



Pertunjukan Wayang sebagai Rekonstruksi Nilai Tuntunan dan Tontonan dalam Pembelajaran Sosiologi

Amrin Ma'ruf, Siti Komariah, Dadan Wildan

Universitas Negeri Semarang

Jl. Kolonel HR Hadijanto, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

Correspondence: E-mail: amrinmarvf@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kearifan lokal berupa kesenian wayang mampu berkontribusi dalam pembelajaran melalui *Role Playing* model Sosio Drama di kelas. Inisiasi ini dilakukan agar siswa mampu berkontribusi secara langsung melalui drama pementasan di sekolah. Dengan harapan untuk meningkatkan kesadaran yang terkandung dalam wayang memiliki berbagai muatan nilai-nilai kehidupan. Penelitian dilakukan secara kualitatif dan model pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode studi pustaka/ kajian literatur. Metode ini memungkinkan peneliti melakukan telaah literatur yang sesuai dengan tema penelitian, baik melalui buku maupun dari artikel jurnal dan website internet. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran materi sosiologi melalui media wayang menggunakan Sosiodrama mampu memberikan warna alternatif sebagai pelestarian seni Wayang. Selain wayang digunakan sebagai seni pertunjukan dalam menginternalisasi pesan pengetahuan kepada masyarakat, penggunaan sosiodrama memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui peran yang dimainkan. Sehingga harapannya siswa bisa menggunakan nilai-nilai yang terkandung dalam pewayangan sebagai rujukan alternatif dalam kehidupan.

ARTIKEL INFO

Kata Kunci:

*Pertunjukan Wayang,
Pembelajaran,
Rekonstruksi Nilai*

1. PENDAHULUAN

Kearifan lokal/ indigenous knowledge sering dipahami sebagai sebuah kesepakatan kelompok dalam bentuk gaya berfikir, bertingkahtaku dan perwujudan dari gaya berfikir dan bertingkahtaku dalam bentuk sebuah karya (benda). Kesepakatan ini berada di wilayah dengan ciri khusus yang memiliki identitas berbeda dengan identitas wilayah lain di sekitarnya. Kearifan lokal dalam pengertian Gobyah, (2003) dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang lingkup. Sedangkan Geertz, (2007) mengartikan kearifan lokal sebagai suatu entitas bersama yang sangat menentukan harkat dan martabat manusia sesuai identitas komunitasnya.

Senada dengan konsep yang terkandung dalam kearifan lokal, ahli Antropologi Honigmann, (1959) dalam karyanya *The World of Man* menjelaskan bahwa kebudayaan memiliki tiga wujud. Pertama ide atau gagasan yang termanifestasikan dalam pemikiran yang sifatnya abstrak (adat istiadat). Gagasan pemikiran ini sering menjadi roh yang menjiwai segala bentuk kehidupan manusia yang hidup bersama. Gagasan ini tertuang dalam wujud kebudayaan yang kedua yaitu sistem aktivitas manusia yang terpola. Sistem ini terdiri dari aktivitas manusia dalam berinteraksi, berhubungan satu sama lain dalam keseharian setiap saat yang merujuk pada kesatuan adat. Wujud ketiga sering disebut sebagai kebudayaan fisik. Kebudayaan fisik bisa disebut sebagai ekspresi dari aktualisasi pemikiran dan tingkahtaku manusia. Ciri dari wujud kebudayaan yang ketiga ini bisa dilihat dengan mata, disentuh dengan kulit, dicium dengan hidung, didengar telinga (misal syair lagu, artefak, candi, alat musik, pakaian adat dsb) dengan sifat material. Antara wujud kebudayaan

saling berkaitan satu dengan lainnya untuk mempengaruhi dan tidak dapat berdiri sendiri dalam membangun sebuah komunitas budaya.

Koentjaraningrat, (1990) selanjutnya menguraikan kebudayaan dalam tujuh universalitasnya yang ada dalam setiap masyarakat. Dimulai dari bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup (teknologi), sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan yang terakhir kesenian. Ketujuh unsur tersebut menjelma menjadi tiga wujud kebudayaan yang dijabarkan oleh Honningmen. Penjabaran tersebut di antaranya berupa sistem budaya (ide), sistem sosial dan berupa kebudayaan materil (fisik). Koentjaraningrat juga menyitir pendapat Durkheim mengenai pikiran kolektif dalam suatu masyarakat yang dibangun oleh kesepakatan konsep berfikir. Pikiran kolektif dijabarkan sebagai sebuah kompleks pemikiran dalam suatu masyarakat sudah terbentuk dan menjadi kemantapan, maka pikiran kolektif itu justru berada di luar individu (Koentjaraningrat, 1990). Artinya pikiran kolektif secara tidak sadar, merasuk kedalam sebuah kebiasaan perilaku yang sudah mendarah daging dalam sebuah tatanan norma. Berbeda dengan Geertz yang mendefinisikan kebudayaan dalam masyarakat sebagai suatu simbol yang terhubung dengan jaringan-jaringan makna dalam sebuah masyarakat (Geertz, 1992).

