

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Wayang

Dari sudut pandang terminologi, wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan yang berarti sumber ilham, yang dimaksud ilham di sini adalah ide dalam menggambarkan wujud tokohnya. Selanjutnya, berbeda dari yang pertama, pendapat ini menyebutkan bahwa kata wayang berasal dari kata *wad* dan *hyang*, yang artinya adalah leluhur (Aizid, 2013: 21).

Wayang adalah sebuah kata bahasa Jawa yang berarti "bayang" atau bayang-bayang yang berasal dari akar kata "yang" dengan mendapat awalan "wa" menjadi kata "wayang". Kata-kata didalam bahasa Jawa mempunyai akar kata "yang" dengan berbagai variasi vokalnya antara lain adalah: "*layang*", "*dhoyong*", "*puyeng*", "*reyong*", yang berarti: selalu bergerak, tidak tetap, samar-samar dan sayup-sayup. Kata "*wayang*", "*hamayang*" pada waktu dulu berarti: mempertunjukkan "bayangan" (Mulyono, 51: 1979). Lambat laun menjadi pertunjukan bayang-bayang. Kemudian menjadi seni pentas bayang-bayang atau wayang. Menurut Kamus Bahasa Indonesia, wayang berarti sesuatu yang dimainkan seorang dalang (Haryono, 543: 1984). Sesuatu ini berupa gambar pahatan dari kulit binatang yang melambangkan watak-watak manusia. Berdasarkan pengertian atau makna kata wayang tersebut, dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan bentuk tiruan manusia yang terbuat dari kulit yang melambangkan berbagai watak, manusia. Wayang tidak kesenian tradisional yang memakai boneka

sebagai sarana ekspresi yang menyimpan berbagai elemen (Endo, 2011: 15). Wayang sebagai perpaduan budaya mengandung bukan hanya unsur kesenian saja, tetapi juga unsur tradisi, ritual, adat, kebiasaan sosial, etika, moral, falsafah hidup, pengetahuan umum, dan lain-lain.

Wayang telah menjadi tradisi dan budaya yang telah mendasari dan berperan besar dalam membentuk karakter serta eksistensi Bangsa Indonesia. Wayang tidak hanya pertunjukan yang bersifat menghibur, tetapi juga sarat akan nilai-nilai falsafah hidup. Dalam cerita wayang, tiap-tiap tokohnya merupakan refleksi atau representasi dari sikap, watak, dan karakter manusia secara umum. Wayang kulit dalam satu kotak wayang dapat dikatakan sebagai gambaran jiwa atau watak manusia (Subagya, 267: 2013). Ada yang baik dan jahat, ada kebatilan dan keburukan. Pertunjukan wayang bukan semata-mata hiburan tetapi lebih bersifat seremonial keagamaan (Haryono Timbul, 34: 2008).

2. Sejarah dan Perkembangan Wayang

Asal usul wayang tidak tercatat secara akurat dalam sejarah. Bermula dari zaman kuno ketika nenek moyang bangsa Indonesia masih menganut paham animisme dan dinamisme. Dalam alam kepercayaan animisme dan dinamisme ini diyakini bahwa roh orang yang sudah meninggal masih tetap hidup, dan semua benda itu bemyawa serta memiliki kekuatan. Roh-roh itu bisa bersemayam di kayu-kayu besar, batu, sungai, gunung, dan lain-lain. Paduan dari animisme dan dinamisme ini menempatkan roh nenek moyang yang dulunya berkuasa, tetap mempunyai kuasa. Mereka terus dipuja dan dimintai pertolongan. Untuk memuja roh nenek moyang ini, selain melakukan ritual tertentu, juga diwujudkan dalam

bentuk gambar dan patung. Roh nenek moyang yang dipuja ini disebut *hyang* atau *dahyang* (Wibisana dan Herawati, 2010: 15).

Orang dapat berhubungan dengan para *hyang* ini untuk meminta pertolongan dan perlindungan, melalui seorang medium yang disebut *syaman*. Ritual pemujaan roh nenek moyang, *hyang* dan *syaman* inilah yang merupakan asal mula pertunjukan wayang. *Hyang* menjadi wayang, sedangkan *syaman* menjadi dalang. Ritual kepercayaan ini menjadi jalannya pentas. Adapun ceritanya adalah petualangan dan pengalaman nenek moyang. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa asli yang hingga sekarang masih dipakai. Jadi dapat dikatakan wayang berasal dari ritual kepercayaan nenek moyang bangsa Indonesia di sekitar tahun 1500 SM (Wibisana dan Herawati, 16: 2010).

Wayang terus mengikuti perjalanan sejarah bangsa Indonesia dari zaman animisme sampai masuknya agama Hindu sekitar abad VI. Bangsa Indonesia mulai bersentuhan dengan peradaban tinggi dan berhasil membangun kerajaan-kerajaan seperti Kutai, Tarumanegara, bahkan Sriwijaya yang besar dan jaya. Pada masa itu wayang pun berkembang pesat dan mendapat fondasi yang kukuh sebagai suatu karya seni yang bermutu tinggi. Pertunjukan roh nenek moyang tersebut dikembangkan dengan cerita yang lebih berbobot, yaitu "*Ramayana*" dan "*Mahabharata*". Mulai abad X hingga abad XV, pada zaman pemerintahan Prabu Erlangga, Raja Kahuripan (967-1012) yakni ketika kerajaan Jawa Timur sedang makmur-makmurnya. Karya sastra yang menjadi bahan cerita wayang dituliskan oleh para pujangga, antara lain naskah sastra kitab *Ramayana Kakawin* berbahasa Jawa Kuno ditulis pada masa pemerintahan Raja Diah Balitung (989-910). Naskah ini

merupakan gubahan dari kitab Ramayana karangan pujangga India Walmiki (Aizid, 2013: 24).

Wayang berkembang dalam rangka ritual agama dan pendidikan terhadap masyarakat. Pada masa abad 10 hingga 15 telah ditulis berbagai cerita tentang wayang. Pada masa Kerajaan Kediri, Singasari, dan Majapahit kelestarian wayang mencapai puncaknya seperti tergambar pada dinding-dinding candi, karya sastra yang ditulis oleh Empu Sendok, Empu Sedan, Empu Panuluh, Empu Tantular, dan lain-lain. Karya sastra wayang yang terkenal dari zaman Hindu, antara lain Baratayudha, Arjuna Wiwaha, dan Sudamala. Sementara itu, pertunjukan wayang yang sudah bagus, diperkaya lagi dengan penciptaan peraga wayang terbuat dari kulit yang dipahat. Selain itu, juga telah diiringi gamelan dan dalam tatanan pentas yang bagus dengan cerita "*Ramayana*" dan "*Mahabharata*". Pertunjukan wayang memang dapat mencapai mutu seni yang tinggi sampai digambarkan *hananonton ringgit manangis asekel* yang artinya adalah tontonan yang sangat mengharukan.

Wayang seolah-olah identik dengan *Ramayana* dan *Mahabharata*. Namun, perlu diketahui bahwa *Ramayana* dan *Mahabharata* versi India sudah banyak mengalami perbedaan. Perbedaan yang sangat menonjol dari keduanya adalah falsafah yang melandasi cerita itu, lebih-lebih setelah masuknya agama Islam. Falsafah *Ramayana* dan *Mahabharata* yang Hinduisme diolah sedemikian rupa sehingga menjadi berwarna nilai-nilai Islam. Hal ini antara lain tampak pada kedudukan dewa, garis keturunan yang patriarkat, dan sebagainya.

Di pulau jawa Wayang identik dengan kerajaan sedangkan di pulau bali cenderung mengenai cerita rakyat (Ramli, 356: 2011) Walaupun demikian ceriota ”*Ramayana*” dan ”*Mahabharata*” berkembang dalam pewayangan, tetapi ”*Mahabharata*” digarap lebih tuntas oleh para budayawan dan pujangga Indonesia. Berbagai lakon carangan dan sempalan, kebanyakan mengambil ”*Mahabharata*” sebagai inti cerita.

