasa ini. Produksi Senawangi/ Pepadi, CV Cendrawasih, seniman, fotografer, ataupun para blogger mengenai gambar wayang ini dapat dijadikan sarana untuk mengakrabkan generasi muda terhadap wayang.

Gambar wayang yang disusun dengan alur cerita dan disertai teks narasi padat dinamakan komik wayang. Pada model ini, generasi muda dapat belajar mengenai keragaman cerita wayang dengan ilustrasi gambar yang menarik. Komik wayang karya R. Kosasih dapat dijadikan inspirasi dan stimulan bagi para komikus kita untuk mengembangkannya menjadi berbagai ragam cerita wayang.

Selain gambar dan komik wayang, ada model lain, yaitu desain wayang, yang mengambil bentuk wayang konvensional ataupun merupakan hasil stilasi dari wayang. Desain batik wayang, desain wayang untuk furniture, desain wayang untuk seni instalasi, desain wayang pada peralatan fungsional dan desain wayang untuk keramik. Pada desain batik wayang diperlihatkan adanya penggunaan wayang sebagai pembentuk corak dari batik tersebut. Beberapa contoh desain batik wayang yang telah digagas, yaitu *Semar Sidomukti*, *Bimo Truntum*, *Batik Dewa Ruci*, *Batik Ciptaning*, dan sebagainya. Desain wayang untuk furniture menempatkan wayang sebagai penambah daya artistik dari benda kerajinan. Wayang dimunculkan pada produk meja, kursi, dan benda kerajinan lainnya. Pada seni instalasi, baik *in door* ataupun *out door*, penggunaan desain wayang memberikan warna tersendiri yang memperkaya khasanah seni rupa dan desain Indonesia. Demikian halnya dengan penggunaan desain wayang untuk memperindah peralatan fungsional dan keramik. Pada prinsipnya,

penggunaan desain wayang dalam berbagai nuansa ini akan memperkaya media apresiasi wayang bagi masyarakat, sehingga ada harapan bahwa wayang semakin dekat dengan anak muda.

c. Model *Visual Auditif* Pewayangan

Model *visual-auditif* merupakan kategori model pengembangan wayang yang menitikberatkan pada tampilan visual yang dilengkapi dengan suara. Model ini lebih kompleks sifatnya karena dapat memberikan kenikmatan pada indera mata dan telinga bagi kita. Beberapa model yang dikelompokkan di dalamnya, yaitu: (1) dongeng wayang bagi anak; (2) wayang televisi; (3) animasi wayang; (4) pertunjukan wayang eksperimen; (5) festival dan lomba dalang; (6) pertunjukan wayang klasik, dan sebagainya.

Dongeng wayang bagi anak dilakukan dengan cara menceritakan peristiwa tertentu kepada anak-anak dengan alat peraga wayang. Dongeng wayang akan mengajak anak mengasah dan mengembangkan imajinasi mereka. Model ini dirasakan sangat efektif untuk menanamkan pengetahuan dan pendidikan budi pekerti kepada anak. Sebagai contoh, upaya mendekatkan wayang dengan anak telah dilakukan pendongeng melalui "dongeng keliling untuk anak" di daerah eks-Karesidenan Surakarta (Santoso, 2010).

Model *wayang televisi* ditengarai sebagai bentuk pengembangan wayang dengan menggunakan media dan sistem yang berlaku di dunia televisi. Model ini mendudukan wayang sebagai objek yang dikemas menjadi satuan mata acara televisi. Dengan durasi singkat, wayang televisi dilengkapi teks diharapkan mampu menarik minat generasi muda terhadap pertunjukan wayang. Beberapa produksi paket wayang televisi, seperti: *feature wayang jagat kelir* (Sunardi dkk, 2002), *kala sinema* (PT Gelar, 2004), *cempala* (STSI Surakarta dan Senawangi, 2004), dan sebagainya memberikan kekayaan model pengembangan wayang bagi generasi muda.