Pertanyaannya yang kemudian muncul apakah masyarakat mampu menjalankan tradisi kolektifnya atau justru berpaling dan meninggalkan tradisi lokal tersebut. Tradisi lokal diteruskan berdasarkan tradisi lisan dari generasi ke generasi, walaupun juga sekarang banyak yang memasukan dalam sebuah karya tulisan, rekaman, video lewat sebuah dokumentasi dan penelitian. Tradisi lisan ini termasuk dalam kategori pengertian folklor. Folklor dimaknai sebagai kebudayaan kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kelompok baik dalam bentuk lisan maupun bentuk gerak isyarat atau alat pembantu pengingat/

mnemonic device (Endraswara, 2013). Folklor memiliki fungsi sebagai sistem alat proyeksi angan-angan kolektif, alat pengesahan pranata-pranata, alat pendidikan, alat pemaksa dan pengawas atau norma (Bascom, 1965).

Sebagai contoh folklor juga dapat ditemukan dalam pagelaran Wayang Kulit di budaya masyarakat Jawa. Pertunjukan Wayang Kulit yang dipimpin oleh seorang Dhalang yang bertugas sebagai direction membawakan sebuah narasi cerita untuk disampaikan kepada penonton. Narasi yang di sampaikan oleh Dhalang berupa nilai-nilai cerita pewayangan yang diambil dari epos Ramayana maupun Mahabarata. Cerita tersebut kemudian diinternalisasikan dengan konteks kehidupan masyarakat sebagai nasihat, pedoman, dan juga nilai-nilai positif dalam kehidupan. Hal tersebut berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan Wayang sebagai tuntunan dalam kehidupan (bukan hanya tontonan budaya) juga akan diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah. Selain dapat melihat pagelaran wayang melalui panggung, masyarakat (khususnya siswa) di dorong mampu menggunakan cerita pewayang dalam proses pembelajarannya. Inisiasi ini dilakukan agar siswa mampu berkontribusi secara langsung melalui drama pementasan di sekolah. Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran yang terkandung dalam wayang memiliki berbagai muatan nilai-nilai kehidupan. Walaupun cerita pewayangan yang diambil bisa berasal dari wayang kulit, wayang wong, wayang beber dan lainnya, siswa bisa menggunakan cerita tersebut dalam praktek sosio drama di kelas.

2. KAJIAN LITERATUR

Wayang Kulit selain sebagai sarana hiburan yang secara tradisional juga berfungsi sebagai media pendidikan dan ajakan persuasif terhadap penonton (Brandon, 2009). Ajakan persuasif berupa ajakan-ajakan yang mengarahkan bagaimana nilai cerita dari Wayang bisa

diimplementasikan dalam kehidupan. Misalnya ajakan bahwa ketika adanya konflik fisik akan mengakibatkan disintegrasi baik secara lokal maupun global secara berkepanjangan. Walaupun konflik yang terjadi bisa meningkatkan integrasi dalam kelompok. Juga ketika berkhianat akan janji yang sudah ditempuh akan tetapi diingkari maka akan menjadi bumerang bagi diri sendiri.

Usaha penggunaan Wayang Kulit sebagai media dalam pembelajaran di sekolah dapat berdampak pada hasil belajar siswa di sekolah. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran memerlukan media yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga capaian yang direncanakan. Sasaran dari pengembangan media Wayang Kulit adalah guru dan terutama siswa. Pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang menggabungkan kearifan lokal dengan konteks dunia siswa. Sehingga dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas tumbuh rasa antusias dan pemikiran imajinatif kaitanya dengan identitas budaya dan identitas individu. Dengan begitu tujuan pembelajaran bisa tercapai dan siswa akan lebih terbantu dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga tercapai proses pembelajaran bermakna.

Media digunakan dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai penghubung siswa dan objek pembelajaran lewat sebuah media itu sendiri. Media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang tersedia untuk merangsangnya belajar siswa (Gagne, 1970). Hal ini sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima (Heinich, 1996). Media ini bisa meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Gerlach, dkk, 1971). Mulyono, (1978) menjelaskan fungsi Wayang menjadi alat pendidikan yang didaktis dan sebagai pengenalan, kesenian daerah bisa dikaji sebagai objek ilmiah. Penekanan pada pembelajaran Wayang Kulit berfungsi sebagai alat pendidikan yang didaktis, yang berkaitan

dengan interaksi pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Wayang sebagai media pembelajaran di kelas sebelumnya pernah dijadikan bahan penelitian. Misalnya pengembangan Animasi tiga dimensi Wayang dalam beberapa karakter yang dicetak dengan piranti teknologi editing dan printing serta power point (Heriwati, dkk, 2019; Rahmani, 2014). Pembelajaran buku pop-up Wayang Tokoh Pandhawa (Devi & Maisaroh, 2017), Alat peraga pembelajaran Matematika (Zaenatun, 2011), Metode dongeng menggunakan media Wayang golek (Sukmaya, 2013), Pengembangan Media Gayanghetum dan Wayang Kerton (Oktavianti & Wiyanto, 2014; Reffiane & Mazidati, 2016), Wayang Kreasi (Kirana, 2016). Wayang Beber juga dikembangkan dalam pengajaran materi Sastra dan Sejarah (Fitri, 2014; Widia, 2007).