Masuknya agama Islam di Indonesia pada abad 15 membawa perubahan besar terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Perubahan tersebut juga dialami oleh wayang. Pembaharuan besar-besaran, tidak saja daiam bentuk dan cara pergelaran wayang, melainkan isi dan juga fungsinya. Ajaran Islam sangat berbeda dengan ajaran Hindu Jawa yang berkembang di masyarakat, sehingga menimbulkan perubahan pada wayang. Penyempurnaan dan perubahan bentuk wayang dilakukan agar tidak bertentangan dengan ajaran-ajaran agama Islam. Adapun semula bentuk wayang yang proporsional seperti relief yahg dipahat pada dinding candi, ditransformasikan kedalam bentuk yang sangat imajinatif seperti wayang kulit sekarang ini (Wibisana dan Herawati, 2010:). Bentuk baru wayang dibuat oleh para wali terbuat dari kulit kerbau dengan bentuk wajah yang digambar miring dengan bagian-bagian wajah dibuat berbeda dengan wajah manusia, leher panjang, serta tangan yang dibuat memanjang samapai ke kaki. Selain itu terdapat banyak sisipan dalam cerita dan pemaknaan wayang yang berisi ajaran-ajaran dan pesan moral. Transformasi elemen-elemen struktural dalam pertunjukan wayang tidak hanya mengacu pada aspek-aspek tambahan tetapi juga pada aspek-aspek penurunan, perluasan, serta kendala (Gunawan, 18: 2016)

Secara Garis besar menurut Mulyono (1978: 290-306) periodisasi perkembangan wayang ialah sebagai berikut :

a. Zaman Prasejarah

Pertunjukan wayang awalnya berfungsi sebagai magis. mitos-religius, sebagai sarana pemujaan roh nenek moyang yang disebut *hyang*. Kedatangan arwah nenek moyang ini diwujudkan dalam bentuk bayangan. Mereka datang karena diminta memberikan pertolongan atau restu. Dalam bentuknya mula-mula, wayang dibuat dari kulit dan menggambarkan arwah nenek moyang. Lakon wayang dalam zaman ini menceritakan kepahlawanan dan petualangan nenek moyang. Pertunjukan biasanya diadakan pada malam hari di rumah, halaman rumah, atau tempat-tempat yang dianggap keramat. Pementasan menggunakan bahasa Jawa Kuno murni. Kepustakaan wayang belum ada, cerita-cerita secara lisan diturunkan dari generasi ke generasi seianjutnya.

b. Zaman Mataram

Dalam zaman ini wayang tidak hanya berfungsi magis-mitos-religius saja, tetapi berfungsi juga sebagai sarana pendidikan dan komunikasi. Cerita diambil dari Ramayana dan Mahabharata yang sudah diberi sentuhan lokal dan bercampur mitos kuno tradisional. Cerita-cerita pewayangan mulai ditulis secara teratur.

c. Zaman Jawa Timur

Pertunjukan Wayang kulit purwa pada zaman ini sudah mencapai bentuk sempurna sehingga dapat mengharukan hati para penontonnya. Wayang daun lontar dibuat pada tahun 939 menggambarkan para dewa, ksatria, dan Pandawa. Para *Panakawan* yang menjadi pengawal para ksatria, dapat dilihat di candi Penataran

(1197) dan dalam kitab Gatotkaca Sraya (1188). Selanjutnya, wayang gabungan (*kayon*) terdapat di candi Jago (1343). Nama Semar baru terdapat pada kitab *Sudamala* (candi Sukun 1440) dan kitab *Nawaruci* (abad XV). Wayang beber purwa yang dibuat dari kertas dan menggunakan gamelan stendro terdapat pada tahun 1361.

Pertunjukan wayang pada zaman ini dilakukan pada malam hari. Digelar di rumah atau tempat yang dianggap keramat. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa Kuno dengan campuran bahasa Sansekerta. Pada zaman Majapahit (sekitar 1440) mulai terdapat kitab-kitab pewayangan seperti Tantu Panggelaran, Sudamala, Dewaruci, dan Crama. Kitab Gora-Goro -kitab tersebut menggunakan bahasa Jawa tengahan.

d. Zaman Kedatangan Islam

Zaman Kedatangan Islam wayang berfungsi sebagai alat dakwah, alat pendidikan dan komunikasi. sumber sastra dan budaya serta sebagai hiburan. Cerita diambil dari cerita-cerita *babad*. yakni percampuran antara Ramayana dan Mahabharata versi Indonesia dengan cerita-cerita Arab atau Islam. Wayang berbentuk pipih menyerupai bentuk bayangan seperti sekrang. Wayang kulit purwa disempurnakan bentuknya (cara pembuatan, alat kulit, *debog*, *blencong*, dll.) agar tidak bertentangan dengan agama. Pertunjukan wayang dipimpin oleh seorang dalang. Jumlah wayang ditambah, antara lain wayang Batara Guru dan Buta Cakit. Gamelan Slendro mulai digunakan dalam pagelaran wayang tahun 1521. Pertunjukan diadakan pada malam hari selama semalam penuh. Bahasa yang dipakai adalah bahasa Jawa tengahan dan bahasa Jawa baru (Parikesit, 3: 2017).

e. Zaman Indonesia Merdeka

Wayang menjadi pertunjukan kesenian pada zaman Indonesia merdeka. Suatu seni teater lokal yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pendidikan, komunikasi massa, pendidikan kesenian, pendidikan sastra, filsafat, agama, dan lainnya. Pada masa ini wayang-wayang baru mulai dipertunjukkan, seperti wayang suluh, Pancasila, perjuangan, dan wayang wahyu. Bahasa Indonesia digunakan dalam pertunjukkan wayang. Wayang pasca-tradisional menumbangkan struktur dan bentuk dari tradisi Jawa (Cohen, 15: 2014).

3. Wayang ukur

Wayang ukur merupakan wayang kreasi baru yang berasal dari Yogyakarta, yang lahir dari kreativitas Sigit Sukasman pada tahun 1964. Dinamakan Wayang Ukur karena dalam penciptaannya Sukasman amat memperhatikan perbandingan dan proporsi antara tokoh peraga wayang yang satu dengan yang lainnya (Tim Penyusun, 1999: 1377). Wayang ukur pada dasarnya tidak begitu berbeda dengan wayang kulit Purwa pada umumnya, sumber penggambaran objek keduanya sama-sama bersumber dari kitab Ramayana dan Mahabharata (Guritno, 153: 1992). Sukasman meneliti sejarah wayang dan karakter masing-masing tokoh secara rinci, kemudian dengan cara dan pemikirannya sendiri menafsirkan wayang kulit secara rinci tanpa terikat kaidah-kaidah dunia pewayang yang telah ada (Endo, 2011: 52). Obyek yang digambarkan terdiri dari bentuk wayang Purwa Yogyakarta dan Surakarta, hanya pada beberapa unsur telah ada perubahan. Wayang Ukur kreasi Sukasman merupakan gambaran atau simbol

dan karakter manusia. Karakter dapat terlihat dari masing-masing bentuk pada tokoh-tokoh yang di gambarkan. (Salim, 92:2011) Wujud wayang ukur banyak mengalami perubahan terutama pada atribut, bentuk, karakternya. Tatahan dan warna-warna transparan menjadikan suatu karya yang sangat indah dan menarik.

Wayang ukur memiliki unsur-unsur bentuk yang sangat istimewa bila dilihat dari sudut pandang seni rupa. Hasil dari eksplorasi yang terwujud dalam bentuk wayang ukur ini sebenarnya tidak sekedar sebagai hasil karya seni yang tidak memiliki arti apa-apa, tetapi memiliki nilai estetik yang tinggi (Salim, 2011: 78). Seperti contoh pada bentuk dan karakter tokoh-tokohnya. Keunikan tersebut dapat dilihat segi bentuk dan warna sunggingan serta pahatan yang tampak lain dari wayang kulit Purwa pada umumnya. Perubahan-perubahan tersebut dilakuakn dengan membuat ukuran-ukuran tersendiri atau selalu diukur-ukur dengan rasa, sehingga berdasarkan teknik pembuatannya, wayang kreasi Sukasman dinamakan wayang ukur. Keistimewaan lainnya dapat dilihat secara keseluruhan melaui penggambaran sikap tubuh tokoh-tokohnya yang lebih bervariasi dibanding dengan wayang Purwa.

Pementasan wayang ukur disesuaikan dengan perubahan jaman, dimana pementasan wayang ukur berdurasi hanya dua jam, sehingga wayang ukur dapat dikatakan seperti cerita pendek. Dalam Pertunjukannya bayangan yang jatuh pada kelir atau kain putih penangkap bayangan menjadi fokus utama seperti wayang pada umumnya. Bagi Sukasman bayangan itulah yang penting dan harus dievolusikan. Sukasman merancang merancang wayang yang berbentuk mutakhir dengan menjatuhkan/mengasilkan bayangan berwarna cerah pada kerlir, ketika disinari

oleh cahaya yang kuat (Endo, 2011: 54). *Dhalang* pada pementasnya tidak hanya satu orang tetapi bisa tiga atau bahkan lebih. Disamping adanya Dhalang dalam pementasnya ditambah dua orang narator dengan menggunakan bahasa Indonesia dimana tugas naratornya untuk suara karakter laki-laki dan perempuan. Cerita pada pementasan wayang ukur penggambaran tokoh-tokohnya tidak terpancang pada cerita wayang klasik. Penceritaan pada wayang ukur mengambil tokoh-tokoh yang terpinggirkan seperti sang pencipta wayang ukur itu sendiri. Tokoh-tokoh yang ditampilkan di antaranya tokoh Bisma, Sukrasana, Ekalaya, Semar, dan Togog (Salim, 2011: 79).

