

Pelestarian Budaya Jawa: Inovasi dalam Bentuk Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari

Sri Rochana Widyastitieningrum¹, Een Herdiani²

¹Institut Seni Indonesia Surakarta, ²Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

¹sri.rochana.w@gmail.com, ²eenherdiani@yahoo.com

ABSTRACT

This article discusses the innovative form of the sriwedari wayang orang performance in Surakarta. The innovation of Wayang Orang performance was carried out in order to survive during the Covid-19 pandemic that was encountered by the people. Innovation as a result of the creativity of young artists performing wayang orang sriwedari seeks to produce Wayang Orang performance that is interesting and compact and can be appreciated by the public, especially the younger generation. This is a qualitative research, with ethno-choreological and dramaturgical approaches and data collection methods of observation, interviews, and literature study. The result of the study shows that innovation in the form of Wayang Orang performance has been carried out by working on aspects of the form of the show which include: working on plays or stories, dramatic plots, working on scenes, working on characters, working on dance movements, working on dance music (karawitan), make-up, fashion, stage, lighting, and sound. The innovation has been carried out by directors, players, musicians, and other supporters. The innovation has been carried out by accentuating the achievement of aesthetic value. The innovation has resulted in a more compact, attractive, dynamic and interesting form of wayang orang performance, and the duration of the performance has been shorter, that is 2 hours. This has influenced the Sriwedari wayang orang performance which is contemporary and exists, and is appreciated by the wider community, especially in Surakarta.

Keywords: innovation, performance, wayang orang, Sriwedari

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang inovasi bentuk pertunjukan wayang orang sriwedari di Surakarta. Inovasi pertunjukan *wayang orang* dilakukan agar tetap bertahan pada masa pandemi covid-19 yang dihadapi masyarakat. Inovasi sebagai hasil kreativitas dari para seniman muda pemain wayang orang sriwedari berupaya menghasilkan pertunjukan *wayang orang* yang menarik dan padat serta dapat diapresiasi masyarakat, khususnya generasi muda. Penelitian ini bersifat kualitatif, dengan pendekatan etnokoreologi dan dramaturgi. Metode pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi bentuk pertunjukan *wayang orang* dilakukan dengan cara menggarap aspek-aspek bentuk pertunjukan yang meliputi garap lakon atau cerita, alur dramatik, garap adegan, garap tokoh-tokoh, garap gerak tari, garap karawitan tari, tata rias, tata busana, tata panggung, tata cahaya, dan tata suara. Inovasi dilakukan oleh sutradara, pemain, pengrawit, dan pendukung lainnya. Inovasi dilakukan dengan mengutamakan capaian nilai estetik. Inovasi menghasilkan bentuk pertunjukan *wayang orang* lebih padat, atraktif, dinamis, dan menarik, serta durasi waktu pertunjukan semakin singkat, yaitu 2 jam. Hal itu berpengaruh pada pertunjukan wayang orang sriwedari bersifat kekinian dan eksis, serta diapresiasi oleh masyarakat luas, terutama Surakarta.

Kata kunci: inovasi, pertunjukan, wayang orang, Sriwedari.

PENDAHULUAN

Wayang orang sriwedari telah mencapai 111 tahun usianya. Usia yang sangat panjang bagi kehidupan sebuah kelompok pertunjukan *wayang orang*. Wayang orang sriwedari adalah satu-satunya kelompok pertunjukan *wayang orang* yang tetap bertahan di tengah pasang surutnya perkembangan *wayang orang* di Indonesia. Hal ini tampak pada Wayang orang sriwedari adalah satu-satunya grup pertunjukan *wayang orang* yang masih menyelenggarakan pertunjukan secara rutin. Mengapa wayang orang sriwedari tetap bertahan bahkan berkembang? Bahkan pada dua tahun terakhir selama pandemi covid-19, pertunjukan Wayang Orang Sriwedari masih bertahan untuk menyelenggarakan pertunjukan. Hal penting yang dapat dicatat dari peristiwa itu adalah adanya inovasi dalam pertunjukan wayang orang sriwedari. Para pelaku pertunjukan *wayang orang* berupaya melakukan inovasi atau kebaruan pada aspek-aspek pertunjukannya. Inovasi dalam pertunjukan itu sebagai hasil dari kreativitas. Kreativitas mendorong kebaruan atau inovasi. Kreativitas memiliki peran penting dalam menghasilkan inovasi. Inovasi menjadi penentu bagi keberlanjutan pertunjukan wayang orang sriwedari. Oleh karena itu, inovasi bentuk pertunjukan *wayang orang* menarik untuk dipersoalkan dan dibahas secara khusus.

Wayang orang sriwedari adalah salah satu seni tradisional Jawa. Seni ini pada awalnya berkembang di lingkungan istana dan dalam perkembangannya meluas di luar istana dan menjadi bagian dari masyarakat luas. Pertunjukan *wayang orang* berkembang

di Surakarta sejak masa pemerintahan Mangkunegara I yang dikenal dengan *Wayang Pendapan* karena dipertunjukkan di Pendhapa Mangkunegaran pada abad ke 18, *Wayang orang* ini berkembang menjadi Wayang Orang Panggung yang bersifat komersial pada abad ke 20.

Surakarta yang sekarang dikenal sebagai metamorfosa kota budaya telah mempunyai program menjadikan Kota Solo sebagai pusat budaya, dan mencanangkan Wayang Orang Sriwedari menjadi salah satu identitas kota Surakarta atau ikon Surakarta. Hal ini tidak dapat lepas dari historis Keraton Surakarta sebagai pusat budaya yang memiliki beragam jenis kesenian yang dilandasi oleh filosofi, norma, etika, dan estetika tinggi atau adi luhung. Itulah sebabnya Keraton menjadi sumber inspirasi berbagai jenis kesenian, termasuk *wayang orang*.

