

Fungsi dan Makna Desain Karakter Wayang *Potehi* dengan Lakon Shi Jin Kwie

Teguh Hartono Patriantoro

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Imam Bonjol No.207, Pendrikan Kidul, Semarang, Jawa Tengah 50131
Tlp. 081914403797, E-mail : teguhhp@dsn.dinus.ac.id

ABSTRACT

Potehi puppets are performances originating from Fukkien Province, which is located in the south of China. One of the plays that is often performed from this performance is Shi Jhin Kwie. The play is a popular fiction story which was later adapted into the story of Prabu Lisanpuro in Javanese theater (ketoprak). The results of the research found the organology structure of Wayang *potehi*. It consists of 2, namely (1) parts of the body; head, hand, feet, and (2) clothing; along with ornaments and additional accessories such as swords and hats. The head section can be identified as the interpretation of the puppet character. For instance, an antagonist character depicted as if he was using a Balinese leak mask with his mouth open and angry. The clothes could be the interpretation of social status. For example, the villagers wear plain clothes without ornaments, while the nobles use yellow, red clothing with a dragon/ phoenix pattern. There are 4 types of character design in this show, specifically (1) the firm/ wise character, (2) the entertaining character, (3) the functionaries/ officials/ priyayi character, (4) the antagonist character. Especially for entertaining characters, it has a dual function; to return the underlying causes of the story and become the spy of the enemy. The object of this research is to analyze the functions and meanings of the characters of Wayang *potehi* or *Potehi* puppet by taking the play of Shi Jin Kwie. The methods used in this research are personality theory and functional theory approaches

Keywords: *potehi* character design, Shi Jin Kwie, Function of *Potehi*

ABSTRAK

Wayang *potehi* adalah pertunjukan yang berasal dari Provinsi Fukkien yang terletak di selatan Negara Tiongkok. Salah satu lakon yang sering dipentaskan dari pertunjukan ini adalah Shi Jhin Kwie. Lakon tersebut merupakan cerita fiksi populer yang kemudian diadaptasi menjadi cerita Prabu Lisanpuro dalam Teater Jawa (ketoprak). Dari hasil penelitian ditemukan bentuk organologi wayang *potehi* terdiri dari 2, yakni (1) bagian kepala, tangan, kaki dan (2) pakaian beserta ornamen dan asesoris tambahan seperti pedang, topi. Bagian kepala dapat diidentifikasi untuk menentukan karakter wayang. Sebagai contoh adalah karakter antagonis yang digambarkan seolah-olah sedang menggunakan topeng leak Bali dengan mulut membuka dan marah. Pakaian yang dipakai dapat digunakan untuk mengidentifikasi status sosial. Contoh, masyarakat biasa menggunakan pakaian polos tanpa ornamen, sedangkan bangsawan menggunakan pakaian berwarna kuning, merah dengan motif naga/burung phoenix. Desain karakter dalam setiap adegan terdiri dari 4 jenis, yakni (1) karakter tegas/bijaksana, (2) karakter penghibur, (3) karakter pejabat/priyayi, (4) antagonis. Khusus untuk karakter penghibur memiliki fungsi ganda, yakni mengembalikan benang merah cerita dan menjadi mata-mata pihak musuh. Tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisa fungsi dan makna karakter boneka Wayang *Potehi* dengan mengambil lakon Shi Jin Kwie. Metode penelitian menggunakan payung utama etnografi, diawali dari mengumpulkan data, mengklarifikasi informasi, dan menyimpulkan data untuk kemudian dianalisa menggunakan teori personality dan teori fungsional

Kata Kunci: Motif, Tekstil, karakter *potehi*, Shi Jin Kwie, fungsi *potehi*

PENDAHULUAN

Proses berkesenian kelompok masyarakat pada dasarnya adalah interaksi integral berkesinambungan yang terjadi antara apresiator seni dan pelaku seni. Kesenian yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat biasanya diciptakan menurut mental *template* pembuat sebelumnya untuk kemudian didistribusikan oleh penyaji ke suatu acara dan mendapatkan apresiasi dari penonton (Timbul Haryono, 2009, hlm. 3). Proses berkesenian merupakan tahap interaksi antar 4 tokoh, yang terdiri dari: (1) sumber; yang termasuk didalamnya adalah penulis, koreografer, komponis, scriptwriter; (2) produser, yakni sutradara, designer, (3) penyaji, yakni artis, (4) pihak yang mengambil bagian atau partakers yakni penonton, fans, juri, masyarakat luas. (Schechener, 2006, hlm. 225).

Momentum budaya yang dibentuk oleh golongan pendatang, dalam hal ini warga Tionghoa memiliki struktur makna yang rapi saat berkomunikasi dengan penonton. Unsur-unsur yang berpengaruh atas makna tersebut dibangun dari sistem kepercayaan, nilai moral, sikap, pandangan dunia, dan organisasi sosial. Seni tradisi sekaligus seni kolektif yang hidup dan berkembang di masyarakat biasanya lahir dari dorongan spiritual masyarakat (Garna, 1996, hlm. 253). Adat-istiadat yang menentukan kebutuhan rohani merupakan untaian materi yang sangat penting bagi pencapaian spiritual masyarakat.

Adat istiadat masyarakat Tionghoa yang diturunkan oleh nenek moyang mereka, terlebih sebelum pemberlakuan INPRES no.14 tahun 1967 yang berisi tentang larangan bagi

warga Tionghoa untuk menggelar ritual seni dan budaya di tempat umum, pada dasarnya sudah mengalami benturan dengan budaya setempat. Pertemuan dua budaya yang berkaitan erat dengan kepercayaan/adat lokal dengan budaya yang sudah lama dibiasakan, sangat mempengaruhi perkembangan budaya. *Coexistence* beberapa budaya yang bergesekan, setiap saat selalu mengungkapkan fungsi dan makna dari pelaku seni. Pencarian makna budaya yang terpengaruh oleh perubahan zaman terlebih dengan adanya kebutuhan politik, mengakibatkan masyarakat cenderung dinamis dan mencari celah untuk menurunkan budaya mereka ke generasi berikutnya.

