

BAB III

PEMBAHASAN

A. Sajian Data

1. Kajian tentang wayang

Menurut Fanani (1996:1) cerita wayang merupakan karya sastra Melayu atau sastra Indonesia lama yang mendapat pengaruh Hindu kedalam sastra Indonesia melalui suatu masa yang sangat lama dengan cara damai. Wayang kulit adalah salah satu bentuk seni pertunjukan yang sangat populer dan disenangi oleh berbagai lapisan masyarakat di Jawa khususnya di wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Wayang kulit merupakan salah satu jenis wayang yang ada di Jawa yang masih bertahan sampai sekarang (Soetarno Sarwanto,2010:5). Menurut Yasasusastra (2011:11) jenis wayang yang ada dalam kehidupan masyarakat Indonesia adalah *wayang kulit*, *wayang golek*, *wayang klithik*, *wayang suluh*, *wayang krucil*, *wayang wahyu*, *wayang wong*, *wayang topeng* dan *wayang beber*.

Budaya wayang merupakan budaya asli Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Keberadaan wayang sudah berabad-abad sebelum agama Hindu masuk ke Pulau Jawa. Cerita wayang yang populer dimasyarakat masa kini merupakan adaptasi dari karya sastra India yaitu *Ramayana* dan *Mahabarata*. Cerita dalam pewayangan banyak mengalami perubahan dan penambahan untuk menyesuaikannya dengan falsafah asli Indonesia

(Fanani,1996:1). Menurut Soedarsono sebagaimana yang dikutip oleh Markhamah (2006:22) menyatakan bahwa seorang dalang tidak hanya berperan penting dalam pertunjukan wayang tetapi juga berperan penting dalam pembangunan dan pembinaan masyarakat. Dalang dianggap sebagai guru bagi masyarakat. Komponen pertunjukan wayang, terutama wayang kulit yang memegang peranan sangat penting adalah dalang. Pementasan wayang kulit dilakukan dengan tujuan dari cerita yang ditampilkan seorang dalang dalam *lakon* pewayangan mengenai pesan moral yang terkandung dalam *lakon* wayang kulit. Pesan moral yang disampaikan dalam pertunjukan wayang kulit hendaknya memberikan suatu pedoman yang dapat mendidik masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pada umumnya para penulis dan pecinta wayang telah bersepakat, bahwa pedalangan wayang kulit purwa bukan hanya sekedar pertunjukan hiburan, tetapi lebih bersifat kejiwaan. Bahkan telah mufakat memberikan predikat bahwa pedalangan wayang kulit purwa adalah suatu bentuk seni klasik tradisional. Tidak jarang juga ada yang memberikan predikat yang berlebihan sebagai suatu seni klasik tradisional adiluhung, yaitu suatu nilai budaya yang dihayati dan dijunjung tinggi sepanjang masa oleh suatu generasi ke generasi berikutnya.

Predikat tersebut memberikan pengertian bahwa wayang adalah suatu bentuk seni pentas tradisi yang berdimensi dan berfungsi ganda, yang masing-masing dimensi di dalam pedalangan disebut unsur pendukung dari

pada nilai pedalangan secara seutuhnya. Adapun unsur-unsur pendukung nilai pedalangan adalah:

- a. Unsur nilai hiburan
- b. Unsur nilai seni
- c. Unsur nilai pendidikan dan penerangan
- d. Unsur nilai umum pengetahuan, dan
- e. Unsur nilai kejiwaan/rohani, mistik dan simbolik

(Ir. Sri Mulyono, 1979:18). Pertunjukan wayang kulit mengandung banyak pesan norma dan nilai, yaitu ada beberapa nilai yang terkandung daidalamnya:

a. Nilai Hiburan

Wayang kulit mendapat tempat dalam hati rakyat Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Ternyata sampai saat ini tetap digemari. Juga merupakan hiburan rakyat yang paling ringan, apalagi yang berbentuk wayang orang. Hal ini dapat dilihat pada perhatian para penonton pada setiap pertunjukan wayang kulit. Baik di kampung-kampung, di desa-desa maupun di kota-kota hampir 80% dari mereka yang hadir tetap duduk semalam suntuk (lebih kurang 9 jam). Bagi para penggemar wayang kulit, duduk sambil mengantuk semalam suntuk melihat pertunjukan wayang adalah dirasakan sebagai suatu kenikmatan. (Ir. Sri Mulyono, 1979:19)

b. Nilai Seni

Peranan seni dalam olah pedalangan dewasa ini merupakan unsur yang dominan, namun demikian seni itu sendiri dalam pedalangan wayang

kulit purwa hanyalah merupakan salah satu unsur pendukung dari nilai pedalangan wayang kulit purwa seutuhnya.

Seni pedalangan kulit purwa mencakup beberapa sub unsur-unsur seni, sehingga apabila dilihat dari segi seni saja, maka wayang merupakan suatu ramuan dan paduan seni yang harmonis menjadi satu kesatuan drama yang sangat mengesankan, sehingga kesenian wayang kulit purwa disebut sebagai seni “saptamuka”. Adapun unsur pendukungnya terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut:

- a. *Seni Drama*. Pada hakekatnya wayang kulit adalah seni drama dan tiap *lakon* wayang kulit selalu mengandung paling sedikit motif pokok sebagai inti dari drama yang semuanya ini sangat menarik para ahli filsafat dan ahli kebatinan.
- b. *Seni Lukis/Rupa*. Sunggingan dan tata warna pada kulit yang tersusun sedemikian harmonisnya, adalah cukup indah untuk dirasakan.
- c. *Seni Bentuk/Pahat/Kriya*. Bentuk dan wujud wayang dibuat dari kulit kerbau yang sudah mengalami proses pengeringan seperlunya, kemudian ditatah sedemikian rupa sehingga dapat mewujudkan tokoh wayang yang dimaksud.
- d. *Seni Sastra*. Bahasa pedalangan ternyata indah, sangat menarik perhatian para sarjana sastra dan sarjana budaya.
- e. *Seni Suara*. Suara dalang, nyanyian swarawati dan bunyi gamelan adalah paduan suara yang merupakan kenikmatan kesenian yang mengesankan dan menusuk perasaan.
- f. *Seni Karawitan*. Gending-gending tersebut mempunyai sifat-sifat luhur, luwe, wingit, regu, gembira, bagus dan memberikan rasa nikmat serta pendidikan jiwa untuk menikmati estetis, bersama-sama dengan jalan *lakon* merupakan ilustrasi mistik.

g. *Seni Gaya (gerak)*. Gerak wayang yang dibuat dari selembur kulit dapat digerakan sedemikian rupa sehingga seperti sungguh-sungguh hidup dan menggambarkan gerak yang dimaksud.(Ir. Sri Mulyono, 1979:19).

Semua cabang kesenilaian tersebut di atas di dalam pewayangan masing-masing tidak menonjol dan berdiri sendiri tetapi bersatu sehingga merupakan suatu korelasi dan kesatuan yang indah dan selaras. Masing-masing unsur seni tersebut dalam penampilannya juga tidak boleh menonjol lebih dari yang lain. Tetapi harus diolah, dirakit dengan sarana pentas yang lain sampai sedemikian rupa, sehingga merupakan satu kesatuan bulat. Wujud kesatuan inilah yang disebut nilai seni dalam pedalangan wayang kulit purwa, jadi bukannya gabungan dari bermacam-macam seni yang disajikan. (Ir. Sri Mulyono, 1979:20).

c. Nilai Pendidikan dan Penerangan

Wayang kulit purwa adalah suatu kesenian yang masih hidup mendarah daging di hati sanubari sebagian besar rakyat Indonesia terutama suku Jawa dan mempunyai resonansi dalam masyarakat terutama masyarakat desa. Banyak jenis wayang, tetapi wayang kulit purwalah yang mendapat perhatian dan benar-benar mempunyai resonansi dalam masyarakat, karena wayang kulit berisikan kebijaksanaan hidup yang seirama dengan pandangan hidup masyarakat Indonesia, juga berisi tepa

palupi. Unsur-unsur pendidikan dan ajaran batin (estetika) dan ajaran lahir (etika) yang sesuai dengan peradaban, kesusilaan, unsur-unsur patriotik dan kepahlawanan seperti nyata terlihat dalam *lakon-lakon* Harjuna Sasrabahu, Ramayana, Batarayuda dan *lakon* lain sebagainya. (Ir. Sri Mulyono, 1979:23).

d. Nilai Ilmu Pengetahuan

Pada permulaan abad XIX pedalangan wayang kulit purwa telah banyak menarik perhatian para sarjana Indonesia pada umumnya dan sarjana-sarjana barat pada khususnya. Para sarjana tersebut telah menyoroti salah satu dimensi, misalnya: Ilmu pengetahuan, sehingga tidak mengherankan bahwa mulai abad XIX wayang juga menjadi obyek ilmu pengetahuan dalam bidang sastra budaya.

Wayang kulit atau seni pedalangan bagi cendekiawan dan para ahli merupakan sumber ilham dan diantaranya ilmu: sejarah, etnografi, filsafat, antropologi, bahasa kesusastraan dan lain sebagainya. (Ir. Sri Mulyono, 1979:23).

e. Nilai Filsafat, Simbolik dan Rohani

Tiap *lakon* (ceritera) dalam dunia pewayangan itu paling sedikit mengandung salah satu alasan pokok suatu kejadian dalam alam semesta berdasarkan kodratnya. Intisarinya memperlambangkan suatu perbuatan yang sedikit banyak bersifat tasawuf atau melambangkan suatu “perjuangan hidup” dalam arti kata perjuangan menuju ke arah kesempurnaan kesucian hidup. Sebagai contoh dari suatu motif *lakon* kefilsafatan yang termahsyur

dalam dunia pewayangan ilmu kesusastraan, ilmu pengetahuan dan dalam dunia kejiwaan telah disusun oleh para pujangga kenamaan dua buah *lakon* lengkap yaitu:

- a. *Lakon* “Dewa Ruci”. Yaitu merupakan suatu buah cipta kesusastraan yang penuh dengan arti filsafat dan kebatinan, dimana sang Bima menemukan air kehidupan yakni jalan yang menuju ke pengetahuan tentang asal dan tujuan hidup “sangkan paran”. Kitab ini ditulis pada jaman akhir kerajaan Majapahit (± 1473).
- b. *Lakon* Arjuna Wiwaha. *Lakon* ini juga merupakan karya kesusastraan di mana sang Arjuna bertapa guna mendapatkan pertolongan dari kekuasaan yang lebih luhur. Arjuna bermaksud untuk mendapatkan kekuatan yang tidak terkalahkan untuk dapat menguasai dunia semesta. *Lakon* Arjuna Wiwaha ini dibuat oleh Empu Kanwa pada jaman pemerintahan Raja Airlangga. (Ir. Sri Mulyono, 1979:24).



Perkembangan seni pertunjukan wayang kulit di Indonesia semakin berkembang di era modern ini, perkembangan ini menghasilkan variasi-variasi pertunjukan baru. Dengan bermunculannya seni-seni

pertunjukan baru di Indonesia menghasilkan budaya yang semakin beragam. Salah satu seni pertunjukan yang layak mendapat sorotan khusus adalah wayang.

Wayang bukan hanya pertunjukan yang bersifat menghibur, tetapi juga sarat akan nilai-nilai falsafah hidup. Di dalam *lakon* wayang, setiap tokohnya merupakan refleksi atau representasi dari sikap, watak, dan karakter manusia secara umum. Sehingga tidak mengherankan pada masa Walisanga, wayang dijadikan sebagai sarana dakwah. Wayang merupakan salah satu seni budaya bangsa Indonesia yang paling populer di antara banyak karya budaya lainnya. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambang. Budaya wayang yang semakin berkembang merupakan media penerangan, media dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta sebagai hiburan. Dengan semakin berkembangnya seni pertunjukan wayang di Indonesia, ternyata juga muncul pro dan kontra. Seni pertunjukan wayang yang sebelumnya sebagai seni fungsional atau seni masyarakat berubah menjadi bentuk seni komersial dan menjadi barang dagangan yang mempunyai nilai ekonomi. Sedangkan isi atau nilai-nilai dalam karya seni yang berhubungan dengan kerohanian bergeser atau diganti oleh isi zaman modern.