Pertunjukan wayang bukan saja diisi oleh sebuah narasi yang menampilkan heroisme dari tokoh laki-laki akan tetapi juga tokoh perempuan. Misalnya karakter Srikandi yang direpresentasikan sebagai tokoh feminin yang mampu memimpin strategi dalam perang Lakon Bisma Gugur. Penelitian yang dilakukan oleh Setyowati, (2013) menggunakan metode semiotika melihat bahwa sifat kefemininan tokoh Srikandi digunakan sebagai strategi untuk mengalahkan lawan. Kemampuan Srikandi dalam perang dinilai sebagai usaha transformasi sosial yang menunjukkan perempuan mampu membela kerajaannya bahkan saat berperang. Karakter yang dimiliki oleh tokoh Srikandi menurut dinilai mampu untuk membentuk karakter perempuan melalui pendidikan pada kebudayaan Jawa pada khususnya. Penanaman nilai pada tokoh Srikandi untuk menepis anggapan negatif perempuan untuk tampil di ruang publik serta mendapat hak yang sama dengan laki-laki (Ariani, 2016). Implementasi ini juga dapat dilihat melalui aktualisasi peran seorang dhalang perempuan yang mampu menggelar pertunjukan wayang kulit tanpa menggunakan dhalang laki-laki (Ismah, 2017). Peran dhalang perempuan mampu menggeser stereotip gender yang memitiskan bahwa dunia pewayangan

khususnya dhalang hanya bisa diakses oleh laki-laki saja.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan secara kualitatif dan model pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode studi pustaka/ kajian literatur. Metode ini memungkinkan peneliti melakukan telaah literatur yang sesuai dengan tema penelitian, baik melalui buku maupun dari artikel jurnal dan website internet.

(Jesson et al., (2011) menyebutkan bahwa kajian literatur sebagai sebuah produk tulisan yang menganalisis sebuah topik atau hasil penelitian yang telah dipublikasikan sebelumnya, tanpa adanya gambaran metodologi ilmiah. Cooper dalam Creswell, (2017) menjelaskan bahwa kajian literatur memiliki tujuan untuk menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang saat itu dilakukan, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang sudah ada, dan mengisi kekosongan tema yang dalam penelitian-penelitian sebelumnya belum diteliti. Studi literatur dalam tulisan ini mempunyai tujuan untuk mengetahui sejauh mana media kearifan lokal khususnya Wayang Kulit dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran siswa di sekolah.

4. PEMBAHASAN

Fokus kajian yang diangkat dalam tulisan ini berupa pembelajaran Wayang Kulit dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing dengan model Sosiodrama dalam mata pelajaran Sosiologi. Sebenarnya pembelajaran bisa dilakukan dengan mengambil dari kisah-kisah yang luas inspiratif dalam cerita pewayangan baik itu heroisme, seorang pemimpin, tolong menolong, konflik sosial, perang hingga hubungan keluarga dan percintaan baik dalam epos Ramayana dan Mahabarata. Siswa diberikan keleluasaan dalam memilih cerita pewayangan

yang memungkinkan ditampilkan dalam pembelajaran Sosiodrama. Antara siswa yang satu dengan lainnya akan berkoordinasi menentukan peran dan jalan cerita sesuai dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing. Cerita dalam pewayangan dalam kanon Ramayana dan Mahabharata bisa dikontekstualisasikan dengan memodifikasi bahasa, simbol, penamaan, dan penyesuaian cerita sesuai dengan konteks saat ini. Hal tersebut agar memudahkan siswa dalam melakukan komparasi analisis peristiwa masa lampau dalam cerita dengan kondisi fenomena sosial saat ini. Hal ini berkaitan dengan proses pembelajaran berfikir *consciousness* siswa, mulai dari tahap penentuan perencanaan hingga eksekusi.

Menurut Hyman, (1974) dalam buku *Ways of Teaching*, simulasi/ sosiodrama termasuk dalam kelompok belajar *role playing*. Bentuk-bentuk *role playing* di antaranya sosiodrama, permainan, dan dramatisasi. Metode ini juga dipelopori oleh Shaftel & Shaftel, (1982), bahwa siswa dilatih untuk menciptakan sebuah analogi pembelajaran dalam kehidupan nyata. Permainan dalam belajar mampu menodorong siswa mengekspresikan perasaannya dan membentuk sikap, nilai, dan keyakinan kita serta kesadaran melalui keterlibatan langsung. Djamarah & Zain, (2013) menilai, jika siswa mendramatisasikan tingkah laku pribadi sebagai sebuah masalah sosial yang ditampilkan dalam sebuah pembelajaran, maka siswa akan lebih menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Juga terciptanya tanggung jawab, mengambil keputusan dalam kelompok, merangsang kelas untuk berpikir dan mampu memecahkan masalah. Tujuan penggunaan metode pembelajaran sosiodrama untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran di kelas juga sebagai kritik sosial. (Ahmadi & Widodo, 2004; Etherton & Prentki, 2006)