Pemahaman bentuk, fungsi, dan makna dari setiap kesenian dalam eksistensinya bermasyarakat selalu menyinggung tentang aktivitas manusia. Unsur makna yang merupakan cerminan dari pelaku seni, biasanya bertujuan untuk memuaskan rangkaian naluri. Orientasi berkesenian yang mereka lakukan biasa disebut dengan proses behavioral. Proses tersebut meliputi tahapan buat-pakai-buang (Haryono, 2008, hlm. 49). Tahapan buat adalah proses dimana manusia menciptakan kegiatan yang berhubungan dengan seni dan mungkin belum memiliki makna fundamental sebagai sarana hiburan atau presentasi estetis. Tahap ini merupakan proses awal dari ide penciptaan yang kemudian diwujudkan dalam sebuah karya, walaupun dalam proses tersebut, seniman menggunakan materi yang sudah ada.

Tahapan berikutnya adalah fungsi pakai, yakni proses keberlangsungan karya seni, dimana setiap karya yang diciptakan

tersebut kemudian mendapatkan apresiasi dari masyarakat setempat dan di luar mereka. Proses ini merupakan tahapan dimana ada interaksi yang mengikat dari masyarakat seni dan di luar mereka. Tahapan yang terakhir adalah deposisi. Tahap ini merupakan hal yang paling ironi dalam proses berkesenian. Ciri khas karya seni berada dalam level ini adalah banyaknya masyarakat yang meninggalkan karya seni dan menganggapnya sebagai obyek asing yang sudah tidak bermakna. Minimnya apresiasi dari masyarakat biasanya dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa teknologi dan kondisi politik.

Masyarakat Tionghoa di Indonesia pernah mengalami masa pasang surut dalam berkesenian. Masa kejayaan kesenian Tionghoa berada pada zaman kerajaan sampai pemerintahan orde lama berkuasa. Wujud nyatanya adalah hadirnya Batik Lasem dengan pewarnaan yang cerah, kemudian munculnya wayang *wong* yang bisa dinikmati oleh masyarakat luas, penggunaan bahasa mandarin, dan munculnya sistem keamanan swadaya (poskamling) dilingkup perumahan. Eksistensi budaya leluhur mereka mengalami kemunduran yakni selama pemerintahan Orde Baru. Kondisi politik negara pasca pemberontakan G 30 S PKI, menyebabkan pemerintah mengambil tindakan dengan pemberlakuan INPRES no. 14 Tahun 1967 yang kemudian disusul dengan UU no. 11/1969 bagi warga yang melanggar. Tindakan pemerintah yang pada waktu itu dianggap sebagai penyelamatan Negara sangat berdampak pada aktivitas seni dan hak-hak pribadi warga Tionghoa. Penutupan

sekolah yang memiliki basis kurikulum bahasa mandarin, pelarangan penerbitan koran yang beraksara *pinyin*, serta adanya pergantian nama yang mencirikan orang Indonesia seperti Budi Hartono, Rudi Wijaya adalah wujud nyata adanya pergeseran fungsi, makna dan keterlibatan kondisi politik dalam seni pertunjukan.

Interaksi warga Tionghoa yang sudah lama eksis dengan penduduk lokal selama ratusan tahun yang lalu merupakan hasil eksodus besar-besaran yang dipimpin oleh Laksamana Cheng Ho. Eksodus tersebut mayoritas berasal dari Provinsi Fukkien dan Hokkian yang terletak disebelah selatan Tiongkok (Brandon, 1967, hlm. 233). Perpindahan tersebut juga membawa serta budaya dan adat-istiadat yang bisa dinikmati hingga kini. Salah satunya adalah pertunjukan wayang. Wayang *potehi* atau *bu dai xi* tersebar ke Negara-negara Asia Tenggara, termasuk Indonesia melalui pelayaran muhibah Laksamana Zheng He sekitar 602 tahun yang lalu (Taniputra, 2009, hlm. 103). Definisi *potehi* berasal dari kata *pou* yang berarti kain, *te* kantong dan *hi* wayang. Dapat diartikan *Potehi* adalah pertunjukan boneka yang menggunakan keahlian tangan. Masyarakat lokal sering menyebut *potehi* dengan istilah wayang *pithi*, dalam bahasa Indonesia berarti kecil. Hal ini dikarenakan bentuk dari wayang tersebut yang berukuran sebesar telapak tangan orang dewasa.

Awal kemunculan wayang *potehi* bermula dari kehidupan 5 terpidana mati di dalam sel. Selama masa penantian vonis, kondisi darurat tersebut kemudian dimanfaatkan oleh

narapidana untuk menghibur diri dengan memanfaatkan barang yang ada. Pegangan sapu dari kayu diraut berbentuk kepala, badan boneka dibuat dari kain, sedangkan piring serta sendok dimanfaatkan sebagai iringan musik. Penjaga sel tahanan yang mengetahui aktivitas tersebut mengizinkan mereka untuk menggelar pentas, sebelum akhirnya Kaisar memberikan remisi atas hiburan yang mereka buat. Proses kreativitas yang muncul karena dorongan untuk menghibur diri tersebut dapat dikategorikan sebagai *sociocultural determinant* (Hall, 1978, hlm. 230).

Lakon yang sering dipentaskan dalam pertunjukan wayang *potehi* biasanya bersifat fiksi, mengambil dari naskah klasik legenda Tiongkok. Beberapa lakon tersebut antaranya: (1) Kisah kepahlawanan Jendral Shi Jin Kwie yang kemudian diadaptasi menjadi Prabu Lisanpuro, (2) Hong Kiam Chun Chiu, (3) Pnui Si Giok, dan (4) Kera sakti. Dari beberapa cerita yang sering dipentaskan tersebut, masyarakat luas hanya mengenal 2 lakon, yakni Shi Jin Kwie dan Legenda Kera Sakti.

Pertunjukan wayang *potehi* biasanya dipentaskan di dalam maupun di luar klenteng, memiliki fungsi agama sebagai ujaran keselamatan atau memohon berkah. Masyarakat Tionghoa yang memilih untuk mementaskan wayang *potehi* di sekitar klenteng dikarenakan adanya anggapan bahwa klenteng merupakan pusat tertinggi secara spiritual dan tempat bersemayamnya para dewa-dewi (Lombard, 2005, hlm. 327). Mereka juga percaya adanya faktor penunjang kemakmuran, kesejahteraan, dan dapat menghindarkan diri dari musibah.

Boneka yang sering dipentaskan dari setiap lakon wayang *potehi* memiliki karakter dan identitas khusus yang bisa dilihat dari busananya. Selain itu, kekhususan tersebut tidak dapat dikomparasikan dengan tokoh/karakter yang berasal dari wayang purwa, maupun wayang golek. Sebagai contoh adalah boneka yang memiliki raut muka hitam/merah yang selalu identik dengan angkara murka atau penggambaran tokoh antagonis. Biasanya dari 1 boneka, dapat memerankan 2-3 karakter dengan lakon yang berbeda.