Wayang orang sriwedari pernah mengalami kejayaan pada tahun 1950-an sampai 1970-an. Kejayaan *wayang orang* waktu itu didukung oleh hadirnya bintang-bintang tenar, seperti Wugu Harjowibaksa (terkenal sebagai pemeran tokoh Gatutkaca), Nalawibaksa (pemeran tokoh Gareng), Rusman Harjawibaksa (pemeran tokoh Gatutkaca), Suroso Ranawibaksa (pemeran tokoh Petruk), Darsi Pudyarini (sebagai pemeran Pergiwa) (Soedarsono, 2002, hlm. 226; Widyastutieningrum, 2018, hlm. 101). Para pemain *wayang orang* waktu itu mendapat penghargaan dari Keraton. Terbukti pada pemberian nama yang diberikan untuk pemain putera diberi tambahan nama *wibaksa*, dan untuk pemain puteri diberi tambahan nama *rini*.

Wayang Orang Sriwedari pernah mengalami kemunduran pada tahun 1980-an-1990-an. Kemundurannya disebabkan oleh faktor pemain, pengelola, dan penonton. Sebagian besar pemain sudah berusia tua, dan pengelola tidak memiliki keberanian untuk melakukan peremajaan pemain (Widiastutieningrum, 2009, hlm. 4). Para pemain yang sebelumnya menjadi primadona dan menjadi daya tarik pertunjukan sudah harus meninggalkan profesinya sebagai pemain karena faktor usia. Selain itu, kemunduran juga disebabkan oleh fasilitas yang kurang memadai, di antaranya gedung pertunjukan kurang representatif, tata cahaya dan tata suara kurang memadai. minimnya tata ruang akustik, suara pemain tidak terdengar oleh penonton sehingga pertunjukan kurang maksimal. Di samping itu, disebabkan pula oleh tidak adanya pemain-pemain bintang yang dapat menarik hadirnya penonton. Hal itu berdampak pada semakin menurunnya jumlah penonton, bahkan bisa terjadi pertunjukan batal diselenggarakan karena tidak adanya penonton. Upaya untuk mengembangkan wayang orang sriwedari dilakukan oleh berbagai pihak, baik Dinas Kebudayaan atau Pariwisata, para pemerhati dan para pemain atau pelaku wayang orang sriwedari. Akan tetapi, hasil yang dicapai belum berhasil sesuai dengan harapan.

Hal yang masih menggembirakan yaitu wayang orang sriwedari tetap bertahan dan tetap secara rutin menyelenggarakan pertunjukan, meskipun pertunjukannya hanya dihadiri oleh beberapa penonton saja. Penonton yang hadir adalah penonton setia yaitu para penggemar fanatik yang jumlahnya

tidak lebih dari 50 orang. Di antara penonton setia itu terdapat para pedagang atau para bakul di Pasar Legi.

Menyadari pada adanya kelemahan yang dianggap sebagai penyebab kemunduran wayang orang sriwedari maka Pemerintah Kota Surakarta menetapkan berbagai program dan rencana strategis sebagai upaya mengembalikan eksistensi wayang orang sriwedari. Komitmen untuk tetap mengembangkan wayang orang sriwedari ini dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan Surakarta dengan manajemen yang ditangani secara serius dan profesional. Relasi pemerintah seniman dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk menunjang kemajuan wayang orang sriwedari bahkan dalam perkembangannya menjadi industri pariwisata. Pemerintah, seniman, dan masyarakat harus menjadi relasi. Sejalan dengan pendapat Novi Anoeграjekti dkk, sebagai berikut.

Relasi masyarakat dengan pemerintah tersebut menunjukkan adanya kerja sama yang bersifat kemitraan dan bukan relasi ketergantungan. Pemerintah memerlukan kegiatan budaya untuk mendukung pengembangan pariwisata, sedangkan masyarakat mendapat manfaat dari promosi budaya yang dilakukan oleh pemerintah (Anoeграjekti, dkk., 2021, hlm. 70-71)

Terkait dengan pemain, telah diupayakan untuk merekrut para pemain muda guna mendukung pertunjukan. Pada tahun 1990-an direkrut pemain *wayang orang* menjadi Pegawai Negeri Sipil (PNS) dengan tujuan untuk mendukung kehidupan *wayang orang*. (Widyastutieningrum, 2018,

hlm. 104) ini dilakukan atas permintaan dan usulan Ketua Sekretariat Nasional Wayang Indonesia (Senawangi), yang waktu itu dijabat oleh Solichin. Senawangi merasa bertanggungjawab terhadap kehidupan dan perkembangan wayang orang. Apalagi setelah *wayang* ditetapkan sebagai warisan budaya dunia atau *A. Masterpiece of The Oral and Intangible Heritage Of Humanity* oleh UNESCO di Paris Perancis pada 7 November 2003 (Solichin, 2012, hlm 13). Hal itu juga diikuti dengan Keputusan Presiden yang menetapkan tanggal 7 November sebagai Hari Wayang Nasional pada tahun 2018.

Pemain muda yang berhasil diterima sebagai PNS pada waktu itu ditempatkan pada kelompok-kelompok yang mengelola pertunjukan *wayang orang*, di antaranya wayang orang ngesti pandawa di Semarang, wayang orang barata di Jakarta, wayang orang Radio Republik Indonesia (RRI) di Surakarta, dan wayang orang sriwedari. Mereka yang berhasil direkrut sebagian besar alumni Perguruan Tinggi Seni, terutama Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta.