Berikut ini ada beberapa contoh wayang yang ada di Indonesia beserta dengan pengertiannya, yaitu sebagai berikut :

a. wayang Purwa



Wayang kulit purwa merupakan jenis wayang yang paling populer di masyarakat sampai saat ini. Wayang kulit purwa mengambil cerita dari kisah Mahabarata dan Ramayana. Peraga wayang yang dimainkan oleh seorang dalang terbuat dari lembaran kulit kerbau (atau sapi) yang dipahat menurut bentuk tokoh wayang dan kemudian disungging dengan warna warni yang mencerminkan perlambang karakter dari sang tokoh. Pergelaran wayang kulit purwa diiringi dengan seperangkat gamelan, sedangkan penyanyi wanita yang menyanyikan gending-gending tertentu, disebut pesinden atau waranggana. Semula pertunjukan wayang kulit selalu dilakukan pada malam hari, semalam suntuk. Baru mulai tahun 1930-an beberapa dalang mulai mempergelarkan wayang ini pada siang hari. Kemudian, sejak tahun 1955-an beberapa orang dalang muda memprakarsai pemampatan waktu menjadi sekitar empat jam.

b. Wayang Klitik



Wayang ini terbuat dari kayu pipih yang dibentuk dan disungging menyerupai wayang kulit purwa. Hanya bagian tangan peraga wayang yang bukan terbuat dari kayu pipih, melainkan terbuat dari kulit, agar lebih awet dan ringan menggerakannya. Pada wayang klitik, cempuritnya merupakan kelanjutan dari bahan kayu pembuatan wayangnya. Wayang ini diciptakan pada tahun 1648.

Pementasan wayang klitik juga diiringi oleh gamelan dan pesinden, tetapi tidak menggunakan kelir, sehingga penonton dapat melihat secara langsung. Selain itu, wayang klitik tidak ditancapkan di pelepah pisang seperti wayang kulit, melainkan menggunakan kayu yang telah diberi lubang-lubang

c. Wayang Orang / Wong



Wayang orang adalah seni drama tari yang mengambil cerita Ramayana dan Mahabarata sebagai induk ceritanya. Dari segi cerita, wayang orang ini, adalah perwujudan drama tari dari wayang kulit purwa. Pada awalnya, yaitu pertengahan abad ke-18, semua penari wayang orang adalah penari pria, tidak ada penari wanita. Jadi, pertunjukan ini agak mirip dengan ludruk yang ada di Jawa Timur.

Wayang orang diciptakan oleh Kangjeng Pangeran Adipati Arya Mangkunegara I (1757-1795). Pertama kali wayang orang dipentaskan secara terbatas pada tahun 1760. Namun, baru pada masa pemerintahan Mangkunegara V pertunjukan wayang orang lebih memasyarakat, walaupun masih tetap terbatas dinikmati oleh kerabat keraton dan para pegawainya.

Pada masa pemerintahan Mangkunegara VII (1916-1944) kesenian wayang orang mulai diperkenalkan pada masyarakat di luar tembok keraton. Penyelenggaraan pertunjukan wayang orang secara komersial baru dimulai pada tahun 1922, dengan tujuan awal yaitu untuk mengumpulkan dana bagi kongres kebudayaan. Pada awalnya, pakaian para penari wayang orang masih sederhana. Sejalan dengan perkembangan wayang orang, kemudian muncullah gerak-gerak tari baru yang diciptakan oleh para seniman pakar tari keraton. Gerak tari baru tersebut antara lain, sembahan, sabetan, lumaksono, ngombak kayu, dan srisig.

d. Wayang Gedog



Wayang gedog diciptakan oleh Sunan Giri untuk menceritakan Panji, yang merupakan cerita raja-raja Jenggala, mulai dari Prabu Sri Ghataya (Subrata) sampai dengan Panji Kudalaleyan. Bentuk wayang gedog ini mirip dengan bentuk wayang purwa, tetapi pada tokoh-tokoh rajanya tidak digunakan gelung supit urang. Pada wayang gedog, tidak ditemukan wayang raksasadan wayang kaca. Semua wayang menggunakan kain kepala yang disebut hudeng gilig.

e. Wayang Golek



Golek berarti “boneka” atau “mencari”. Hubungan antara kedua arti ini ialah dalam pengertian bulat, berkeliling, (boneka adalah “bulat” dan mencari adalah berkeliling untuk mendapatkan sesuatu. Oleh karena itu, bentuk boneka wayang ini bulat, boneka ini terbuat dari kayu tetapi kebanyakan memakai kain dan jubah (baju panjang). Banyak orang menyebut wayang ini dengan wayang tengul. Sumber ceritanya diambil dari

sejarah, misalnya Untung Surapati, Batavia, Sultan Agung, Trunajaya, dan lain sebagainya. Wayang golek tidak menggunakan kelir seperti pada wayang kulit.

f. Wayang Golek Menak



Wayang Golek Menak atau yang juga disebut Wayang Tengul, juga menggunakan peraga wayang berbentuk boneka kecil. Selain berupa golek, Wayang Menak juga ada yang dirupakan dalam bentuk kulit. Wayang ini diciptakan oleh Ki Trunadipa, seorang dalang dari Baturetno, Surakarta, pada zama pemerintahan Mangkunegoro VII. Induk ceritanya bukan diambil dari Kitab Ramayana dan Mahabarata, melainkan dari Kitab Menak. Latar belakang cerita Menak adalah negeri Arab, pada masa perjuangan Nabi Muhammad SAW menyebarkan agama Islam.

g. Wayang Suket



Wayang suket merupakan bentuk tiruan dari berbagai figure wayang kulit yang terbuat dari rumput (Jawa: suket). Wayang suket biasanya dibuat sebagai alat permainan atau penyampaian cerita pewayangan pada anak-anak desa di Jawa. Untuk membuatnya, beberapa helai daun rerumputan dijalin, lalu dirangkai (dengan melipat) membentuk figur serupa wayang kulit. Karena bahannya dari rumput, maka wayang ini biasanya tidak bertahan lama.

h. Wayang Suluh



Pementasan wayang suluh ini biasanya untuk penerangan masyarakat. Wayang ini tergolong wayang modern. Wayang ini terbuat dari kulit yang diberi pakaian lengkap lazimnya manusia, dan gambarnya pun mirip manusia. Cerita dari wayang suluh ini diambil dari kisah perjuangan

bangsa Indonesia melawan penjajah. Diantara tokoh peraganya, antara lain terdapat Bung Karno, Bung Hatta, Bung Tomo, Syahrir, dan Jenderal Sudirman. Semua tokoh pada wayang suluh berpakaian serupa pakaian yang sebenarnya, misalnya Bung Karno dan Bung Hatta mengenakan jas dan peci. Tokoh-tokoh wayangnya pun ditancapkan pada batang pisang. Gunungan yang dipakai pada wayang itu antara lain tergambar garuda Pancasila, lambang negara RI.

i. Wayang Pancasila



Wayang pancasila adalah cerita wayang mirip wayang purwa. Bedanya, tokoh-tokoh dalam wayang ini adalah pejuang-pejuang bangsa Indonesia, dan cerita dari wayang tersebut juga tentang perjuangan bangsa Indonesia. Wayang ini bertujuan untuk meningkatkan rasa nasionalisme para penontonnya.

j. Wayang Potehi



Wayang Potehi merupakan seni pertunjukan wayang yang berasal dari Tiongkok, tepatnya Tiongkok Selatan. Diperkirakan wayang Potehi sudah berumur 3000 tahun. Kesenian wayang ini dibawa oleh etnis Tionghoa yang datang ke Indonesia, kemudian menyebar ke penjuru nusantara. Wayang potehi menceritakan kisah-kisah dari negeri Tiongkok, di antaranya Si Jin Kui, Sam Pek Eng Thay. Wayang Potehi mempunyai ciri yang membedakannya dengan wayang-wayang jenis lain. Pertama, wayang Potehi merupakan wayang boneka yang terbuat dari kain, dalam pertunjukannya sang dalang memasukkan tangan ke dalam wayang tersebut, jadi hampir mirip seperti memainkan boneka tangan. Kedua, Pertunjukan wayang ini tidak diiringi oleh gamelan, melainkan sejenis musik yang disebut gubar-gubar, biola, dan tik-tok.

Secara umum wayang mengambil cerita dari naskah Mahabhatara dan Ramayana, tetapi tak dibatasi hanya dengan standar tersebut. Ki Dalang juga bisa memainkan karangan (gubahan). Beberapa cerita diambil dari cerita panji. Pertunjukan wayang kulit telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan berharga (Materpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity). Wayang kulit

lebih populer di Jawa bagian tengah dan timur, sedangkan wayang golek lebih sering dimainkan di Jawa Barat.

Wayang kulit adalah seni tradisional Indonesia terutama yang berkembang di Jawa. Wayang berasal dari kata 'Ma Hyang' yang artinya menuju kepada roh spiritual, dewa, atau Tuhan Yang Maha Esa. Ada juga yang mengartikan wayang adalah istilah bahasa Jawa yang bermakna 'bayangan', hal ini disebabkan karena penonton juga bisa menonton wayang dari belakang kelir atau hanya bayangannya saja. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh musik gamelan yang dimainkan kelompok nayaga dan tembang yang dinyanyikan oleh para pesinden. Dalang memainkan wayang kulit di balik kelir, yaitu layar yang terbuat dari kain putih, sementara di belakangnya disorotkan lampu listrik atau lampu minyak (blencong), sehingga para penonton yang berada di sisi lain dari layar dapat melihat bayangan wayang yang jatuh ke kelir. Untuk dapat memahami cerita wayang, penonton harus memiliki pengetahuan akan tokoh-tokoh wayang yang bayangannya tampil di layar. Museum Sonobudoyo merupakan salah satu museum yang ada di Yogyakarta, yang masih mempertunjukkan kesenian wayang kulit setiap hari senin sampai dengan hari sabtu, kecuali hari libur besar lainnya, hari libur tidak ada pertunjukan. Museum Sonobudoyo dulu adalah sebuah yayasan yang bergerak dalam bidang kebudayaan Jawa, Madura, Bali dan Lombok. Yayasan ini berdiri di Surakarta pada tahun 1919 bernama Java Institut. Dalam keputusan

kongres tahun 1924 Java Institut akan mendirikan sebuah museum di Yogyakarta. Pada tahun 1929 pengumpulan data kebudayaan dari daerah Jawa, Madura, Bali dan Lombok. Panitia Perencana Pendiri Museum dibentuk pada tahun 1931 dengan anggota antara lain Ir. Th. Karsten P.H.W. Sitsen, Koeperberg.

Bangunan museum menggunakan tanah bekas “Shouten” tanah hadiah dari Sri Sultan Hamengkubuwono VIII dan ditandai dengan sengkalan candrasengkala “Buta ngrasa estining lata” yaitu tahun 1865 Jawa atau tahun 1934 Masehi. Sedangkan peresmian dilakukan oleh Sri Sultan Hamengkubuwono VIII pada hari rabu wage pada tanggal 9 ruwah 1866 Jawa dengan ditandai candra sengkala “Kayu Winayang Ing Brahmana Budha” yang berarti tahun Jawa atau tepatnya tanggal 6 Nopember 1935 tahun Masehi. Pada masa pendudukan Jepang Museum Sonobudoyo dikelola oleh Bupati Paniradyapati Wiyata Praja (Kantor Sosial bagian pengajaran). Di jaman Kemerdekaan kemudian dikelola oleh Bupati Utorodyopati Budaya Prawito yaitu jajaran pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta. Selanjutnya pada akhir tahun 1974 Museum Sonobudoyo diserahkan ke Pemerintah Pusat / Departemen pendidikan dan Kebudayaan dan secara langsung bertanggungjawab kepada Direktorat Jenderal dengan berlakunya Undang-Undang No. 22 tahun 2000 tentang kewenangan Pemerintah dan kewenangan Provinsi sebagai Otonomi Daerah. Museum Sonobudoyo mulai Januari 2001 bergabung pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi DIY diusulkan menjadi UPTD Perda No. 7 / Th. 2002

Tgl. 3 Agustus 2002 tentang pembentukan dan organisasi UPTD pada Dinas Daerah di lingkungan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan SK Gubernur No. 161 / Th. 2002 Tgl. 4 November tentang TU – Poksi.