Pemahaman keterkaitan antara makna dengan seni pertunjukan, sepanjang perjalanan selalu melibatkan asas fungsi sebagai unsur budaya. Fungsi seni yang diciptakan oleh masyarakat bagi kepentingan mereka/golongan mereka sendiri dapat dikategorikan sebagai *art by destination* (Maquet, 1971, hlm. 23). Makna dan fungsi seni yang telah mengalami perubahan, biasanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kondisi sosial, politik, dan ekonomi (Soedarsono, 2002, hlm. 70). Faktor sosial kesenian selalu menyinggung tentang aktivitas manusia. Hal ini merupakan cerminan dari masyarakat yang melingkupi, asas tujuan yang hendak dicapai oleh pelaku seni, dan orientasi pada pemuasan rangkaian kebutuhan. Tujuan masyarakat Tionghoa untuk tetap mengeksekusi diri lewat kesenian pada dasarnya merupakan refleksi yang dapat digunakan sebagai laporan ilmiah tentang keberadaan seni pertunjukan di masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada pencarian fungsi dan makna desain karakter wayang *potehi*. Lakon Shi Jin Kwie dipilih sebagai

batasan ruang untuk menganalisa dan level kepopuleran cerita tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk memberikan referensi kepada masyarakat tentang keterkaitan hubungan fungsi dan makna desain karakter pertunjukan Tiongkok dengan adanya intervensi politik di dalamnya. Minimnya literatur ilmiah yang membahas tentang kesenian Tionghoa di Indonesia juga dimanfaatkan untuk menjawab beberapa persoalan strategis bangsa tentang nasionalisme etnis Tionghoa di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dengan pisau utama etnografi untuk menganalisa. Etnografi merupakan studi budaya yang menggunakan pendekatan antropologi dan ilmu sosial sebagai payung utama untuk menganalisa data. Eksistensi kesenian dalam masyarakat yang selalu berkaitan erat dengan ilmu-ilmu humaniora merupakan alasan pokok penggunaan metode tersebut. Teori *personality* digunakan untuk menganalisa makna dan desain karakter dari setiap tokoh yang muncul, sedangkan teori fungsional digunakan untuk mengetahui asas manfaat dari setiap karakter yang digunakan.

Penulisan ilmiah tentunya harus disertai dengan data yang lengkap, akurat, dan detail. Hal ini ditempuh dalam upaya untuk mendapatkan data yang faktual dan dapat dipertanggung jawabkan kredibilitasnya. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur, pendalaman dokumen berupa *audio visual* pementasan, observasi, dan

wawancara mendalam dengan beberapa tokoh kunci. Proses analisa data dilakukan dengan cara sistematis, yakni: (1) pengumpulan data, (2) mengklarifikasi kebenaran informasi, (3) menyimpulkan dan menginterpretasikan data secara selektif (Miles dan Huberman, 1994, hlm. 10).

Lokasi dari obyek penelitian terletak di Gang Lombok Semarang, dimana daerah tersebut merupakan kawasan Pecinan yang sering mementaskan wayang *potehi* dan terdapatnya beberapa narasumber kunci yang dapat digunakan sebagai data primer. Sasaran penelitian terkait dengan desain karakter boneka beserta fungsi dan maknanya dalam sebuah pementasan. Lakon Shi Jin Kwie dipilih sebagai batasan ruang untuk menganalisa. Selain itu, popularitas dari kisah ini sudah dikenal masyarakat luas dan telah diadaptasi menjadi cerita Prabu Lisanpuro dalam teater (ketoprak) Jawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna karena mereka dianugerahi dengan cipta, karya, dan karsa. Untuk dapat hidup secara normal, manusia membutuhkan tiga syarat dasar yang utama; antara lain adalah pemenuhan kebutuhan fisik, sosial, dan adab. Di antara kebutuhan adab tersebut, terdapat pemenuhan yang dapat digunakan manusia untuk mengekspresikan cita rasa keindahan, yakni cita rasa keindahan yang terpancar dalam kesenian. Karena, seni sebagai karya kreatif dalam bentuk dan dalam cita rasa yang indah merupakan bagian dari

hidup masyarakat itu sendiri. Hal inilah yang kemudian menyebabkan di setiap kesatuan masyarakat yang ada, seni menjadi tumbuh dan berkembang.

Kebudayaan yang hadir dalam setiap masyarakat sepanjang sejarahnya selalu tampil dengan berbagai ekspresi seni yang menonjol, baik karena hasil kreativitas kolektif maupun ciptaan individual. Fenomena ini terjadi karena dalam masyarakat mempunyai tatanan kehidupan yang tersusun rapi dan mereka semakin menyadari perlunya hiburan berupa kegiatan seni yang berfungsi untuk mengekspresikan diri. Gairah kesenian tersebut masih dapat kita saksikan dalam kehidupan masyarakat yang terjalin dalam struktur sosial, serta meninggalkan karya seni yang monumental berupa seni pertunjukan dan seni rupa.

Seni tradisi yang berkembang dalam masyarakat Indonesia kebanyakan berpatokan pada nilai religius, estetis, dan falsafah. Ketiga nilai tersebut saling terkait dan saling mengisi satu sama lain. Nilai religius merupakan manifestasi hubungan manusia dengan Tuhan, nilai estetis merupakan aspek keindahan dari kesenian tersebut, sedangkan nilai falsafah hidup menjadi batas apresiatif sebuah seni tradisi untuk mengacu kepada nilai etika sosial yang tumbuh dalam masyarakat pemiliknya. Seni tradisi yang hidup di Indonesia mengandung nilai-nilai tersebut dikarenakan Indonesia mendapatkan pengaruh dari budaya India, Arab, dan dari Tiongkok. Menurut sejarahnya, seni pertunjukan di Asia Tenggara sangat dipengaruhi oleh invansi dari Cina dan Arab yang masuk sekitar tahun 1300-1750

(Soedarsono, 2000, hlm. 106). Pengaruh Islam banyak tersebar di daerah selatan, sedangkan Cina tersebar di daerah utara.

