

Pengaruh Perubahan Masyarakat Pada Perkembangan Rupa Wayang Golek Sunda

Fauziah Rohmah¹, Agus Cahyana² dan Asep Miftahul Falah³

Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Jalan Buahbatu No. 212, Bandung-Indonesia

E-Mail: fauziaro298@gmail.com¹, cahayana@gmail.com², asepmiftahulfalah@gmail.com³

ABSTRACT

Sebagai sebuah karya seni hasil dari tradisi manusia, wayang Golek ikut menjadi saksi perjalanan zaman dan pernah menjadi magnet yang sangat diminati menjadi hiburan utama mayoritas masyarakat di Jawa Barat. Selama perjalanan waktu tersebut ditemukan bahwa Wayang Golek secara umum mengalami perkembangan dan perubahan sejak pertama kali diciptakan mengikuti perubahan dari masyarakat pula. Visual dari benda Wayang Golek sendiri berpaku pada Estetika dan simbol yang terkonsep pada nilai-nilai dan norma-norma dari masyarakat suku Sunda itu sendiri. Sementara Wayang Golek inovasi dan modern dimaksudkan pada Wayang Golek yang muncul pada tahun 1980-2000an dimana R.U Paratasuanda dan Asep Sunandar Sunarya menjadi penggebraknya. Berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi membawa pengaruh besar pada masyarakat Indonesia dan wayang Golek itu sendiri. Semakin beragamnya *gadget* yang memudahkan pekerjaan manusia, konten hiburan yang sangat menarik minat muncul sangat banyak di internet dan faktor-faktor lain mau tidak mau menuntut Wayang Golek untuk beradaptasi sehingga dapat terus menunjukkan eksistensi dirinya dalam masyarakat.

Kata Kunci : Wayang Golek, Studi Antropologi, Aspek Visual

ABSTRAK

As a work of art as a result of human tradition, wayang Golek has witnessed the passage of time and has become a magnet that is in great demand as the main entertainment for the majority of people in West Java. During the course of time, it was found that Wayang Golek in general experienced developments and changes since it was first created following changes in society as well. The visuals of the Wayang Golek objects themselves are based on aesthetics and symbols which are conceptualized on the values and norms of the Sundanese people themselves. While the innovative and modern wayang golek is meant for the puppet show that emerged in the 1980-2000s where R.U Paratasuanda and Asep Sunandar Sunarya became the pioneers. The development of science, technology and information has had a major influence on Indonesian society and the wayang Golek itself. The increasing variety of gadgets that facilitate human work, very interesting entertainment content appears on the internet and other factors inevitably require Wayang Golek to adapt so that it can continue to show its existence in society.

Keywords : Wayang Golek, Anthropological Studies, Visual Aspects

PENDAHULUAN

Kebudayaan suatu bangsa merupakan salah satu penyokong utama terbentuknya seni tradisi. Seni tradisi dapat diartikan sebagai kesenian yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat suku bangsa tertentu. Hal yang dimaksud tradisi mencakup pengertian-pengertian berikut: 1) Sesuatu yang diturunkan dari generasi ke generasi. 2) Telah mengalami perjalanan waktu (ada sejak dahulu kala). 3) Sudah menjadi kebiasaan. Seni tradisi juga muncul alamiah dari kumpulan manusia karena nalurnya memenuhi kebutuhan agar dapat bertahan hidup. Tradisi sendiri tidak statis melainkan berubah-ubah menyesuaikan keadaan zaman, seni tradisi melakukan aktualisasi diri. Sebagai dampak dari kemajuan zaman perlu adanya langkah-langkah konservasi agar *pakem-pakem* ataupun nilai-nilainya dapat dilestarikan dan dipertahankan.