Animasi wayang merupakan rekayasa *audio-visual* dengan menggunakan materi wayang yang dikemas dengan pendekatan

multimedia. Dalam hal ini, wayang dijadikan sebagai objek kemasan, baik figur maupun ceritanya. Animasi wayang dapat berupa film karikatur wayang, seperti: Krisna, Bima, dan sebagainya ataupun game wayang. Animasi wayang juga dapat berupa tampilan fitur yang ditempatkan pada bagian media jejaring sosial. Model animasi wayang menjadi alternatif dalam pengembangan wayang untuk generasi muda, karena pada dewasa ini, anak-anak lebih tertarik dengan penggunaan media audio-visual, seperti internet dan game.

Model pertunjukan wayang eksperimen menjadi pilihan baru bagi para penyangga pewayangan untuk mendekatkan wayang kepada generasi muda. Model pertunjukan ini lebih memfokuskan pada aspek inovasi dan kreativitas untuk menghasilkan warna baru sehingga mempermudah pemahaman generasi muda terhadap wayang. Pada intinya, model ini dapat menggunakan bahan dasar wayang, baik boneka wayang, cerita wayang, desain pertunjukan, yang digubah dengan pendekatan kontemporer, sehingga menghasilkan beragam kreasi tentang wayang. Beberapa model pertunjukan wayang eksperimen yang telah digarap, seperti: wayang layar lebar sandosa (wayang berbahasa Indonesia) (ASKI, 1982), wayang transparan (Sunardi, 2009), wayang ukur (Sukasman, 1964), wayang suket (Gundono, 1997), wayang kampung sebelah (Suparman, 2002), wayang jazz on the bus (Nanang, 1997), wayang terawang (Suryanto, 2006), wayang multimedia lingga yoni (Subono, 2002), wayang golek eksperimen (Waluyo, 2007), wayang anak (Suyanto, 2010), wayang multi-layar kalabendu (ISI, 2007), dan lainnya. Berbagai eksperimen wayang ini pada umumnya memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat masyarakat, terutama generasi muda terhadap wayang, selain sebagai pemenuhan pengungkapan pengalaman jiwa senimannya.

Festival dan lomba dalang merupakan ajang gelar kepiawaian seniman dalang dan sarana apresiasi wayang untuk masyarakat. Model ini memiliki tujuan utama untuk mengokohkan keberlanjutan transmisi pedalangan dari generasi satu kepada generasi

selanjutnya. Dengan festival dan lomba dalang akan menumbuhkan minat para generasi dalang untuk menggeluti dunianya. Model ini dapat memunculkan dan mengenalkan para generasi penerus pedalangan kepada khalayak. Selain itu, model ini memberikan kontribusi signifikan bagi upaya upaya untuk mendekatkan wayang kepada generasi muda. Festival dan lomba dalang memberikan ruang lebar bagi para pecinta wayang untuk memberikan apresiasi sesuai dengan daya resepsinya. Model festival dan lomba dalang secara rutin diselenggarakan oleh Senawangi dan Pepadi Pusat serta Pepadi Daerah di Indonesia.