Perangkat pertunjukan modern seperti *spotlight* dipergunakan secara aktif untuk memperkuat unsur visual dalam pertunjukan Wayang ukur. Selain itu, *sound system* dimanfaatkan untuk melengkapi impresi atau efek visual dari bayangan (Endo, 2011: 54). Bayangan-bayangan wayang yang biasanya monoton pada wayang ukur menjadi warna-warni, sehingga memberi kesan tersendiri dan dapat memikat penonton. Dapat dikatakan, Wayang Ukur adalah sebuah bentuk evolusi dari wayang kulit. Wayang yang bertolak dari sebuah upacara bayang-bayangan ini berkembang sesuai dengan konteks zaman.

Konsep dasar anatomi wayang ukur karya Sukasman adalah garis bersilang. Sukasman hanya mengubah bagian-bagian tertentu untuk menonjolkan karakter wayang tersebut. Wayang ukur memakai konsep bentuk garis bersilang dengan memiringkan garis vertikal bagian atas ke samping, baik kekanan maupun ke kiri serta memanjangkan garis horizontal, sehingga bentuk wayang menjadi bentuk yang seimbang serta dinamis. Setiap tokoh dan bentuk karakter wayang

ciptaan Sukasman tidak mengubah esensi karakter yang melekat pada bentuk wayang klasik gagrag Yogyakarta dan Surakarta (Salim, 2011: 92).

4. Panakawan

Panakawan (terminologi bahasa Jawa) berasal dari kata *pana* yang berarti tahu dan dikaitkan dengan abjad Jawa hanacaraka, berarti seseorang yang dijadikan utusan untuk memberitahu atau memberi petunjuk (Dwiyanto, 2009: 279). *Panakawan* dapat diartikan teman yang multifungsi, juga mengarahkan, menghibur, memberi semangat, dan memotifasi (Harsrinuksmo, 1999: 973).

Panakawan dalam pewayangan juga disebut *panakawan* merupakan pamong. Kata *panakawan* berarti teman yang multifungsi, yang tidak hanya menemani tetapi juga mengarahkan, menghibur, memberi semangat, dan memotivasi. Hampir pada setiap jenis wayang memiliki *panakawan*, namun yang paling terkenal adalah para *panakawan* pada Wayang Purwa.

Panakawan secara karakteristik sebenarnya mewakili profil umum manusia. Mereka merupakan tokoh multi-peran yang dapat menjadi penasihat para penguasa atau satria bahkan dewa. Mereka juga berperan sebagai penghibur, kritikus sekaligus menjadi penyampai kebenaran, kebajikan dan penganjur keutamaan. Dari mereka kita dapat banyak mengambil hikmah bahkan dengan tanpa terasa sebenarnya menertawakan diri sendiri.

Jika melihat kisah karakter-karakter *panakawan*, mereka asalnya adalah orang-orang yang menjalani metamorfosis, atau perubahan karakter yang berangsur-angsur hingga menjadi sosok yang sederhana, namun memiliki kedalaman ilmu

yang luar biasa. Para dewa pun tidak ada yang berani marah kepada mereka sekalipun sosok ini sering mengkritik mereka dengan humor-humor yang sarat kebijaksanaan. Walaupun penyampaiannya dalam memberi pesan-pesan bermakna tersebut secara jenaka bahkan dengan berlaku konyol.

Panakawan dapat pula berarti pelayan, di mana dalam dunia wayang dapat dibedakan antara pelayan tokoh baik dan pelayan tokoh jahat. Pelayan tokoh baik diwakili oleh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Mereka biasanya menemani, mengibur dan memberi nasihat bagi para ksatria dalam sebuah perjalanan. Dalam sebuah lakon (pementasan) wayang kulit, *panakawan* biasanya dikeluarkan untuk sesi dagelan (lawakan) di tengah cerita. Tujuannya adalah memberikan istirahat sejenak agar para penonton tidak jenuh karna pementasan wayang kulit biasanya semalam suntuk.

Karakter *Panakawan* memang tidak terdapat dalam versi asli mitologi Hindu Mahabarata dari India. Sebagai karakter Jawa yang unik dan berpakaian seperti orang biasa, tidak seperti karakter lain yang adalah raja, ratu, atau ksatria, *panakawan* memberikan kebebasan kepada dalang (dalang) untuk berbicara langsung kepada penonton tanpa harus menggunakan bahasa formal (Basuki, 70: 2006).

Masuknya tokoh-tokoh *panakawan* dalam alur cerita telah mengubah konsep religi dan filsafat dari Hindu menjadi religi dan filsafat Jawa. Alam demokrasi menurut filsafat Jawa terwakili terutama oleh Semar dan anak-anaknya yang bilamana perlu bertindak tegas memberi koreksi pada ksatria yang diemong bahkan juga koreksi pada dewa yang paling berkuasa di Kahyangan (Bahtara Guru).

Para wali dalam penyebaran agama Islam selalu melihat kondisi masyarakat baik dari adat istiadat maupun dari budaya yang berkembang saat itu. Wayang merupakan suatu media efektif untuk menyampaikan misi ini. Namun, para wali memandang bahwa cerita wayang yang diusung dari negara asalnya, India, ternyata banyak yang berbau Hindu, animisme, dan dinamisme.

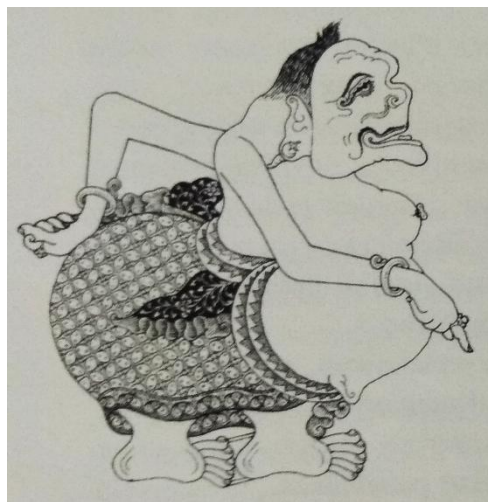
Mereka melihat pakem wayang India tersebut kurang komunikatif. Masyarakat hanya diminta duduk diam melihat sang dalang memainkan lakonnya. Tentu tidak semua orang mau untuk menikmati adegan demi adegan semacam ini semalam suntuk. Maka, para wali menciptakan suatu tokoh yang mampu berkomunikasi dengan penonton, lebih fleksibel, mampu menampung aspirasi penonton, lucu, dan yang terpenting, dalam memainkan para tokoh *panakawan* ini sang dalang dapat lebih bebas menyampaikan misinya karena tidak harus terlalu terikat pada pakem.

Tokoh *panakawan* dimainkan dalam sesi gara-gara. Jika diperhatikan secara saksama ada kemiripan dalam setiap pertunjukan wayang antara satu lakon dan lakon yang lain. Pada setiap permulaan permainan wayang biasanya tidak ada adegan bunuh-membunuh antara tokoh-tokohnya hingga lakon *Gora-goro* dimainkan. Dalam falsafah orang Jawa, hal ini diartikan bahwa janganlah emosi kita diperturukkan dalam mengatasi setiap masalah. Lakukanlah semuanya dengan tenang, tanpa pertumpahan darah, dan utamakan musyawarah. Cermati dulu masalah yang ada, jangan mengambil kesimpulan sebelum mengetahui masalahnya.

Ketika lakon *Goro-goro* selesai dimainkan, barulah ada adegan yang menggambarkan peperangan dan pertumpahan darah. Itu dapat diartikan bahwa jika musyawarah tidak dapat dilakukan maka ada cara lain yang dapat ditempuh dalam menegakkan kebenaran. Dalam Islam pun, setiap dakwah yang dilakukan harus menggunakan tahap-tahap yang tidak berbeda dengan tahap-tahap yang ada dalam dunia pewayangan.

a. Semar

Semar yang sering disebut Ki Lurah Semar adalah *panakawan* utama dalam dunia pewayangan (Wangi, 1999: 1169). Nama Sendiri berasal bahasa Arab yaitu Ismar. Orang Jawa dalam kata Is biasanya dibaca Se seperti contoh Istambul menjadi Setambul. Kata Ismar berarti Paku, dimana tokoh ini dijadikan pengokoh (paku) terhadap semua kebenaran (Kresna, 2012: 48).



Gambar 1. Semar Purwa Gragak Surakarta
Sumber : Buku Ensiklopedia Wayang Indonesia, 1999

Dalam cerita pewayangan Semar berkedudukan sebagai seorang *Begawan* (orang bijak), namun ia sekaligus sebagai simbol rakyat jelata. Maka Semar juga dijuluki manusia setengah dewa. Dalam perspektif spiritual, Semar mewakili watak yang sederhana, tenang, rendah hati, tulus, tidak munafik, tidak pernah terlalu sedih, dan tidak pernah tertawa terlalu riang. Keadaan mentalnya sangat matang, Semar bagaikan air tenang yang menghanyutkan, di balik ketenangan sikapnya tersimpan kejeniusan, ketajaman batim kaya pengalaman hidup, dan ilmu pengetahuan.