Kebudayaan sebagai bagian dari seni tradisi menghasilkan karya budaya atau hasil kebudayaan. Indonesia sendiri telah sangat terkenal di dunia karena banyaknya suku dan kebudayaan sebagai dampak dari kondisi geografis yang merupakan negara kepulauan. Banyak karya budaya yang terkenal dan disorot karena dianggap merupakan penanda puncak dari suatu kebudayaan masyarakat atau suku. Kemunculan wayang golek tidak dapat dipisahkan dari eksistensi wayang kulit. Disebutkan bahwa tahun 1583 Masehi Sunan Kudus membuat wayang dari kayu yang disebut golek yang dipentaskan pada siang hari. Sunan Kudus juga diketahui membuat 70 karakter wayang yang disebut "Wayang Purwo/Purwa" yang terkenal. Seni wayang ini tidak lepas dari agenda dakwah Islam dari

Sunan Kudus. Wayang saat itu menampilkan cerita *menak* (cerita bangsawan atau kerajaan) diiringi gamelan irama Salendro. Wayang golek disebutkan muncul di Cirebon pada era Panembahan Ratu (masih ada hubungan darah dengan Sunan Gunung Jati) dan berkembang selanjutnya pada masa pemerintahan Wiranata Koesoemah III yang meminta seorang pembuat wayang bernama Ki Darman yang pada perkembangannya menghasilkan wayang golek dengan rupa seperti saat ini. Meski pada awal kemunculannya wayang golek menggunakan bahasa Jawa, tetapi setelah banyak orang Sunda memiliki keahlian sebagai dalang maka wayang golek pun berbahasa Sunda seperti saat ini.

Peradaban manusia yang berkembang membuat segala aspek budayanya juga ikut berubah. Perkembangan ini lalu memengaruhi kebutuhan manusia yang menjadi semakin kompleks. Kebutuhan yang berubah menjadi sangat kompleks ini butuh untuk dipenuhi, sehingga menjadi tantangan manusia selama hidupnya. Keinginan manusia untuk memenuhi kebutuhannya ini didasari modal pengetahuan yang dimilikinya. Peradaban manusia yang terus berkembang kompleks merupakan bukti adanya akal-pikiran manusia yang berkembang tanpa batas. Bermula dari keadaan ini lahirlah ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk mempelajari, mengetahui dan menjelaskan banyak fenomena alam-kehidupan kaitannya dengan pemenuhan kebutuhan manusia pada awalnya. Kemudian ilmu pengetahuan ini ternyata berkembang dengan tujuan yang ikut bertambah, yaitu untuk memudahkan dan memenuhi keberlangsungan kehidupan manusia. Seni sebagai bagian dari kebudayaan manusia yang berkembang juga tertuntut untuk

melebarkan jangkauannya dalam kaitannya dengan persoalan itu: pencarian jawaban akan tantangan perkembangan peradaban manusia. Seni mulai dipelajari secara rasional dalam lingkungan pendidikan hingga banyaknya penelitian oleh para ahli atau akademisi di perguruan tinggi seni pun kemudian dilakukan. Ilmu-ilmu seni 'dilahirkan', semakin kompleks dan spesifik. Bahkan muncul pula sejumlah disiplin (ilmu) lain yang digunakan untuk mengkaji seni: Sosiologi Seni, Psikologi Seni, Sejarah Seni, atau Antropologi Seni misalnya. Ilmu-ilmu tersebut menjadi penting untuk menjabarkan fenomena seni guna mendapatkan pemahaman.

METODE

Dalam proses penelitian ini metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan estetika serta simbol. Selain itu digunakan juga metode studi literatur yang meninjau dan mengamati berbagai sumber referensi yang menunjang pengumpulan data tertulis sebagai landasan dari topik yang dibahas dan diteliti. Metode lainnya adalah observasi ke lapangan dalam rangka mem-validasi dari studi literatur sebelumnya.

