

# Wayang Kulit ‘Gara-Gara’ Pergelaran Bayangan “Dewa Ruci” Ki Manteb Sudarsono: Materi Pendidikan Karakter Melalui ‘Gerak’ Bahasa Rupa

Ika Ismurdyahwati<sup>1</sup>, Dwi Retnani Srinarwati<sup>2</sup>  
Ika@unipasby.ac.id<sup>1</sup>, dwiretnani@unipasby.ac.id<sup>2</sup>  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

## ABSTRACT

*This article is the result of a study that reads sabetan/movements of shadow puppets in the shadow puppet show in the ‘gara-gara’ scene about character education, using visual language as a science. The findings of this study are in the form of ‘movement’ vocabulary as for contemporary art works. This study uses a qualitative method with a visual language science approach to answer questions about the storytelling aspect of each puppet ‘movement’. The specific discussion of visual language is emphasized on the storytelling aspect, not on aesthetic rules and symbolic meaning. Visual language science is a science that uses the language of images to read existing and created images. The language of images is expressed in the form of shadow puppets on the screen, through a light called blencong. The image analysis is the ‘movement’ aspect of the shadow puppets resulting from the puppeteer’s sabetan/movements. This study is an attempt to answer questions, by reading images in the puppeteer’s sabetan/movements resulting from the which are related to character education. Based on the results of the study, it was concluded that the shadow puppets in the form of the results of the puppeteer’s strokes, using image reading through video recordings, in the form of dividing scenes by scenes in the ‘gara-gara’ scene which can then be read the behavior of the characters, which can be used to study good and bad characters, to improve the understanding of character education as humans who are able to live in society, nation and state.*

*Keywords: character education, shadow puppets, ‘gara-gara’, visual language.*

## ABSTRAK

Artikel ini merupakan hasil penelitian yang membaca sabetan/ gerak wayang bayangan pada pertunjukan wayang kulit bayangan dalam babak adegan ‘Gara-Gara’ tentang pendidikan karakter, dengan menggunakan bahasa rupa sebagai keilmuan. Temuan penelitian ini yang berupa kosakata ‘gerak’ sebagai gagasan untuk karya seni rupa kontemporer. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan keilmuan bahasa rupa untuk menjawab pertanyaan tentang aspek bercerita pada tiap ‘gerak’ wayang. Bahasan khusus bahasa rupa ditekankan pada aspek bercerita, bukan pada kaidah estetis dan makna simbolik. Keilmuan bahasa rupa, merupakan keilmuan yang menggunakan bahasa gambar untuk membaca gambar-gambar yang sudah ada dan sudah tercipta. Bahasa gambar tersebut, diungkapkan dalam bentuk bayangan wayang pada layar, melalui sinar lampu yang disebut *blencong*. Analisis gambarnya adalah aspek ‘gerak’ dari bayangan wayang hasil *sabetan* dalang. Penelitian ini merupakan usaha dalam menjawab pertanyaan, dengan membaca gambar pada gerak wayang hasil permainan sabetan dari dalang, yang berhubungan dengan pendidikan karakter. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa wayang kulit bayangan yang berupa hasil sabetan dalang, dengan menggunakan pembacaan gambar melalui rekaman

video, dalam bentuk pembagian *scene by scene* pada babak adegan *Gara-gara* yang kemudian dapat terbaca perilaku tokoh-tokohnya, yang dapat dipakai untuk mempelajari karakter baik dan buruk, untuk meningkatkan pemahaman pendidikan karakter sebagai manusia yang sanggup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