Invansi dengan misi perdagangan, perluasan wilayah, dan penyebaran agama tersebut, secara tidak sengaja juga menimbulkan pengaruh yang besar terhadap tatanan masyarakat di sekitarnya. Sebagai contoh adalah masuknya bangsa diaspora di Semarang yang berasal dari Timur Tengah dan Tiongkok. Data arkeologis yang ditemukan di seputaran Semarang telah mencatat adanya beberapa petilasan bersejarah sebagai bukti nyata bangsa diaspora pernah melakukan invansi hingga Semarang. Interaksi yang dijalin di antara keduanya lambat laun juga meninggalkan momentum berupa kegiatan kesenian yang sampai saat ini masih bisa ditemui di kota tersebut.

Hasil dari penelitian ini meliputi: fungsi pementasan wayang *potehi*, jalannya ritus pembuka pertunjukan, karakter wayang dan fungsinya tiap adegan, bentuk dan makna karakter, desain karakter, organologi wayang beserta fungsi dan maknanya dalam adegan.

Masyarakat Tionghoa mempercayai adanya mitos ketika dokter dan obat medis sudah tidak dapat menyembuhkan penyakit pasien, maka kerabat/pasien dapat melakukan sembahyang di Klenteng untuk memohon petunjuk kepada dewa obat Hua Tuo Xian Shi. Permohonan resep dengan cara melakukan ritual ciam si, yakni melemparkan 2 biji siao poe ke lantai lalu mengambil bilah bambu yang bersisi kertas syair yang kemudian akan diterjemahkan oleh pendeta Klenteng untuk mengambil resep. Setelah mendapatkan

resep, mengkonsumsi obat dan pasien kemudian dinyatakan sembuh, maka pasien biasanya berjarak untuk membayarnya dengan menggelar pertunjukan wayang *potehi*. Untuk pemilihan lakon, biasanya pasien menyerahkan sepenuhnya kepada dalang maupun biksu/bikuni kluenteng.

Dalam kerangka pendidikan dan penerangan, wayang memiliki andil besar untuk pengajaran nilai kebangsaan (Sunardi, 2016, hlm. 197). Wayang *potehi* juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan syiar agama. Hal ini dapat dibuktikan dari setiap cerita dan intisari yang dibawakan. Mayoritas cerita wayang menyisipkan nilai moral yang diambil dari ajaran Nabi Kong Hoe Tjoe. Lakon Shi Jin Kwie adalah salah satu contohnya. Di mana dalam 1 *scene* terdapat adegan yang mementingkan akhlak mulia dengan menjaga hubungan manusia dengan alam (Tuhan YME), mengutamakan kebijaksanaan tanpa memihak walaupun pelanggarnya adalah keluarga/pejabat penting.

Wayang *potehi* biasanya dimainkan di dalam kotak yang berbentuk seperti rumah panggung masyarakat Dayak Kalimantan. Adapun ukuran panjang panggung sekitar 350 Cm, lebar 250 Cm dan tinggi 230 Cm. Panggung tersebut berbahan dasar almunium yang dihias dengan ornamen bernuansa Tiongkok seperti naga mengejar bola api, tulisan/mantra berbahasa Hokkian. Untuk kain yang berfungsi sebagai geber biasanya berwarna merah dengan tulisan warna kuning/emas. Bagian depan panggung sebelah kanan biasanya berisi tulisan yang memuat tentang judul/lakon yang dibawakan, sebelah kiri



Gambar 1. Panggung wayang *potehi*

Sumber: <http://old.solopos.com/2012/06/13/wayang-potehi-bangkit-dari-mati-suri-potehi-makin-digemari-193246>

berisi nama penyumbang, dan bagian atas berisi mantra.

Menurut kepercayaan orang Tionghoa, sebelum mementaskan Wayang *Potehi* biasanya dalang dan pemain musik melakukan ritual khusus berupa penyucian diri guna memohon keselamatan kepada Sang Tian (Tuhan Yang Maha Esa). Bentuk ritual yang mereka lakukan hampir sama dengan cara umat *Muslim* berpuasa, yakni menahan lapar dan dahaga selama matahari bersinar. Selain itu, ada juga dalang yang melakukan ritual dengan cara menggigit seekor ayam betina berbulu putih atau hitam polos untuk kemudian diambil darahnya dan dioleskan ke empat sudut tiang penyangga panggung. Ayam yang telah digunakan sebagai sarana ritual, biasanya langsung dihanyutkan/larung ke sungai dengan maksud untuk membuang sial dan tidak bisa dikonsumsi oleh orang lain. Sarana ritual lain adalah menempatkan untaian padi di depan panggung dengan maksud untuk memohon berkah.

Panggung utama yang digunakan sebagai pementasan wayang *potehi* biasanya berbentuk seperti jendela dengan ukuran lebar 80 Cm dan panjang 140 Cm. Panggung

tersebut dihias dengan warna merah yang berarti lambang kebahagiaan, warna kuning melambangkan kejayaan, dan warna hijau sebagai simbol pembaharuan. Bagian tengah panggung dipasang 2 helai kain berwarna merah terang dan merah marun yang berfungsi sebagai layar. Sedangkan papan di bagian kanan-kiri dengan huruf Tiongkok bertuliskan tentang permohonan.

Kepercayaan Sam Gao mengajarkan urutan ritus pembuka wayang *potehi* di dahului dengan cara dalang membakar kertas mantra berwarna merah/kuning. Proses pembakaran kertas mantra ini diiringi musik yang didominasi oleh suara perkusi. Setelah musik selesai, dalang berputar mengitari peti dan panggung serta melakukan permohonan dengan tujuan pertunjukan dapat berjalan dengan lancar dan terhindar dari malapetaka.

Adegan pembuka biasanya diawali dengan munculnya 2 atau 4 tokoh dewa untuk memberikan kata sambutan dalam bahasa Hokkian, kemudian diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. Pada bagian ini dianalogikan sebagai *suluk* dalam pewayangan Jawa. Kata sambutan berisi tentang intisari dari lakon yang akan dibawakan. Setelah kata sambutan, kemudian dibacakan juga nama-nama donatur dari pertunjukan wayang *potehi*.

Pada adegan pembuka ini, keempat tokoh dewa tadi juga mengajak penonton untuk ikut mendoakan para donatur dan berdoa untuk ujub pribadi masing-masing supaya terhindar dari segala macam malapetaka, penyakit dan memperoleh berkah. Paska berdoa secara kolektif, ke empat dewa memberikan hormat

sebagai tanda masuknya babak pertama.