Dalang Asep Sunandar Sunarya sudah sangat identik dengan wayang golek. Meski telah wafat, wayang golek rintisannya diteruskan oleh keluarganya yang kini banyak terjun dalam dunia pedalangan dan pelestarian wayang golek juga. Alasan tersebut membuat subjek observasi ditetapkan adalah pada sanggar seni Wayang Golek Giri Harja, Kp. Giri Harja, Kelurahan Jelesong, Kecamatan Baleendah,

Kab. Bandung, Provinsi Jawa Barat. Akan tetapi setelah dihubungi dan melakukan pembicaraan sebanyak dua kali untuk bertemu langsung pun dibatalkan karena dalang sedang tidak berada di tempat sehingga subjek untuk dilakukan validasi diganti menjadi pengrajin wayang golek Putra Giri Harja di Jelesong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar, wayang golek yang dikenal masyarakat terdiri dari wayang golek Purwa, wayang golek Cepak, serta wayang golek inovasi dan modern yang ada seperti sekarang. Wayang Golek Purwa sendiri muncul pada periode awal. Pada abad ke-18 (sekitar tahun 1794-1829) Dalem Karanganyar, Bupati Bandung, memerintahkan seorang juru wayang kulit, untuk membuat bentuk golek Purwa. Oleh karena hal tersebut, wayang Purwa banyak mendapat pengaruh dari wayang kulit Purwa dari Jawa Tengah dan Jawa Timur serta mengambil *lakon Mahabharata* dan *Ramayana*. Mulanya, wayang golek ini meski sudah berupa trimatra tetapi masih berbentuk pipih atau gepeng. Setelah melalui proses perubahan, wayang golek berbentuk bulat atau trimatra menyebar di banyak wilayah Sunda saat ini.

Wayang golek Cepak/Papak berkembang di Cirebon dan sekitarnya lalu mulai dikenal pada masa pemerintahan Sunan Gunung Jati (1479-1568). Pada sumber lain disebutkan pada awal abad ke-19, Pangeran Kornel (Bupati Semedang) memerintah anak buahnya membuat wayang golek jenis baru, yang selanjutnya dikenal sebagai wayang Golek Cepak. Istilah wayang ini disebut demikian karena bentuk dari boneka wayang rata di bagian kepalanya

atau dalam bahasa sunda menjadi *cepak*. Secara umum tidak terlihat banyak perbedaan antara wayang golek jenis ini dengan wayang golek Purwa, hanya bagian bagian tertentu saja baru ada perbendaan yang sangat kentara, contohnya pada bagian kepala wayang golek Cepak hanya menggunakan aksesoris atau hiasan sederhana seperti ikat kepala sementara wayang golek Purwa umumnya memakai mahkota *gelung* dan lain-lain.

Selama abad 19 hingga 20 awal, bentuk dari wayang golek banyak mengalami perubahan baik inovasi pada tampilan karakter lama maupun munculnya variasi tokoh-tokoh baru, di antaranya wayang golek Pakuan mengambil cerita dan tokoh karakter Prabu Siliwangi, Pangeran Kornel, dan lain-lain. Lalu R.U Partasuanda yang paling fenomenal membuat perubahan serta Asep Sunandar Sunarya dan keluarganya. Menurut referensi, wayang golek modern dirintis oleh R.U. Partasuanda dan dikembangkan oleh Abah Sunandar tahun 1970-1980. Dalang Asep Sunandar Sunarya sendiri sangat berpengaruh terhadap seni wayang golek modern yang berbeda dengan wayang golek lainnya disebabkan modifikasi mulai dari bentuk, warna, dan raut wajahnya (meski tetap memperhatikan pakem-pakem seni pertunjukan wayang golek yang ada). Pada tahun 1978 Asep Sunandar Sunarya melakukan perubahan pada bentuk tokoh yang sudah ada menjadi lebih hidup karena dapat melakukan sejumlah gerakan dan tidak lagi kaku. Lalu, sejak 1990-an pertunjukan wayang mulai mengalami perubahan bukan hanya pada bentuk sajian garapan lakon, tetapi telah merubah pada hal-hal tampilan atau fisik wayang dan fisik presentasinya. Tokoh karakter wayang hasil

kreasi abah Asep Sunandar Sunarya antara lain Cepot, Denawa (buta), dan Punakawan versi Giriharja.