Pada tahun 2010 mulai dilakukan peremajaan pemain wayang orang sriwedari. Pada masa Walikota Fx Rudiyatmo, secara bertahap dilakukan perekrutan pemain dengan sistem *outsorsing*. Mereka yang berhasil diterima sebagai pemain sebagian besar adalah para alumni dari Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Hasil rekrutmen itu untuk memenuhi kebutuhan pertunjukan wayang orang sriwedari. Oleh karena itu, geliat perkembangan pertunjukan *wayang orang* mulai tampak menggembirakan. Apalagi para pemain muda pada umumnya telah memiliki

kemampuan dasar untuk menjadi pemain *wayang orang*. Kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh pemain wayang orang adalah *tandang*, *tembung*, dan *tembang*. *Tandang* adalah kemampuan yang terkait dengan ketubuhan sebagai penari (*gesture*) atau kemampuan kepenarian yang menyangkut pada kekayaan perbendaharaan gerak tari. *Tembung* yaitu kemampuan yang terkait dengan penguasaan dialog dan kemampuan berinteraksi dalam *antawecana*, dan *tembang* yaitu kemampuan yang terkait dengan penguasaan gending dan melantunkan *tembang* atau nyanyian Jawa. (Wahyu Santoso Prabowo, Wawancara 6 November 2021)

Perubahan dan perkembangan para pemain pendukung pertunjukan wayang orang sriwedari sebagai hasil inovasi. Inovasi yang mereka lakukan dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni inovasi proses dan inovasi produk. Sebagaimana teori inovasi proses dan produk dari Bergfors dan Larsson menyatakan bahwa "proses inovasi yang menghasilkan suatu produk elemen-elemen baru secara signifikan berubah sehubungan dengan karakteristik atau kegunaannya" (Bergfors dan Larsson, 2009; dalam Wahyudi, 2019, hlm. 95). Inovasi proses mencakup ide atau gagasan baru, metode baru, material baru, dan teknik baru. Inovasi pada proses juga dilakukan dengan melakukan perubahan pada tahapan proses penciptaan karya pertunjukan *wayang orang*, termasuk pada proses persiapan atau proses latihan untuk mencapai kualitas bentuk pertunjukan *wayang orang* sesuai dengan acuan dan inspirasi kreatif dalam melakukan pengembangan pertunjukan. Inovasi produk mencakup jenis, bentuk,

dan elemen-elemen baru yang digunakan dalam pertunjukan. Hasil penggarapan mengarah pada pertunjukan *wayang orang* yang bersifat kekinian sehingga lebih menarik bagi penonton terutama generasi muda. Selain itu, juga diarahkan pada pertunjukan yang lebih padat dengan durasi waktu lebih singkat. Hal ini menunjukkan bahwa wayang orang sriwedari harus menyesuaikan dengan kebutuhan industri. Wayang orang sebagai perkembangan dari wayang dituntut adanya perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan global. Sebagaimana disebutkan Nugrahani, dkk. sebagai berikut.

Wayang sebagai media komunikasi berubah menjadi industri kreatif ketika berhadapan dengan globalisasi. Media komunikasi dalam pemahaman ilmu komunikasi pemasaran terpadu memposisikan wayang sebagai medium untuk memperkenalkan dan atau menjual produk, jasa dan ide pelaku industri kreatif (Nugrahani, 2015, hlm. 41).

Kini wayang orang Sriwedari telah menunjukkan inovasinya sebagai produk industri kreatif sehingga menjadi daya tarik bagi wisatawan Wayang orang Sriwedari kembali menunjukkan eksistensinya. Dulu penonton kesenian tradisional yang identik dengan para generasi tua, namun kini bukan hanya para orang tua saja yang menyaksikan pertunjukan Wayang Orang Sriwedari, melainkan para muda mudi juga turut menjadi bagian dari deretan barisan penonton di Gedung Wayang Orang Sriwedari (Azhari, 2015, hlm. 184).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan etnokoreologi dan dramaturgi. Pendekatan etnokoreologi digunakan untuk mengkaji aspek tari dan berbagai aspek yang terkait dengan medium pendukung yang lain dalam pertunjukan. Sementara itu, dramaturgi digunakan untuk mengkaji aspek lakon, sanggait, garap tokoh, dialog, dan aspek pendukung suasana yang lain. Dengan pendekatan itu dapat dibahas pertunjukan wayang orang sriwedari secara menyeluruh.

Sumber data utama penelitian diperoleh melalui studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan lebih banyak dilakukan mengingat penelitian ini lebih difokuskan pada permasalahan yang terjadi kini karena data tertulis masih terbatas. Dalam studi lapangan dilakukan dengan cara pengamatan dan wawancara dengan para nara sumber yang sekaligus pelaku pertunjukan wayang orang sriwedari, baik sebagai pemain dan sutradara. Selain itu, juga dilakukan wawancara dengan pengamat atau pemerhati pertunjukan wayang orang sriwedari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi dan Kreativitas

Inovasi yang dimaksud adalah pembaruan yang dilakukan pada proses dan hasil penciptaan karya seni yang menawarkan sesuatu yang baru dan lebih menarik. Pembahasan inovasi tidak dapat dipisahkan dengan kreativitas karena pada dasarnya hasil inovasi disebabkan oleh kreativitas para pelakunya. Sejalan dengan pendapat Yasraf A.

Piliang yang menyatakan.

Kreativitas sebagai motor pendorong perubahan, dengan demikian, menjadi kata kunci yang tak dapat diabaikan dalam pembangunan nasional. Terkait agenda pengembangan industri kreatif di Indonesia, maka peranan kebij akan inovasi, sebagai himpunan dari beragam kebijakan yang saling berkaitan untuk mempengaruhi perkembangan atau penguatan daya kreativitas, baik pada tataran nasional, daerah atau industrial serta sektoral, mempunyai peranan sentral dalam perkembangan dan pembentukan kompetensi dalam ranah industri kreatif itu sendiri sebagai bagian dari sistem sosial yang lebih luas (Piliang, dan Darmawan, 2014, hlm. 286).