Proses Penyampaian Pesan Moral Pada Pertunjukan wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo Dalam *Lakon* Ramayana sangat sederhana yang dilakukan oleh grup Kesenian dari Museum. Tema cerita, Dalang, Pengrawit dan sinden adalah anggota group kesenian Museum. Tema cerita yang dipertunjukkan setiap harinya berbeda, Dalang hanya berperan sesuai jadwal yang sudah ditentukan oleh ketua Dalang. Menurut informan, Bapak Tarlubi (68 th) Beliau yang mengurus Pertunjukan wayang / Pagelaran Pertunjukan wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo sejak th 1982 mengatakan :

“bahwa pertunjukan wayang Kulit di Museum Sonobudoyo, dipertunjukan pada setiah hari kecuali hari libur besar/hari libur nasional .yaitu hari minggu atau hari libur Nasional, dan hanya di pertunjukan sebagai hiburan, bukan sebagai ritual tertentu, ada penonton tiak ada penonton tetap dipertunjukkan”

Kemudian menurut bapak Suparman (70 th) sebagai Ketua Grup Pertunjukan / ketua Dalang mengatakan:

“ yang mengatur cerita wayang setiap malam dipertukan adalah beliu, disamping pertunjukan sebagai hiburan, juga sebagai pelestarian budaya Pertunjukan Wayang yang ada di Museum Sonobudoyo agar tidak punah. Namun demikian tidak menghilangkan esensi tujuannya adalah sebagai pesan kebaikan. Jaman dulu pertunjukan wayang kulit sebagai Media dakwah para sunan, namun jaman modern ini sudah berkembang banyak fungsinya.

Pertunjukan Wayang Kulit selain sebagai fungsi Ritual, juga sebagai , hiburan , dan berfungsi sebagai media dakwah atau pesan

Moral. Khususnya pertunjukan wayang kulit di Sonobudoyo walau hanya sebagai hiburan para penonton, dan juga melestarikan budaya peninggalan nenek moyang, namun tidak meninggalkan esensi yang utama yaitu sebagai pesan moral.

Sebagai tolak ukur yang baik dan tidak. Itu sebagai pesan moral, yang sudah di atur di jalan cerita wayang. Tema Cerita wayang ada tentang pengajaran sopan-santun, budi pekerti, moral dan akhlak yang baik. Semua cerita wayang di dalamnya mengandung pesan moral. Pertunjukan wayang selain sebagai tontonan juga sebagai *Tuntunan* atau tauladan atau *tatanan*. Intinya untuk di teladani dan di pelajari

Dalang adalah bagian terpenting dalam pertunjukan wayang kulit (Wayang Purwa). Dalam terminologi bahasa jawa, dalang (halang) berasal dari akronim Ngudhal Piwulang. Ngudhal artinya membongkar atau menyebar luaskan dan piwulang artinya ajaran, pendidikan, ilmu, informasi. Jadi keberadaan dalang dalam pertunjukan kulit bukan pada aspek tontonan (hiburan) semata, tetapi juga tuntunan. Oleh karena itu, disamping menguasai teknik pedalangan sebagai aspek hiburan, dalang haruslah seorang yang berpengetahuan luas dan mampu memberikan pengaruh. Wayang kulit adalah salah satu budaya seni tradisional warisan dari nenek moyang yang fungsinya salah satu sebagai media transformasi, atau pesan moral yang mengandung nilai estetika dan nilai etika.

1. Kajian tentang proses

Pengertian proses secara umum proses adalah serangkaian langkah sistematis, atau tahapan yang jelas dan dapat di tempuh berulang kali untuk mencapai hasil yang diinginkan. Jika ditempuh setiap tahapan itu secara konsisten mengarah pada hasil yang diinginkan. Sedangkan proses menurut para ahli: menurut jelajah internet proses adalah serangkaian langkah sistematis atau

tahapan yang jelas, dan dapat dilakukan berulang kali, untuk mencapai hasil yang diinginkan. Jika diadopsi setiap tahap secara konsisten mengarah tentu saja hasil yang diinginkan atau direncanakan oleh lembaga.

Menurut definisinya: proses ini serangkaian langkah sistematis atau tahapan yang jelas dan dapat dilakukan berulang kali untuk mencapai hasil yang diinginkan jika diadopsi setiap tahap secara konsisten mengarah pada hasil yang diinginkan.

2. Kajian tentang Komunikasi.

Komunikasi tidak berlangsung dalam ruang hampa sosial, melainkan dalam konteks atau situasi tertentu. Secara luas konteks di sini berarti semua faktor di luar orang-orang yang berkomunikasi, yang terdiri dari: *pertama*, aspek bersifat fisik seperti iklim, cuaca, suhu udara, bentuk ruangan, warna dinding, penataan tempat duduk, jumlah peserta komunikasi, dan alat yang tersedia untuk menyampaikan pesan; *kedua*, aspek psikologis, seperti: sikap, kecenderungan, prasangka, dan emosi para peserta komunikasi; *ketiga*, aspek sosial, seperti: norma kelompok, nilai sosial, dan karakteristik budaya; dan *keempat*, aspek waktu, yakni kapan berkomunikasi (hari apa, jam berapa, pagi, siang, sore, malam). (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:77)

Komunikasi adalah proses simbolik. Salah satu kebutuhan pokok manusia, seperti dikatakan Susanne K. Langer, adalah kebutuhan simbolisasi atau penggunaan lambang. Manusia memang satu-satunya hewan yang menggunakan lambang, dan itulah yang membedakan manusia

dengan makhluk lainnya. Ernst Cassirer mengatakan bahwa keunggulan manusia atas makhluk lainnya adalah keistimewaan mereka sebagai *animal symbolicum*. Lambang atau simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya, berdasarkan kesepakatan sekelompok orang. Lambang meliputi kata-kata (pesan verbal) perilaku non-verbal, dan objek yang maknanya disepakati bersama. Lambang adalah salah satu kategori tanda. Hubungan antara tanda dengan objek dapat juga dipresentasikan oleh ikon dan indeks, namun ikon dan indeks tidak memerlukan kesepakatan. Ikon adalah suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang dipresentasikannya. Representasi ini ditandai dengan kemiripan. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:92).

Lambang pada dasarnya tidak mempunyai makna; kitalah yang memberi makna pada lambang. Makna sebenarnya ada dalam kepala kita, bukan terletak pada lambang itu sendiri. Kalaupun ada orang yang mengatakan bahwa kata-kata mempunyai makna, yang ia maksudkan sebenarnya bahwa kata-kata itu mendorong orang untuk memberi makna (yang telah disetujui bersama) terhadap kata-kata itu. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., 2010:96).

Setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi. Kita tidak dapat tidak berkomunikasi (*we cannot not communicate*). Tidak berarti bahwa semua perilaku adalah komunikasi. Alih-alih, komunikasi terjadi bila seseorang memberi makna pada perilaku orang lain atau perilakunya sendiri. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:108).

Komunikasi punya dimensi isi dan dimensi hubungan. Dimensi isi disandi secara verbal, sementara dimensi hubungan disandi secara nonverbal. Dimensi isi menunjukkan muatan (isi) komunikasi, yaitu apa yang dikatakan. Sedangkan dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara mengatakannya yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu, dan bagaimana seharusnya pesan itu ditafsirkan. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:109).

Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat kesengajaan dari komunikasi yang tidak disengaja sama sekali (misalnya ketika anda melamun sementara orang memperhatikan anda) hingga komunikasi benar-benar direncanakan dan disadari (ketika anda menyampaikan pidato). Kesengajaan bukanlah syarat untuk terjadinya komunikasi. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:111).

Komunikasi terjadi dalam konteks ruang dan waktu. Makna pesan juga bergantung pada konteks fisik dan ruang (termasuk iklim, suhu, intensitas cahaya, dan sebagainya), waktu sosial, dan psikologis. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:113). Komunikasi melibatkan prediksi peserta komunikasi. Ketika orang-orang berkomunikasi, mereka meramalkan efek perilaku komunikasi mereka. Dengan kata lain, komunikasi juga terikat oleh aturan atau tatakrama. Artinya, orang-orang memilih strategi tertentu berdasarkan bagaimana orang yang menerima pesan akan merespons. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:115). Komunikasi bersifat sistematis. Setiap individu adalah suatu sistem yang

hidup (*a living system*). Organ-organ dalam tubuh kita saling berhubungan. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:116). Semakin mirip latar belakang sosial-budaya semakin efektiflah komunikasi. Komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang hasilnya sesuai dengan harapan para pesertanya (orang-orang yang sedang berkomunikasi). (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:117).

Komunikasi manusia dalam bentuk dasarnya (komunikasi tatap-muka) bersifat dua-arah. Ketika seseorang berbicara kepada seseorang lainnya, atau kepada sekelompok orang seperti dalam rapat atau kuliah, sebetulnya komunikasi itu berjalan dua-arah, karena orang-orang yang kita anggap sebagai pendengar atau penerima pesan sebenarnya juga menjadi “pembicara” atau pemberi pesan pada saat yang sama, yaitu lewat perilaku nonverbal mereka. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:118).

Komunikasi bersifat prosesual, dinamis, dan transaksional. Seperti juga waktu dan eksistensi, komunikasi tidak mempunyai awal dan tidak mempunyai akhir, melainkan merupakan proses yang sinambung (*continuous*). (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:120).

Komunikasi bersifat *irreversible*. Suatu perilaku adalah suatu peristiwa. Oleh karena merupakan peristiwa, perilaku berlangsung dalam waktu dan tidak dapat “diambil kembali”. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:123). Komunikasi bukan panacea untuk menyelesaikan berbagai masalah. Komunikasi bukanlah panacea (obat mujarab) untuk menyelesaikan persoalan atau konflik itu, karena persoalan atau konflik

tersebut mungkin berkaitan dengan masalah struktural. Agar komunikasi efektif, kendala struktural ini harus juga diatasi. (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:126).

Model Aristoteles. Model Aristoteles adalah model komunikasi paling klasik, yang sering juga disebut model retorik (*rhetorical model*). Filosof Yunanai Aristoteles adalah tokoh paling dini yang mengkaji komunikasi, yang intinya adalah persuasi. Ia berjasa dalam merumuskan model komunikasi verbal pertama. Komunikasi terjadi ketika seseorang berbicara menyampaikan pembicaraannya kepada khalayak dalam upaya mengubah sikap mereka. Tepatnya, ia mengemukakan tiga unsur dasar proses komunikasi, yaitu pembicara (*speaker*), pesan (*message*), dan pendengar (*listener*). (Prof. Dr. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D, 2010:145).

Berbagai sumber menyebutkan bahwa kata *komunikasi* berasal dari bahasa Latin *communis*, yang berarti ‘membuat kebersamaan’ atau ‘membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih’. Akar kata *communis* adalah *communico*, yang artinya ‘berbagi’. Dalam hal ini, yang dibagi adalah pemahaman bersama melalui pertukaran pesan. Komunikasi sebagai kata kerja (*verb*) dalam bahasa Inggris, *communicate*, berarti:

- Untuk bertukar pikiran-pikiran, perasaan-perasaan, dan informasi;
- Untuk menjadikan paham (tahu);
- Untuk membuat sama; dan
- Untuk mempunyai sebuah hubungan simpatik.