Berikut contoh implementasi pembelajaran Wayang Kulit melalui model Sosiodrama

yang dikhususkan pada materi konflik, kekerasan dan upaya penyelesaiannya. Materi ini dipelajari di kelas XI Semester genap dengan cerita spesifik Perang Baratayudha menggunakan Sosiodrama. Untuk diketahui bahwa pementasan Sosiodrama ini sebagai pengantar yang memicu semangat belajar siswa untuk sampai pada materi konflik sosial di pembahasan selanjutnya. Pastinya cerita dalam pewayangan memiliki banyak versi yang bisa disesuaikan dengan tema pembelajaran dalam materi Sosiologi yang lain.

Tabel 1. Kompetensi dasar

KOMPETENSI DASAR DARI KI 3	KOMPETENSI DASAR DARI KI 4
3.4 Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat.	4.4. Memetakan konflik untuk dapat melakukan resolusi konflik dan menumbuh kembangkan perdamaian di masyarakat.

Tahapan paling awal memberikan bahan pengarah kepada siswa dalam satu kelas, satu minggu sebelum pementasan. Selanjutnya guru merencanakan pembentukan kelompok yang bersedia melakukan sosiodrama terkait materi konflik sosial. Setelah kelompok pertama terbentuk dengan masing-masing anggota dan tugasnya masing-masing, seperti Dhalang, tokoh utama, figuran dan juga pemain musik sebagai *backsound* dan sebagainya yang dibutuhkan selama pementasan. Selanjutnya guru menjelaskan tentang model pembelajaran Sosiodrama dan cara bekerjanya. Untuk siswa yang belum bergabung dalam pentas Sosiodrama, maka dibentuk beberapa kelompok dan ditugaskan untuk mempelajari lebih tentang pengertian konflik faktor penyebab terjadinya konflik bentuk-bentuk konflik sosial yang terjadi di masyarakat dan materi bersambung seterusnya. Nantinya dari hasil mempelajari materi tersebut akan dilangsungkan presentasi pada pertemuan selanjutnya setelah kelompok sosiodrama pentas.

Perang Baratayudha adalah puncak dari perseteruan yang terjadi antara Pandawa dan Kurawa. Perang ini disebabkan pihak Kurawa yang berambisi untuk menguasai kerajaan Astinapura. Kemudian dengan segala cara melakukan penyingkiran terhadap Pandawa yang sebenarnya merupakan saudara Kurawa. Semua usaha yang dilakukan mengalami kegagalan hingga hari terjadinya perang Baratayudha di padang Kurusetra yang berlangsung selama 18 hari. Bisa dirujuk dalam judul buku Mahabharata an Ethnological Study dengan prespektif India/ Himalayan (Held, 2014).

Langkah-langkah sederhana dalam pembelajaran:

1. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai aturan main saat sosiodrama berlangsung.
2. Guru mendampingi siswa dalam pembelajaran dengan metode sosiodrama yang tengah berlangsung.
3. Saat pementasan berlangsung guru menyaksikan dan turut menilai partisipasi masing-masing siswa baik yang tampil dan juga siswa audiens.
4. Saat Sosiodrama berakhir guru mengarahkan untuk diskusi kelas dengan kelompok kecil untuk bersama-sama menganalisis sebab-sebab timbulnya perang Baratayudha.
5. Menganalisis tokoh-tokoh dalam cerita yang memiliki kepentingan tertentu.
6. Menjelaskan nilai apa yang bisa diambil dari terjadinya perang
7. Guru menghubungkan dengan masalah-masalah sosial saat ini yang menarik perhatian siswa untuk dibahas. Misalnya perang Dagang Amerika-China, perang Minyak Amerika-Iran dan sekutunya
8. Guru juga mencoba mendorong siswa untuk berfikir menganalisis kondisi sosial terbaru terkait hubungan negara-negara yang memiliki kepentingan baik ekonomi, sosial, politik yang berpotensi menimbulkan ketegangan. konflik pribadi, konflik rasial, konflik antarkelas sosial, konflik politik konflik internasional sesuai pemahaman yang dimiliki siswa
9. Dalam lingkup ini siswa dapat mengidentifikasi masalah tentang berbagai alasan yang timbul sehingga muncul fenomena tersebut
10. Guru memberi kesempatan kepada para kelompok kecil untuk berunding beberapa menit sebelum mereka menjabarkan apa yang sudah didiskusikan.
11. Guru menjelaskan nilai yang terkandung dalam pertunjukan Wayang Kulit bahwa cerita pertentangan, konflik kepentingan, keserakahan sudah dikonstruksikan dalam pemikiran masyarakat Jawa bahwa konflik itu tidak mengenal batas-batas tertentu.
12. Kelas selesai dan selanjutnya guru mengingatkan kepada siswa untuk presentasi pertemuan selanjutnya terkait materi konflik sosial yang sudah disusun siswa.