Selain itu, keberanian dan keterbukaan untuk berubah juga ikut menentukan adanya inovasi dalam pertunjukan *wayang orang*. Inovasi dibutuhkan tentu juga harus melihat selera pasar sesuai ke

Inovasi dalam pembahasan ini mencakup dua hal, yakni inovasi proses dan inovasi produk. Sebagai suatu proses, inovasi terkait dengan bagaimana proses penciptaan pertunjukan *wayang orang*. Dalam hal ini inovasi adalah implementasi hasil kreativitas. Pada proses ini, seniman berusaha melakukan perubahan dan pengembangan bentuk pertunjukan agar lebih menarik, lebih padat, dan sarat dengan nilai dan makna (Widyastutieningrum, 2018, hlm. 96). Perubahan yang terjadi pada proses persiapan pertunjukan. Bila sebelumnya persiapan pertunjukan tidak harus berbasis naskah, terutama yang menyangkut garap cerita, maka sekarang berpijak secara ketat pada naskah yang telah disiapkan oleh sutradara.

Bila sebelumnya setiap pertunjukan tidak dilakukan latihan secara serius, maka sekarang ada waktu tertentu yang telah terjadwal untuk latihan sebagai persiapan mengadakan pertunjukan. Dalam latihan ini, seluruh pendukung dapat memberikan tanggapan dan saran terkait dengan pertunjukan. Mereka memiliki kesadaran bahwa keberhasilan pertunjukan *wayang orang* ditentukan oleh mereka bersama (Destian Wahyu Setiaji, Wawancara 11 November 2022). Oleh karena itu, kekompakan seluruh pemain yang terlibat sangat penting untuk menghasilkan pertunjukan yang bagus dan memiliki nilai estetis. Pertunjukan *wayang orang* adalah pertunjukan kolektif yang terintegrasi dalam satu pertunjukan utuh yang saling mendukung. Oleh karena itu, kebersamaan sangat penting untuk mencapai keberhasilan pertunjukan yang berkualitas.

Inovasi pada produk terkait dengan hasil karya yang tampak pada bentuk pertunjukannya, baik secara fisik maupun dinamik. Hal ini tampak pada berbagai elemen dari pertunjukan, yang dapat diuraikan sebagai berikut.

Dalam melakukan inovasi bentuk pertunjukan *wayang orang*, secara mendasar ada pedoman yang tetap digunakan sebagai dasar perkembangan, yaitu konsep bahwa pertunjukan *wayang orang* itu sebagai *tuntunan*, *tatanan*, dan *tontonan*. *Tuntunan* sebagai dasar garapan, maksudnya garap *wayang orang* mengutamakan adanya nilai edukasi, nilai moral, nilai filosofi, nilai simbolis, dan nilai luhur atau kebaikan (Widyastutieningrum, 2009, hlm. 3). Sementara itu, *tatanan* menunjuk pada semua aspek atau medium yang terdapat



Gambar 1. Sajian Wayang Orang Sriwedari
(Sumber: Herfan Rusando, 2021).

pada pertunjukan itu ditata sedemikian rupa agar rapi, indah, dan menarik. (Waluyo, Kanti, 2000, hlm. 5). *Tontonan* menyangkut garap bentuk visual dan bentuk ungkap serta nilai estetis agar pertunjukan itu dapat menghibur dan menarik bagi para penonton. Para pelaku menggunakan pedoman itu sebagai pijakan untuk mengembangkan kreativitas mereka untuk menghasilkan pertunjukan yang menarik dan tetap bersumber pada nilai-nilai budaya dan nilai kearifan lokal. Sebagai seni *tontonan* tentu memerlukan persiapan yang serius, seperti disebutkan Agustina dkk bahwa wayang wong sebagai sebagai tontonan apalagi kebutuhannya untuk wisatawan, yang tujuannya adalah mendapatkan profit maka diperlukan penyesuaian produk dengan selera pasar (Agustina, dkk. 2018, hlm. 75). Selera pasar di sini dalam artian isu-isu yang sedang hangat seperti penggunaan teknologi. Seperti pada gambar 1 berikut bagaimana sajian wayang wong Sriwedari menggunakan dukungan teknologi pada backroundnya.

Inovasi dalam sanggit garap cerita.

Inovasi pada garap cerita atau lakon ditentukan oleh sutradara. Pada saat ini, pemain yang sering menjadi sutradara, di

antaranya Destian Wahyu Setiaji, Billy Adi Kusuma, dan Harsini. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai sutradara diawali dari pemilihan cerita. Cerita yang dipilih mempertimbangkan masalah-masalah yang aktual. Hal ini dilakukan agar cerita yang diangkat dalam pertunjukan lebih komunikatif dan dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat.

Perubahan garap lakon *wayang orang* dipengaruhi oleh berbagai wacana yang seringkali didapat dari berbagai media, termasuk internet. Para sutradara mengakui bahwa sanggit lakon yang sering dipilih dipengaruhi oleh lakon-lakon *pakeliran* atau *wayang kulit*, (Emerson, 2015), wacana dalam kehidupan, dan internet. (Destian Wahyu Setiaji, Wawancara 23 September 2021). Sebagai contoh pada pentas peringatan 111 tahun berdirinya wayang orang sriwedari, Destian sebagai sutradara memilih mengangkat cerita atau lakon Parikesit (Raja Hastina setelah era Pandawa). Destian (sutradara muda) menuturkan bahwa pemilihan cerita Parikesit dilatarbelakangi oleh pertimbangan melihat perkembangan kondisi dan situasi sosial di Surakarta. Pada waktu itu, baru terjadi pergantian Walikota Surakarta, dari Fx Rudiyatmo kepada Gibran Rakaning Bumi. Gibran Rakaning Bumi baru saja dilantik menjadi Walikota Surakarta. Gibran adalah Walikota Surakarta yang masih muda usia. Peristiwa ini menginspirasi Destian untuk mengangkat cerita Parikesit, yang dalam cerita digambarkan ketika diangkat Parikesit jadi raja Hastina juga masih sangat muda. Pada awal penobatan Parikesit ada keraguan dan kurangpercayaan pada kemampuan

Parikesit dalam memimpin kerajaan Hastina. Akan tetapi, Parikesit dapat membuktikan dirinya dapat menjadi raja yang besar di Hastina. Melalui garap cerita ini, ada harapan kepemimpinan Gibran sebagai wali kota Surakarta juga dapat membawa Surakarta menjadi lebih maju dan masyarakat lebih sejahtera. (Destian Wahyu Setiaji, Wawancara 5 November 2022). Pertunjukan lakon Parikesit dilakukan secara langsung dan virtual.