Lakon Shi Jin Kwie adalah cerita fiksi yang berisi tentang kisah kepahlawanan jenderal perang dalam mengawal Kaisar Lie Sie Bien untuk memperebutkan kekuasaan (Riyanto, 2018, hlm. 6). Perebutan kekuasaan tersebut mendapatkan perlawanan dari Jendral So Poo Tong yang berasal dari Kerajaan Taay Tong Tiaw. Pada adegan pertama, Shi Jin Kwie menerima surat tantangan dari Kota Taay Pay Kwan yang tidak tertib dalam membayar upeti. Dalam adegan ini, tokoh yang berada di panggung adalah boneka dengan karakter bangsawan dan perwira perang kerajaan. Suasana yang digambarkan dalam adegan dapat dianalogikan seperti sidang senat. Di mana panglima perang memimpin rapat untuk menentukan strategi dan memilih perwira perang.

Adegan kedua yakni kaisar Lie Sie Bien mengutus Shi Jin Kwie untuk menyerang Kota Taay Pay Kwan yang terletak dibagian utara. Adegan ini digambarkan sebagai penyergapan pasukan Shi Jin Kwie yang sedang melintas. Sama seperti adegan dalam pewayangan purwa di Jawa. Sebelum mereka berperang, satu sama lain melakukan dialog untuk memperkenalkan diri dan mengidentifikasi lawan. Karakter boneka yang muncul dalam adegan ini berurutan dari golongan perwira perang sampai prajurit biasa.

Adegan ketiga adalah peperangan. Bagian ini memunculkan karakter antara tokoh antagonis dan protagonis. Tokoh antagonis diidentifikasi dari ujaran kebencian dan sesumbar yang diucapkan sebelum menggunakan senjata. Sedangkan tokoh

protagonis dapat dianalisa dari perilaku yang jarang bicara dan dapat menahan emosi untuk tidak menggunakan senjata. Pakaian yang dikenakan dari setiap tokoh dapat digunakan untuk menentukan status kemiliteran. Sebagai contoh adalah boneka yang menggunakan pakaian perang (baju zirah) yang dapat diartikan sebagai perwira perang, dan pakaian polos tanpa adanya ornamen yang menandakan prajurit biasa.

Adegan keempat adalah suasana di dalam istana kaisar Lie Sie Bien. Dalam adegan ini digambarkan kemeriahan istana yang dideskripsikan dari banyaknya tokoh menggunakan pakaian dengan ornamen mewah. Sebagai contoh adalah boneka yang mengenakan pakaian kuning, merah, biru dengan gambar naga atau burung *phoenix*.

Masyarakat *Tionghoa* mempercayai bahwa naga merupakan hewan yang paling agung, melambangkan kekuatan dan tuah. Hewan mitologi ini merupakan perpaduan dari beberapa binatang, seperti : badan berbentuk ular, kepala berbentuk kerbau, kaki dan tangan merupakan cakar perwujudan dari burung elang. Atribut lain yang dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan karakter bangsawan adalah adanya ornamen burung *phoenix*. Burung metafora ini merupakan motif resmi yang sering digunakan sebagai sulaman jubah permaisuri. Dari kedua binatang mitologi tersebut, memiliki makna bahwa pergaulan dan pernikahan digolongkan *top level* hanya terjadi antara naga dan *phoenix*.

Adegan kelima yaitu hiburan. Pada dasarnya, skema pertunjukan wayang *potehi* tidak mengenal adanya *goro-goro* yang sering



Gambar 2. Wayang *Potehi* dengan peran pejabat
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

dimainkan oleh punakawan dalam wayang purwa. Adanya percampuran budaya dengan penduduk lokal yang kemudian menyebabkan dalang wayang *potehi* memasukan unsur hiburan di dalamnya. Tokoh yang muncul dalam adegan ini biasanya diambil dari karakter mata-mata pihak musuh. Peran ganda yang dimainkan oleh tokoh ini adalah menghibur para penonton dengan nyanyian, pantun, dan respon keadaan sosial dengan jalan cerita yang dipentaskan. Tata rias dan busana yang digunakan oleh tokoh ini pun tidak mencolok seperti peran bagong, petruk, gareng dalam wayang Jawa. Bahkan terkadang tokoh di sini muncul seorang diri.

Adegan keenam yakni Shi Jin Kwie menaklukan kerajaan Taay Tong Tiaw. Pada bagian ini biasanya digelar dalam 3 babak. Babak pertama yaitu peperangan antar prajurit sampai perwira perang. Dalam *scene* tersebut penonton dapat mengidentifikasi status kemiliteran dari pakaian yang dikenakan. Babak kedua adalah Shi Jin Kwie menangkap So Poo Tong. Sebelum masuk ke adegan penangkapan, muncul seorang peramal kerajaan dengan pakaian putih dan

adanya aksen rambut, janggut, dan kumis yang berwarna putih. Peramal tersebut melihat kondisi langit berwarna merah yang menandakan hawa peperangan akan terjadi. Babak ketiga digambarkan perang pamungkas yang dihadapi oleh So Poo Tong. Tokoh ini digambarkan dengan raut muka berwarna hitam, dengan penambahan aksan garis putih melingkar dari hidung ke pipi.

Adegan terakhir adalah berita kemenangan. Pihak Shi Jin Kwie mengutus salah satu perwira yang dikawal oleh prajurit untuk mengabarkan berita kemenangan kepada kaisar. Dalam adegan ini, dalang menggunakan karakter binatang seperti kuda, serta adanya atribut tambahan berupa replika bendera yang dapat dianalogikan sebagai pataka/vandel kerajaan. Panggungpun ditata seolah-olah istana sedang melakukan pesta kemenangan.

Organologi wayang *potehi* dapat dipisahkan menjadi 2, yakni: (1) anggota tubuh dan (2) busana beserta asesoris yang dipakai. Setiap karakter boneka yang digunakan rata-rata memiliki tinggi sebesar 30 Cm dan ukuran kepala berdiameter 3-4 Cm. Sedangkan untuk bagian leher berukuran 1 Cm. Bagian kepala, kaki, dan tangan boneka terbuat dari kayu mahoni yang kemudian dilukis menggunakan cat minyak/*acrylic*. Pada bagian kepala mendapatkan aksan khusus yakni dengan tambahan rambut sintetis untuk mempertegas karakter seperti: alis, kumis, dan janggut. Bagian kaki dan tangan diberikan warna putih, merah, dan hitam.