**Kata kunci:** pendidikan karakter, wayang kulit, '*gara-gara*', bahasa rupa.

## PENDAHULUAN

Salah satu budaya Indonesia terbesar adalah terciptanya wayang, yang menggambarkan tentang beragam karakter manusia dalam kehidupan semesta ini. Semula wayang berupa sosok bayangan yang kemudian pada perkembangannya menjadi sosok dan wujud kulit yang ditatah dan disungging warnawarni. Wayang dimainkan oleh dalang sebagai penghidup cerita dari suatu pertunjukan yang memiliki kelengkapan fitur yakni, seni peran, seni rupa, (berupa wujud yang ditatah pada bahan kulit dan sunggingnya), seni suara dan bunyi, yang berupa kidung dan gamelannya, lengkap dengan makna simbol di dalamnya. Berikut ideologi wayang yang berhubungan dengan filosofi dan makna hidup yang meyakini tokoh-tokoh yang berperan dalam berbagai ragam cerita, dan juga sekaligus menghibur. (Coyne et al., 2021; Fadri, 2021; Supriyanti & Anggoro, 2021). Sehubungan dengan itu, seni pertunjukan wayang yang ada di Indonesia, yang semula berada di pulau Jawa, dan berasal dari suatu peradaban yang sudah tinggi, yang memiliki nilai-nilai norma yang luhur yang sudah mentradisi pada kehidupan masyarakat lokal, melalui beragam cerita yang dimainkan oleh dalang. Sehubungan dengan itu dalam menonton pertunjukan wayang kulit, penonton dapat mempelajari berbagai karakter baik buruk dari kehidupan yang sebenarnya penting dalam peran masing-masing sebagai masyarakat yang terlibat

dalam Pembangunan dan berkehidupan dalam berbangsa dan bernegara (Fitria & Farastiwi, 2021; Geraci, 2021; Manalu et al., 2021).

Menurut Mataram (2016), R.A. Kosasih, telah memilih babak '*gara-gara*', sebagai tema sentral cerita-cerita pilihannya, yang menurutnya, dapat digunakan untuk menggambarkan tentang karakter tokoh dalam naskah-naskah cerita atau narasi-narasi yang berupa gambar-gambar komik yang terdapat pada kedalaman cerita pada karya-karyanya.

Nilai-nilai positif yang tergambarkan dalam cerita babak adegan '*gara-gara*', yang telah dipelajari oleh R.A. Kosasih, menjadi penting untuk mengingatkan masyarakat melalui karya-karyanya, tentang para punakawan yang berkiprah dalam adegan ini, melalui makna cerita tentang nilai sebagai manusia, bagaimanapun status sosialnya. Alur cerita pada pertunjukan wayang bayangan dalam adegan '*gara-gara*', lebih banyak menyindir tentang perilaku manusia sehari-hari, yang disampaikan dengan gaya humor yang lucu, sehingga dapat membangunkan para penonton yang sudah mulai mengantuk. Babak adegan '*gara-gara*' biasanya disajikan pada jam tengah malam (Manik et al., 2022; Packer & Moreno-Dulcey, 2022; Rakoczy, 2022)

Penelitian-penelitian sebelumnya

tentang keilmuan bahasa rupa, biasanya digunakan untuk keperluan membaca relief candi, wayang beber, dan gambar-gambar dari ciptaan para leluhur hasil dari tradisi lokal, yang kemudian diujicobakan pada pertunjukan wayang kulit dalam bentuk bayangan, dengan mempelajari gerak wayang dari hasil sabetan dalang (Irawanto et al., 2022; Ladera-Castañeda et al., 2022; Levesque & Rozuel, 2022; Mataram, 2016; Nasution, 2022; Skotheim, 2022; Taylor, 2022). Kemudian dari hasil membaca gerak wayang tersebut, digunakan untuk mempelajari perilaku pemain-pemainnya, yang dilakukan oleh para punakawan. Hal ini dipandang ada keterkaitan dengan aspek konsep pendidikan karakter yang dipelajari melalui cara baca keilmuan bahasa rupa secara keseluruhan, sementara penelitian ini akan berkontribusi lebih fokus pada aspek pendidikan karakter. Pertunjukan wayang kulit bayangan 'gara-gara' melalui cara baca keilmuan bahasa rupa dipandang sebagai salah satu strategi dalam menangani berbagai masalah konsep pendidikan karakter.