Penggarapan sanggit lakon Parikesit, juga diikuti dengan perubahan pada alur dramatik, karena hubungan cerita dengan alur dramatik itu sangat erat. Perubahan yang terlihat pada alur dramatik pada lakon Parikesit adalah adegan pertama tidak menampilkan kerajaan yang menampilkan raja dengan permaisuri, patih, dan para prajuritnya. Akan tetapi menampilkan adegan yang penting (wigati) dan menjadi dasar masalah dalam cerita. Sebagai contoh pada lakon Parikesit, adegan pertama menampilkan Dewi Utari yang menggendong bayinya menangis karena kelahiran bayinya tidak ditunggu ayahnya Abimanyu. Abimanyu telah gugur dalam perang Baratayuda. Adegan ini mengungkapkan kesedihan Dewi Utari dengan kata-kata dan tangisan yang menyayat hati. Parikesit juga menangis, dan terus menangis sehingga membuat bingung Arjuna (kakek), Dewi Kunti (nenek buyutnya), Baladewa (raja Mandura), Kresna (raja Dwarawati), dan Kuntadewa (raja Hastina). Mereka secara bergantian menggendong dan menimang Parikesit, tetapi Parikesit tetap menangis. Pada akhirnya tangisan Parikesit berhenti setelah Kuntadewa bersumpah akan menjadikan Parikesit menjadi raja Hastina bila

telah dewasa.

Pertunjukan dengan lakon Parikesit diawali dengan adegan kelahiran Parikesit, dan diakhiri dengan adegan Parikesit diwisuda sebagai raja Hastina. Pada garap alur dramatik tampak hal yang baru, sutradara lebih memilih adegan-adegan yang penting sehingga tidak menceritakan urutan cerita seperti biasanya.

Contoh yang lain adalah lakon Bisma Gugur yang disutradarai oleh Billy digarap sangat berbeda dengan pertunjukan biasanya. Lakon Bisma Gugur itu dipentaskan secara langsung dan virtual pada Peringatan Hari Wayang Nasional yang diselenggarakan oleh Senawangi pada 9 November 2021. Pada lakon Bisma Gugur ini, Billy mengisahkan tentang ketidakberdayaan Bisma dan bayangan-bayangan yang menghantui selama berada di medan perang. Pada garap pertunjukan ini, tokoh Bisma diungkapkan telah terkapar di tengah medan perang. Hal ini berlangsung dari awal sampai akhir pertunjukan ini. Tokoh Bisma terkapar di tengah medan perang dengan seluruh tubuh dipenuhi anak panah. Dalam bayangan itu, Bisma didatangi oleh Dewi Kunti dan Dewi Drupadi yang menggugat karena Bisma telah membuat mereka menderita. Pertama hadir Dewi Kunti yang menggugat Bisma karena telah bersalah menyebabkan Pandu Dewanata (suaminya) gugur dan membuat ia menjadi ibu yang harus merawat dan membesarkan anak-anaknya sendiri. Kedua datang Drupadi yang menggugat Bisma karena membiarkan Kurawa berlaku tidak adil ketika adu dadu, yang mengakibatkan Pandawa kalah serta Drupadi dilecehkan oleh Kurawa. Konflik dan

penderitaan yang dialami Bisma digambarkan panjang sampai ia menghembuskan nafas terakhirnya. Lakon ini digarap secara sederhana, di mana Bisma membayangkan hal-hal yang pernah dialami serta membuka memori lamanya, sekaligus kenangan yang membuatnya merasa bersalah dan berdosa. Hal itu terbawa sepanjang hidupnya, sampai akhirnya harus berserah pada sang pencipta (Billy Adi Kusuma, Wawancara 11 Desember 2022)

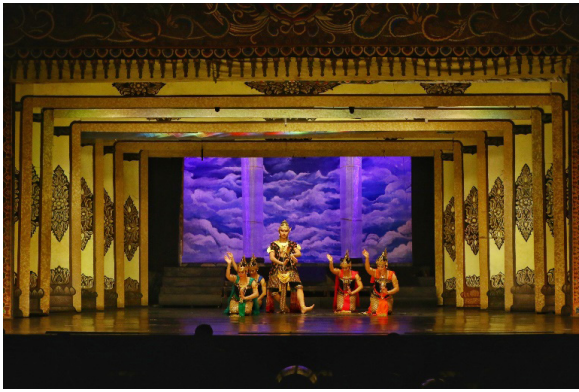
Pada karya Bisma Gugur, Billy Adi Kusuma mengawali karyanya dengan munculnya tokoh Bisma yang kena panah dari berbagai penjuru dan kesakitan serta menggelepar. Bagian ini mejadi introduksi yang menjadi inti masalah. Alur dramatik yang disusun menekankan pada kesedihan, kesakitan, penyesalan Bisma, dan juga kesedihan dan kemarahan Dewi Kunti dan Dewi Drupadi atas sikap Bisma yang tidak menolong atau seolah membiarkan apa yang dihadapi Dewi Kunti dan Dewi Drupadi. Garapan pada lakon Bisma Gugur itu juga tidak biasa dilakukan, hal ini merupakan tafsir baru yang dilakukan oleh Billy.