Semar memiliki bentuk fisik yang sangat unik, seolah-olah ia merupakan simbol penggambaran jagad raya. Semar bertubuh manusia berbentuk semar bukan laki-laki bukan juga perempuan. Pada wayang klasik warna tubuh semar hitam dengan bentuk bulat dan gemuk (Dwiyanto, 2009: 420). Semar selalu tersenyum, tetapi bermata sembab. Penggambaran ini sebagai simbol suka dan duka. Wajahnya tua tapi potongan rambutnya bergaya kuncung seperti anak kecil, sebagai simbol tua dan muda. Ia berkelamin laki-laki, tetapi memiliki payudara seperti perempuan, sebagai simbol pria dan wanita. Ia penjelmaan dewa tetapi hidup sebagai rakyat jelata, sebagai simbol atasan dan bawahan.

b. Nala Gareng

Nama Garing sendiri diadaptasi dari bahasa Arab yaitu *Naala Qariin* yang berarti banyak teman, dalam pengucapan pada Bahasa Jawa menjadi Nala Gareng. Dalam bahasa Jawa *Nala Gareng* (garing) berarti kering, atau *gering*, yang berarti menderita. Nala Gareng berarti hati yang menderita. Maknanya adalah perlambang "laku" prihatin. Namun Nala Gareng diterjemahkan pula sebagai kebulatan tekad (Kresna, 2012: 69)



Gambar 2. Gareng Purwa Gragak Surakarta
Sumber : Buku Ensiklopedia Wayang Indonesia, 1999

Dalam serat Wedhatama gareng disebutkan gumeleng agolong-gilig yang merupakan suatu tekad bulat yang selalu mengarahkan setiap perbuatannya bukan untuk pamrih apapun. Nala Gareng menjadi simbol duka-cita, kesedihan, dan nelangsa. Masyarakat lebih sering menyebut Nala Gareng dengan sebutan Gareng saja. Gareng digambarkan berbadan kecil, kurus, berperut buncit. Ia mempunyai kuncir pendek di belakang kepalanya, matanya *jereng*. Gareng ialah punkawan berkaki pincang (Wangi, 1999: 927). Hal ini merupakan penggambaran dari sifat gareng yang berhati-hati dalam bertindak. Selain itu, cacat fisik dari gareng ialah tangan yang patah, dimana hal ini merupakan penggambaran bahwa Gareng memiliki sifat tidak suka merampas hak milik orang lain (Kresna, 2012:70).

c. Petruk

Nama Petruk juga merupakan adaptasi dari bahasa Arab yaitu *Fatruk*, dimana kata ini merupakan pangkal dari wejangan tasawuf yang berbunyi *Fat-ruk kulla maa siwallahi* yang artinya tinggal semua apapunselain Allah (Kresna, 2012:75). Petruk memiliki peran yang cukup menonjol di samping cara

berbicaranya seperti satria. Berbeda dengan Gareng atau Bagong yang disengaukan oleh sang dalang, maka Petruk bera bicara lantang dan berani. Petruk dikenal sebagai tokoh yang periang yang mahir dalam dalam memainkan segala macam gending . Petruk dan *panakawan* lainnya selalu hidup di dalam suasana kerukunan sebagai satu keluarga. Bila tidak ada kepentingan yang istimewa, mereka tidak pernah berpisah satu sama lain. Petruk (Wangi, 1999: 1022)



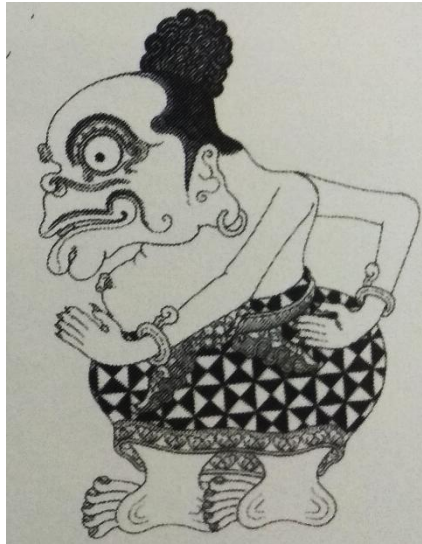
Gambar 3. Petruk Purwa Gragak Surakarta
Sumber : Buku Ensiklopedia Wayang Indonesia, 1999

Petruk memiliki nama laain, yakni Dawala. Dawa artinya panjang, *la*, artinya *ala* atau jelek. Sudah panjang, tampilan fisiknya jelek. Hidung, telinga, mulut, kaki, dan tangannya panjang. Namun Petruk adalah *jalma tan kena kinira*, walaupun jelek secara fisik tetapi ia sosok yang tidak bisa diduga. Dawala, juga menggambarkan adanya pertalian batin antara para leluhurnya di kahyangan (*alam kelanggengan*) dengan anak turunya, yakni yang masih hidup di mercapada.

Selain Dawala, Petruk memiliki nama lainnya, yaitu Kantong Bolong, yang melambangkan wataknya yang suka memberi meskipun dia sendiri kesusahan, watak yang tidak mementingkan kemewahan duniawi namun lebih mementingkan kerukunan dan saling membantu kepada sesama. Petruk digambarkan sangat jenaka dan suka menghibur.

d. Bagong

Nama Bagong Berasal dari kata bahasa Arab yaitu *Baghaa* yang berarti berontak yakni berontak kebatilan dan keangkaramurkaan (Kresna, 2012:80). Bagong merupakan anak ketiga semar menurut ceita Bagong adalah bayangan dari Semar. Seawaktu semar mendapatkan tugas mulia dari alam kedewataan untuk mengasuh para ksatria yang baik di bumi, Semar memohon untuk didampingi seorang teman. Permohonan Semar dikabulkan sehingga teman tersebut diambil dari bayangan Semar sendiri (Wangi, 1999: 188). Setelah bayangan Semar menjadi manusia berkulit hitam menyerupai bayangan Semar, maka diberi nama Bagong. Sebagaimana Semar, bayangan Semar tersebut sebagai manusia berwatak lugu dan teramat sederhana, namun memiliki ketabahan hati yang luar biasa (Kresna, 2012:81). Ia tahan menanggung malu, dirundung sedih, dan tidak mudah kaget serta heran jika menghadapi situasi yang genting ataupun menyenangkan.



Gambar 4. Bagong Purwa Gragak Surakarta
Sumber : Buku Ensiklopedia Wayang Indonesia, 1999

Penampilan dan lagak Bagong seperti orang dungu. Meskipun demikian Bagong adalah sosok yang tangguh, selalu beruntung dan disayang tuan-tuannya. Maka Bagong termasuk *panakawan* yang dihormati, dipercaya dan mendapat tempat di hati para satria. Istilahnya Bagong diposisikan sebagai *bala tengen*, atau pasukan kanan, yakni berada dalam jalur kebenaran dan selalu disayang majikan dan Tuhan.

5. Semiotika

Manusia adalah makhluk yang selalu mencari maknadari berbagai hal di sekitarnya, karna itu disebut *homo signas* (Hoed, 2014: 3) Tanda memungkinkan kita merepresentasikan hampir segala hal dalam berbagai cara baik melalui simulasi, indikasi, dan kesepakatan bersama. Dalam satu pengertian, tanda memungkinkan manusia untuk mencetakkan jejak mereka sendiri pada Alam (Danesi, 2011: 51).

Unsur-unsur tanda linguistik dan gestural terlibat ketika tanda ditunjukkan kepada pengamat dengan yaitu dengan gerakan, ekspresi dan sebagainya tujuan utamanya ialah ingin mengarahkan pemikirannya pada orang yang dituju (Ghani, 323-324:2012). Semiotika didefinisikan sebagai pengkajian tanda-tanda (the study of signs), pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode sebagai sesuatu yang bermakna, istilah tersebut berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda diperkenalkan oleh Hippocrates (460-377 SM) untuk penunjuk (*mark*) atau tanda (*sign*) fisik. Tanda adalah segala sesuatu berupa warna, isyarat, kedipan mata, objek, rumus matematika dan lain-lain yang mempresentasikan sesuatu yang lain selain dalam kapasitas atau pandangan tertentu. (Danesi, 2004: 7).