Sedangkan, dalam kata benda (*noun*), *communication*, berarti:

- Pertukaran simbol, pesan-pesan yang sama, dan informasi;

- Proses pertukaran di antara individu-individu melalui sistem simbol-simbol yang sama; seni untuk mengekspresikan gagasan-gagasan; dan
- Ilmu pengetahuan tentang pengiriman informasi.

(Nurani Soyomukti, 2016:55). Komunikasi dapat didefinisikan sebagai usaha penyampaian pesan antar manusia. Jadi, ilmu komunikasi adalah ilmu yang mempelajari usaha penyampaian pesan antar manusia. Objek ilmu komunikasi adalah komunikasi, yakni usaha penyampaian pesan antar manusia. (Nurani Soyomukti, 2016:56).

Komunikasi yang bersifat umum: menyatakan bahwa komunikasi menyatakan bahwa komunikasi adalah proses yang berhubungan satu bagian dengan bagian lainnya dengan kehidupan. Dalam hal ini, komunikasi adalah gejala yang umum ada dalam kehidupan, tidak ada kehidupan manusia yang lepas dari proses komunikasi; dan komunikasi bersifat terlalu khusus, menyatakan bahwa komunikasi adalah alat untuk tujuan-tujuan dan bidang-bidang khusus, seperti untuk mengirimkan pesan militer, perintah, dan sebagainya melalui telepon, telegraf, radio, kurir, dan sebagainya. (Nurani Soyomukti, 2016:57).

Komunikasi dengan tingkat kesengajaan. Sengaja berarti dilakukan dengan sadar dan kadang terencana. Dalam hal ini, komunikasi dilakukan secara sadar-pesan dan tindakan mengirimkan pesan dilakukan secara sadar. Komunikasi dipahami sebagai situasi-situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransmisikan suatu pesan kepada seorang penerima dengan disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima. Sedangkan, definisi mengabaikan kesengajaan, misalnya dari Code (1959) yang mendefinisikan

komunikasi sebagai proses yang membuat sesuatu dari yang semula dimiliki oleh seseorang atau monopoli seseorang menjadi dimiliki dua orang atau lebih. Jadi, dalam hal ini kata kuncinya adalah pesan dan informasi yang terbagi bersama antara dua orang akibat pesan yang datang dari satu pihak/orang, entah disadari atau tidak, disengaja atau tidak. (Nurani Soyomukti, 2016:57).

Definisi berdasarkan tingkat keberhasilan dan diterimanya pesan. Dalam hal ini, komunikasi dilihat dengan menekankan pada keberhasilan dan diterimanya pesan. Misalnya, definisi yang menyatakan bahwa komunikasi adalah proses pertukaran informasi untuk mendapatkan saling pengertian. Sedangkan, yang tidak menekankan keberhasilan, misalnya definisi yang menyatakan bahwa komunikasi adalah proses transmisi informasi semata, tak peduli pada tingkat keberhasilan penyampaian pesan tersebut. (Nurani Soyomukti, 2016:57).

Terjadi proses komunikasi, minimal terdiri dari tiga unsur utama:

- Pengirim pesan;
- Pesan; serta
- Target penerima pesan

Ketiga unsur itu adalah unsur-unsur dasar, tetapi proses komunikasi bisa mengandung lebih dari unsur-unsur itu. (Nurani Soyomukti, 2016:58).

Pengirim pesan adalah manusia yang memulai proses komunikasi disebut "komunikator". Komunikator ketika mengirimkan pesan tentunya memiliki motif dan tujuan, yang sering disebut "motif komunikasi". Ada yang menyebut pengirim pesan atau komunikator dengan istilah "pengirim"

saja atau disebut juga “sumber”. Sebagian pengamat dan ilmuwan komunikasi lain ada yang menyebutnya sebagai *encoder*. Istilah “encoder” identik dengan istilah yang diartikan sebagai alat penyandi. “Encoding” adalah proses penyandian, yang disandikan adalah pesan. Komunikator bisa terdiri dari satu orang, banyak orang atau lebih dari satu orang, serta kumpulan orang (massa). (Nurani Soyomukti, 2016:59).

Penerima pesan (komunikan) adalah manusia berakal budi kepada siapa pesan komunikator ditujukan. Ada ahli lain yang menyebut penerima pesan atau komunikan sebagai “decoder”. Dalam proses komunikasi, utamanya sifat dinamis, dapat saling berganti. dalam tataran antar pribadi, peran komunikator dan komunikan bersifat dinamis, dapat saling berganti. Misalnya, dalam kasus di atas, ketika ibu penulis menulis surat sebagai jawaban atas surat yang penulis kirimkan, ia juga telah bertindak sebagai komunikator juga. Ketika penulis menerima surat yang ditulis ibu penulis, dari kaca mata ibu penulis, penulis berfungsi sebagai komunikannya. Demikian seterusnya ketika proses surat menyurat itu terjadi terus menerus yang sifatnya dinamis. Sebagai komunikator, komunikan juga dapat terdiri dari satu orang, banyak orang (kelompok kecil, kelompok besar, termasuk dalam wujud organisasi), dan massa. (Nurani Soyomukti, 2016:60). Indonesia memiliki beragam kebudayaan yang luhur, salah satunya yang menonjol dan telah ada sejak berabad-abad silam adalah tradisi dan kesenian wayang. Wayang merupakan karya seni yang mengandung beragam nilai mulai dari falsafah hidup, etika, spiritual, musik hingga estetika. Cerita

wayang telah dikenal oleh masyarakat Indonesia sebelum Islam masuk di Indonesia.

3. Kajian tentang Moral

Pengertian moral adalah merupakan pengetahuan atau wawasan yang menyangkut budi pekerti manusia yang beradab. Moral juga berarti ajaran yang baik, buruknya perbuatan dan kelakuan. Moralisasi yaitu uraian (pandangan dan ajaran) tentang perbuatan serta kelakuan yang baik. Demoralisasi, yaitu kerusakan moral.

Menurut asal-usul katanya “moral” berasal dari kata *mores* dari bahasa Latin, lalu kemudian diartikan atau di terjemahkan jadi “aturan kesusilaan” ataupun suatu istilah yang digunakan untuk menentukan sebuah batas-batas dari sifat peran lain, kehendak, pendapat atau batasan perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, salah, baik maupun buruk.

Pengertian etika adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan upaya menentukan perbuatan-perbuatan yang di lakukan oleh manusia untuk dikatakan baik atau buruk, dengan kata lain aturan ataupun pola-pola dari tingkah laku yang di hasilkan oleh akal manusia. Karena adanya etika pergaulan dalam masyarakat/bermasyarakat akan terlihat baik & buruknya.

Etika itu bersifat relatif yaitu dapat berubah-ubah sesuai dengan kemajuan zaman. Etika juga diartikan sebagai ilmu yang mempelajari kebaikan & keburukan dalam hidup manusia khususnya perbuatan manusia yang

didorong oleh kehendak serta didasari pikiran yang jernih dengan pertimbangan perasaan.

Etik adalah suatu cabang ilmu filsafat. Yang secara sederhana dapat dikatakan bahwa etik yaitu disiplin yang mempelajari tentang baik & buruk sikap dari tindakan manusia. Etika merupakan sebuah bagian filosofis yang sangat berhubungan erat sekali dengan nilai manusia dalam menghargai suatu tindakan, apakah benar atau salah, dan juga penyelesaiannya baik ataupun tidak. Apa itu moral dan etika?

Sedangkan menurut bahasa, Etik dapat diartikan sebagai – YUNANI áEthos, kebiasaan ataupun tingkah laku, INGGRIS á Ethis, tingkah laku / perilaku manusia yang baik ? tindakan yang harus dilaksanakan manusia sesuai dengan moral pada umumnya.

Sedangkan dalam konteks yang lain secara luas dinyatakan bahwa: Etik yaitu aplikasi dari proses & juga teori filsafat moral terhadap kenyataan yang sebenarnya. Hal ini juga berhubungan dengan prinsip-prinsip dasar serta konsep yang membimbing makhluk hidup dalam hal berpikir dan juga bertindak serta menekankan nilai-nilai mereka.

Macam atau jenis-jenis dari etika

Karena sebagai suatu ilmu maka Etika terdiri atas berbagai macam-macam jenis dan juga ragamnya diantaranya :

1. Etika deskriptif

Memberikan gambaran & ilustrasi tentang tingkah laku manusia ditinjau

dari nilai-nilai baik dan juga buruk serta hal-hal yang mana yang boleh dilakukan sesuai dengan norma etis, yang dianut oleh masyarakat.

2. Etika normative

Membahas & mengkaji ukuran baik, buruknya tindakan manusia, yang biasanya dikelompokkan menjadi, sebagai berikut ini:

3. Etika Umum

Membahas berbagai macam berhubungan dengan kondisi manusia untuk bertindak etis dalam mengambil berbagai macam kebijakan berdasarkan teori-teori dan juga prinsip-prinsip moral.

4. Etika khusus

Etika yang terdiri dari etika sosial, etika individu & etika terapan, pengertiannya yaitu:

- Etika sosial adalah yang menekankan tanggung jawab sosial & hubungan antar sesama manusia dalam aktivitas yang dilakukannya.
- Etika individu adalah lebih menekankan kepada kewajiban manusia sebagai pribadi.
- Etika terapan adalah etika-etika yang diterapkan pada sebuah profesi.

Dengan demikian moral dan etika memiliki perbedaan, tolak ukur yang dipakai dengan moral untuk mengukur tingkah laku manusia yaitu adat istiadat, kebiasaan, dll. yang berlaku di masyarakat. Etika & moral sama artinya tetapi pemakaiannya dalam sehari-hari terdapat sedikit

perbedaan. Moral digunakan untuk perbuatan yang sedang di nilai. Sedangkan etika digunakan untuk sistem nilai yang ada.

Tadi itulah pengertian moral dan etika serta perbedaannya, yang di kutip dari berbagai sumber. Semoga dapat bermanfaat banyak bagi kamu khususnya dalam menambah ilmu pengetahuan.

4. Kajian tentang Nilai

Siapakah manusia? Pertanyaan ini kadang-kadang membutuhkan jawaban yang harus dikaji dari berbagai sudut pandang. Namun, pada hakikatnya manusia adalah makhluk multi-dimensional, kumpulan terpadu, baik fisik biologis maupun psikis (*integrated*), makhluk individual-sosial, makhluk rasional, makhluk religius, makhluk berbudaya, dan lain-lain. Manusia sejak kecil hidup dalam masyarakat. Ia dilahirkan di lingkungan keluarga, tempat ia sekaligus menjadi anggota lingkungan sampai pada akhirnya menjadi bagian dari lingkungan sosial yang lebih besar, yakni lingkungan masyarakat dunia.

Di dalam kehidupannya, manusia sebagai makhluk sosial akan berinteraksi dengan manusia lain, juga dengan lingkungannya. Pada saat berinteraksi tersebut, manusia berhadapan dengan kaidah-kaidah atau aturan-aturan yang diberlakukan di tengah kehidupan sosialnya. Lingkungan sosialnya menghendaki seseorang untuk selalu mengikuti kaidah-kaidah yang berlaku tersebut agar bersinergi dengan tatanan yang

telah diatur sebagai bagian dari budaya sosialnya. Kaidah-kaidah sosial budaya tersebut antara lain:

- a. Kaidah Moral
- b. Kaidah Sosial
- c. Kaidah Budaya
- d. Kaidah Agama

Kaidah-kaidah tersebut kemudian diwariskan kepada generasi selanjutnya melalui proses pendidikan. Cara untuk mewariskan budaya sosial ini di setiap masyarakat berbeda, terutama untuk pola pewarisan tingkah laku. Namun, pada umumnya terdapat tiga lembaga yang dijadikan sebagai media pembelajaran, yaitu lembaga informal, lembaga formal, dan lembaga non-formal.