Model pertunjukan wayang klasik memiliki tiga varian garap yaitu: garap semalam, garap ringkas, dan garap padat. Pertunjukan wayang garap semalam dipergelarkan oleh dalang selama semalam suntuk di berbagai perhelatan masyarakat dan institusi. Model pertunjukan ini seringkali masih dikaitkan dengan ritus kehidupan manusia, seperti menyertai upacara kelahiran, perkawinan, kematian, pembersihan sukerta, peringatan momentum tertentu, dan sebagainya. Selain garap semalam, terdapat pertunjukan wayang garap ringkas dan garap padat. Kedua garapan ini menggunakan materi dan teknik pertunjukan serupa, hanya dibedakan oleh durasi waktu dan kepadatan alur lakon wayang. Model pertunjukan wayang garap ringkas lebih berorientasi pada upaya meringkas alur lakon dengan durasi pendek, caranya menghilangkan beberapa adegan yang kurang relevan atau merupakan pengulangan. Adapun model pertunjukan wayang garap padat menitik beratkan pada kepadatan kandungan isi lakon yang dipresentasikan (Sudarko, 2003). Jadi ada kesatuan utuh antara aspek artistik dengan muatan isi yang disampaikan. Model pertunjukan wayang garap ringkas dan padat dengan durasi waktu yang lebih singkat dapat menjadi pilihan baru bagi masyarakat, sehingga mereka dapat melihat wayang tanpa harus meninggalkan aktivitas keseharian pada pagi harinya. Untuk menumbuhkan minat dan daya apresiasi generasi muda terhadap wayang, nampaknya model pertunjukan wayang garap ringkas dan padat lebih efektif untuk ditawarkan.

Strategi dan Arah Pengembangan Wayang

Ketersediaan berbagai model pengembangan wayang tidak serta merta dapat mengatasi persoalan besar tentang kurangnya minat generasi muda terhadap wayang. Dalam hal ini, dibutuhkan suatu strategi khusus dan arah yang jelas sehingga upaya ini dapat berdaya guna secara optimal.

Strategi pengembangan wayang untuk generasi muda dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: (1) menentukan sasaran; (2) menyusun segmentasi publik; (3) menyusun konsep model pengembangan wayang; (4) menjalin kerjasama untuk penyusunan model dan aplikasinya; (5) merancang berbagai model pengembangan wayang; (6) mensosialisasikan model kepada masyarakat; dan (7) menjaga keberlanjutan.

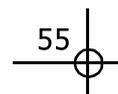
Sasaran utama dari pengembangan wayang adalah generasi muda, walaupun tidak menutup kemungkinan juga diperuntukkan bagi masyarakat pada umumnya. Untuk dapat menentukan sasaran dengan tepat, perlu dilakukan studi awal terhadap kondisi khalayak. Dalam hal ini, kita melakukan penjarangan terhadap kecenderungan minat mereka, dan apakah wayang juga menjadi salah satu pilihan minat mereka. Pada survey awal, perlu dicari informasi mengenai tingkat pengetahuan generasi muda terhadap wayang. Informasi ini diperlukan untuk menentukan cara yang efisien untuk meningkatkan minat mereka terhadap wayang.

Ketika sasaran telah ditentukan, yaitu generasi muda, langkah selanjutnya menyusun segmentasi berdasarkan tingkat pengetahuan mereka terhadap wayang. Pada segmen dasar, meliputi para anak seusia siswa di PAUD dan Sekolah Dasar; segmen menengah didominasi remaja usia setara siswa SMP dan SMA; dan segmen atas berlaku untuk orang dewasa atau setara dengan usia mahasiswa. Segmentasi publik ini diperlukan untuk menentukan tingkat kesukaran dari model pengembangan wayang yang disusun. Anak usia dini hingga SD lebih banyak diberikan dengan cara apresiasi ringan; anak SMP dan SMA diberikan dengan cara

apresiasi dan analisis; adapun orang dewasa atau setara mahasiswa diberikan apresiasi, analisis, dan kreasi. Pengelompokan ini dapat membantu para penyusun model pengembangan wayang sehingga apa yang dirancang akan tepat sasaran.