Pada bidang pengajaran dan pembelajaran yang menekankan pada Pendidikan karakter, memang sedang ramai-ramainya sebagai bahasan para pakar dan praktisi Pendidikan. Hal ini karena munculnya perilaku anti sosial dari generasi penerus yang mengarah pada penyelenggara Pendidikan yang lebih menekankan pada peningkatan pengetahuan dan kecerdasan berpikir. Sehingga mengakibatkan kualitas *output* sekolah, sangat kurang dalam menghasilkan manusia berkarakter (Marini, Maksun, et al., 2019; Marini, Zulela, et al., 2019; Miranda & da Costa Lins, 2021). Sehubungan dengan itu,

pengetahuan tentang perilaku baik dan buruk, perlu menggunakan strategi belajar mengajar yang lain, yakni adanya tambahan materi tentang pendidikan karakter, dengan metode bercerita melalui pertunjukan wayang kulit, dengan beragam cerita dari pertunjukan yang berupa permainan wayang kulit tersebut.

Proses perubahan peserta didik tentunya ke arah manusia yang sesuai dengan nilai-nilai karakter bangsa. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai karakter, salah satunya yaitu dengan pewayangan (Manohar et al., 2021; Mujahidah et al., 2021; Risdiyanti & Prahmana, 2021). Wayang kulit sebagai hasil dari khasanah budaya Indonesia, selalu lebih mudah diterima oleh semua lapisan masyarakat, dengan beberapa kelebihan. Pertama, wayang kulit sebagai pertunjukan, selain menghibur, juga cerita-cerita yang disajikan oleh dalang, selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mudah diterima dan dipahami oleh para penonton dari berbagai kalangan. Kedua, dalam cerita-cerita wayang selalu disuguhkan peran-peran tokohnya dengan beragam perilaku yang baik dan buruk. Ketiga, karena berasal dari budaya leluhur, maka ajaran-ajaran yang terdapat pada setiap pertunjukan wayang, selalu mengalami re-generasi, secara terus menerus, sehingga cerita-ceritanya sampai saat ini masih bisa diterima oleh masyarakat masa kini (Purandina & Wedananta, 2021; Ramadhania & Kristiantari, 2021; Ridayanti et al., 2021). Selain itu, juga kosakata dalam bahasa rupa ini dapat digunakan sebagai gagasan untuk proses penciptaan karya seni rupa kontemporer

## METODE

Kajian budaya merupakan kajian yang pelaksanaan penelitian pada umumnya menggunakan pendekatan kualitatif, karena budaya sebagai produk dari akal budi manusia, berupa pertunjukan wayang kulit sebagai obyek penelitian. Sehubungan dengan itu, untuk memahami setiap gerak wayang, yang dimainkan dalang, diperlukan pendekatan keilmuan, yakni pendekatan keilmuan bahasa rupa, sekaligus sebagai metode pembacaannya. Tujuannya adalah, untuk mengetahui cara membaca gerak permainan dalang dalam suatu pertunjukan. Upaya ini untuk menjawab pertanyaan, yang berhubungan dengan kesulitan membaca gerak permainan dalang, melalui cara baca atau cara pandang masyarakat masa kini (yang tidak belajar menjadi dalang), agar dapat menikmati tontonan wayang kulit yang sesungguhnya sangat atraktif dan menghibur. Kajian keilmuan bahasa rupa yang sebelumnya telah ditemukan oleh Primadi Tabrani (dalam Ika Ismurdyahwati, 2018:7) ini diharapkan dapat memecahkan masalah dan dipelajari dengan lebih praktis oleh masyarakat masa kini, dan sebagai bagian dari upaya reservasi budaya.