Proses sosial dimulai dari interaksi sosial dan dalam proses sosial tersebut selalu terjadi interaksi sosial. Menurut Made Pidharta (2000), interaksi dan proses sosial didasari oleh faktor-faktor:

- a. Imitasi

Imitasi atau peniruan bisa bersifat positif, bisa pula negatif. Apabila seorang anak melihat orang tua, guru atau masyarakat di lingkungan bergaulnya berpakaian rapi atau bertutur kata terpuji, maka anak tersebut sudah meniru dan mensosialisasi diri secara positif, baik terhadap orang tua, guru maupun lingkungan sosialnya. Namun, ketika seorang anak meniru perilaku jelek atau negatif yang dilakukan orang tua, guru, dan masyarakat di lingkungan sosialnya, maka anak tersebut masuk pada lingkungan sosial

negatif yang kemudian membentuk pribadi dan pola tingkah laku sosialnya di masa datang.

b. Sugesti

Sugesti akan terjadi apabila seorang anak menerima atau tertarik pada apa yang dilihatnya terhadap mayoritas sikap orang-orang yang berwibawa dan bernilai positif, serta disegani dan dihormati di lingkungan sosialnya. Sugesti terhadap apa yang dilihatnya akan memberi jalan bagi anak untuk mensosialisasikan dirinya dengan keadaan tersebut.

c. Identifikasi

Seorang anak dapat mensosialisasikan dirinya melalui identifikasi, yaitu saat anak berusaha atau mencoba menyamakan dirinya dengan orang lain, baik secara sadar maupun di bawah sadar.

d. Simpati

Simpati akan terjadi pada saat seseorang merasa tertarik dengan orang lain. Faktor perasaan memegang peranan penting untuk menumbuhkan simpati. Oleh sebab itu, hubungan yang akrab perlu dikembangkan antara guru, orang tua, lingkungan sosial, dan anak agar rasa simpati mudah muncul dan proses sosialisasi mudah terjadi. Dengan demikian, anak pun mudah tertib mematuhi segala tata aturan yang diberlakukan di lingkungan keluarga, sekolah maupun di lingkungan masyarakatnya.

Untuk memudahkan proses sosialisasi dalam pendidikan, guru perlu menciptakan situasi, terutama pada dirinya sendiri agar faktor-faktor

yang mendasari proses sosialisasi itu muncul pada diri anak-anak. Menurut Coleman (dalam Made Pidharta, 2000), hal terpenting dari fungsi sekolah adalah memberikan dan membangkitkan kebutuhan sosial dan rekreasi. Kebutuhan rekreasi tersebut membuat anak-anak merasa gembira, antusias, dan tidak seperti dipaksa datang ke sekolah. Perasaan seperti ini bertalian erat dengan perasaan sosial. Hal tersebut dipengaruhi oleh kondisi di saat anak-anak sudah dapat berteman dengan baik antara satu dan yang lain, maka anak akan merasa aman, bebas dari rasa curiga dan takut. Kondisi ini memberikan rasa senang dan puas pada anak saat belajar di sekolah.

Pada proses sosial terdapat interaksi sosial, yaitu suatu hubungan sosial yang dinamis. Interaksi ini menurut Made Pidharta (2000) akan terjadi apabila memenuhi 2 (dua) syarat:

a. Kontak sosial

Kontak sosial ini dapat berlangsung dalam 3 (tiga) bentuk, yakni:

- 1) Kontak antarindividu, adalah kontak antara individu dan kelompok sosialnya atau sebaliknya, dan
- 2) Kontak antar kelompok,

b. Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran dan perasaan seseorang kepada orang lain atau sekelompok orang. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu melalui pembicaraan, mimik, lambang-lambang, dan alat-alat.

Sementara itu, bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Abu Ahmadi (2003), antara lain:

- a. Kerja sama
- b. Akomodasi
- c. Asimilasi
- d. Persaingan
- e. Pertikaian

Pada proses interaksi sosial, sangat perlu diperhatikan nilai-nilai yang ada. Nilai adalah alat yang menunjukkan alasan dasar bahwa cara pelaksanaan atau keadaan akhir tertentu lebih disukai secara sosial dibandingkan cara pelaksanaan atau keadaan akhir yang berlawanan. Menurut Young (Eko Digdoyo, 2015), nilai sosial adalah asumsi-asumsi yang abstrak tentang apa yang benar dan apa yang penting. Adapun macam-macam nilai, adalah: nilai budaya, nilai moral, nilai agama, nilai politik, nilai keilmuan, nilai ekonomi, nilai seni, nilai sosial, nilai solidaritas, nilai kuasa, nilai material, nilai vital, nilai religius, nilai kerohanian, nilai logika, nilai estetika, nilai etika, nilai kebenaran, nilai keindahan, nilai watak, nilai kejasmanian, nilai perserikatan, nilai rekreasi, nilai dominan, nilai yang mendarah daging, nilai subjektif, nilai objektif, nilai kesusilaan, dan nilai spiritual.

Nilai budaya merupakan nilai yang berkaitan dengan pemikiran, kebiasaan, dan hasil karya cipta manusia; merupakan suatu hal yang

dianggap baik atau buruk bagi kehidupan. Nilai ini bersifat abstrak, namun ia menjadi pedoman bagi kehidupan masyarakat.

Nilai moral adalah nilai yang berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk; menjadi dasar kehidupan manusia dan masyarakat. Nilai ini menjadi istilah bagi manusia untuk menyebut manusia atau orang lain saat bertindak negatif atau positif.

Nilai agama merupakan nilai yang berkaitan dengan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan oleh Allah SWT dan utusan-utusannya. Salah satu dari macam-macam nilai yang mendasari perbuatan seseorang atas dasar pertimbangan kepercayaan bahwa sesuatu itu dipandang benar menurut ajaran agama.

Nilai politik adalah nilai yang berkaitan dengan cara manusia untuk meraih kemenangan. Suatu kegiatan bangsa yang bertujuan untuk membuat, mempertahankan, dan mengamandemen peraturan-peraturan umum yang mengatur kehidupannya; berarti tidak dapat lepas dari gejala konflik dan kerja sama.

Nilai keilmuan, nilai ini merupakan salah satu dari macam-macam nilai yang menjadi dasar perbuatan seseorang atau sekelompok orang yang bekerja, terutama dasar pertimbangan rasional. Nilai keilmuan ini dipertentangkan dengan nilai agama.

Nilai Ekonomi, nilai ini merupakan salah satu dari macam-macam nilai yang mendasari perbuatan seseorang atau sekelompok orang atas dasar pertimbangan ada tidaknya keuntungan finansial sebagai akibat dari

perbuatannya itu. Nilai ekonomi dikontraskan dengan nilai seni. Nilai seni merupakan salah satu dari macam-macam nilai yang mendasari perbuatan seseorang atau sekelompok orang berdasarkan pertimbangan rasa keindahan atau rasa seni yang terlepas dari berbagai pertimbangan material.

Nilai sosial merupakan nilai yang dianut oleh suatu masyarakat, mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat. Untuk menentukan sesuatu itu dikatakan baik atau buruk, pantas atau tidak pantas harus melalui proses menimbang. Hal ini tentu sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dianut masyarakat. Dengan demikian, tidak mengherankan apabila antara masyarakat yang satu dan yang lain terdapat perbedaan tata nilai.

Nilai solidaritas, nilai ini merupakan salah satu dari macam-macam nilai yang mendasari perebutan seseorang terhadap orang lain tanpa menghiraukan akibat yang mungkin timbul terhadap dirinya sendiri, baik itu merupakan keberuntungan maupun ketidakberuntungan. Nilai solidaritas ini dikontraskan dengan nilai kuasa. Nilai kuasa adalah salah satu dari macam-macam nilai yang mendasari perbuatan seseorang atau sekelompok orang atas dasar pertimbangan baik buruknya untuk kepentingan diri atau kelompoknya.

Nilai material adalah segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan jasmani manusia atau kebutuhan ragawi manusia. Sementara itu, nilai vital merupakan segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan kegiatan atau aktivitas.

Nilai religius, nilai ini merupakan nilai kerohanian tertinggi dan mutlak serta bersumber pada kepercayaan atau keyakinan manusia. Selanjutnya, nilai kerohanian merupakan segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia. Selain itu, terdapat nilai yang langsung mengkontraskan dua sisi berbeda, yaitu nilai logika, nilai tentang benar dan salah; nilai estetika, nilai tentang indah dan tidak indah; serta nilai etika, adalah nilai tentang baik dan buruk.

Selanjutnya, nilai kebenaran, nilai ini merupakan sesuatu yang bersumber pada akal (rasio, budi, cipta) manusia. Nilai keindahan, yaitu sesuatu yang bersumber pada unsur perasaan manusia. Nilai Watak, nilai ini meliputi semua tantangan, kesalahan pribadi dan sosial termasuk keadilan, kesediaan menolong, kesukaan pada kebenaran, dan kesediaan mengontrol diri. Nilai kejasmanian, nilai ini berhubungan dengan kondisi jasmani seseorang. Nilai perserikatan, nilai ini meliputi berbagai bentuk perserikatan manusia dan persahabatan kehidupan keluarga, sampai dengan tingkat internasional.

Terdapat juga nilai rekreasi, nilai ini merupakan nilai-nilai permainan pada waktu senggang, sehingga memberikan sumbangan untuk mensejahterakan kehidupan maupun memberikan kesegaran jasmani dan rohani. Nilai dominan, yaitu nilai yang dianggap lebih penting dibanding nilai lain. Nilai yang mendarah daging adalah nilai yang telah menjadi kepribadian dan kebiasaan seseorang menjalankannya secara tak sadar.

Terakhir, terdapat nilai subjektif, nilai suatu subjek yang bergantung pada subjek yang menilainya. Nilai objektif, nilai suatu objek yang melekat pada objeknya dan tidak bergantung pada subjek yang menilai (bersifat universal). Nilai Kesusilaan adalah nilai yang berkaitan dengan sopan-santun dalam berbagai aktivitas masyarakat. Nilai spiritual, nilai spiritual adalah nilai yang ada di dalam kejiwaan manusia. (@ayunitafirdausa instragram: @ayunitafirdsa., Ask, Fm: @ayunitafirdausa Path: Ayunita Fisdausa). Sedangkan arti Norma sendiri dalam kamus umum bahasa Indonesia susunan W.J.S Poerwardarminta, kata *norma* dijelaskan sebagai “ukuran” (untuk menentukan sesuatu); “ugeran”. Kata lain dalam bahasa Indonesia yang sering dianggap seakan-akan sebagai sinonim kata “norma” adalah “kaidah”. Akan tetapi dalam kamus tersebut penjelasan kata “norma” dan kata “kaidah”, tidak dikaitkan sama sekali. Kata “kaidah”, diberi arti sebagai “perumusan dari asas-asas yang menjadi hukum; aturan yang tentu; patokan; dalil (dalam ilmu pasti).

Kata “norma” berasal dari bahasa Belanda, *norm*, yang oleh Wojowasito diberi arti sebagai “noma; aturan; ukuran; nilai”. Dengan memperhatikan penjelasan-penjelasan tersebut, penulis lebih cenderung untuk memberi arti norma sebagai *ugeran* atau *patokan* atau *aturan perilaku*. (Ir. Sujamto, 1987:17).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dimaksud dengan norma antara lain:

2. Aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok di masyarakat, dipakai sebagai paduan, tatanan, dan kendalian tingkah laku, yang sesuai dan diterima.
3. Aturan, ukuran, atau kaidah yang dipakai sebagai tolok ukur untuk menilai atau memperbandingkan sesuatu. Dengan kata lain, Norma adalah kaidah atau aturan yang menjadi petunjuk hidup dalam kehidupan masyarakat.