Atas dasar pengelompokan publik ini akan memberikan kemudahan dalam menyusun konsep model pengembangan wayang bagi kita. Pada tingkat kemampuan apresiasi, dapat diberikan beberapa alternatif model, seperti: dongeng wayang untuk anak, gambar wayang, komik wayang, wayang televisi, festival dan lomba dalang bocah, pertunjukan wayang garap ringkas, animasi wayang, serta wayang dalam kurikulum. Untuk generasi muda yang memiliki tingkat kemampuan apresiasi dan analisis, disuguhkan model-model: wayang televisi, komik wayang, festival dan lomba dalang remaja, pertunjukan wayang garap ringkas dan padat, novel wayang, cerpen wayang, wayang dalam konten kurikulum, animasi wayang, pertunjukan wayang eksperimen. Adapun untuk mereka yang memiliki kemampuan apresiasi, analisis, dan kreasi dapat diberikan model, seperti: cerpen wayang, novel wayang, penelitian wayang, naskah wayang, wayang televisi, animasi wayang, wayang dalam kurikulum, festival dan lomba dalang muda, pertunjukan wayang klasik, pertunjukan wayang eksperimen, blog wayang, dan desain wayang. Pada tahapan ini diketahui adanya konsep pengembangan model berdasarkan kesesuaian antara model dengan tingkat resepsi generasi muda.

Hal urgen yang perlu diperhatikan di dalam pengembangan wayang untuk generasi muda adalah jalinan kerjasama antar berbagai pihak. Adanya hubungan sinergi antara penyusun model dengan lembaga pemerintahan, institusi pewayangan, lembaga pendidikan, pihak swasta, sponsor, seniman, dan masyarakat akan mempermudah tercapainya tujuan utama yakni mendekatkan wayang dengan generasi muda. Kerjasama ini dapat berupa bantuan finansial, penyediaan peralatan, pemberlakuan kebijakan, dan dukungan sumber daya manusia. Kerjasama yang baik dengan komitmen tinggi menjadi modal dasar untuk keberhasilan



kegiatan pengembangan wayang bagi generasi muda bangsa.

Atas dasar sasaran dan segmentasi yang tepat, konsep yang matang, serta terciptanya jaringan kerjasama yang baik, akan mempermudah bagi kita di dalam merancang model-model pengembangan wayang yang efektif dan berdaya guna. Beberapa model yang telah dipaparkan di atas dirancang dengan gradasi pentahapan yang berbeda, yaitu: tingkat pengenalan, tingkat pemahaman, dan tingkat pelibatan. Pada tingkat pengenalan dirancang suatu model pengembangan wayang yang berorientasi pada terciptanya ketertarikan generasi muda untuk mengapresiasi wayang. Adapun dalam tingkat pemahaman, perancangan model bertujuan mengasah daya analitis generasi muda terhadap wayang. Pada tingkat pelibatan menggunakan model pengembangan wayang yang memberikan ruang kreatif kepada generasi muda.

Hasil perancangan model-model pengembangan wayang tersebut disosialisasikan kepada masyarakat. Dalam hal ini, sosialisasi dapat dilakukan secara langsung dari penyusun model kepada generasi muda sasarannya, ataupun melalui deseminasi dan pelatihan untuk para tutor. Sosialisasi dilakukan dengan sasaran generasi muda dalam jumlah banyak, sehingga model-model tersebut dirancang untuk kebutuhan secara massal, baik melalui sekolah, sanggar seni, perkumpulan pemuda, lembaga pemerintah, maupun lembaga swadaya masyarakat.

Bagaimanapun hebatnya model yang dirancang jika tidak ada upaya menjaga keberlanjutan, maka yang terjadi adalah kemandegan, tidak berkembang, dan tidak memiliki dampak yang panjang. Itulah sebabnya, *sustainability* model pengembangan wayang harus tetap dijaga dengan cara memperbarui model, reproduksi, memperluas sasaran, dan menjaga kualitasnya dengan dukungan sarana prasarana yang memadai. Langkah nyata yang dilakukan adalah terus menerus menjaga hubungan kerja sama dengan pihak-pihak yang terkait yang memiliki komitmen tinggi terhadap upaya meningkatkan minat generasi muda terhadap wayang.

Model-model pengembangan wayang diarahkan pada peningkatan pendidikan budi pekerti serta perluasan industri kreatif untuk menopang pembangunan bangsa. Peningkatan pendidikan budi pekerti generasi muda berorientasi pada pembentukan perilaku berbudaya yang santun dan bermartabat. Adapun perluasan industri kreatif berfokus pada peningkatan perekonomian masyarakat.