Secara garis besar, golongan tokoh pada wayang golek adalah Tokoh Satria, Punakawan, Ponggawa, dan Buta. Golongan karakter Satria pada bagian muka cenderung memiliki mata sipit, alis yang tipis, serta hidung yang kecil. Golongan ini umumnya memiliki pembawaan ketenangan, kegagahan, lemah lembut, dan luwes. Contoh dari wayang golek Golongan Satria adalah Rama dan Pandawa (Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa). Tokoh Punakawan atau Panakawan merupakan karakter khas dalam wayang Jawa dan tidak terdapat dalam cerita Hindu, keempat karakter Punakawan antara lain: wayang Semar, Petruk (Dawala), Gareng, dan Bagong. Sementara pada perkembangannya muncul tokoh baru yang termasuk ke dalam golongan Panakawan adalah tokoh Sastrajingga atau Cepot. Golongan Ponggawa biasanya adalah tokoh dengan karakter tentara yang gagah, tegas, berbadan tegap, bermata besar, alis yang tebal, hidung yang mancung, dan memiliki kumis. Karakter-karakter Ponggawa diantaranya Gatotkaca, Bima, Duryudana, serta Antareja. Karakter Buta atau Buto/Raksasa/Denawa digambarkan memiliki rupa yang jelek, tubuh yang tinggi, besar, mata yang lebar atau melotot, hidung besar, alis tebal, dan gigi yang menonjol ataupun terdapat taring yang Panjang. Contoh dari golongan karakter Buta adalah Rahwana, Braja Musti, Cakil, Kumbakarna, Denawa (Buta Huntu, Buta Calangan), dan lain-lain.

"Penggunaan warna dalam konteks perlambangan yang masih digunakan pada masyarakat tertentu. Selain barang

yang diwarnai itu mempunyai nilai perlambangan, secara visual juga memiliki nilai visual yang indah menurut kaidah-kaidah estetika” (Sulasmu. 2002).

Unsur seni rupa yang dimaksud meliputi garis, raut, warna, tekstur, dan gelap terang. Kemampuan rasional manusia merupakan faktor terciptanya simbol-simbol dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Istilah “*symbol*” berasal dari kata Yunani “*sumballo*” memiliki arti menggabungkan (Poespoprodjo, 2004, hlm. 117). Penggabungan sendiri terdiri dari dua hal yaitu konsep atau objek dengan arti atau makna. Ricoeur membedakannya menjadi arti simbol dengan tanda. Tanda merupakan kesatuan *linguistical* dari apa yang mengartikan (*significans*) dengan konsep (*significatum*), keduanya saling mengisi.

Dalam proses pembuat wayang, pengrajin wayang harus memperhatikan beberapa bentuk *pakem* (cerita wayang asli atau pedoman suatu kesenian wayang). *Pakem* lainnya yaitu aturan tiga penokohan antara lain: *Pakem Golek Satria*, *Pakem Golek Ponggawa*, serta *Pakem Golek Buta*. Berdasarkan ketiga *pakem* penokohan tadi, lalu terciptalah *raut* muka wayang golek yang keseluruhannya dicirikan pada bentuk mata, hidung, dan mulut.

Raut secara umum merupakan gambaran pada bagian-bagian wajah wayang, sikap melambangkan karakter yang dimiliki, sedangkan warna adalah sifat masing-masing tokoh dalam wayang golek. Selain itu, unsur estetik pada raut misalnya posisi tunduk/tengadah kepala, warna wajah, pola alis, pola mata, pola hidung, pola kumis, dan pola mulut. Raut terdiri dari Peranan, Tampang, dan *Wanda*. “*Raut peranan menggambarkan tokoh*

golek: golek satria, ponggawa, buta, dan panakawan, lengkap dengan ciri-ciri utama golongan golek tersebut. Disamping itu raut peranan melukiskan ciri-ciri peranan ganda yang menunjukkan golongan paduan, misalnya satria-dewa, satria raja, satria-pandita, dan satria ponggawa: ponggawa-dewa, ponggawa-raja, ponggawa-pandita, dan ponggawa-buta. Buta: buta-raja, buta-puteri (raseksi), dan buta-punakawan. Punakawan: serta punakawan-raja (khususnya dalam cerita “carangan”) (Jajang Suryana, 2002).