Macam-Macam Norma

1. Norma Agama

Norma agama adalah peraturan hidup yang harus diterima oleh manusia sebagai bentuk perintah, larangan dan ajaranyang bersumber dari Tuhan Yang Maha Esa yang bersifat *dogmatis*. Dogmatis adalah ajaran yang harus dilaksanakan dan tak boleh dikurangi atau ditambah.

Bagi setiap pemeluk agama, mengakui dan meyakini jika peraturan yang paling besar ialah peraturan yang berasal dari Tuhan Yang Maha Esa. Pemeluk agama berpendapat jika norma agama merupakan satu-satunya norma yang mengatur mengenai peribadatan dalam rangka melaksanakan hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa.

Akan tetapi, para pemeluk agama juga menganut peraturan-peraturan hidup yang bersifat kemasyarakatan, yang biasa disebut dengan peraturan-peraturan yang mengatur hubungan antara manusia dan memberikan perlindungan kepada diri serta harta bendanya.

2. Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan adalah peraturan hidup yang dianggap sebagai suara hati sanubari manusia, tentang baik buruknya suatu perbuatan. Norma ini merupakan sumber moral dan hati nurani manusia. Pelanggaran norma ini adalah pelanggaran terhadap perasaannya yang berakibat terhadap bentuk penyesalan, rasa malu dan menjadikan merasa bersalah. Norma kesusilaan merupakan bentuk peraturan-peraturan kepada manusia sehingga manusia di dalam hidupnya menjadi manusia yang lebih sempurna.

3. Norma Kesopanan

Norma Kesopanan adalah peraturan hidup yang timbul dari pergaulan segolongan manusia di dalam masyarakat dan dianggap sebagai tuntutan pergaulan sehari-hari dalam masyarakat tersebut. Norma ini timbul dan diadakan oleh masyarakat itu sendiri untuk mengatur pergaulan, sehingga masing-masing setiap anggota masyarakat bisa saling menghormati satu sama lain.

Norma kesopanan merupakan bentuk pedoman dalam mengatur tingkah laku manusia terhadap manusia yang ada di sekitarnya. Di dalam masyarakat tertentu, kesopanan ditetapkan sebagai peraturan yang mengatur apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh untuk dilakukan oleh seseorang anggota masyarakat.

Norma kesopanan ini bersifat relatif, yang berarti apa yang dianggap sebagai norma kesopanan, berbeda-beda di berbagai tempat, lingkungan bahkan waktu. Sumber norma kesopanan berasal dari keyakinan masyarakat yang saling bersangkutan.

4. Norma Hukum

Norma hukum adalah peraturan-peraturan yang dibuat oleh badan atau lembaga yang berwenang untuk mengatur kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sisnya mengikat setiap orang dan pelaksanaannya bersifat memaksa oleh alat-alat negara. Dalam masyarakat tertentu, ada hukum yang berlaku sesuai lisan yang disebut dengan hukum adat.

Norma hukum berfungsi sebagai berikut:

1. Melengkapi norma yang lain dengan sanksi nyata dan tegas.
2. Mengatur hal-hal yang belum diatur oleh norma-norma lain.
3. Norma hukum kadang mengatur hal-hal yang bisa bertentangan dengan norma yang lain. Contohnya, pengatur pelaksanaan hukuman mati, meskipun di dalam norma pada umumnya adalah dilarang untuk membunuh.

B. Bentuk Penyajian Pertunjukan wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo.

Bentuk merupakan sesuatu yang terwujud baik secara audio atau visual, sehingga setiap bentuk seni dapat terindra, yaitu terdengar, dan terlihat. Hal tersebut senada dengan pernyataan Jakob suemardjo yang mengatakan bahwa setiap benda seni harus memiliki wujud agar dapat diterima secara indrawi. Melalui bentuk tersebut sebuah karya seni dapat diketahui struktur yang terdapat di dalamnya. Bentuk dalam pengertian yang paling abstrak berarti struktur, artikulasi, hasil menyeluruh dari hubungan berbagai faktor yang saling bergayutan,

atau lebih tepatnya ditraketnya keseluruhan aspek. Dalam dunia seni pertunjukan, khususnya Wayang kulit, meliputi tema cerita,(awal, tengah, akhir) .tokoh wayang kulit, Dalang, sinden, iringan musik gamelan jawa. Masing- masing unsur tersebut saling berelasi dalam menciptakan keutuhan dan keterpaduan dari sebuah garapa/ pertunjukan .Secara garis besar unsur-unsur tersebut dapat dapat dikelompokan menjadi dasar penyajian. Panggung, tema cerita, penokohan , pembabagan. Tata iringan.

1. Tata Panggung

Dalam pertunjukan seni- seni tradisi keberadaan tata panggung tidak menjadi suatu yang penting, karena pertunjukan seni tradisi dapat di lakukan dimana saja dan tidak menggunakan dekorasi panggung yang rumit. Tata panggung pertunjukan wayang kulit di Museum Negeri Sonobudoyo berupa sebuah panggung ukuran 9x12 meter, tinggi ½ meter, di panggung bagian belakang dipasang kelir, dan ditengah atas di lengkapi dengan lampu blencong sebagai penerang kelir. Kemudian batang pohon pisang diletakkan di depan bawah kelir yang digunakan untuk menancapkan wayang kulit dan ditata rapi di atas kanan dan kiri di samping kelir. Kemudian diletakkan kotak wayang yang bersebelahan dengan tempatnya seorang dalang memainkan tema cerita wayang kulit. Kemudian panggung dibagian depan di tata seperangkat gamelan jawa pelog slendro. Sebagai pengiring

pertunjukan wayang kulit. Panggung bagian kanan ditempati oleh para sinden sebagai pengiring suara atau tembang jawa.

a. Tema Cerita Wayang kulit

Tema cerita dalam pertunjukan wayang kulit di Museum Negeri Sonobudoyo adalah tema literer bersifat naratif, karena untuk menceritakan sesuatu seperti dogeng, sejarah ,cerita rakyat, pengalaman pribadi , interpretasi karya fiksi dan lain sebagainya. Pertunjukan wayang kulit adalah bersifat naratif karena bercerita yang ada dalam tema cerita yang diperankan oleh Dalang.

b. Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berkelakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh- tokoh yang dihadirkan seorang seniman dalang menyampaikan pesan-pesan dan pandangan-pandangannya , Masing-masing tokoh membawakan karakter yang berbeda-beda, karakter yang dibawa oleh tokoh Penokohan dapat terlihat melalui dialog dan gerak tubuhnya. Dalam hal pertunjukan wayang kulit , semua itu diperankan diaolog oleh dalang, wayang kulit sebagai media dan sesuai dengan tokoh-tokoh yang diperankan.

c. Pembabakan

Pagelaran wayang (khususnya pagelaran wayang kulit purwa), seperti yang kita kenal pada masa sekarang, seringkali dipahami secara sepotong-sepotong dan tidak lengkap. Bahkan ada yang berpendapat, bahwa pagelaran wayang selalu dilakukan pada malam hari semata. Ini merupakan pemahaman yang lazim di kalangan masyarakat kita. Tetapi, apakah kita

pernah memahami bagaimana sebenarnya pelaksanaan pagelaran wayang secara lengkap? Pembabakan *pagelaran*, adalah pembagian *pagelaran* menjadi penggal-penggal waktu tertentu, yang kemudian disebut 'babak'. Setiap babak dalam suatu *pagelaran*, masing-masing pada dasarnya mempunyai dukungan sejumlah unsur pembangun babak; misalnya : adegan, peran, fungsi, sifat, atau suasana tertentu; baik dalam bentuk sendiri-sendiri, maupun dalam bentuk gabungan antar sekurang-kurangnya dua unsur atau lebih.

Pada *pagelaran wayang kulît pûrwâ*, sebenarnya secara garis besar pembabakannya bisa digolongkan menjadi tiga; yaitu :

- a. Babak awal (babak pembuka); biasanya merupakan berbagai permainan awal *karawitan* atau permainan awal *ricikan gamelan* yang dilakukan di luar *pagelaran wayang kulît pûrwâ*. namun dalam Perrtunjukan wayang kulit di Museum Negeri Sonobudoyo babak awal dengan gendhing srepeg /awalan. Untuk ertanda bahwa pagelaran wayang kulit segera dimulai. Dalam hal ini dalang segera menempatkan diri untuk memainkan tema cerita yang akan di *lakonkan* pada saat pertunjukan.
- b. Babak tengah *pagelaran wayang kulît pûrwâ*; merupakan permainan *karawitan* atau permainan *ricikan gamelan*, yang mendukung secara langsung *pagelaran wayang kulît pûrwâ*. dalam babak ini tema cerita yang disampaikan adalah perang atau klimaks tema cerita.

- c. Babak Akhir dalam pagelaran wayang kulit di Museum Sonobudoyo adalah babak penutup, dimana babak ini adalah babak penyampaian pesan moral dari rangkuman tema cerita dari awal pertunjukan wayang kulit .

2. Tata Irian

Tata iringan yang digunakan dalam pertunjukan wayang kuli di Museum Negeri Sonobudoyo adalah terdiri dari seperangkat alat gamelan jawa pelog- slendro yaitu:

Kendang, Demung, Kenong, Saron, Siter, Peking, Rebab, Bonang, Gender, Gambang, Slenthem, Gong, Kempul, Gambang

C. Proses Penyampaian Pesan Moral Pada Pertunjukan Wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo Dalam *Lakon* Ramayana.

Proses Penyampaian Pesan Moral Pada Pertunjukan Wayang Kulit di

Museum Negeri Sonobudoyo Dalam *Lakon* Ramayana adalah :

1. Menyiapkan Cerita
2. Mencetak Pamflet
3. Menyiapkan Penyajian/ Pagelaran wayang kulit .
4. Menyiapkan panggung Pagelaran ukuran 9x12 beserta alat-alat

pendukungnya, seperti Kelir, Wayang, Batang Pisang, lampu

lencong, alat musik gamelan jawa seperngkat gamelan pelog dan

gamelan slendro.

5. Dalang menceritakan cerita yang sudah ditentukan

Untuk Menyiapkan Pagelaran diawali oleh Bapak Tarlubi (68 tahun) : Diawali mulai jam 5 sore beliu sudah menyiapkan pagelaran:

menyiapkan panggung, yang akan ditata segala *ubo rampe* penunjang pagelaran, di mulai dari penataan wayang kulit, Ramayana yang di tata di samping kanan – dan samping kiri Kelir, yang di tancapkan di batang pohon pisang, setelah itu kemudian Wayang Kulit Mahabarata tetap diletakkan di Kotak Wayang yang ditata didepan panggung bagian depan tengah , bersebelahan dngan tempat untuk Dalang memainkan Wayang Kulit.