Wayang yang di dalamnya merepresentasikan budaya masyarakatnya, menjadi sumber acuan bagi pengajaran budi pekerti kepada generasi muda. Nilai budi pekerti merupakan hal penting yang dicita-citakan dan diyakini kebenarannya untuk dicapai oleh manusia agar memiliki kepribadian yang baik dan bermartabat luhur (Solichin, 2011). Melalui berbagai model pengembangan wayang yang ditawarkan kepada generasi muda, diharapkan mereka akan mendapatkan petuah luhur mengenai martabat luhur yang tercermin dalam model wayang tersebut. Dengan mengapresiasi, menganalisis, dan mengkreasi wayang, maka generasi muda akan mendapatkan citra baik mengenai moralitas manusia yang terdapat dalam wayang. Dongeng, cerpen, novel, pertunjukan wayang dan sebagainya memiliki kandungan makna yang mendalam mengenai pentingnya ajaran budi pekerti bagi kehidupan manusia.

Produksi dan masalisasi model-model wayang tersebut berdampak pada peningkatan perekonomian masyarakat yang berarti memperluas industri kreatif. Selain sebagai upaya mendekatkan wayang dengan generasi muda, model-model wayang tersebut juga berkontribusi signifikan bagi peningkatan kehidupan ekonomi masyarakat. Usaha percetakan dan penerbitan dongeng, cerpen, novel, komik, buku, dan gambar wayang selain mempermudah usaha peningkatan apresiasi generasi muda terhadap wayang juga meningkatkan produktivitas dan perekonomian. Model desain wayang, animasi wayang, dan wayang televisi dapat diproduksi untuk sarana pengenalan wayang kepada generasi muda dan memiliki dampak bagi peningkatan pendapatan masyarakat. Dengan demikian berbagai model pengembangan wayang memiliki arah yang jelas

bagi upaya mengangkat citra seni wayang di kalangan generasi muda, ataupun memberikan dampak nyata bagi peningkatan dan perluasan industri kreatif.

Penutup

Lunturnya minat generasi muda terhadap wayang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik secara internal maupun eksternal. Secara internal, telah terjadi kemandegan sistem transmisi seni wayang dari orang tua kepada anak-anaknya. Selain itu, kurangnya komitmen berbagai pihak untuk secara terus menerus mendekatkan seni wayang kepada generasi muda bangsa. Pada sisi eksternal, kemajuan teknologi dan masalisasi media membawa keterbukaan bagi generasi muda untuk mengikuti kecenderungan menggandrungi seni populer di luar lokus budayanya sendiri.

Untuk merangsang daya apresiatif publik maka perlu diciptakan gerakan mencintai wayang bagi generasi muda Indonesia secara progresif dan simultan. Inovasi dan kreasi menjadi dinamika yang harus dijalankan untuk mencapai gerakan mencintai dan menghargai wayang di kalangan anak bangsa.

Oleh karena nilai menjadi ruh dari wayang, maka dasar pengembangan wayang bertumpu pada nilai ke-Indonesiaan. Nilai religius, etis, dan estetis bertransformasi menjadi beragam tema yang mengajarkan petuah luhur mengenai nilai kepahlawan, kesetiaan, pengabdian, cinta kasih, dan sebagainya. Nilai ke-Indonesiaan bersumber pada ideologi negara Pancasila. Apapun bentuk pengembangan wayang perlu mendapatkan apresiasi jika masih menekankan ruh dari wayang yaitu nilai.