Tanda terdapat di mana-mana seperti kata adalah tanda, demikian pula dengan gerak isyarat, lampu lalu lintas, bendera, dan sebagainya. Struktur karya sastra, struktur film, bangunan, atau nyanyian burung dapat dianggap sebagai tanda, segala sesuatu dapat menjadi tanda. Ahli filsafat dari Amerika, Charles Sanders Peirce, menegaskan bahwa kita hanya dapat berpikir dengan sarana tanda karena makna tanda yang sebenarnya ialah mengemukakan sesuatu (Kaelan, 2017: 195). Sudah pasti bahwa tanpa tanda kita tidak dapat berkomunikasi. Dalam sebuah tanda terdapat relasi yang dibangun oleh representasi (bisa dalam bentuk bahasa atau sebuah gambar), referen atau acuan, yaitu tanda tadi mengacu pada suatu realitas (Yoesoef, 2014: 6). Dengan menghubungkan kedua aspek tersebut di benak manusia terjadi sebuah interpretasi atau penafsiran. Dengan demikian, terjadi pemahaman atas makna suatu obyek

Charles Sanders Peirce sebagai ahli filsafat dan ahli logika lebih memusatkan perhatiannya pada bagaimana kita bernalar. Peirce mendasarkan semiotika pada logika, pragmatik dan logistik sebagai pengembangan komunikasi visual (Kaelan, 161: 2017). Semiotika dirancang Peirce sebagai teori yang baru, dengan konsep-konsep yang baru dan tipologi yang sangat rinci. Peirce berpendapat bahwa kita hanya dapat berpikir dengan medium tanda (Tinarbuko, 2003: 34). Manusia hanya dapat berkomunikasi lewat sarana tanda. Tanda dalam kehidupan manusia bisa tanda gerak atau isyarat. Lambaian tangan yang bisa diartikan memanggil atau anggukan kepala dapat diterjemahkan setuju. Tanda bunyi, seperti tiupan peluit, terompet, genderang, suara manusia, dering telpon. Tanda tulisan, diantaranya huruf dan angka. Bisa juga tanda gambar berbentuk rambu lalu lintas, dan masih banyak ragamnya. Menurut Esensi tanda menurut Peirce ialah kemampuannya dalam mewakili dalam beberapa hal (Sudjiman, 1992: 43).

Sedangkan Saussure adalah seorang ahli linguistik, melancarkan gagasan bahwa pada suatu ketika harus ada satu teori tentang tanda yang mencakup semua sistem itu, dan ia mengusulkan menyebut teori itu "semiologi". Semiologi adalah sebuah ilmu umum tentang tanda suatu ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di dalam masyarakat (Budiman, 2011:3). Baginya bahasa adalah sistem tanda dan ia merancang teori yang canggih dengan konsep-konsep yang terapan Saussure menyadari bahwa sistem tanda yang disebut bahasa itu hanyalah satu di antara sekian banyak sistem tanda yang ada. Bagi Peirce Semiotika ialah suatu cabang dari filsafat sedangkan bagi Saussure semiologi bagian dari disiplin ilmu psikologi

sosial. Baik *semiotika* maupun *semiologi* dapat digunakan untuk merujuk ilmu tentang tanda tanpa adanya perbedaan pengertian yang terlalu tajam.

Tanda didefinisikan sebagai segala sesuatu berdasarkan konvensi sosial yang telah ada sebelumnya dapat diperlakukan sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain (Eco, 2009: 22). Menurut Peirce sebuah tanda terdiri dari tiga bagian yakni *object*, *representamen* dan *interpretant*. *Representamen* adalah bentuk fisik sebenarnya yang diambil dari sebuah tanda, objek yang dimaksudkan oleh *representamen* dan *interpretant* adalah ekspresi yang dibuat oleh tanda. Makna yang dapat diekstraksi dari sebuah tanda disebut disebut *interpretant*, yang akan berada dalam tiap kultur dan berubah-ubah sepanjang masa (Danesi, 2010: 4). Objek yang dimaksud bisa berbentuk nyata dan jelas (seperti sebuah meja) atau berupa konsep abstrak (perdamaian). Tiga dimensi ini selalu hadir dalam signifikasi. Oleh karena itu Peirce memandang ini sebagai sistem triadik. Peirce juga mengidentifikasi 66 jenis tanda dan tiga di antara lazim digunakan dan ditemukan dalam berbagai semiotika. Berdasarkan objeknya Peirce membaginya atas ikon, indeks dan simbol (Sobur, 41: 2009). proses kognitif yang terjadi dalam benak manusia, sebagai sebuah pola dalam aktivitas komunikasi.

Dalam sebuah tanda terdapat relasi yang dibangun oleh representasi (bisa dalam bentuk bahasa atau sebuah gambar), referen atau acuan, yaitu tanda tadi mengacu pada suatu realitas. Dengan menghubungkan kedua aspek tersebut di benak manusia terjadi sebuah interpretasi atau penafsiran. Dengan demikian, terjadi pemahaman atas makna suatu obyek.

Merujuk teori Peirce, maka tanda-tanda dalam Wayang ukur dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Di antaranya: ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Misalnya Pondok Wayang ukur adalah ikon bangunan tempat terdapatnya Wayang Ukur. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya. Atau disebut juga tanda sebagai bukti. Contohnya: asap dan api, asap menunjukkan adanya api. Jejak telapak kaki di tanah merupakan tanda indeks orang yang melewati tempat itu. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Contohnya: Garuda Pancasila bagi bangsa Indonesia adalah burung yang memiliki perlambang yang kaya makna. Namun bagi orang yang memiliki latar budaya berbeda, seperti orang Eskimo, misalnya, Garuda Pancasila hanya dipandang sebagai burung elang biasa (Tinarbuko, 2013: 17).

Wayang Ukur merupakan bentuk simbol dari pemikiran Sukasman, apa yang terkandung di dalamnya ialah apa yang diungkapkan tidak lain adalah citra suatu gagasan dan perasaan. Makna yang terkandung dalam wayang ukur Panawan bukanlah makna yang sebenarnya melainkan pada bentuk ekspresi Sukasmanlah akan ditemukan makna yang sebenarnya. Suatu bentuk Ekspresi bukan semata-mata pelepasan tetapi harus dapat dipahami dan divisualisasikan secara menyeluruh, sehingga bentuk ekspresi mampu menunjukkan tata hubungan dari bagian-bagian yang dimaksudkan.

Makna seni adalah perasaan dan emosi yang dapat dicitrakan atau divisualisasikan. Eksistensi subjektivitas bisa dicitrakan dengan Wayang Ukur *Panakawan* sehingga Wayang Ukur *Panakawan* menjadi simbol-simbol pengalaman. Oleh karena realitas yang diangkat ke dalam simbol seni bukan realitas objektif melainkan realitas subjektif. bentuk atau forma simbolis yang dihasilkannya memiliki ciri yang khas. Forma simbolis adalah forma yang hidup (*living form*) menurut istilah Langer (Langer 1957:54). Prinsip kehidupan dari forma simbolis pada seni ini berlaku pada semua jenis kesenian. Karya seni tampak hidup disebabkan adanya tingkatan warna, bunyi, bentuk, yang bergradasi sehingga memberikan nyawa dalam seni itu sendiri. Dengan demikian penikmat seni mengetahui perasaan seperti apa yang diutarakan.

Tanda-tanda kecil ini membuat sistem konvens pada skala lebih besar, dimana menurut istilah Saussure hal ini disebut *langue*, yang mengacu pada aturan sistem abstrak dan konvensi bahasa, atau dalam hal ini disebut bentuk lain pertunjukan. *Langue* merupakan suatu hal yang berdiri sendiri (*independen*), sudah digunakan sebelumnya, dan digunakan secara individu; dalam penggunaan bahasa disebut *parole*. Hal terpenting menurut Saussure serta menurut ahli semiotik strukturalis, yaitu struktur yang mendasari aturan sistem semiotik sebagai kesatuan daripada pertunjukan tertentu atau praktik-praktik yang penggunaannya hanya akibat penggunaan struktur semiotik. Dalam semiotik bahasa yang juga merupakan seni berkomunikasi melalui serangkaian konvensi, juga dinamakan *codes*. *Codes* dapat didefinisikan sebagai sistem dari berbagai tanda yang mempunyai karakteristik khusus dan dengan demikian dapat digunakan berulang-ulang untuk memecahkan

berbagai teks dan pesan tersebut. Struktur kode dengan demikian dapat memungkinkan antar personal untuk berkomunikasi secara efisien (Danesi, 2004:19).

Sebagai sebuah pendekatan semiotik memperhatikan aspek tanda yang melekat pada suatu objek. Wayang diketahui sebagai kesenian yang serata akan simbol, khususnya berkaitan dengan karakter, yang tercermin melalui bentuknya. Tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan diyakini mewakili satu karakter dari manusia, sehingga dapat dipahami bahwa di dalam diri manusia tersimpan begitu banyak karakter dan setiap karakter direpresentasikan melalui satu tokoh wayang. Tanda di dalam suatu masyarakat budaya direfleksikan melalui berbagai bentuk, sehingga membangun sebuah alur komunikasi yang terwujudkan melalui relasi antara tanda dan obyek (Parmentier, 1994). Membahas para *panakawan* tersebut dari sudut pandang semiotik, terutama yang berkaitan dengan postur tubuh, wajah, busana, dan aksesoris mereka yang membangun tanda visual sebagai penanda karakter *Panakawan* tersebut. Penelaahan terhadap hal-hal tersebut menggunakan konsep-konsep semiotik dasar yang telah dikemukakan Saussure dan Peirce untuk memahami kategori tanda yang terkait pada para *panakawan*. Oleh karena itu dalam membaca *Panakawan* dilakukan dengan melihat korelasi antara objek, tanda, dan makna dibalik tanda tersebut merupakan upaya untuk memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

6. Nilai Edukatif

Manusia hidup dan dibesarkan di masing-masing lingkungan budaya tertentu. Setiap Manusia mengalami proses pembentukan budaya dalam lingkungannya diaman hal ini disebut dengan pendidikan (Rohidi, 2014: 63). Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan edukatif ialah bersifat mendidik dan berkenaan dengan pendidikan. Pendidikan merupakan pranata sosial yang diciptakan untuk memanusiakan manusia (individu, sosial, dan budaya) dengan cara mencerdaskan pikiran, perasaan, dan kemauan (Dewantara, 1997: 323). Dalam hal ini perlu ditegaskan bahwa sesungguhnya pendidikan merupakan upaya melestarikan dan mengembangkan kebudayaan sebagai pedoman atau strategi adaptif dan kreatif dalam memanfaatkan sumber daya lingkungan (alam-fisik dan sosial-budaya) yang senantiasa berubah sesuai dengan kebutuhan. Tujuan akhir dari pendidikan adalah pemilikan pengetahuan budaya, moral, cita-cita, akal pikiran yang relevan dan signifikan bagi individu sebagai makhluk sosial dan budaya. (Rohidi, 2014: 73).