Kemudian menata Wayang di atas Kotak Wayang, Wayang-Wayang Yang ditata yang menjadi *lakon* pada saat malam itu/atau malam pertunjukan. Kemudian menyiapkan dan menata alat musik gamelan Jawa kompli Pelog Slendro, yang terdiri dari Kendang, Demung, Kenong, Saron, Siter, Peking, Rebab, Bonang, Gender, Gambang, Slenthem, Gong, Kempul, Gambang. Adapun dalam pembagian tugas penabuh/pengrawit yang berjumlah 17 orang bebas untuk menabuh alat musik mana saja dan tdk ditentukan harus memilih salah satu itu saja setiap kali pagelaran, kemudian Dalang yang berjumlah enam orang di bai menjadi satu pekan setiap malam satu dalang dan satu eposode cerita, sedangkan sinden atau swarati ada 4 orang pesinden, di bagi sesuai dengang kebutuhan, kadang setiap malam ada dua org pesinden, kadang juga ada tiga dan empat sekaligus manggung bersama dalam satu malam pada Pagelaran . Setelah penataan panggung atau penataan pagelaran selesai, Pak Tarlubi menyiapkan dan menata kursi didepan panggung pagelaran, disiapkan untuk para tamu/ pengunjung yang akan menonton pertunjukan wayang. Adapun Kemudian memasang spanduk yang bertulisan tentang yang berkaitan dengan pertunjukan wayang

maupun tentang Museum Negeri Sonobudoyo. Setelah itu menyiapkan Pamflet yang sudah di cetak sebelumnya di tata di meja Resepsionis atau dibagian promosi, dengan isi pamflet adalah tema cerita , jalan cerita Wayang Kulit yang akan di pagelarkan, dengan menggunakan bahasa inggris. Pamflet disediakan untuk khususnya pengunjung dari manca Negara yang tidak tahu bahasa Indonesia, dengan pamflet bisa membaca dan mengetahui jalan cerita Wayang Kulit Yang sedang dipertunjukkan. Setelah semuanya selesai, Kemudian para pelaku /para pemain /paara kru pendukung pagelaran Wayng Kulit mulai mempersiapkan diri jam 7.30 malam. Jam 8 malam tepat pertunjukan wayang kulit di Museum Negeri Sonobudoyo di mulai.

D. Faktor pendukung dan penghambat Proses Penyampaian Pesan Moral PadaPertunjukan Wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo.

1. Faktor Pendukung:

Pelebagaan Museum Negeri Sonobudoyo, keberlangsungan pertunjukan dalam rangka sebagai pelestarian budaya. Ada penonton tidak ada penonton tetap mengadakan pagelaran wayang kulit. Hal ini di dukung oleh pemerintah Daerah setempat yaitu Daerah Istimewa Yogyakarta. Pemerintah Daerah setempat membiayai, mencukupi yang di butuhkan sebagai pendukung berjalannya pagelaran wayang kulit, yang di adakan setiap hari, mulai hari senin sampai dengan hari sabtu, kecuali hari libur nasional pagelaran tutup.Bahkan dari mulai Dalang, pengrawit, sinden, dan bagian menyiapkan pagelaran. Pemerintah daerah setempat memberikan honor

sesuai dengan PERDA atau Upah Minimum Regional (UMR). Beberapa hal di atas adalah faktor yang mendukung keberlangsungan pertunjukan wayang kulit di Museum Negeri Sonobudoyo Yogyakarta.

2. Faktor Penghambat:

Faktor penghambat keberlangsungannya pertunjukan wayang kulit di Museum Negeri Sonobudoyo adalah dipengaruhi oleh kurangnya perhatian dari masyarakat di lingkungan maupun masyarakat luas pada umumnya yang kurang tentang kepedulian terhadap kesenian tradisi, khususnya wayang kulit, dan arus globalisasi, minimnya masyarakat, khususnya generasi muda yang cenderung tidak peduli dengan kebudayaan Jawa peninggalan nenek moyang, khususnya wayang kulit, mereka lebih cenderung dan peduli dengan budaya Barat, seperti pertunjukan dari luar, dan juga masih beranggapan bahwa budaya kita khususnya wayang kulit dianggap kesenian kuno dan tidak ada nilainya. Pertunjukan wayang kulit dikalahkan dengan Gadget yang serba canggih dan menarik menurut mereka. Faktor ini yang kadang menjadi penghambat keberlangsungan pesan moral yang terdapat dalam tema cerita wayang kulit di Museum Negeri Sonobudoyo.

F. Analisis

1. Proses Penyampaian Pesan Moral Pada Pertunjukan Wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo.

Proses Penyampaian Pesan Moral Pada Pertunjukan Wayang di Museum Negeri Sonobudoyo adalah tergolong sangat sederhana. Saat

pertama kali Wayang Kulit Di Pertunjukan, pada awal mulanya sebelum pertunjukan tetap menggunakan sarana sesaji tetapi hanya di lakukan sekali pada jaman saat pertama kali dipertunjukkan, saat itu sesaji yang disiapkan berupa, tumpeng rombyong, godangan, piang raja setangkep, jenang putih, jenang merah, jenang hitam, jenang kuning, tukon pasar, teh pahit, kopi pahit, air putih, air bunga, (sekar telon: melati, kanthil, kenongo), kinang (daun sirih+njet), luwean, kendi- dadap srep. menurut Bapak Suparman , Ketua Grup Dalang di Museum Negeri Sonobudoyo”

Ada empat macam jenang yang disajikan adalah menggambarkan empat kiblat, yaitu utara, timur, barat selatan, dgambarkan dalam tubuh manusia yaitu , luama, amarah mutmainah, supiah.

Pertunjukan Wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo sampai dengan sekarang berjalan Pagelaran, sesaji itu sudah tidak disiapkan lagi. Hanya sekali saat pertama pada jaman duku dimualinya pagelaran. Pagelaran Wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo disajikan sebagai pertunjukan hiburan, namun demikian tidak terlepas dari pesan moral yang disampaikan oleh dalang lewat Tema Cerita. Menurut Pak Tarlubi umur 68 tahun, yang mengurus semua hal alam pagelaran Wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo:

“ Bentuk pertunjukan Wayang Kulit di museum berdurasi 2 jam , dari jam 8 sampai dengan jam 10 malam.

Pertunjukan hanya sebagai hiburan, para touris manca negara yang berkunjung di museum melihat museum wayang Kulit dari berbagai daerah dan Negara, sebagai contoh bentuk dan permainan wayang yang diperankan oleh Dalang.

Ada penonton atau tidak tetap diadakan pagelaran wayang kulit.

Wayang yang di gunakan pertunjukan adalah wayang komplit dari ramayana dan Mahabarata.

Yaitu Pendawa, Ngastina, Pancawati, Ngalengka diraja. Dalam satu minggu atau satu pekan terdapat dalam 8 episode, untuk dibagi 6 orang Dalang

Kemudian iringannya seperangkat alat gamelan Jawa komplet Pelog dan Slendro. Dengan 17 orang pengrawit atau penabuh, setiap hari berputar untuk menabuh alat musik apa saja, tidak ditentukan setiap orang harus menabuh alat musik tertentu dan dibantu oleh iringan suara dari para pesinden 4 orang yang membawakan lagu Jawa .”

Menurut Pak Tatang Subiat (56 tahun) administrator pagelaran Wayang dan

Pengawasan Peralatan di Museum Negeri Sonobudoyo Yogyakarta,

Mengatakan: Bahwa Pagelaran Wayang Kulit di Museum Sonobudoyo tidak berdiri sendiri

Pagelaran Wayang Kulit Setia di Museum Sonobudoyo tidak berdiri sendiri, ada kaitannya dengan museum. Di museum ada ruang pameran Wayang, yang dikunjungi oleh turis domestik maupun turis luar negeri, harapan dari pihak pengelola museum, agar para turis setelah melihat pameran Wayang, beliau sekaligus bisa melihat eksemplar pertunjukan Wayang apabila sedang dipagelarkan .

Menurut Pak Suparman Ml Cermo Baskoro (70 tahun) Ketua dalang

Museum Negeri Sonobudoyo:

Proses penyampaian pesan moral pada pertunjukan Wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo bercerita melalui cerita Wayang yang sudah disiapkan, cerita tokoh yang baik dan cerita tokoh yang buruk, pesan yang diterima tidak baik, untuk ditinggalkan, pesan yang diterima baik untuk dilakukan, yang baik untuk dipelajari, pagelaran sebagai tontonan, tuntunan dan tatanan, / tauladan. Untuk diteladani.

Dalam Pagelaran wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo mengambil cerita dari Wayang Mahabharata dan Ramayana, yaitu cerita Kematian Rahwana, Penculikan Shinta, Misi Hanoman, Bendungan Rama, Misi Anggada, Kematian Prahastha, Trigangga Mencari Ayahnya, Kematian Kumbakarna. Kedelapan cerita ini dibawakan oleh enam dalang.

Dalam cerita ini menggambarkan tentang sifat manusia yang, baik, yang buruk, yang bijaksana, yang serakah, yang menolong.

Dewi Shita menggambarkan seorang perempuan yang teguh pendiriannya dan setia pada suami, karena dia tetap mempertahankan kesuciannya untuk suami yaitu Rama, dan tidak mau dipersuntik, bahkan di jaham oleh Rahwana yang telah mencucuknya.

Rahwana menggambarkan sifat manusia yang serakah, mengambil istri orang untuk dipersuntik dengan segala cara, dengan menculik Dewi Shinta.

Anoman menggambarkan sifat manusia yang baik mau memperingatkan Rahwana, supaya jangan melakukan tindakan yang tidak baik, “ bahwa orang yang serakah akan mengakibatkan atau membuat celaka “

Rama, Menggambarkan sifat satria yang pemberani, dan bertanggung jawab, mengambil Dewi Shinta dari sanggar Rahwana di Alengka Diraja, dengan menambak laut, untuk menyeberang dirinya dan pasukan, untuk menyerbu Alengka Diraja, Menjemput Dewi Shinta Istrinya.

Setelah Rama berhasil membawa pulang Dewi Shinta, kemudian Dewi Shinta di obong, untuk membuktikan kesuciannya, kenyataannya Dewi Shinta tidak terbakar menggambarkan sifat manusia yang jujur, yang bersih hatinya tidak akan celaka.

Pesan moral yang terdapat dalam pertunjukan Wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo adalah, mengajarkan kepada manusia, untuk tidak berbuat serakah, semena-mena terhadap orang lain, mengajarkan tentang hal kebaikan, baik ucapan maupun tindakan, mengajarkan tentang kejujuran, mengajarkan tentang taulanan, panutan, tanggung jawab dan berjiwa besar.

Proses Penyampaian Pesan Moral Pada Pertunjukan Wayang Kulit di Museum Negeri Sonobudoyo adalah :

6. Menyiapkan Cerita
7. Mencetak Pamflet
8. Menyiapkan Penyajian/ Pagelaran wayang kulit .
9. Menyiapkan panggung Pagelaran ukuran 9x12 beserta alat-alat

pendukungnya, seperti Kelir, Wayang, Batang Pisang, lampu

lencong, alat musik gamelan Jawa seperangkat gamelan pelog dan gamelan slendro.

10. Dalang menceritakan cerita yang sudah ditentukan

Untuk Menyiapkan Pagelaran diawali oleh Bapak Tarlubi (68 tahun) : Diawali mulai jam 5 sore beliau sudah menyiapkan pagelaran: menyiapkan panggung, yang akan ditata segala *ubo rampe* penunjang pagelaran, di mulai dari penataan wayang kulit, Ramayana yang di tata di samping kanan – dan samping kiri Kelir, yang di tancapkan di batang pohon pisang, setelah itu kemudian Wayang Kulit Mahabarata tetap diletakkan di Kotak Wayang yang ditata di panggung bagian depan tengah, bersebelahan dengan tempat untuk Dalang memainkan Wayang Kulit.