Mengenai warna, dalam konsepsi Suku Sunda sendiri, telah dikenal warna yang diagungkan atau dianggap bernilai, warna-warna tersebut di antaranya hitam, merah, putih, dan kuning yang dikenal dengan istilah “*Nu ka opat Ka lima Pancer*”. Contoh dari simbol warna pada Golek di antaranya merah pada golongan raksasa seperti rahwana memiliki makna peran antagonis. Merah pada golongan Panakawan mempunyai konotasi jenaka atau lucu, lebih spesifik untuk tokoh Cepot warna merah pada muka berarti karakternya yang menjengkelkan dan suka membuat kelucuan. Putih pada bagian wajah golongan Brahmana artinya suci dan santun. Merah muda, putih, cokelat muda, atau *gambir ngora*, hijau muda, dan cokelat keemasan pada golongan Ponggawa mempunyai konotasi berwibawa, gagah, santun, dan lembut. Merah muda pada Denawa/Buta/raksasa berarti licik. Cokelat muda atau *gambir ngora* pada golongan Panakawan bermakna lucu atau ceria. Sedangkan untuk warna tubuh, misalnya cokelat keemasan pada golongan Brahmana bermakna santun. Putih pada golongan Puteri mempunyai konotasi santun.

Unsur visual lainnya adalah aksesoris atau hiasan terdiri atas pakaian selendang,

perhiasan, penutup kepala, dan properti pendukung. Pakaian terdiri dari pakaian atasan, di mana untuk wayang tokoh Satria atau Ponggawa berupa pakaian berwarna hitam atau warna lainnya, biasanya memakai kain beludru ataupun jenis kain lainnya, kadang juga memakai baju tradisional (*Pangsi dan Kebaya*). Pada wayang golek modern, variasi pakaian sangat beragam karena mengikuti kemunculan tokoh karakter wayang golek baru, biasanya adalah tokoh artis populer dan lain-lain. Pada pakaian bawahan wayang golek pada banyak golongan karakter golek adalah kain Batik atau samping, sementara untuk tokoh Punakawan ataupun Buta biasanya memakai kain sarung seperti Cepot dan lain-lain.

Aksesoris lainnya adalah selendang/*Sampur* dari kain satin. Lalu ada penutup kepala atau *Irah-irahan*, dapat berupa *Makuta* (mahkota), *Gelung*, atau *Bendo/Topong*. Properti pendukung yang sering digunakan pada cerita primer adalah senjata misalnya panah atau gada. Benda pendukung seperti ini biasa ada dalam pagelaran wayang langsung. Sementara pada wayang modern, properti yang digunakan lebih dekat dengan benda di kehidupan sehari-hari, misalnya gitar, *handphone*, bola, dan lain-lain. Benda pendukung seperti ini biasanya hanya terdapat pada wayang golek yang merupakan pertunjukkan wayang golek modern.

Faktor-faktor perubahan masyarakat yang memengaruhi perkembangan rupa boneka wayang golek sebagai berikut:

a. Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Informasi, dan Teknologi

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi

membawa pengaruh yang sangat besar dan kuat. Kehadirannya juga tidak ditampik telah menciptakan perubahan positif di mana hampir semua lini kehidupan dipermudah oleh teknologi. Kebutuhan akan mesin produksi, *gadget*, akses internet, media informasi, dan lain-lain sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting. Dikutip dari Bisnis.com, jumlah pengguna internet di Indoensia pada kuartal kedua tahun 2020 adalah sebanyak 196,7 juta pengguna dengan mayoritas pengguna usia produktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa generasi muda sangat lekat dan bahkan menjadi bagian dari kemajuan teknologi, beragamnya fitur dan konten, menjadikan internet adalah alat hiburan wajib bagi banyak orang padahal pada masa sebelumnya kesenian rakyat atau tradisi adalah hiburan yang sangat digandrungi dan diminati rakyat Indonesia apalagi negara ini memiliki kekayaan kesenian daerah yang sangat banyak. Memang benar bahwa kemajuan IPTEK membawa dampak yang baik bagi kehidupan manusia, tetapi disamping itu terdapat dampak negatif yang menyertainya.