Kehadiran pendidikan seni dalam pendidikan berangkat dari suatu pengalaman serta kajian ilmiah. Pada saat perkembangan seni menjulang jauh dengan berabagi karya-karya *master piece* beberapa ahli kemudian mengakui bahwa karya seni mempunyai isi filsafat dan misi tertentu perupanya. Isi tersebut mampu dideteksi sebagai buah pikiran, perasaan, gambaran, imajinasi serta ide yang mampu menggugah munculnya pikiran positif orang lain (Pamadhi, 2012: 18).

Pendidikan Seni merupakan bagian yang bukan hanya dapat ada, melainkan harus ada. Pendidikan Seni secara fungsional dapat menjaga keseimbangan dalam mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan seni memberikan keseimbangan

manusiawi bagi pendidikan logika rasional, etika-moral, dengan menekankan pada pendidikan estetik-emosional. Pendidikan seni menawarkan aktivitas yang memberi peluang untuk memandang persoalan secara multi perspektif. Melalui aktivitas seni ditawarkan dimensi-dimensi makna yang baru. Seni memeberikan suatu epistemologi pililhan lain suatu cara memahami yang mentransenden bentuk-bentuk pengetahuan yang deklaratif. Dengan seni sebagai cara, seseorang didorong untuk melihat dan mendengar, menerobos lapisan apa yang terliha maupun terdengar.

Pendidikan seni yang pada hakikanya adalah penginderaan estetika diamana hal ini akan melatih kesadaran moral dan mental. Kesadaran moral adalah kesadaran terhadap etika mengindera objek secara netral dan tanpa interpretasi ilmiah (positivistik). Pentingnya menanamkan kesadaran moral dalam pembelajaran seni. Sedangkan, kesadaran mental adalah tergugahnya fungsi jiwa seperti perasaan dan pikiran. Dorongan mental akan memberi warna yang sangat kuat terhadap proses berkembangnya anak didik sebagai pribadi dan sumber daya manusia (Pamadhi, 2012: 50), dari uraian ini, pendidikan seni sebagai proses pembentukan jiwa serta pengembangan moral etika baik individual maupun sosial.

Pada hakikatya, tujuan pendidikan nasional tidak boleh melupakan landasan konseptual filosofi pendidikan yang membebaskan dan mampu menyiapkan generasi masa depan untuk dapat bertahan hidup (survive) dan berhasil menghadapi tantangan-tantangan zamarnya, Mencermati fungsi pendidikan nasional, yakni mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa

seharusnya memberikan pencerahan yang memadai bahwa pendidikan harus berdampak pada watak manusia (Kusuma, 2013: 6).

Dalam konteks pendidikan karakter, kemampuan yang harus dikembangkan pada peserta didik melalui persekolahan adalah berbagai kemampuan yang akan menjadikan manusia sebagai makhluk yang berketuhanan (tunduk patuh pada konsep ketuhanan) dan mengemban amanah sebagai pemimpin dunia. Kemampuan yang perlu dikembangkan pada peserta didik Indonesia adalah kemampuan mengabdikan kepada Tuhan yang menciptakannya, kemampuan untuk menjadi dirinya sendiri, kemampuan untuk hidup secara harmonis dengan manusia dan makhluk lainnya, dan kemampuan untuk menjadikan dunia ini sebagai wahana kemakmuran dan kesejahteraan bersama.

Tujuan selanjutnya ialah membentuk watak mengandung makna bahwa pendidikan nasional harus diarahkan pada pembentukan watak dengan memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai sehingga terwujud dalam perilaku anak (Kusuma, 9: 2013).

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dicanangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017a) mengidentifikasi lima nilai utama karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan sebagai prioritas yaitu sebagai berikut:

a. Religius

Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap

toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Nilai karakter religius ini meliputi tiga dimensi relasi sekaligus, yaitu hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama, dan individu dengan alam semesta (lingkungan). Nilai karakter religius ini ditunjukkan dalam perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaan. Subnilai religius antara lain cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, anti buli dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil dan tersisih.

b. Nasionalis

Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Subnilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul, dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku, dan agama.

c. Mandiri

Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita. Subnilai mandiri antara lain etos kerja (kerja keras),

tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

d. Gotong Royong

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.

e. Integritas

Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, keteladanan, dan menghargai martabat individu.

Dengan demikian pendidikan karakter, bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal yang baik sehingga siswa menjadi paham

(kognitif) tentang mana yang baik dan salah, mampu merasakan (afektif) nilai yang baik dan biasa melakukannya (psikomotor). Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik, harus melibatkan bukan saja aspek pengetahuan yang baik (*moral knowing*), tetapi juga merasakan dengan baik (*moral feeling*), dan perilaku yang baik (*moral action*). Jadi pendidikan karakter erat kaitannya dengan ”habit atau kebiasaan yang terus menerus dipraktikkan dan dilakukan (Komalasari, 2017: 16).

7. Pembelajaran Seni Budaya SMA

Pembelajaran seni budaya di SMA diajarkan dengan tujuan untuk memberi bekal pada peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dimana hal ini diperlukan guna : (1) memahami lingkungan sosial, budaya, dan dan spiritual terhadap keberagaman dan nilai esestetis karya seni budaya (2) menganalisis serta menerapkan, konsep, teknik keberagaman dan nilai esestetis dalam menciptakan karya seni kreasi bagi diri dan lingkungannya bagi untuk pembangunan nasional (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah).

Tujuan dari pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan kegiatan apresiasi dan kreasi. Dimana peserta didik mengamati dan menelaah keberagaman karya seni budaya terlebih dahulu. Kemudian peserta didik menciptakan karya seni berdasarkan hasil pengamatannya yang kemudian di disajikan dalam suatu pameran ataupun pentas (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah).

Berdasarkan Peraturan pemerintah tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran seni bertujuan membentuk pemahaman terhadap keberagaman seni budaya guna menciptakan karya seni kreasi orisinal yang bernilai estetis. Dimana kegiatan pembelajaran Seni Budaya tersebut berlandaskan pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar. Kompetensi inti meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, serta keterampilan dimana keempat tujuan ini dapat dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler maupun ekstrakurikuler.

Tabel 1. KI dan KD Mata Pembelajaran Seni Rupa Kelas X

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menunjukkan sikap penghayatan dan pengamalan serta bangga terhadap karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan
2. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	2.1 Menunjukkan sikap penghayatan dan pengamalan serta bangga terhadap karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.1 Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa. 3.2 Memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estetisnya. 3.3 Memahami konsep dan prosedur pameran karya seni rupa 3.4 Memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik karya dalam seni rupa.
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model 4.2 Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model 4.3 menyelenggarakan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan melihat model 4.4 membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

8. Karakteristik Siswa SMA

Seperti yang umum diketahui siswa SMA rata-rata berusia 15-18 tahun dimana masa ini menurut batasan umum para ahli termasuk dalam kategori masa remaja pertengahan. Remaja merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan manusia yang merupakan masa transisi sehingga dapat diarahkan pada perkembangan masa dewasa yang sehat (Yusuf, 2014: 71). Perubahan-perubahan dalam proporsi tubuh selama masa remaja terlihat pada perubahan ciri-ciri wajah, di mana wajah anak-anak mulai menghilang, seperti dahi yang semula sempit sekarang menjadi lebih luas, mulut melebar, dan bibir menjadi lebih penuh. Disamping itu, dalam perubahan struktur kerangka, terjadi percepatan pertumbuhan otot, sehingga mengakibatkan terjadinya pengurangan jumlah lemak dalam tubuh. Perkembangan otot dari kedua jenis kelamin terjadi dengan cepat ketika tinggi meningkat. Akan tetapi, perkembangan otot anak laki-laki lebih cepat, dan mereka memiliki lebih banyak jaringan otot, sehingga anak laki-laki lebih kuat dari anak perempuan.