Keilmuan bahasa rupa tersebut, dikembangkan dan diupayakan untuk dapat membantu memecahkan masalah dalam kesulitan membaca gerak memainkan wayang dalam suatu pertunjukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Permainan Wayang Kulit Bayangan sebagai Bagian dari Proses Kegiatan Seni.**

Wayang kulit bayangan, merupakan hasil olah rasa, cipta, dan raga bagi dalang yang memainkannya. Masalahnya adalah tidak semua dari kita yang hidup pada jaman komputerisasi ini mengenal dan mengetahui, apalagi memahami, kepiawaian dalang dalam memainkan figur-figur wayang yang menjadikannya sebuah pertunjukan atraktif sekaligus memiliki makna yang dalam, dan sekaligus berkesan dalam menyampaikan pesannya (Hoarau et al., 2022; Muratov et al., 2022; Pusparini & Widyanarko, 2022).

Dalang memainkan figur-figur tersebut dalam suatu pertunjukan, menggunakan kemampuan dan ketangkasan dalam gerak tangan dan telapak tangan, untuk memainkan gerak wayang tersebut, dalam upaya mengikuti alur ceritanya yang terus berlangsung. Kemampuan tersebut, termasuk memainkan gerak-gerak wayang sehingga tampak hidup sekaligus dramatik. Oleh karena bersifat imajinatif, maka kegiatan memainkan wayang dalam suatu pertunjukan merupakan bagian dari proses kegiatan seni, yakni seni memainkan wayang. Pada perkembangannya, gerak permainan wayang pada dalang, banyak ditiru para seniman masa kini, dan banyak dari mereka (para seniman muda kontemporer) terinspirasi oleh permainan dalang dalam penyampaian karya seni mereka (Kasibhatla et al., 2022; Nelson, 2022b, 2022a). Lantas kemudian ada pertanyaan yang muncul, mereka tahu dan paham kah membaca gerak permainan dalang dalam suatu pertunjukan, kecuali bagi

mereka yang belajar dan bersekolah di sekolah pedalangan, yang memang tujuannya untuk menjadi dalang. Terdapat salah satu contoh, dalang memainkan tokoh wayangnya, dalam suatu pertunjukan.

### **Keilmuan Bahasa Rupa Sebagai Solusi untuk Membaca Gerak Wayang Bayangan.**

Keilmuan bahasa rupa, merupakan keilmuan baru yang sedang terus diupayakan untuk dikembangkan dan sosialisasikan pada segala bentuk aktifitas keilmuan ataupun pada aktifitas seni dan budaya. Bahasa rupa, merupakan bahasa yang diperoleh melalui yang semula berasal dari gambar-gambar dua 'dimensi', antara lain, gambar-gambar deskriptif, geometris, stilasi, dan ekspresif (Korzakova, 2022; Prahmana & Istiandaru, 2021; van der Hoeven et al., 2021). Kemudian pada perkembangannya, melalui penelitian-penelitian bahasa rupa yang terus menerus, akhirnya bahasa rupa dapat dipakai untuk penelitian wayang golek, topeng-topeng, koreografi tari, dan teater. Sekarang, pada penelitian ini bahasa rupa digunakan untuk penelitian bayangan wayang yang sedang dipertunjukkan, melalui adegan 'gara-gara'. Pada pertunjukan wayang kulit bayangan yang semalam suntuk, selama pertunjukan terdapat penyelesaian dalam penyampaian materi dasar pertunjukan yang dibagi berdasarkan pada bunyi gamelan, terdapat pembagian tiga babak berdasar bunyi 'gong' pada gamelan, yakni: *Pathet Nem*, *Pathet Sanga*, dan *Manyura* (Akgün Kostak et al., 2021; Ciccola et al., 2021; Macari et al., 2021)..

Sebenarnya penelitian yang sedang dituliskan pada artikel ini, merupakan

penelitian lanjutan, dari penelitian disertasi yang berjudul Pergelaran Bayangan Wayang Kulit *Purwa* Gaya Yogyakarta (Ismurdijahwati, 2007). Penelitian ini menggunakan adegan pada babak pertama, berdasar bunyi gong, yakni *Pathet Nem*. Pada penelitian analisis yang telah diketemukan adalah pada *sequence* ke sebelas, adegan Kedhaton Dwarawati, terdapat tujuh puluh gambar adegan 'gerak', yang masing-masing 'gerak' menggambarkan adanya cerita tertentu.