Jika dikaitkan dengan kurikulum 2013, salah satu tujuan dalam pembelajaran menyajikan model pembelajaran tematik. Dalam pembelajaran tematik, guru dituntut bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sekaligus sesuai dengan keseharian siswa. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran tematik adalah pendekatan saintifik yang mengedepankan pengalaman personal siswa melalui proses mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan juga mengkomunikasikan apa yang mereka peroleh dan yang mereka ketahui setelah menerima pembelajaran. Nilai kerarifan lokal dengan konteks kurikulum 2013 juga pernah dikembangkan oleh Nurwicaksono, (2013) berkaitan dengan tradisi lisan Rupa Bumi. Tradisi ini mencakup nilai budaya dan pendidikan karakter yang

dapat dikembangkan dalam pendidikan akademik dan masyarakat sebagai tradisi lisan kependidikan (*educated oral tradition*). Tujuan dari pembelajaran sosidrama diharapkan untuk mengedepankan keadilan dan toleransi dalam masyarakat. Juga sebagai persiapan untuk membangun resolusi konflik dan mempromosikan perdamaian dalam skala global. (Kellermann, 2007).

4.1. REVITALISASI WAYANG KULIT

Dalam merevitalisasi Wayang Kulit sebagai warisan budaya dibutuhkan beberapa pihak yang harus terlibat baik sebagai pihak-pihak yang terkait secara langsung maupun tidak. Namun upaya revitalisasi itu tidak hanya diartikan sebagai hal yang positif bagi pelestarian Wayang Kulit itu sendiri. Tapi ada upaya yang lebih jauh dilakukan sebagai cara untuk melanggengkan kepentingan masing-masing dengan menggunakan media Wayang Kulit.

Misalnya melalui pemerintah, ini bisa dilihat ke masa waktu antara 1940 dan 1945, pihak Jepang saat masa penjajahan mencoba menggunakan Wayang untuk propaganda. Wayang juga memainkan peran penting dalam perjuangan tahun 1945 dalam usaha kemerdekaan melawan Belanda yang diwacanakan melalui media koloni saat itu. Setelah kemerdekaan Indonesia pada tahun 1949, muncul istilah Wayang Pancasila yang berhasil dikenalkan kepada khalayak. Di dalam cerita menampilkan sosok Pandawa lima dan tokoh protagonis yang mengisahkan epos Mahabharata. Pandawa Lima ini digambarkan sebagai simbol bagi kelima prinsip Pancasila. Prinsip ini menampilkan Pemerintah Indonesia sebagai ratu adil yang hadir menolong rakyat setelah sekian lama dijajah. Lebih lanjut tokoh Yudistira disimbolkan kepercayaan pada Tuhan, Arjuna mewakili Nasionalisme, Bima mewakili Kemanusiaan, dan si kembar Nakula dan Sadewa mewakili Kedaulatan Rakyat (Demokrasi) dan Keadilan Sosial. (Brandon, 2009)

Gagasan tentang budaya Indonesia ini berhubungan langsung dengan Sukarno dan Suharto terkait wacana nasionalis poskolonial. Terdapat poin yang mensyaratkan bahwa menjadi orang Jawa sebagai cara terbaik untuk menjadi orang Indonesia. Yang pada gilirannya wacana ini berkaitan dengan identitas nasional yang menempatkan budaya Jawa sebagai dominasi budaya untuk Indonesia (Boonstra, n.d.) Dalam membangun kecintaan nasionalisme bisa menggunakan media boneka/ Wayang Kulit dinilai dapat mengatasi berbagai masalah. Misalnya untuk melanggengkan kekuasaan, mendukung pamor saat pemilu, hingga wacana pendidikan, dan kesetaraan gender (Kruger, 2007)

Dalam konteks saat ini misalnya, di Provinsi Jawa Tengah pagelaran Wayang Kulit biasanya bertepatan dengan 1 Muharram. Langkah itu juga ditujukan untuk temu warga Jawa Tengah yang ingin menonton di Gubernur Semarang. Wayang Kulit juga ditampilkan di Kabupaten Cilacap dibarengi dengan acara sedekah laut yang rutin diselenggarakan sebagai festival budaya setiap tahun. Dalam ranah desa, pagelaran Wayang Kulit dijadikan sebagai acara syukuran atas hari jadi atau juga pemenangan pemilihan lurah/ kepala desa. Dari beberapa contoh tersebut, pemerintah menggunakan Wayang sebagai upaya pelestarian biasanya diikuti dengan sejumlah acara lain. Baik slametan, hari ulang tahun kota kabupaten yang di dalamnya termasuk cara pendekatan yang dilakukan pemimpin kepada warganya. Apa yang harus dilakukan Guru dan Siswa dalam merevitalisasi? Guru sebagai sosok sentral dalam mengarahkan dan memfasilitasi pembelajaran siswa, bukan sebagai pemusatan dalam tujuan pembelajaran. Hasan, (2002) mengaskan Jika susunan kurikulum dalam bentuk rencana tertulis dilaksanakan, maka kurikulum dalam bentuk proses adalah realisasi atau implementasi. Dalam hal ini guru melihat potensi yang dimiliki setiap daerah dengan kearifan lokal yang dinilai berhubungan dengan lingkungan siswa. Guru