Boneka *Potehi* tidak hanya berbentuk manusia, ada juga boneka yang berbentuk



Gambar 3. Organologi wayang potehi
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

hewan, seperti: kuda, monyet, anjing, singa, dan naga. Boneka dengan karakter binatang, biasanya digunakan sebagai kendaraan kaisar, panglima perang, maupun jelmaan dari siluman. Sebagai contoh adalah boneka kera yang digunakan sebagai jelmaan dari tokoh Sun Go Kong, kuda sebagai kendaraan tempur dan lain sebagainya. Pembuatan boneka wayang biasanya diproduksi dari pengerajin di Kota Surabaya dan Singkawang.

Busana yang digunakan dari setiap tokoh, bisa dipakai untuk mengidentifikasi strata sosial. Sebagai contoh adalah boneka dengan atribut mahkota untuk golongan kaisar dan permaisuri, ikat kepala yang menandakan sebagai pendekar, ataupun topi untuk menandakan rakyat biasa. Atribut tambahan tersebut terbuat dari kain satin maupun resin yang kemudian dihias/dijahit dengan menggunakan benang berwarna kuning, putih, hijau, dan merah untuk melambangkan keagungan dan kemeriahan.

Pakaian yang digunakan setiap boneka berbentuk kantong dan terbuat dari kain



Gambar 4. Wayang potehi karakter bangsawani
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)



Gambar 5. Wayang potehi pemeran rakyat/sipil
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

kanvas/mori. Tujuannya sebagai tempat keluar-masuknya tangan dalang untuk menggerakkan wayang. Pakaian tersebut dibedakan menjadi 2, yakni pakaian kemiliteran/kerajaan dan pakaian sipil. Pakaian yang digunakan dalam militer disebut dengan Tjian Kak yakni pakaian yang sering dipakai oleh panglima perang, pasukan paladin/berkuda dan Kak Kun yang digunakan oleh prajurit biasa. Pakaian Tjian Kak memiliki ornamen khusus yakni adanya baju zirah yang sering digambarkan sebagai pakaian baja. Sedangkan pakaian yang dipakai oleh prajurit berbentuk polos tanpa ornamen dan penegasan khusus.

Pakaian lain yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari dapat dibedakan dari warna dan ornamennya. Sebagai contoh adalah pakaian peramal dan penasihat kaisar. Keduanya menggunakan pakaian yang disebut dengan *too bauw*. Identitas yang dapat dilihat dari mereka adalah adanya aksan bulat yang berwarna hitam-putih. Batas antara bidang hitam dan putih berbentuk bulat seperti logo *im-yan*. *Im* artinya banyak

berbuat salah/kejahatan dan sangat sedikit berbuat kebaikan/kebajikan. Warna yang tercermin dari *im* adalah hitam dengan titik putih di atasnya. Sedangkan yang dapat diartikan banyak berbuat kebajikan dan sedikit melakukan kecurangan. Warna *yang* tergambar dari *yang* adalah hitam dengan titik putih di bawahnya.

Pakaian yang dikenakan masyarakat sipil biasanya berbentuk polos tanpa adanya hiasan sedikitpun. Hal yang menjadi perhatian khusus dari masyarakat sipil adalah menghindari warna kuning, emas, dan merah yang hanya diperuntukan bagi keluarga kerajaan. Khusus untuk masyarakat yang memiliki ilmu gaib atau melakukan pertapaan divisualisasikan dengan pakaian berwarna hitam polos dan penambahan ikat kepala. Hal ini dapat disamakan dengan pakaian yang dipakai oleh pemain pencak silat dalam dunia nyata.

Pakaian terakhir yang digunakan adalah Kiem Liong Bauw. Yakni busana yang diperuntukan bagi golongan bangsawan

(pejabat penting, pihak kerajaan beserta keluarganya). Ciri dari pakaian tersebut dapat dicermati lewat warna yang didominasi oleh kuning emas dan merah. Stratifikasi sosial yang dibentuk lewat warna ini, juga diberikan penekanan khusus berupa ornamen naga ataupun burung *phoenix*. Masyarakat Tionghoa meyakini kedua binatang mitologi tersebut merupakan puncak/*top level* dari semua binatang yang ada. Hal ini dapat diartikan bahwa karakter yang mengenakan ornamen naga/*phoenix* berarti sedang memerankan tokoh kaisar/permaisuri.

Penentuan karakter boneka dalam lakon Shi Jin Kwie dapat dilihat dari dandanan (busana) maupun raut muka yang diperankan. Karakter tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa tokoh, antara lain: (1) karakter tegas dan bijaksana, (2) karakter lucu/penghibur, (3) karakter pejabat/*priyayi*, (4) antagonis. Karakter penghibur bisa dijumpai pada tokoh Cin Waa yang bertugas sebagai mata-mata dari pihak musuh. Boneka yang memiliki peran ini, raut mukanya digambarkan dengan alis berwarna hitam yang berbentuk lebar. Pada kedua alis diberi hiasan berbentuk bulat berwarna merah. Bentuk hidung dibuat mungil tanpa adanya aksesoris warna sedikitpun. Bentuk mulut digambarkan lebar dengan warna merah dan diberikan aksesoris garis hitam. Fungsi dari warna dan garis tersebut sebagai bingkai pada mulut yang menandakan tokoh gemar mengumbar kata-kata.

Desain karakter penghibur dideskripsikan seolah-olah sedang memakai topeng berwarna putih. Untuk membedakan warna topeng dengan warna



Gambar 6. Wayangpotehi karakter tegas
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

kulit ditubuhnya, pada bagian bawah mulut dilukis sebuah bidang dengan bentuk oval dan adanya penambahan warna coklat tanah sampai bagian leher. Hal ini merupakan semiotika yang ingin dikomunikasikan oleh pelaku kesenian kepada apresiator. Tokoh dengan desain karakter seperti ini memiliki fungsi ganda, yakni sebagai penghibur, mengembalikan benang merah cerita maupun sebagai mata-mata. Adanya adegan hiburan dalam pementasan wayang *potehi* tidak lepas dari pengaruh wayang Purwa di Jawa.

Karakter tegas diperankan oleh Kwan Kong, yaitu seorang asisten jenderal yang memiliki sifat adil, setia, jujur, dan bijaksana dalam menegakan keadilan. Tokoh ini memiliki raut muka berwarna putih tulang. Bentuk alis berwarna hitam kecil dan naik ke atas. Ada pula yang menggambarkan tokoh ini dengan raut muka merah. Bagian kelopak mata diberi aksesoris hitam bulat. Karakter dengan raut muka merah, biasanya mendapatkan aksesoris tambahan di kening yang berbentuk bulan sabit sebagai lambang pemikiran yang terang.