Beals (1977, hlm. 539-571), mengemukakan bahwa suatu karya seni itu dipengaruhi oleh pola-pola budaya dalam suatu masyarakat dan sebenarnya bukan sebagai karya individual saja, melainkan karya suatu kebudayaan. Dalam kesenian dikomunikasikan segala perasaan, ide-ide, sikap-sikap, dan nilai-nilai seorang seniman sebagai individu maupun lingkungan sosialnya. Efisiensi dari komunikasi itu tergantung pula pada kebiasaan-kebiasaan dan simbol-simbol yang berlaku dalam suatu masyarakat. Dengan kata lain, di dalam kesenian sekaligus terjalin dan tercermin nilai-nilai pribadi seorang seniman maupun

lingkungan sosialnya. Seperti yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya, adanya internet dan media elektronik seperti TV mampu menggeser perlahan kesenian rakyat. Hal tersebut bisa dikatakan salah satunya muncul sebagai efek, dari belum sempurnanya IPTEK dimanfaatkan sebagai media pewarisan budaya pada generasi muda. Dalam topik wayang golek, esensi pertunjukkan wayang golek memang harusnya ditonton secara langsung, tetapi banyaknya konten hiburan yang lebih menarik tersedia di *gadget* atau media elektronik membuat pagelaran wayang golek menjadi tidak seramai masa sebelumnya. Hal tersebut ditambah banyaknya pertunjukkan wayang golek yang sudah tersedia dalam bentuk rekaman dan bisa ditonton di internet. Meski demikian, membuat dalang memutar otak untuk melakukan inovasi agar wayang golek tetap dapat lestari dan sampai untuk dinikmati generasi muda. Selain itu, diangkatnya wayang golek masuk ke layar televisi juga ikut menjadi faktor pembawa perubahan rupa pada wayang golek. Inovasi dilakukan mulai dari penciptaan karakter-karakter baru yang mengambil rupa atau sikap tokoh-tokoh populer pada masa sekarang. Cerita yang makin kreatif dan juga mengambil penggalan situasi sehari-hari juga ikut menjadi bagian dari perubahan rupa wayang golek.

b. Pengaruh Budaya Masyarakat Lain

Faktor ini merupakan efek lanjutan dari faktor majunya IPTEK dan globalisasi. Teknologi dan modernisasi yang dengan cepat memengaruhi dunia membuat tidak ada lagi sekat pembatas antara negara-negara dunia dan melebur menjadi budaya global. Negara-negara dunia berlomba-lomba menduduki tempat

melakukan ekspansi budaya dan industri kreatif, Indonesia pun tidak luput dari arus ini, baik arus budaya dari dunia barat, budaya Jepang, Korea, India dan lainnya sangat keceang menerpa. Generasi muda Indonesia yang memang sangat menaruh antusiasme dan rasa ingin tahu tentu menjadi sasaran dari serangan budaya luar negeri. Akibat negatif dari hal tersebut adalah para generasi muda yang lebih perhatian dan mencintai budaya asing dari pada budaya sendiri dikhawatirkan dapat menyebabkan budaya-budaya asli Indonesia perlahan terhapus dan tidak ada yang melestarikan. Senada dengan hal tersebut, Dalang Batara Sena dalam sebuah wawancara menyebutkan bahwa dirinya seringkali diundang untuk mementaskan wayang Golek di luar negeri bahkan sering wisatawan asing datang berkunjung ke padepokan seninya dengan antusias untuk belajar tentang wayang Golek, hal tersebut membuatnya khawatir bahwa kesenian wayang Golek dilupakan oleh generasi muda Indonesia sendiri dan malah lebih mencintai budaya asing.