Sementara itu, Harsini sebagai salah satu sutradara yang telah senior dalam menggarap cerita lebih berpijak pada pakem yang ada atau lakon-lakon lama pada wayang orang sriwedari. Harsini lebih memilih memadatkan dan menonjolkan hal yang dianggap wigati. Setiap adegan yang ditampilkan memiliki pesan yang penting. Bahkan pada adegan Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong) mempunyai tema yang terkait dengan pendidikan moral. Meskipun dilakukan dalam humor atau *dagelan* (Damono, 2011,

hlm. 35). Seperti disebutkan Ruastiti dkk yang menyatakan bahwa Seni Pertunjukan Wayang Wong tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai tuntunan pendidikan yang menguatkan makna pentingnya pembelajaran ilmu pengetahuan. Selanjutnya disebutkan juga bahwa wayang dapat dipakai sebagai media pembelajaran tentang kehidupan (Ruastiti, dkk., 2021, hlm. 335). Sebagai contoh dalam lakon *Petruk dadi Ratu* (Petruk menjadi Raja). Pada cerita ini diungkapkan Petruk yang membawa lari Jimat Kalimasada milik Pandawa berubah menjadi Raja. Ketika menjadi raja, karena kena pengaruh Jimat Kalimasada, Petruk sangat sakti sehingga sulit dikalahkan oleh lawan-lawannya, termasuk oleh Pandawa. Pada akhirnya dikalahkan oleh Semar (ayah Petruk). Pada garapan ini menonjolkan hiburan untuk penonton dengan sikap Petruk yang lucu.

Inovasi pada Garap Gerak Tari

Inovasi pada garap gerak tari pada dasarnya terjadi kebaruan garap gerak tari karena upaya memadukan berbagai gaya tari dalam pertunjukan *wayang orang*. Hal itu berdampak pada vokabuler gerak yang digunakan menjadi lebih kaya, bervariasi, dan mampu mengungkapkan berbagai suasana dan karakter. Hal ini didukung oleh para penari menguasai berbagai gaya tari sehingga pertunjukan menjadi lebih hidup. Gaya tari Jawa Surakarta atau Yogyakarta dipadu dengan tari Sunda, Jawa Timur, juga Banyumas (Widyastitieningrum, 2018, hlm. 106). Selain itu, garap tari menjadi lebih dominan dari pada dialog dalam bahasa Jawa. Mengingat generasi muda sudah



Gambar 2: Salah Satu Adegan dalam Sajian Wayang Orang Sriwedari dengan *Setting* yang Menarik (Sumber: Herfan Rusando, 2021)

kurang memahami bahasa Jawa. Oleh karena itu, sebagai pengganti dialog disampaikan dengan gerak tari. Seperti telah disampaikan sebelumnya bahwa para pemain sebagian besar masih muda. Tubuhnya memiliki fleksibilitas tinggi bahkan mampu melakukan gerak-gerak atraktif dan akrobatik. Terutama pada adegan perang yang menonjolkan kemampuan bermain pencak silat, karate, kemampuan bermain senjata, dan gerak-gerak akrobatik yang bervariasi.

Peran gerak tari yang sangat penting untuk dapat mendukung berbagai suasana yang menyertai pada alur dramatik sering digarap dengan koreografi kelompok. Untuk mendukung suasana sedih pada adegan gugurnya Bisma digarap dengan koreografi kelompok putri dengan gerak *bedhayan* yang pelan dengan tempo lambat, rasa tenang, hening, *sareh*, *semeleh*. Pada bagian yang lain untuk menggambarkan kemarahan Rahwana dapat digambarkan dengan koreografi yang dilakukan oleh kelompok penari putra yang bergerak rampak dengan gerak-gerak keras, cepat, dan kuat. Hal ini juga dapat digunakan untuk menggambarkan semangat prajurit yang akan maju perang. Pemilihan gerak

untuk mendukung hal itu juga sangat penting (Wahyu Santoso Prabawa, 11 November 2021).

Gerak tari juga mampu menyampaikan beberapa suasana dan rasa yang tidak dapat digantikan dengan medium yang lain sehingga kreativitas para pemain sangat penting untuk dapat dapat mengungkapkan dengan tepat dan mantap. Pada lakon Babad Wanamarta yang dipertunjukkan pada ulang tahun wayang orang sriwedari ke 110 pada tahun 2021. Harsini juga menggarap koreografi, karawitan, tata artistik, dan tata cahaya. Pada adegan Bratasena memabat alas Wanamarta, garap Jim menggunakan koreografi yang lebih dinamis dan atraktif. Ia memunculkan porperti kain berwarna putih sebagai simbol terperangkapnya Bratasena oleh kekuatan Jim penunggu Amarta. Selain itu, pada penataan busana dan rias tokoh Jim yang menyerupai Pandawa digarap menggunakan rias dan warna tubuh berwarna emas sebagai simbol bahwa Jim Wanamarta merupakan Wahyu Keprabon yang menjadi simbol kemuliaan yang diperoleh Pandawa dalam perjuangannya mendirikan Amarta (Destian Wahyu Setiaji, Wawancara 20 Pebruari 2023).

Inovasi pada Garap Dialog (*Antawecana*)

Kebaruan pada dialog terjadi pada semakin ringkas dan padat dialog yang disampaikan oleh para tokoh *wayang orang*. Hal itu terjadi sebagai upaya meringkas pertunjukan, dan dampaknya meringkas dialog. Penyampaian *antawecana* biasanya terkait dengan karakter tokoh yang diperankan. Intonasi dan suara yang digunakan dalam dialog sebagai cermin dari karakter yang diperankan, misalnya karakter

putra luruh (seperti tokoh Arjuna), maka berbicara dengan halus, dan pelan.