Perkembangan pada masa remaja menuntut perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku remaja tersebut. Oleh karena itu, hanya sedikit remaja yang dapat menguasai tugas-tugas perkembangan remaja (Marliani, 2016:129). Perkembangan fase remaja berkaitan dengan perkembangan kognitifnya, yakni fase operasional formal. Kematangan pencapaian fase kognitif tingkat ini sangat membantu kemampuan dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangannya itu dengan baik. Untuk memenuhi dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan ini, remaja

memerlukan kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif ini banyak diwarnai oleh perkembangan kognitifnya.

Kemampuan penalaran yang berkembang memberikan suatu tingkat pertimbangan moral dan kesadaran sosial yang baru bagi remaja. Di samping itu, sebagai anak muda yang telah memiliki kemampuan memahami pemikirannya sendiri dan pemikiran orang lain, remaja mulai membayangkan apa yang dipikirkan oleh orang tentang dirinya. Ketika kemampuan kognitif mereka mencapai kematangan, kebanyakan anak remaja mulai memikirkan tentang apa yang diharapkan dan melakukan kritik terhadap masyarakat mereka, orang tua mereka, dan bahkan terhadap kekurangan diri mereka sendiri (Myers dalam Desmita, 2015).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang relevan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dan di jadikan sebagai referensi ialah

1. Jurnal yang berjudul “Wayang Dan nilai-nilai Etis : Sebuah Gambaran Sikap Hidup Orang Jawa”. Artikel ini ditulis oleh Selu Margaretha Kushendrawati dalam Paradigma, Jurnal Kajian Budaya dan terpublikasi pada tahun 2016. Dalam Jurnal tersebut dijelaskan bahwa wayang sebuah gambaran sikap hidup Orang Jawa. Dalam jurnal ini menjelaskan bahwa Wayang sebagai kebudayaan Jawa merupakan nilai- nilai etis yang menggambarkan sikap hidup orang Jawa. Dalam wayang termuat unsur- unsur kebudayaan seperti customs, art, way of life, mystic and religion. Melalui tokoh- tokoh dalam pewayangan dapat teranalogikan aneka ragam cara hidup maupun cara pikir manusia Jawa di mana manusia Jawa tidak dapat

dipisahkan dengan tujuan hidupnya “sangkan paraning dumadi”. Wayang merupakan kebudayaan Jawa adiluhung yang perlu dilestarikan demi keutuhan multikulturalisme di Indonesia.

2. Jurnal yang ditulis oleh Timbul Subagya pada tahun 2013 dengan judul “Nilai-Nilai Estetis Bentuk Wayang Kulit” Dalam jurnal ini menjelaskan bahwa Sejarah wayang Jawa telah melalui proses yang panjang dan dipengaruhi oleh banyak agama dan kepercayaan. Pada awalnya, fungsi wayang adalah sebagai alat pemujaan bagi roh leluhur atau Hyang, dan berkembang menjadi atraksi pertunjukkan hari ini. Kulit wayang itu ditarik wajah dan diubah menjadi en trio quart. Sekarang sudah menjadi profil. Revisi dan pengembangan wujud-wujud wayang disinkronkan dengan kondisi sosial masyarakat, dari keyakinan mereka dalam animisme, Hindu, dan Islam. Penggambaran bentuk-bentuk boneka yang ada saat ini dipengaruhi oleh patung Islam dan tuntutan teknis untuk melakukan pertunjukan di layar. Penggambaran wayang kulit dalam bentuk profil dilakukan untuk menghindari penggambaran manusia yang realistis yang dilarang dalam Islam.
3. Jurnal yang berjudul “*The Contribution of Shadow Puppet's Show through Engaging Social Communication in Modern Society*” dipresentasikan pada *Asia Pacific International Conference on Environment-Behaviour Studies* tahun 2011. Inti jurnal ini Masyarakat modern mengalami lebih sedikit peluang terkait seni dan budaya yang bermanfaat bagi kekuatan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempromosikan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat modern melalui dongeng yang berharga dengan menghadirkan permainan wayang

tradisional dalam konversi digital animasi. Pendekatan mendasar untuk penelitian ini adalah untuk mendorong berbagi pengetahuan dan cerita tentang isu-isu kehidupan, yang dalam praktik reflektif akan memperkuat kebersamaan dan kontribusi pada lingkungan budaya di antara para praktisi pekerjaan penjangkauan sosial, dan sosial. Hasilnya adalah animasi wayang kulit kinerja digital yang menceritakan kisah untuk pemahaman yang lebih baik tentang kehidupan muncul untuk manfaat masa depan.

4. Jurnal yang berjudul "*The Study of Semiotics Wayang Kulit Theatre in Malay Culture Society*" yang ditulis oleh Dahlan Bin Abdullah Ghani Universitas Kuala Lumpur terpublikasi pada tahun 2012. Penelitian ini didorong oleh keberadaan wayang yang sarat dengan simbol dan filosofi penting yang terkandung di dalamnya untuk merumuskan arahan dan pedoman dalam kehidupan manusia. Jadi, para peneliti yang tertarik untuk menggambarkan nilai simbolisme yang ditinjau membantu melestarikan semiotik budaya untuk wayang kulit sebagai salah satu warisan yang perlu dilestarikan oleh kaum muda terutama dalam masyarakat Melayu. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan nilai simbolik dari setiap bentuk ukiran, simbol dan boneka yang tercantum dalam semiotika wayang kulit (wayang kulit) seperti Gunung (Pohon Beringin). Karakter wayang mendesain ulasan semiotik melalui metode deskriptif kualitatif; peneliti menganalisis data dalam bentuk kata-kata dan pernyataan verbal tentang perilaku informan yang diamati serta dokumen yang terkait dengan semiotika wayang boneka. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan akan memberikan lebih mendalam ke dunia estetika boneka wayang kulit dan memberikan dampak terhadap masyarakat Melayu karena

seni ini mulai punah karena keberadaan teknologi media baru dan tidak populernya wayang kulit di kalangan generasi muda.

5. Jurnal yang ditulisa oleh Salim dosen Akademi Seni dan Desain Indonesia Surakarta dengan judul “Wayang Ukur Karya Sukasman Studi Ekplorasi Bentuk“ dimana jurnal ini terpublikasikan pada tahun 2011. Penelitian ini berfokus pada wujud wayang kulit itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan masalah yang dirumuskan, yaitu bagaimana tampilan ide Sukasman dalam menciptakan Wayang Ukur. , bagaimana sosok membentuk dan bentuk Sunggingan wayang Ukur dan bagaimana makna simbolik bentuk Wayang Ukur dalam penciptaan Sukasman. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memahami wujud makhluk Wayang Ukur dari Sukasman. Pendekatan yang digunakan adalah estetika Fechner untuk mendeskripsikan karya-karya Wayang Ukur karya Sukasman. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi bibliotheca dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis interpretasi. Simbol teori Geerts dalam buku "The Interpretation Culture" digunakan secara struktural yang terdiri dari fase analisis figur, makna simbolis, dan fase kesimpulan. Selain melakukan analisis terhadap beberapa karya Wayang Ukur Penciptaan Sukasman. Akhirnya dapat dipahami bahwa hasil temuan dalam penelitian ini. Yaitu keberadaan Wayang Ukur merupakan ciptaan baru wayang yang diciptakan oleh Sukasman sejak tahun 1974, dengan melakukan perubahan bentuk dan teknik kerajinan belajar yang menekankan pada wujud jelas wayang kulit purwa gagrag Yogyakarta dan Surakarta. Jika dilihat dari seni lukis dan sudut pandang pahatan, Sukasman untuk mencari bentuk presentasi yang terus-

menerus baru untuk membangkitkan perasaan tidak mungkin untuk sebuah presentasi, ketidakmungkinan adalah estetika khusus baginya. Dalam menciptakan karya Wayang Ukur Sukasman selalu peduli seni pahatan dan prinsip melukis, di antaranya adalah komposisi, warna, dan keseimbangan.