Setiap tokoh dengan karakter ini memiliki aksesoris berupa rambut sintetis pada bagian janggut dan kumis sepanjang 6 Cm.

Karakter pejabat diperankan oleh penasihat kaisar dan hakim agung. Raut muka yang digambarkan dari tokoh ini seolah-olah sedang memakai *make up* berwarna hitam menutupi wajah dengan aksesoris garis putih melingkar dari hidung melewati kelopak mata. Bagian mulut berwarna merah dan menggunakan topi yang menyerupai biksu. Adapula yang menggambarkan tokoh ini dengan raut muka biru laut dengan aksesoris alis dan kumis berwarna merah. Makna yang ingin dibagikan lewat desain ini adalah kemewahan duniawi. Hal itu dapat diidentifikasi juga dari penambahan asesoris berupa perhiasan dan pakaian mewah yang digunakan.

Karakter antagonis digambarkan dengan raut muka merah dan penambahan garis berbentuk oval berwarna putih. Kelopak mata berwarna hitam melingkar sampai kekening dengan mata melotot. Memiliki hidung lebar dan mulutnya membuka, seolah-olah sedang murka. Karakter ini digambarkan seakan sedang memakai topeng yang menyeramkan. Penonton dapat mengenali status sosial tokoh ini dari asesoris dan pakaian yang digunakan. Misalkan tokoh antagonis berasal dari bangsawan, pakaian yang dikenakan terkesan mewah dengan ornamen-ornamen tambahan.

Keempat desain karakter tersebut merupakan tokoh inti yang sering digunakan oleh dalang untuk membawakan cerita Shi Jin Kwie. Begitu juga dalam format pertunjukan sendratari. Hal yang membedakan desain karakter dalam wayang *potehi* dan sendratari



Gambar 7. Wayang *potehi* karakter antagonis
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

dengan lakon yang sama hanyalah bentuk musik yang digunakan. Di mana fungsi musik dalam pertunjukan wayang *potehi* digunakan untuk mendukung suasana, mempertegas desain karakter tokoh dalam adegan, dan sebagai pertanda masuknya babak baru. Bahasa yang sering digunakan dalang dalam mementaskan wayang *potehi* biasanya menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa mandarin dengan dialek Hokkian. Terkadang dalang juga menggunakan bahasa daerah untuk sekedar membuat lelucon.

PENUTUP

Satu lakon dalam pertunjukan wayang *potehi* pada dasarnya dimainkan dalam waktu 30 hari 30 malam. Dalam setiap hari pertunjukan ini memainkan 3-4 adegan (*scene*) dan digantikan oleh dalang baru pada hari ke-15. Di era Orde Baru, pertunjukan tersebut mendapatkan tekanan politik dengan pemberlakuan INPRES no. 14 tahun 1967. Akibatnya pertunjukan ini jarang

sekali dipentaskan dengan alasan keamanan dan menghindari tuduhan subversif bagi warga yang melanggar. Keadaan Negara paska pemberontakan PKI, mengharuskan pemerintah mengambil tindakan tegas untuk memihak blok barat (kapital). Situasi tersebut sangat berpengaruh terhadap tatanan budaya dan masyarakat Tionghoa. Seni yang tumbuh dan berkembang subur sebelumnya harus beradaptasi dengan kondisi politik. Hal ini juga mempengaruhi bentuk, fungsi, dan makna dari setiap pertunjukan.

Integrasi politik dan seni selama pemberlakuan INPRES tersebut telah mengatur hubungan antara fungsi dan makna untuk menjadi komponen penting dalam penyampaian pesan. Pemeliharaan pola dari tekanan politik tersebut mengakibatkan para pelaku seni untuk merubah format pertunjukan dan memasukan budaya mayoritas sebagai upaya untuk dapat diterima masyarakat. Penambahan desain karakter wayang *potehi* dan masuknya adegan hiburan dalam format pertunjukan adalah contoh nyata dari intervensi tersebut. Lain dengan euforia yang tercermin dari era reformasi, di mana pertunjukan wayang kembali mendapatkan apresiasi di tempat umum, dan sekali pentas hanya berdurasi 5-6 jam. Setiap pertunjukan wayang *potehi* selalu diawali dengan ritual yang mengharuskan dalang berpuasa dan melakukan pantangan, untuk kemudian mengajak penonton berdoa secara kolektif.

Lakon Shi Jin Kwie merupakan cerita fiksi populer yang berisi tentang kisah kepahlawanan jendral perang dalam

menumpas kebatilan. Tokoh yang dimaikan dalam adegan ini terdiri dari 4 kategori yakni: (1) karakter tegas dan bijaksana, (2) karakter lucu/ penghibur, (3) karakter pejabat/ *priyayi*, (4) karakter antagonis. Boneka dengan karakter penghibur selalu dimanfaatkan dalang untuk menceritakan intisari pertunjukan dan mengembalikan benang merah cerita.

Pakaian dari setiap karakter dapat digunakan untuk mengidentifikasi status sosial yang diperankan. Pakaian dengan ornamen naga/burung *phoenix* hanya bisa dikenakan oleh kaum bangsawan dan dewa-dewi, sedangkan pakaian polos dengan warna populer dan tanpa adanya aksesoris/ornamen dapat dikategorikan sebagai masyarakat biasa. Satu tokoh dalam wayang *potehi* biasanya dapat memainkan beberapa peran sesuai dengan riasan yang digunakan, kecuali tokoh tiga Dewa yang diperankan oleh Guan Yu, Liu Pei, dan Cong Fei dengan alasan bentuk muka dan karakter yang tidak dapat diubah.

Pemilihan desain karakter wayang *potehi* dalam setiap pertunjukan, biasanya ditentukan oleh seorang asisten dalang. Tugas utama dari asisten sebelum pertunjukan dimulai yakni mengumpulkan calon boneka yang memiliki raut muka beserta riasan yang cocok dengan lakon yang hendak ditampilkan. Boneka tersebut kemudian diberi tambahan asesoris berupa topi, pedang, dan pakaian yang disesuaikan dengan karakter dan peran masing-masing. Untuk masalah riasan dan raut muka, asisten dalang tidak pernah mengubahnya. Di Semarang, dalang wayang *potehi* yang populer adalah Tio Tiong Gie. Biasanya mereka pentas dengan membawa

crew sebanyak 6 orang, satu orang sebagai dalang, 4 orang pemain musik dan 1 orang lagi bertugas sebagai asisten dalang.