harus bisa menentukan nilai-nilai dalam kearifan lokal untuk diintegrasikan dalam pembelajaran terutama Sosiologi. Tinggal bagaimana siswa mampu dan memiliki keinginan untuk melaksanakan apa yang ditugaskan guru. Siswa bukan hanya sebagai objek penerima secara pasif, juga bisa aktif untuk berdiskusi dengan guru apakah media Wayang Kulit mampu untuk diimplementasikan. Jika memungkinkan dilakukan maka potensi-potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswa bisa ekspose dalam model pembelajaran Simulasi Sosiodrama. Bukan tanpa alasan bahwa guru dan siswa harus sama-sama berkomitmen dalam iklim kelas menggunakan pembelajaran Wayang Kulit yang dimodifikasi ke dalam Sosiodrama. Sehingga pembelajaran satu arah yang berfokus pada guru tidak terjadi.

Di luar pembelajaran dalam melihat Wayang sebagai warisan Budaya Jawa, pihak sekolah yang lain bisa berkoordinasi untuk melestarikan. Misalnya diadakan pagelaran Wayang Kulit di setiap akhir tahun atau saat acara perpisahan dan ulang tahun sekolah. Guru bahasa jawa bisa membantu memfasilitasi dalam proses pelatihan dalam diri siswa yang mempunyai bakat pewayangan. Guru seni budaya juga bisa membantu dalam olah seni suara yang mengiri dalam pewayangan. Guru tata busana bisa menggunakan keahliannya untuk tata rias dan tata kostum. Guru TIK bersedia untuk melatih siswa dalam proses dokumentasi yang nantinya akan dipublikasikan melalui media sosial. Tentunya pemimpin sekolah juga mampu untuk menyediakan akomodasi jika memang diperlukan.

Selanjutnya pengembangan dari para ahli dan praktisi baik dalam pembelajaran maupun pengembangan yang lebih luas. Metode dan teknik yang digunakan untuk melestarikan Wayang dapat dilakukan melalui gaya visual dalam animasi, film, karya seni, komik dan dokumentasi video. Misalnya Nanang sebagai animator telah menggunakan aplikasi pengolah grafis untuk

membuat rakit Wayang animasi dalam bentuk boneka animasi sejak 2006. Gea Parikesit melalui 3D menggunakan Lampu LED berfilter yang dilengkapi dengan peredam cahaya sebagai Wayang lampu. Animator grafis di Thailand Nunui pada 2013 menggunakan dua tokoh lokal untuk membuat badut Wayang dengan nama Nunui dan Ai Theng. Nama tersebut diambil dari artis nasional Thailand agar lebih merakyat. Dahlan telah menerbitkan makalah tentang visualisasi 3D Wayang sebagai karakter Wayang Kulit digital dan menghidupkan tokoh Wayang tersebut dalam video game Street Fighter (Cohen, 2016). Tema-tema Wayang Kuli juga telah dieksplorasi juga beberapa kali oleh sutradara film Indonesia. Misalnya D. Djajakusuma melahirkan dua dari film-filmnya Lahirnya Gatotkaca (*The Birth of Gatotkaca*, 1960) dan Bimo Kroda (*Kemarahan Bima*, 1967). Beberapa Animator Indonesia juga telah menghadirkan karakter Wayang; misalnya, Sepasang Tanduk (1976) oleh Gotot Prakosa dan Burisrawa (1983) oleh Nurliswandi Piliang. Pada 1955-1960, R.A. Kosasih membuat komik Ramayana dan Mahabrata. Sebelum ini, ada seorang seniman, Indrii S. yang membuat serial lucu komik berdasarkan karakter badut di Wayang Kulit Purwa Petruk, Gareng dan Bagong (Kia & Chan, 2009). Ensiklopedi Wayang digital juga telah dikembangkan oleh Escobar dan Varela, (2019)

Masyarakat juga turut serta dalam upaya pelestarian tradisi Wayang Kulit. Jika ditarik ke sejarah, menurut (Ras, 1982) pagelaran Wayang di masyarakat Jawa diselenggarakan berhubungan dengan peristiwa yang memiliki makna tertentu. Saat pernikahan (ngunduh mantu, sedekah 7 bulan janin). Ketika bayi sudah lahir misalnya narasi cerita ditampilkan figur Gatot Kaca sebagai kesatria pemberani. Dalam acara slametan ngruwat memainkan lakon Kresna kembang. Pagelaran Wayang juga ditampilkan Saat panen menceritakan lakon Dewi Sri sebagai dewi kesuburan. Bersih desa atau sedekah bumi (Cerita Sri Sedana), saat musim hujan telah tiba (Cerita Banyu Rolas), untuk

mencegah hama pertanian dari walang sangit, tikus, dan wereng. Lihat selengkapnya (Mayer & Moll, 1909)