6. Jurnal yang Berjudul “Nilai-Nilai Karakter Dalam Pertunjukan Wayang Golek Purwa” jurnal ini ditulis oleh Barnas Sabunga, Dasim Budimansyah, dan Sofyan Sauri. Jurnal ini bertujuan untuk menggali, mengkaji dan mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang disampaikan dalam pertunjukan wayang golek purwa. Penelitian ini menggunakan metode *grounded theory* sehingga memberikan peluang ditemukannya teori baru yang disusun dan dibuktikan melalui pengumpulan data yang sistematis, dan analisis data yang berkenaan dengan fenomena itu. Nilai-nilai karakter yang disampaikan dalam pertunjukan wayang golek didasari oleh nilai ketauhidan dan merupakan turunan dari enam sistem nilai kehidupan meliputi teologik, fisik fisiologik, etik, estetik, logik dan teleologik.
7. Jurnal ditulis oleh Wawan Gunawan, Dadang Suganda, Reiza D. Dienaputra, dan Arthur S. Nalan, dari Universitas Padjadjaran.dengan judul “*The Structural Transformations of Sundanese Wayang Golek Performance*”. Jurnal ini terpublikasikan pada 24 Juni 2016 secara garis besarjurnal ini menjelaskan bahwa Pertunjukan wayang golek Sunda telah berubah selama bertahun-tahun. Transformasi tidak hanya terjadi pada unsur-unsur seni tetapi juga dalam berbagai elemen. Mengenai transformasi-transformasi ini dalam pertunjukan wayang golek, artikel ini cenderung mempelajarinya dengan judul “Transformasi Struktural dari Kinerja Wayang Golek Sunda”. Secara khusus, artikel ini berfokus pada

pengembangan seni pertunjukan wayang golek Sunda di Karawang. Untuk mempelajarinya, penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Selanjutnya, analisisnya menggunakan pendekatan teori struktur sosial teori strukturasi Giddens (1984). Transformasi elemen struktural dalam kinerja wayang golek tidak hanya merujuk pada aspek tambahan tetapi juga pada aspek penurunan, perluasan, kendala, akses atau degradasi dalam mengelola banyak elemen yang merupakan bagian dari struktur kinerja wayang golek Sunda. Peran dan fungsi seni pertunjukan wayang golek Sunda tidak hanya sebagai seni pertunjukan dan bimbingan tetapi juga sebagai medium kreatif untuk mewujudkan seni pertunjukan wayang golek Sunda sebagai atraksi wisata budaya yang bermanfaat untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

8. Jurnal yang ditulis oleh Matthew Isaac Cohen tahun 2014 yang berjudul “Wayang Kulit Tradisional Dan Pasca-Tradisional Di Jawa Masa Kini”. Dalam jurnal ini dijelaskan bahwa Wayang pasca-tradisional menumbangkan struktur dan bentuk dari tradisi Jawa. Bagaimanapun, berbeda dengan sejarah avant-garde yang pahit di awal abad kedua puluh Eropa, tak muncul “keinginan untuk menghapuskan semua yang sudah ada sejak sebelumnya dengan harapan mencapai titik yang dapat disebut sebagai masa kini tercocok, sebuah titik asal yang menandai terobosan baru. Wayang pasca-tradisional tak bisa dilipat untuk memasuki ranah tradisi, walaupun inovasi-inovasi tertentu (seperti tipe-tipe wayang baru oleh Sukasman) dapat saja didaur ulang oleh praktisi tradisional. Wayang tradisional, seperti tradisi lainnya, merupakan “konsensus antara generasi yang hidup dengan generasi yang telah mati” (Shils, 1981: 168). Wayang pasca-tradisional, sebagai kontrasnya, seperti

seni kontemporer, “cenderung menghapuskan kepemilikan atas bentuk, atau dalam kasus lain untuk menggoncangkan yurisprudensi yang lama” (Bourriaud, 2001: 35). Sementara kaum tradisional masih membawa asosiasi-asosiasi nasional wayang Pepadi dan Senawangi yang berupaya memahatkan gaya-gaya wayang regional ke dalam kompleksitas wayang nasional Indonesia, sebagai sikap defensive untuk menopang integritas kultural teritorial Indonesia terhadap serbuan dari Malaysia, wayang pasca-tradisional dengan tegas membuka tradisi pada arus global.

9. Jurnal yang berjudul “*Panakawan’s Discourse of Power in Javanese Shadow Puppet during the New Order Regime*” oleh Ribut Basuki. Dalam jurnal ini dijelaskan Wayang kulit tidak hanya menjadi hiburan; ini adalah media untuk menyebarkan nilai-nilai Jawa kepada publik. Karena itu, wayang kulit telah menjadi situs permainan kekuatan. Mereka yang bisa mengendalikannya memiliki peluang terbaik untuk menyampaikan nilai-nilai mereka kepada publik. Sepanjang sejarahnya, mereka yang berkuasa sejak masa kolonial hingga rezim Orde Baru telah berhasil 'menggunakan' media ini untuk 'mendidik' masyarakat. Rezim Orde Baru, untuk satu hal, telah menggunakan media ini dengan baik. Wayang kulit mempromosikan Soeharto sebagai setara dengan Semar, karakter yang bijaksana, seperti dewa. Itu juga mempromosikan Golkar sebagai partai politik paling kuat di Era Orde Baru. Feodalisme dalam wayang kulit juga digunakan untuk memperkuat rezim feodalistik Orde Baru.
10. Jurnal yang berjudul “*Arthritis community education by leather puppet (wayang kulit) shadow play in rural Indonesia (Java)*” ditulis oleh J. Darmawan, K.D. Muirden, R.D. Wigley, dan H.A. Valkenburg i Dalam jurnal ini menjelaskan bahwa

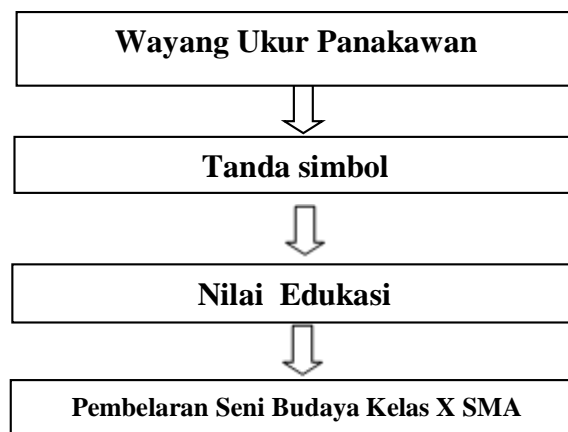
Sebagai bagian dari program komunitas yang disponsori WHO / International League Against Rheumatism (ILAR) untuk mengendalikan penyakit rematik (COPCORD), program pendidikan masyarakat arthritis (ACE) dilakukan dengan memanfaatkan bentuk hiburan tradisional di daerah pedesaan di Jawa Tengah. - wayang. Angka prevalensi keluhan muskuloskeletal diperkirakan pada 4683 pria & wanita berusia 15 tahun dengan wawancara dari rumah ke rumah. Dari 1105 responden yang mencatat nyeri muskuloskeletal baru-baru ini, 844 dipilih secara acak dan separuh yang terakhir menghadiri pertunjukan wayang kulit (wayang) yang menggabungkan ACE. Setengah lainnya, cocok untuk usia, jenis kelamin dan tingkat pendidikan yang tidak melihat permainan, berfungsi sebagai kontrol. Sebuah kuesioner yang berisi pilihan bifase tentang cara yang benar atau salah dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari (ADL) untuk meminimalkan masalah muskuloskeletal diberikan kepada seluruh kelompok sebelum, 1 bulan dan 6 bulan setelah wayang. Peningkatan pengetahuan tentang cara yang benar dalam melakukan ADL (ADL yang benar) dalam kelompok intervensi dibandingkan dengan kelompok kontrol pada 1 dan 6 bulan setelah wayang signifikan ($P < 0,05$). Pemahaman tentang ADL yang benar mengikuti wayang dapat ditunjukkan bahkan pada subjek yang buta huruf dan mereka yang pernah menghadiri sekolah dasar saja. Retensi pengetahuan pada penilaian 6 bulan menurun lebih nyata dalam kelompok buta huruf. ACE oleh wayang terbukti layak dan efektif dalam mentransfer pengetahuan tentang ADL kepada orang-orang dengan masalah muskuloskeletal dalam populasi sampel di Jawa. Efek ini dapat ditunjukkan bahkan di bagian masyarakat yang kurang berpendidikan. Dengan tidak adanya jumlah

profesional perawatan kesehatan primer yang cukup terampil, program pendidikan publik yang menggunakan bentuk-bentuk hiburan tradisional harus dipertimbangkan, terutama di komunitas pedesaan di negara berkembang.

C. Alur Pikir

Nilai yang melekat di dalam karya seni yaitu tentang bagaimana proses penyampaian ilmu yang menjunjung tinggi nilai-nilai keindahan baik dari segi pemilihan unsur-unsur estetik, dan cara penyampaian nilai tersebut, serta kebermanfaatannya di dalam masyarakat. Sehingga nilai dan pesan suatu karya seni bisa disampaikan dan dipahami.

Wayang ukur memiliki unsur-unsur bentuk yang sangat istimewa bila dilihat dari sudut pandang seni. Hasil dari eksplorasi yang terwujud dalam bentuk wayang ukur ini sebenarnya tidak sekedar sebagai hasil karya seni yang tidak memiliki arti apa-apa, tetapi memiliki nilai estetik yang tinggi. Karya seni yang memiliki estetika tinggi memiliki makna yang didalamnya serta pesan nilai edukasi yang ingin dikomunikasikan.



Bagan 1. Proses Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori tersebut, adapun pertanyaan yang dapat diajukan ialah :

1. Bagaimana makna yang terkandung dalam bentuk Wayang Ukur Panakawan karya Sigit Sukasman?
2. Apa saja nilai edukatif Wayang Ukur Panakawan karya Sigit Sukasman?
3. Bagaimana implementasi nilai-nilai edukatif Wayang Ukur Panakawan karya Sigit Sukasman bagi pembelajaran Seni Budaya Kelas X SMA?