c. Pengaruh Bidang Ekonomi dalam Masyarakat

Faktor ini bisa dibilang merupakan faktor yang sangat penting juga. Wayang Golek sebagai hasil karya budaya memiliki kegunaan yang relevan dengan masyarakatnya, baik itu poin spiritualitas maupun material. Lebih spesifik, karya budaya seperti ini memiliki pengaruh atau dipengaruhi oleh keadaan sosial, pembangunan maupun aspek ekonomi dari masyarakatnya. Secara lebih mendalam dari sisi ekonomi, mengutip dari Situs Wikipedia, Antropologi ekonomi sendiri merupakan disiplin ilmu dari cabang ilmu antropologi yang membahas

kaitan antara sejarah, nilai sosial-budaya, dan geografi dari suatu masyarakat terhadap aktivitas atau fenomena ekonomi yang terjadi di dalam masyarakat tersebut. Suatu aktivitas ekonomi seringkali dipengaruhi tidak hanya oleh satu faktor saja melainkan oleh banyak faktor produksi, seperti tenaga kerja, modal, dan sumber daya alam, melainkan dapat juga dipengaruhi oleh nilai sosial atau tradisi yang berlaku di masyarakat. Hal ini kemudian memengaruhi juga yakni aktivitas ekonomi yang kemudian mempengaruhi tatanan sosial yang berlaku di masyarakat. Pokok kajian dari ilmu antropologi pada suatu fenomena ekonomi bukanlah pada aspek ekonomi secara umum; melainkan sesuatu yang disebut *ethno-economics* yakni berkaitan dengan pemikiran dan bahasa, ide-ide, serta prinsip yang mendasari tindakan ekonomi pada suatu masyarakat.

Kemajuan IPTEK dan globalisasi membuat orang-orang pada masa kini hidup sangat lekat dengan teknologi maupun *gadget*. Tidak terkecuali tontonan wayang, masyarakat yang masih menaruh minat pada wayang cenderung lebih senang menontonnya dalam format konten hiburan yang mudah mereka jangkau seperti dalam Youtube maupun acara TV (pertunjukan wayang Golek di TV seperti *Pojok Si Cepot* maupun *Bukan Sekedar Wayang* menjadi cukup diminati karena menghadirkan unsur baru baik tokoh-tokoh baru maupun alur ceritanya). Fenomena tersebut membuat pagelaran wayang yang ditampilkan secara langsung menjadi berkurang peminatnya atau sepi pentas. Para dalang atau padepokan wayang pun mencoba beradaptasi dengan ikut terjun dalam medan digital dengan membuat *channel* Youtube

dan memperoleh penghasilan tambahan dari *subscribers*. Pada keadaan lainnya, para pengrajin wayang golek juga membuat tokoh-tokoh golek baru dengan karakter-karakter yang sedang diminati masyarakat, keadaan-keadaan inilah yang turut memengaruhi perubahan rupa wayang golek.

PENUTUP

Seni wayang golek merupakan salah satu karya budaya masyarakat yang turut mengikuti perubahan masyarakatnya. Pada awalnya, wayang golek muncul sebagai wayang Purwa yang masih kental dengan pengaruh wayang Kulit dari Jawa Tengah dan Jawa Timur yang lebih dahulu mengenal wayang karena pengaruh ekspansi agama Hindu. Para Wali seperti Sunan Kudus dan Sunan Gunung Jati pada masa selanjutnya menjadi tokoh yang penting dalam kemunculan wayang golek di Jawa Barat sebagai media syiar agama Islam pada masyarakat saat itu. Kemudian, barulah pada 1980-an hingga abad 20-an muncul wayang golek inovasi atau pembaruan sebagai gebrakan dan respon terhadap menurunnya minat pada kesenian wayang golek.