Dewasa ini sajian lebih dikemas dengan pemadatan garap lakon. Bila sebelumnya setiap lakon itu mempunyai 9 sampai 10 adegan, pada garap sekarang dipadatkan menjadi 4 atau 5 adegan saja. Seperti pada pentas lakon Begawan Padmanaba pada 5 November 2021 digarap menjadi 4 adegan. Pengurangan jumlah adegan itu berdampak pula pada pengurangan dialog. Sebagai penggantinya digarap medium lain untuk mendukung pertunjukan agar lebih bersifat kekinian. Sebagai penggantinya biasanya garap tari lebih menonjol. Perubahan juga terjadi pada peran dalang, bila sebelumnya dalang selalu mengawali memberikan pengantar mengenai adegan yang ditampilkan, sekarang peran dalang tidak selalu mengantarkan setiap adegan, bahkan kadang-kadang tidak ditampilkan secara menonjol.

Inovasi pada Garap Karawitan Tari

Perubahan pada garap karawitan pada dasarnya dilakukan oleh kompuser dan pemain gamelan atau pengrawit. Pemilihan gending yang digunakan juga mempertimbangkan suasana dan karakter yang diiringi. Perubahan yang terjadi pada semakin singkat garap karawitan mengikuti garap tarinya. Garap karawitan juga dipengaruhi garap karawitan dari daerah lain. Hal ini mengikuti garap tarinya. Akan tetapi, secara mendasar garap karawitan masih berpijak pada laras *Slendro* dan laras *Pelog* dengan mengikuti struktur penyajian *Pathet Nem*, *Pathet Sanga*, dan *Pathet Manyuro*. Jumlah pengrawit yang mendukung juga semakin

sedikit. Biasanya didukung oleh 25 sampai 30 pengrawit, pada pertunjukan wayang orang 5 November 2022 hanya didukung oleh 16 orang dengan rincian 13 orang pengrawit dan 3 orang pesinden (Widyastitieningrum, 2018, hlm. 104).

Inovasi pada Tata Busana dan Tata Rias

Pembaruan yang tampak pada tata busana *wayang orang* pada umumnya semakin rapi. Hal itu dilakukan oleh masing-masing pemain. Busana juga semakin glamor serta mewah dengan asesoris yang lengkap. Kerapiandalamberbusanainijuga dipengaruhi oleh semakin tinggi pemahaman para pemain terhadap keberhasilan pertunjukan *wayang orang*. Bahkan untuk mendukung penampilan masing-masing pemain, ada di antara pemain yang memiliki dan menyiapkan sendiri busana tari yang dipakai dalam setiap pertunjukan. Para pemain juga memahami kekuatan warna busana sehingga mereka mempertimbangkan pemilihan warna, simbol warna, kombinasi warna, dan makna warna. Desain busana setiap tokoh juga berkembang sesuai dengan cerita dan suasana yang ditonjolkan. Untuk mendukung kesan agung pada raja, maka hiasan kepala irah-irahan dibuat lebih tinggi dengan ornamen tertentu. Tokoh yang sama bisa menggunakan desain dan warna busana yang berbeda pada suasana yang berbeda. Selain itu, perubahan ricikan busana dapat terjadi dengan mengurangi beberapa busana, misalnya tidak dipakainya *kelat bahu* yang biasanya digunakan pada lengan atas, untuk memberikan kesan lebih sederhana.

Tata rias pada pemain wayang orang pada umumnya rias karakter (*character make*

up) yaitu rias yang dibuat sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan, baik untuk tokoh putra (laki-laki) maupun untuk tokoh putri (perempuan). Kecuali untuk para penari yang berperan sebagai *dayang-dayang* atau *parekan* yang mengiringi seorang Permaisuri, mereka bisa memakai rias cantik (*corrective make up*). Setiap tokoh memiliki bentuk rias yang berbeda-beda, maka setiap pemain harus mengetahui perannya sebelum melakukan rias agar sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Bahan untuk rias sekarang juga sudah mengalami perubahan. Sebelumnya memakai sinwit dalam rias, sekarang telah berganti dengan menggunakan berbagai alat rias atau merk alat make up yang dianggap baik dan awet bila dipakai.

SIMPULAN

Pertunjukan wayang orang sriwedari mengalami perubahan dan perkembangan dan inovasi atau pembaruan. Inovasi pertunjukan *wayang orang* mencakup dua hal, yakni aspek proses dan aspek produk. Inovasi pada proses tampak pada perubahan tahapan persiapan pertunjukan. Perubahan pada proses yang menonjol adalah pada digunakannya naskah pertunjukan sebagai pijakan untuk menggarap pertunjukan *wayang orang*. Pada proses ini terdapat tahapan-tahapan yang disusun sebagai dasar untuk mencapai target atau kualitas yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan inovasi pada proses mempunyai kedudukan penting untuk menghasilkan produk karya yang baik, menarik, dan mencapai nilai estetika.

Inovasi dalam bentuk pertunjukan

Wayang Orang Sriwedari lebih mudah diamati pada bentuk fisik. Artinya, fenomena kebaruan pada aspek visual dengan membandingkan pertunjukan *wayang orang* sebelumnya. Inovasi dilakukan pada garap lakon atau cerita, garap tari, garap karawitan tari, tata busana, dan tata rias. Inovasi dalam pertunjukan dapat terwujud didukung oleh berbagai faktor. Faktor penting adalah hadirnya para pemain yang kreatif dan memiliki kemampuan serta penguasaan sangat baik pada aspek-aspek pertunjukan, sehingga dapat mengembangkan pertunjukan menjadi lebih bersifat kekinian. Para pemain muda berhasil menggarap pertunjukan sesuai selera anak muda. Hal ini berdampak pada sebagian besar penonton Wayang Orang Sriwedari adalah anak-anak muda.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Jurnal