Pemahaman keterkaitan antara bentuk, fungsi, dan makna desain karakter wayang *potehi* membutuhkan analogi mendalam mengenai kesenian wayang yang ada di Jawa; baik wayang purwa maupun wayang golek. Hal ini dikarenakan eksistensi penduduk Tionghoa yang sudah akrab dengan masyarakat lokal selama ratusan tahun dan adanya cerminan dari akulturasi budaya yang saling mempengaruhi satu sama lain. Pergeseran fungsi dan makna dari setiap desain karakter yang sering digunakan dalam setiap lakon didasari atas kesamaan pribadi, sifat dan fungsi komunikasi yang hendak dibangun. Peristiwa ini disebut sebagai ikon dalam teori semiotika.

Sistem menejerial sederhana dengan menempatkan tokoh yang memiliki kesamaan karakter, ditempuh oleh pelaku kesenian dalam upayanya untuk menarik minat apresiator yang ada di luar etnis mereka. Penambahan asesoris berupa bendera, penggunaan karakter binatang dan adanya cerita *direct* yang dipandu oleh dalang dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk memahami intisari dan keadaan panggung yang sedang dipentaskan. Hal ini terjadi pula dalam wayang wong di Jawa, di mana adegan laut digambarkan dengan munculnya ular beserta asesoris berupa ombak yang menggulung.

Kalimat pembuka yang disampaikan setiap karakter terkadang tidak bisa digunakan sebagai sarana komunikasi untuk

mengidentifikasi peran yang dimainkan. Hal ini terjadi dalam adegan Kaisar Lie Sie Bien yang murka dan memerintahkan Shi Jin Kwie untuk segera menumpas kerajaan lawan. Dalam adegan tersebut digambarkan seorang bangsawan sekaligus tokoh protagonis yang biasanya sangat bijak dan santun, dapat dengan mudah mengelurakan umpatan dan menyulut hawa peperangan. Terdapat 3 bahasa yang digunakan dalang dalam berkomunikasi dengan penonton, antara lain bahasa mandarin dengan dialek Hokkian, bahasa Indonesia, dan terkadang bahasa daerah dari dalang berasal. Untuk bahasa mandarin sering digunakan dalang untuk pembuka pertunjukan dan mantra sebelum berperang

Usaha pendokumentasian kesenian etnis ke dalam bentuk laporan ilmiah biasanya berorientasi untuk melaporkan analisa fenomena yang berhubungan dengan kegiatan manusia. Kegiatan yang tercermin dalam aktivitas budaya, sepanjang perjalanannya selalu melibatkan antar instansi-pelaku seni-penikmat seni. Melalui penelitian ini, instansi pemerintah maupun swasta diharapkan untuk dapat memfasilitasi kesenian tradisi dengan cara memelihara dan menyediakan ruang ekspresi yang dapat digunakan sebagai aset dan identitas bangsa. Langkah nyata yang dapat ditempuh *stakeholder* untuk memfasilitasi agenda tersebut antara lain: (1) memberikan wahana pementasan, (2) tempat kursus yang dapat mengakomodir peminat seni, (3) memasukan bidang seni ke dalam kurikulum sekolah, (4) merawat setiap gejala seni yang ada menjadi tatanan yang rapi

dan bisa dikemas sebagai tontonan untuk mendatangkan devisa negara.

Orientasi lain adalah dapat digunakan sebagai media pemersatu bangsa dan memperluas pandangan terhadap golongan minoritas, terlebih Masyarakat Tionghoa yang sudah akrab dengan penduduk pribumi selama ratusan tahun yang lalu. Munculnya *stereotype* yang selama ini melekat untuk penyebutan *wong jowo* dan *cino* sebaiknya digunakan sebagai alat pemersatu bangsa, mengingat perbedaan inilah sebagai perwujudan masyarakat Indonesia yang majemuk.

* * *

Daftar Pustaka

- Danandjaja, James. 1994. Antropologi Psikologi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eberhard, Wolfram. 1993. a Dictionary of Chinese Symbol : Hidden Symbol in Chinese Life and Thought. New York: Roudledge
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2006. Seni dalam Ritual Agama. Yogyakarta: Buku Pustaka.
- Hall, Calvin S. 1981. Theories of Personality. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Liliweri, Alo. 2003. Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya. Yogyakarta: Media Abadi.
- Lorand, Ruth. 1994. Beauty and its Opposites: Art and Criticism. Fall.
- Mark, Dieter. 2004. Musik Kontemporer dan Persoalan Interkultural. Bandung: ARTI.
- . 2007. Sejarah Musik Jilid 4. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Morgan, Harry T. 2007. China: Simbol dan Mistik. Yogyakarta: Alfamedia.
- Murgiyanto, Sal. 2002. Kritik Tari: Bekal dan Kemampuan Dasar. Jakarta: MSPI.
- Nakagawa, Sign. 2000. Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi. Jakarta: Yayasan Obor.
- Purwanta, H. 2009. Sejarah Cina Klasik. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Prier, Karl Edmund. 2002. Sejarah Musik Jilid 1. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Riyanto, Bedjo dan Sayid Mataram. (2018). Perkembangan Wayang Alternatif di bawah Hegemoni wayang Kulit Purwa. Panggung, 28 (1), 1-15.
- Salim, Djohan. 2005. Psikologi Musik. Yogyakarta: Buku Baik.
- Schechener, Richard. 2006. Performance Studies: an Introduction, second edition. Inggris: Routledge.
- Sutton, R. Anderson. 1991. Traditions of Gamelan Music in Java: Musical Pluralism and Regional Identity. New York: Cambridge University Press.
- Sunardi, Sugeng Nugroho dan Kuwato. (2016). Pertunjukan Wayang Babad Nusantara: Wahana Pengajaran Nilai Kebangsaan Bagi Generasi Muda. Panggung, 26 (2), 195-207.
- Soedarsono, R.M. 2002. Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- . 2003. Seni Pertunjukan dari Perspektif Sosial Politik dan Ekonomi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Tan, Melly G. 2008. Etnis Tionghoa di Indonesia. Jakarta: Yayasan Obor.
- Taniputera, Ivan. 2008. History of China. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Toer, Pramoedya Ananta. 1998. Hoakiau di Indonesia. Jakarta: Garba Budaya.

Website/laman

- Wayang potehi: Bangkit dari Mati Suri Makin digemari. Retrieved June 13, 2012, from <https://old.solopos.com/2012/06/13/wayang-potehi-bangkit-dari-mati-suri-potehi-makin-digemari-193246>