Masyarakat saat ini secara personal dalam pelestarian budaya Wayang Kulit sangat berkaitan dengan momen hajatan. Penyelenggaraan nanggap Wayang bertepatan dengan acara besar keluarga, misalnya pernikahan dan sunatan. Namun tidak semua masyarakat mampu untuk nanggap wayang, mengingat tidak membutuhkan sedikit dana untuk mengundang Dhalang beserta kroninya itu. Walhasil hanya kalangan tertentu saja yang mampu untuk nanggap wayang. Jika sebuah keluarga nanggap Wayang maka hal tersebut sebagai simbol kelas sosial tertentu dalam masyarakat Jawa. Terlebih jika seorang Dhalang yang reputasinya cukup terkenal bisa mematok tarif ratusan juta rupiah semalam tampil.

Dhalang sebagai figur sentral dalam permainan Wayang juga sekarang makin genar melakukan promosi-promosi sebagai bentuk pelestarian budaya kepada masyarakat luas. Misalnya Dhalang menawarkan paket khusus dalam sekali nanggap wayang. Paket terdiri dari jumlah sinden (pengiring lagu) dari yang masih gadis dan juga sinden senior. Juga terdapat peliputan khusus melalui video recorder dengan tim khusus yang ahli di bidangnya. Hasil dari rekaman nantinya akan diunggah melalui media sosial (Youtube, Facebook) untuk diakses secara luas oleh penikmat wayang.

Cerita wayang memiliki perbedaan jika dibandingkan dengan sastra modern. Dalam cerita wayang, nilai religius dan sosial yang terkandung terlihat lebih ditonjolkan daripada nilai dalam kehidupan pribadi. Hal itu berbanding terbalik dengan teks sastra Indonesia yang menonjolkan kehidupan

pribadi lebih dominan daripada unsur kehidupan sosial dan religius. Dominannya tema percintaan relasi suami-istri ataupun kekasih misalnya, menunjukkan dominannya unsur kehidupan pribadi. Sedangkan tema dalam cerita pewayangan sebagai tema-tema kritik sosial dan kepahlawanan (Nurgiyantoro, 2011). Hal ini menjadikan tradisi Wayang Kulit sebagai kesenian yang merefleksikan kehidupan secara sosial.

5. SIMPULAN

Kearifan lokal dapat dimaknai sebagai wujud budaya dalam gagasan yang termanifestasikan dalam wujud yang konkret. Cerita Wayang menyajikan model kehidupan dengan tokoh-tokoh berkarakter yang memiliki beberapa makna dibalik ceritanya. Jika melihat atau membaca cerita Wayang yang menampilkan oposisi tokoh baik dan jahat, audiens cenderung akan mengambil sisi inspiratif dari cerita tersebut. Kehadiran tokoh hero lengkap dengan karakternya mampu mencerminkan orang yang berkarakter baik, yang mengejawantahkan nilai-nilai moral yang diidealkan. Dilihat dari segi manfaatnya, Wayang pada hakikatnya merupakan simbol atau cermin dari kehidupan manusia sehingga menonton pertunjukan Wayang tidak berbeda dengan melihat diri sendiri lewat cermin. Cerita Wayang sarat pesan, tetapi berhubung semuanya disampaikan secara simbolistis penonton tidak merasa digurui. Hal tersebut dirasa sebagai urgensi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Widodo, S. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariani, I. (2016). Feminisme Dalam Pergelaran Wayang Kulit Purwa Tokoh Dewi Shinta, Dewi Kunti, Dewi Srikandi. *Jurnal Filsafat*, 26(2).
- Bascom, W. R. (1965). *Four Functions of Folklore*, dins Alan Dundes, ed., *The Study of Folklore*, Englewood Clifs. Prentice-Hall, ps.
- Boonstra, S. (n.d.). *The paradox of UNESCO's Masterpieces*.
- Brandon, J. R. (2009). *Theatre in Southeast Asia*. Harvard University Press.
- Cohen, M. I. (2016). Global Modernities and Post-Traditional Shadow Puppetry in Contemporary Southeast Asia. *Third Text*, 30(3–4), 188–206.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage publications.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2).
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi belajar mengajar: Cetakan ke-5*. Jakarta, Indonesia: Penerbit Rineka Cipta.
- Endraswara, S. (2013). *Folklor Nusantara*. Yogyakarta: Ombak.
- Escobar Varela, M. (2019). Towards a Digital, Data-Driven Wayang Kulit Encyclopedia: Histories, Experiments and Epistemological Reflections. *Indonesia and the Malay World*, 47(137), 23–46.
- Etherton, M., & Prentki, T. (2006). Drama for change? Prove it! Impact assessment in applied theatre. *Research in Drama Education*, 11(2), 139–155.
- Fitri, A. (2014). *Wayang Beber Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas Xi Ips 3 Di SMA N 1 Seputih Raman Tahun Pelajaran 2013/2014*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Gagne, R. M. (1970). *Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction*.
- Geertz, C. (1992). *Tafsir kebudayaan*. Penerbit Kanisius.
- Geertz, C. (2007). "To Exist Is to Have Confidence in One's Way of Being": Rituals as Model Systems. na.
- Gerlach, V. S., Ely, D. P., & Melnick, R. (1971). *Teaching and media: A systematic approach*. Prentice-Hall Englewood Cliffs, NJ.
- Gobyah, I. K. (2003). Berpijak pada Kearifan Lokal. *Bali Pos*, 4.
- Hasan, S. H. (2002). Kurikulum berbasis kompetensi berdasarkan SK Mendiknas 232/U/2000