Pembaruan dan perubahan pada rupa maupun penciptaan karakter baru dilakukan dengan sangat kreatif tetapi tidak sembarangan dan secara umum tetap memperhatikan *pakem-pakem* yang ada. Masuknya wayang golek ke media televisi juga membuat perubahan pada rupa dan karakter beberapa tokoh-tokoh wayang golek dan penciptaan karakter baru dalam rangka inovasi agar dapat tetap menarik perhatian masyarakat luas dan beradaptasi dengan perkembangan zaman yang dialami

masyarakat. Dalam bahasan wayang golek sebagai sebuah benda rupa hasil karya manusia dapat dilihat dari aspek visual yang ada yaitu dari segi simbolik dan estetika yang tiap-tiap kode visual atau tiap unsur visualnya memiliki makna yang terkonsep dengan sistem kebudayaan masyarakat Suku Sunda itu sendiri. Dijelaskan oleh Spradley (1972) bahwa dalam setiap kebudayaan, simbol-simbol yang ada cenderung untuk dibuat dan dimengerti oleh para warga masyarakat pendukungnya berdasarkan atas konsep-konsep yang mempunyai arti tetap dan disepakati bersama dalam suatu jangka waktu tertentu. Dalam menggunakan simbol-simbol, biasanya seseorang melakukannya berdasarkan aturan-aturan untuk membentuk, mengombinasikan, mengategorikan bermacam-macam simbol, dan menginterpretasikan simbol-simbol yang dihadapi atau yang merangsangnya (Spradley, 1972, hlm. 18-35). Pengetahuan tentang aturan-aturan itu dinamakan kode kebudayaan (*cultural code*).

Wayang Golek inovasi yang ada pada masa sekarang, aspek visual cenderung menyesuaikan dengan karakter-karakter yang populer/ menjadi ikonik di masyarakat ataupun karakter-karakter ciptaan dalang dari cerita *carangan* yang sekiranya dapat diterima oleh masyarakat. Masyarakat Jawa Barat juga ternyata masih menganggap wayang golek sebagai sebuah kesenian yang penting dan berharga meski mayoritas tidak memosisikannya sebagai sajian hiburan yang utama. Kehadiran berbagai jenis *gadget* dan banyaknya konten hiburan di internet sebagai dampak dari kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan modernisasi membuat generasi muda sangat terpengaruh. Hal tersebut bersama faktor lain

seperti pengaruh kebudayaan lain, globalisasi, dan faktor ekonomi membuat terjadinya perubahan dan perkembangan pada rupa wayang golek secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Faisal, Muh. (2014). *Tokoh Wayang Populer*. Yogyakarta: Hafamira.
- Hazim, Amir. (1991). *Nilai-Nilai Etis Dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. Diakses pada 21 Oktober 23.28.
- Mertosedono, Amir. S.H. (1986) *Sejarah Wayang. Asal-usul, jenis dan Cirinya*. Semarang: Dahara Prize. Diakses pada 21 Oktober 23.15.
- Soepandi, Atik Sekar. (1984) *Pola Pagelaran Wayang Golek Purwa Gaya Priangan*. Jakarta: Pustaka Buana. Diakses pada 21 Oktober 23.21.
- Suparta, I Made. (2010). *Unsur Unsur Seni Rupa*. Repository Jurnal ISI Denpasar, Dipublikasikan Mei 2010. Diakses pada 11 Januari 04.40.
- Suryana, Jajang. (2002) *Wayang Golek Sunda Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek*. Bandung: Kiblat. Diakses pada 21 Oktober 23.01.
- Wibisono, Gunawan. (1983). *Wayang Sebagai Sarana Komunikasi (Bunga Rampai)*. Jakarta : Gramedia.

Sumber Jurnal :

- Rahim.M. Seni Dalam Antropologi Seni. (2009). *Bahan Ajar Fakultas Seni Rupa Dan Desain Universitas Kristen Maranatha*. Diakses pada 02 Juli pukul 07.02.

Sumber Internet :

<https://serupa.id/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain>. Diakses pada 11 Januari 2021 03.05.

<http://sundaneseethnicszz.blogspot.com/2012/12/nama-tokoh-wayang-golek.html> .Diakses pada 20 Januari 2021 04.35