Usaha-usaha nyata untuk meningkatkan daya apresiatif generasi muda terhadap wayang perlunya dirancang berbagai alternatif model pengembangan wayang Indonesia. Beberapa alternatif model yang ditawarkan yaitu: (1) cerpen wayang; (2) novel wayang; (3) wayang dalam konten kurikulum; (4) blog wayang; (5) naskah pakeliran; (6) gambar wayang; (7) komik wayang; (8) desain wayang; (9) dongeng wayang; (10) wayang TV; (11) animasi wayang; (12) pertunjukan wayang eksperimen; (13) fes-

tival dan lomba dalang; dan (14) pertunjukan wayang klasik. Berbagai alternatif model ini dapat digolongkan ke dalam tiga aspek; yaitu: pertunjukan, seni rupa, dan sastra.

Strategi pengembangan wayang dilakukan dengan tahapan: (1) menentukan sasaran; (2) menyusun segmentasi publik; (3) menyusun konsep model pengembangan wayang; (4) menjalin kerjasama dengan berbagai pihak; (5) merancang berbagai model pengembangan wayang; (6) mensosialisasikan model kepada masyarakat; dan (7) menjaga keberlanjutan.

Arah pengembangan wayang difokuskan pada peningkatan pendidikan budi pekerti dan perluasan industri kreatif untuk menopang pembangunan bangsa. Peningkatan pendidikan budi pekerti generasi muda berorientasi pada pembentukan perilaku berbudaya yang santun dan bermartabat. Adapun perluasan industri kreatif berfokus pada peningkatan perekonomian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Benedict R O'G. 2000. *Mythology and The Tolerance of The Javanese*. Terjemahan Ruslani. Yogyakarta: Qalam.
- Haryono, Timbul. 2008. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*. Surakarta: ISI Pres Solo.
- Hazeu, G.A.J. *Kawruh Asalipun Ringgit sarta Gegepokanipun Kaliyan Agami ing Jaman Kina*. Ed. Mangkudimedjo, alih aksara oleh Sumarsana, alih bahasa oleh Hardjana HP. Jakarta: Proyek Penerbita Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah, Depdikbud, 1979.
- Mangkunegoro VII, K.G.P.A.A.1933. "On the Wayang Kulit (Purwa) and Its Symbolic and Mystical Elements". Terjemahan Claire Holt Original Text published in *Jawa*. Vol. XIII.
- Rianto, Jaka dkk. 2010. "Model Pertunjukan Wayang Golek Padat Upaya Penanaman Budi Pekerti bagi Siswa

- Sekolah Dasar" Laporan Hibah Penelitian Prioritas Nasional.
- Rustopo [Ed.]. 1991. *Gendhon Humardani Pemikiran dan Kritiknya*, Surakarta: STSI Press.
- Santoso, Trisno. 2008. *Mendongeng itu Mudah*. Surakarta: ISI Press.
- Sindunata. 1983. *Anak Bajang Menggiring Angin*. Jakarta: Gramedia.
- . 1996. *Semar Mencari Raga*. Yogyakarta: Kanisius.
- Solichin dan Suyanto. 2011. *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukan Wayang*. Jakarta: yayasan Senawangi.
- Sudarko. 2003. *Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebaran*. Surakarta: Citra Etnika.
- Sunardi. 2004. "Pakeliran Sandosa dalam Perspektif Pembaharuan Wayang". Tesis S2 STSI Surakarta.
- . 2009. "Wayang Transparan: Wayang Eksperimen Berbahasa Indonesia sebagai Sarana Transmisi Pendidikan Budi Pekerti bagi Siswa SLTA di Surakarta" Laporan Hibah Penelitian Prioritas Nasional.
- Suyanto, dkk. 2010. "Produk Kreatif Pentas Wayang Kulit Sebagai Pendukung Komuditas Wisata dan Budaya (Implementasi pesan Moral untuk Anak Usia Sekolah Dasar dan Menengah)" Laporan Penelitian Dirjen Dikti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wiryamartana, I Kuntara. 1990. *Arjunawiwaha Transformasi Teks Jawa Kuna Lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa*. Yogyakarta: Duta Wacana Press.