dan alternatif pemecahannya. *Makalah Disampaikan Dalam Seminar Nasional KBK Di UNY, Tanggal, 11.*

Heinich, R. (1996). *Instructional media and technologies for learning*. Simon & Schuster Books For Young Readers.

Held, G. J. (2014). *Mahabharata an Ethnological Study*. Vidya Prasarak Mandal, Thane.

Heriwati, S. H., Prilosadoso, B. H., Pujiono, B., & Panindias, A. N. (2019). *3D Puppets Animation for Encouraging Character Education and Culture Preservation in Surakarta*. 1, 1551–1555. <https://doi.org/10.35940/ijeat.A1341.109119>

Honigmann, J. J. (1959). *The World of Man*. Harper and Row.

Hyman, R. T. (1974). *Ways of teaching*. Lippincott,.

Ismah, N. (2017). Menjadi Dalang Perempuan Dalam Wayang Kulit Jawa : Inisiatif Pribadi Dan Lingkungan Sebagai Tempat Pembelajaran. *Dialekta Masyarakat: Jurnal Sosiologi*, 1(1).

Jesson, J., Matheson, L., & Lacey, F. M. (2011). *Doing Your Literature Review: Traditional and Systematic Techniques*. Sage.

Kellermann, P. F. (2007). *Sociodrama and collective trauma*. Jessica Kingsley Publishers.

Kia, K. K., & Chan, Y. M. (2009). A Study on The Visual Styles of Wayang Kulit Kelantan and its Capturing Methods. *2009 Sixth International Conference on Computer Graphics, Imaging and Visualization*, 423–428.

Kirana, V. (2016). *Pembelajaran Kesenian Wayang Kreasi Untuk Mengetahui Minat Anak Terhadap Wayang*. Universitas Negeri Semarang.

Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Penerbit Rineka Cipta.

Kruger, M. (2007). Puppets in Education and Development in Africa: the puppet's dual nature and sign systems in action. *South African Theatre Journal*, 21(1), 64–74.

Mayer, L. T., & Moll, J. van. (1909). De sêdêkhs en slamêtans in de desa en de daarbij gewoonlijk door den Javaan gegeven andere Festiviteiten [The sedekah and slametan in the desa and other accompanying festivities that are commonly held by Javanese]. *Semarang: GCT van Dorp & Co.*

Mulyono, S. (1978). *Wayang, Asal-Usul, Filsafat dan Masa Depan*. Gunung Agung.

Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).

Nurwicaksono, B. D. (2013). *Eksplorasi Nilai Budaya dan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Tradisi Lisan Rupa Bumi (RB) dan Ancangan Revitalisasinya Melalui Implementasi Kurikulum 2013 dan Program Agrowisata*. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65–70.
- Rahmani, N. F. (2014). Pengembangan Media Interaktif Power Point Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII DI Yogyakarta. *Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Ras, J. J. (1982). The Social Function and Cultural Significance of The Javanese Wayang Purwa Theatre. *Indonesia Circle*, 10(29), 19–32.
- Reffiane, F., & Mazidati, I. (2016). Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton Pada Tema Kegiatan Sehari-Hari. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 163–170.
- Setyowati, H. (2013). Representasi Feminisme Srikandi Dalam Pertunjukan Wayang Orang Lakon Bisma Gugur. *Catharsis : Journal of Arts Education*, 2(1).
- Shaftel, F. R., & Shaftel, G. A. (1982). *Role playing in the curriculum*. Prentice Hall.
- Sukmaya, Y. (2013). *Efektivitas Model Pembelajaran Dengan Metode Dongeng Menggunakan Media Wayang Golek Untuk Mengembangkan Karakter Persahabatan Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widia, I. (2007). *Penerapan Teknik Pagelaran Wayang Beber dalam Pengajaran Sastra untuk Meningkatkan Kemampuan Mengarang Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zaenatun, S. (2011). *Penggunaan Alat Peraga Wayang dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bandar Sakti Kecamatan Terusan Nunyai Lampung Tengah*.