- Agustina, Prima M. Damanik, Janianton. Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 2018. "Pemertahanan Warisan Budaya Wayang Wong Gaya Yogyakarta dan Komodifikasinya Untuk Atraksi Wisata di Kota Yogyakarta" dalam Jurnal METAHUMANIORA, Vol 8 No. 1. diterbitkan oleh Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran. hal 67-78.
- Anoegrajekti. N, Macaryus . S, Asrumi, M. Zamroni, Latif Bustami, A., Izzah, Latifatul., Wirawan, R. (2021). "Ritual Sebagai Ekosistem Budaya: Inovasi

- Pertunjukan Berbasis Ekonomi Kreatif". *Panggung*. Jurnal Seni Budaya, Eksistensi Seni Budaya di Masa Pandemi, vol. 31, No.1, Maret 2021, Penerbit ISBI, Bandung. Hal.53-73.
- Azhari, Deasy Mutiara. (2015) "Eksistensi Wayang Orang (Studi Deskriptif Eksistensi Kelompok Wayang Orang Sriwedari Surakarta, di Surakarta)" dalam Jurnal AntroUnairdotNet, Vol Iv, No 2. Penerbit: Universitas Airlangga. Hal. 175-185.
- Bergfors, M. E., & Larsson, A. (2009) "Product and process innovation in process industry a new innovation perspective on development. *Journal of Strategy and Management*", 2(3), 261-276. doi: 10.1108/17554250910982499
- Kusharynani, Mahaesidewi, dkk. (2016). "Eksistensi dan Perlindungan Wayang Wong Sriwedari Surakarta Ditinjau dari Aspek Hukum Hak Cipta" dalam Jurnal *Law Reform* Vol. 12 No.1 tahun 2016. Penerbit: Program Studi Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Diponegoro. Hal.60-72.
- Nugrahani, Rah Utami dan Nuraeni (2015). "Transformasi Nilai Pertunjukan Wayang Orang Tradisional dalam Opera Van Java di Stasiun Televisi Trans 7" dalam *Panggung* ,Jurnal Seni Budaya, Kontribusi Seni dalam Masyarakat, Vol. 25. No.1 Program Studi Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Diponegoro. Hal.60-72.
- Piliang Amir, Yasraf. Ruly Darmawan. (2014). "Kreativitas Desain Kuliner dan Sistem Inovasi Lokal" dalam Jurnal Seni Budaya *Panggung*. Identitas dalam Bingkai Seni. Vol 24. No. 3 Penerbit ; ISBI Bandung. Hal. 285-294.
- Ruastiti, Ni Made. Sudirga, I Komang. Yudarta, I. Gede. (2021) "Catur Guru dalam Seni Pertunjukan Wayang Wong Millennial". Dalam MUDRA Jurnal Seni Budaya Volume 36, Nomor 3, Penerbit: ISI Denpasar. Hal. 334-341.
- Sudarwanto, Agung. (2012). " Sanggit dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Lakon Banjaran Dasamuka Sajian Purbo Asmoro "dalam Jurnal *Panggung* Volume 7 No.3 Juli. Hal 478-503.
- Suyanto. (2013). " Pertunjukan Wayang sebagai Salah Satu Bentuk Ruang Mediasi Pendidikan Budi Pekerti" dalam Jurnal *Panggung* .Vol.23. N0.1 Maret. Hal 98-108.
- Wahyudi, Septian. (2019) "Teori Inovasi: Sebuah Kajian Pustaka" dalam Jurnal *Valuta*, Vol. 5 No.2 Oktober. ISSN No. 2502 1419. Hal 93-101.

Sumber Buku dan Disertasi/Tesis.

- Damono, Supardi Djoko. (2011). *Mengapa Ksatria Memerlukan Punakawan*. Tesis pada Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta.
- Emerson, Kathryn Anne. (2015) *Pembaharuan Wayang untuk Penonton Terkini: Gaya Pakeliran Garap Semalam Sajian Dramatik Ki Purbo Asmoro 1989 -2017*. Terj. Wikan Satriati dan Rudy Wiratama. Surakarta: ISI Press.

- Hersapandi. (2013). *Fenomena Penari Rol : Wayang orang Komersial dalam Perspektif Strukturalisme Fungsional*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Hersapandi (2012). *Rusman antara Magnit Bung Karno dan Kharisma Gathutkaca Wayang orang Sriwedari*. Yogyakarta :Lembaga Penelitian Pengembangan Seni dan Pariwisata Indonesia (LP2SPI) Yogyakarta.
- Soedarsono, R.M. (1984). *Wayang Wong : The State Ritual Drama in Court of Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Solichin. (2012). *Wayang Indonesia: A Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*. Jakarta: Yayasan Senawanggi.
- Solichin. (2013). *Gatra Wayang Indonesia*. Jakarta: CV Dedy Jaya
- Susilo, Hardja. (1984). "Wayang Wong Panggung : Its Social Context, Technigue, and Music" dalam *In Aesthetic Tradition and Cultural Tradition in Java and Bali*. Ed. Stephanie Morgan and Laurie J. Sears, 117 -161. Madison: University of Wisconsin Center for Southeast Asian Studies.
- Waluyo, Kanti. (2000). *Dunia Wayang: Nilai Estetis, Sakralitas, dan Ajaran Hidup*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyastutieningrum, Sri Rochana. (2009). "Pengembangan Wayang orang Sriwedari sebagai Pertunjukan Kemasan Wisata di Solo. Makalah Seminar di Institut Seni Indonesia Surakarta pada 20 Agustus.
- Widyastutieningrum, Sri Rocahana. (2018) "Reviving Wayang orang Sriwedari in Surakarta : Tourism-Oriented Performance "dalam *Asian Theatre Journal*. Volume 35 Number 1 Spring 2018. Hal 99 -111.