Kemudian menata Wayang di atas Kotak Wayang, Wayang-Wayang Yang ditata yang menjadi *lakon* pada saat malam itu/atau malam pertunjukan. Kemudian menyiapkan dan menata alat musik gamelan Jawa komplek Pelog Slendro, yang terdiri dari Kendang, Demung, Kenong, Saron, Siter, Peking, Rebab, Bonang, Gender, Gambang, Slenthem, Gong, Kempul, Gambang. Adapun dalam pembagian tugas penabuh/pengrawit yang berjumlah 17 orang bebas untuk menabuh alat musik mana saja dan tdk ditentukan harus memilih salah satu itu saja setiap kali pagelaran, kemudian Dalang yang berjumlah enam orang di bagi menjadi satu pekan setiap malam satu dalang dan satu episode cerita, sedangkan sinden atau swarati ada 4 orang pesinden, di bagi sesuai dengan kebutuhan, kadang setiap malam ada dua org pesinden, kadang juga ada tiga dan empat sekaligus manggung bersama dalam satu malam pada Pagelaran. Setelah penataan

panggung atau penataan pagelaran selesai, Pak Tarlubi menyiapkan dan menata kursi didepan panggung pagelaran, disiapkan untuk para tamu/ pengunjung yang akan menonton pertunjukan wayang. Adapaun Kemudian memasang spanduk yang bertulisan tentang yang berkaitan dengan pertunjukan wayang maupun tentang Museum Negeri Sonobudoyo. Setelah itu menyiapkan Pamflet yang sudah di cetak sebelumnya di tata di meja Resepsionis atau dibagian promosi, dengan isi pamflet adalah tema cerita , jalan cerita Wayang Kulit yang akan di pagelarkan, dengan menggunakan bahasa inggris. Pamflet disediakan untuk khususnya pengunjung dari manca Negara yang tidak tahu bahasa Indonesia, dengan pamflet bisa membaca dan mengetahui jalan cerita wayang kulit yang sedang dipertunjukkan. Setelah semuanya selesai, Kemudian para pelaku /para pemain /paara kru pendukung pagelaran Wayng Kulit mulai mempersiapkan diri jam 7.30 malam. Jam 8 malam tepat pertunjukan wayang kulit di Museum Negeri Sonobudoyo di mulai.

G. Sinopsis Cerita / *Lakon* Ramayana

Episode 1

PENCULIKAN SHINTA

Adegan 1 : Kerajaan Alengka - Negara Raksasa.

Karakter : Raja Rahwana, Marica, Indrajit, Prahasta.

Rahwana sedang berbicara dengan Indrajit - anaknya, Prahasta - Perdana Menteri, dan Marica - pelayannya, tentang keinginannya untuk menjadikan Shinta sebagai ratu. Ini adalah kesepakatan bahwa Marica akan menggoda Shinta. Atas perintah raja, Marica bergegas ke hutan Dandaka.

Adegan 2 : Hutan Dandaka - Tempat pengasingan.

Karakter : Rama, Shinta - istrinya yang cantik, Laksmana - adiknya yang setia, Jatayu - elang raksasa.

Rama, Shinta, dan Laksmana sedang berkeliaran di hutan Dandaka saat melihat seekor rusa emas - yang merupakan transformasi Marica - muncul, menggoda Shinta. Dia meminta Rama untuk menangkapnya. Saat Shinta dan Laksmana sedang menunggu, mereka mendengar Rama meminta bantuan tapi Marica - menirukan suara Rama. Atas permintaan Shinta, Laksmana buru-buru membantu Rama. Shinta sekarang dibiarkan sendiri. Tiba-tiba Rahwana muncul dan membawanya pergi. Saat terbang pulang, Rahwana - Shinta di lengan kirinya, diserang oleh Jatayu, teman Rama, yang ingin menyelamatkan Shinta. Jatayu sangat ditakuti oleh Rahwana - dalam pertarungan. Dia jatuh ke tanah. Dia masih terbaring di sana saat Rama dan Laksmana menemuinya, Jatayu mati setelah memberitahu mereka bahwa Shinta telah diculik oleh Rahwana.

Kesimpulan : Jangan bersifat serakah / tamak. Tidak mengambil / merebut pasangan orang lain.

Episode 2

MISI HANOMAN

Adegan 1 : Kerajaan Pancawati - Negara Kera.

Karakter : Rama, Laksmana, Raja Sugriwa, Anggada dan Hanoman - keponakan Sugriwa.

Rama mengatakan pada Sugriwa bahwa dia ingin tahu apa yang Shinta lakukan terhadap Alengka dan meminta bantuannya. Sugriwa memutuskan bahwa Hanoman akan melaksanakan misi ini dan segera mengirimnya ke Alengka.

Adegan 2 : Taman Argasoka di Alengka.

Karakter : Shinta dan Trijatha.

Trijatha yang menghibur Shinta yang akan menikah sangat terganggu oleh Rahwana yang terus membujuknya untuk menikahinya (Shinta tidak pernah menyerah). Tiba-tiba, Hanoman datang dan memberitahu Shinta bahwa dia dikirim oleh Rama. Setelah melakukan ini, Hanoman pergi, menghancurkan Taman. Sayangnya, dia ditangkap oleh Indrajit yang langsung membakarnya. Namun Hanoman tidak terluka oleh api. Dengan memanfaatkannya, dia membuat istana Rahwana terbakar. Kemudian Hanoman kembali ke Pancawati dengan aman dan sehat.

Kesimpulan : Memiliki sifat tanggung jawab memegang amanat, walaupun menghadapi rintangan pada akhirnya bisa kembali dengan selamat.

Episode 3

BENDUNGAN RAMA

Adegan 1 : Kerajaan Alengka.

Karakter : Raja Rahwana, Sarpakaneka - adik Rahwana, Indrajit, Prahasta.

Rahwana mendengar kabar bahwa Rama, berencana datang dan menyerang Alengka, sedang membangun bendungan di seberang lautan. Untuk alasan ini, Rahwana memerintahkan Anggistrana, seorang perampok, untuk menggagalkan rencana Rama dengan menghancurkan bendungan tersebut.

Adegan 2 : Di pantai.

Karakter : Rama, Laksmana, Sugriwa, dan lainnya.

Rama, Sugriwa dan lainnya sedang mengamati pasukan kera yang membangun bendungan. Tiba-tiba, Anggistrana datang dan menyerang kera, membunuh banyak orang. Tapi sebelum Anggistrana menyebabkan lebih banyak kerugian, dia ditangkap. Tapi Rama tidak menghukumnya; Dia membiarkan Anggistrana pergi, malah. Saat Anggistrana tiba di Alengka. Dia dibunuh oleh Rahwana yang marah atas kegagalan Anggistrana. Berikutnya datanglah Sarpaneka, menyerang kera, tapi Hanoman melawannya dan berhasil membunuhnya.

Kesimpulan : Pembangunan bendungan tidak bisa digagalkan berkat kerjasama dan kesigapan saat melawan musuh yang datang.

Episode 4

MISI ANGGADA

Adegan 1 : Kerajaan Alengka.

Karakter : Rahwana, Indrajit, Prahasta, dan Anggada.

Anggada datang ke istana saat Rahwana, Indrajit, dan Prahasta sedang membahas bagaimana mengalahkan Rama. Rahwana marah dengan Anggada dan hendak membunuhnya saat kera tersebut mengatakan bahwa dia adalah anak dari guru terakhir Subali - Rahwana. Mendengar ini, Rahwana memaafkannya. Saat Rahwana lengah, Anggada, yang sebenarnya dikirim oleh Rama, merebut mahkota Rahwana dan melarikan diri.

Adegan 2 : Surga Suralaya - tempat tinggal para dewa.

Karakter : Bathara Guru - dewa tertinggi, dan Rahwana.

Rahwana mengeluh kepada Bathara Guru tentang pasukan kera dan meminta dewa tertinggi untuk memberitahunya bagaimana cara menghancurkannya. Bathara Guru berpura-pura membantu Rahwana. Tapi Rama yang benar-benar membantu Bathara Guru adalah sedemikian jauh sehingga Rama bisa menggagalkan rencana Rahwana.

Kesimpulan : Kecerdikan berhasil menggagalkan rencana jahat.

Episode 5

KEMATIAN PRAHASTA

Adegan 1 : Kerajaan Pancawati.

Karakter : Rama, Laksmana, Anila, Wibisana - kakak termuda Rahwana yang kesal kepada Pancawati.

Rama mengatakan kepada teman-temannya bahwa ia ingin menundukkan Rahwana. Kepada Rama, Wibisana mengungkapkan rahasia Rahwana, mengatakan bahwa itu berisi pedang sihir Mentawa. Sugriwa kemudian memerintahkan Anila untuk mencuri pedang Rahwana.

Adegan 2 : Kerajaan Alengka.

Karakter : Prahasta dan Anila.

Prahasta adalah orang yang dipercaya Rahwana dengan tugas menjaga pedang Mentawa. Dengan sedikit trik, Anila berhasil mencuri pedang sihir itu. Sayangnya, Prahasta menangkapnya dalam tindakan tersebut dan memberi uang kepadanya. Ketika sampai di perbatasan Alengka, Anila melihat sebuah tugu terdekat. Seketika, dia melepaskannya dari tanah dan membunuh Prahasta dengannya.

Kesimpulan : Walaupun gagal menjalankan perintah, tetap tidak menyerah dan mengambil tindakan lain sebagai gantinya.

Episode 6

TRIGANGGA MENCARI AYAHNYA

Adegan 1 : Kerajaan Alengka.

Karakter : Rahwana, Bukbismukasura, Indrajit, Trigangga, dan Pulontani.

Bukbismukasura, bersama dengan Trigangga - saudara angkatnya, memohon Rahwana untuk mengizinkan mereka berperang melawan Rama. Trigangga yang mencari ayahnya sebenarnya adalah anak Hanoman, namun telah ditipu oleh Bukbismukasura untuk percaya bahwa Rahwana adalah ayahnya. Dengan melakukan ini, Bukbismukasura berharap bisa membunuh Rama dengan bantuan Trigangga.

Adegan 2 : Kerajaan Pancawati.

Karakter : Rama, Laksmana, Wibisana, Hanoman, Trigangga.

Rama, Laksmana, dan Wibisana sedang membicarakan apa yang harus dilakukan saat hal tak terduga terjadi. Wibisana menyarankan agar Rama dan Laksmana pergi ke tempat persembunyian dan bahwa Hanoman melindungi mereka. Saat Hanoman lengah, Trigangga datang dan menculik Rama dan Laksmana. Hanoman menegurnya dan pertarungan hebat terjadi. Entah dari mana Bathara Narada - utusan Bathara Guru, muncul dan menghentikan pertarungan yang mengatakan bahwa mereka adalah ayah dan anak.

Kesimpulan : Pemikiran dan hati yang buta menyebabkan masalah yang seharusnya tidak terjadi.

Episode 7

KEMATIAN KUMBAKARNA

Adegan 1 : Kerajaan Alengka.

Karakter : Rahwana, Indrajit, Kumbakarna - saudara Rahwana, Pulontani.

Rahwana meminta Kumbakarna untuk melawan Rama bersama dua anaknya, Kumbaaswani dan Aswanikumba, saat dia bergegas ke medan perang.

Adegan 2 : Kerajaan Pancawati.

Karakter : Rama, Laksmana, Wibisana.

Rama, Laksmana, dan Wibisana membahas bagaimana menghadapi Kumbakarna. Atas saran Wibisana, semua tentara kera melawan Kumbakarna, mencoba melemahkannya. Saat kekuatan Kumbakarna habis, Rama menembaknya dengan panah hijau. Dengan demikian Kumbakarna mati dengan cara yang heroik.

Kesimpulan : Masalah yang sulit bisa dihadapi secara mudah dengan musyawarah dan sedikit kecerdikan.

Episode 8

KEMATIAN RAHWANA

Adegan 1 : Kerajaan Alengka.

Karakter : Rahwana, Indrajit, Pulontani.

Rahwana terkejut dengan kematian Kumbakarna. Melihat ini, Indrajit menghiburnya untuk mengatakan kepadanya bahwa dia dan kedua saudaranya, Tisirah dan Trinita, akan membalas dendam pada Rama. Begitu Indrajit pergi ke medan perang, Laksmana menghadapnya. Dalam pertarungan Laksmana berhasil membunuh Indrajit dan memotong kepalanya.

Adegan 2 : Kerajaan Alengka.

Karakter : Rama dan Rahwana.

Meski memiliki kekuatan besar, Rahwana tidak bisa mengalahkan Rama; Dia dibunuh oleh Rama, sebagai gantinya, yang memenggalnya dengan Gwawijaya - senjata mematikannya. Dengan kematian Rahwana, dunia dibebaskan dari kekuatan jahat.

Kesimpulan : Walaupun masalah selalu datang, dengan sikap berani semua rintangan bisa dihadapi dan mencapai puncak kemenangan.