Kemudian pada penelitian ini diupayakan lanjutannya, yang menggunakan *pathet Sanga* sebagai bahan kajian analisisnya. Tetapi pada kajian analisis yang terjadi pada adegan *gara-gara* ini, dengan tokoh punakawan (Semar, Gareng, Petruk, Bagong), menggunakan ceritera yang berbeda, yakni cerita 'Dewa Ruci', yang berupa rekaman video *youtube* (2010). Harapan dari penelitian lanjutan ini ditemukan tambahan adegan 'gerak' untuk menambah perbendaharaan bahasa gambar adegan 'gerak' tersebut.

### **Analisis Bahasa Rupa pada Adegan 'Gara-Gara' melalui Para Tokoh Punakawan**

Adegan 'gara-gara' yang sekarang dijadikan analisis berasal dari rekaman pertunjukan wayang kulit purwa dengan Ki Manteb Soedarsono sebagai dalang, yang menampilkan cerita 'Dewa Ruci'. Wayang kulit yang menampilkan cerita 'Dewa Ruci' ini berupa pertunjukan wayang kulit purwa dalam bentuk bayang-bayang. Kisahnya, dimulai dari Bratasena ingin menimba ilmu sedalam mungkin untuk mendapatkan kesempurnaan dan ketentraman dalam hidup. Gurunya adalah Resi Drona, yang berasal dari

keluarga Kurawa. Sebenarnya Resi Drona bermaksud untuk menjerumuskan Bratasena dengan menugaskannya berbagai tempat yang sulit dan berbahaya. Tapi karena tekadnya yang kuat dan disertai doa ibu dan saudara-saudaranya yang tulus ikhlas, akhirnya segala upaya berat tersebut dapat teratasi dan menemukan 'Dewa Ruci' dalam upaya mencari jati dirinya. 'Dewa Ruci' akhirnya merasuk ke dalam diri Bratasena, agar supaya dapat menjalani segala tugas dalam perjalanan hidupnya, dengan ketentraman jiwa.

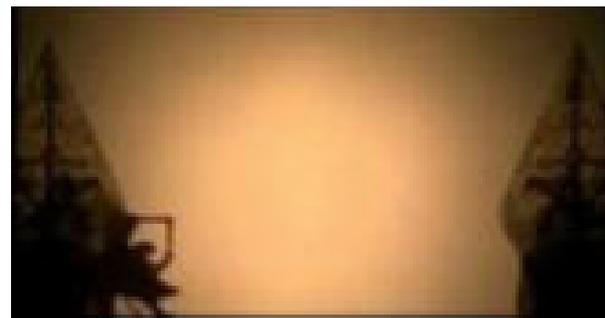
Pada pertengahan adegan, terdapat adegan 'gara-gara' yang mengetengahkan tentang pertemuan Gareng, Petruk, Bagong, dan ayah mereka Semar. Mereka adalah para *punakawan* yang bertugas menjadi teman atau pamong, dengan perlambangan pada tokoh Semar yang bermakna karsa/ niat/ usaha, tokoh Gareng melambangkan makna pikiran/ logika/ nalar, tokoh Petruk melambangkan makna rasa atau perasaan, tokoh Bagong melambangkan makna usaha atau perilaku atau perbuatan. Bila disatukan akan menjadi karsa, cipta, karya, rasa, dan budi pekerti, dan akhirnya menjadi budaya, yang semua adegannya tersaji dalam bentuk gaya humor oleh dalang sebagai pengarah cerita.

Pada adegan 'Dewa Ruci', ke empat tokoh ini muncul pada adegan 'gara-gara', dari rentang titi nada dasar bunyi gamelan *pathet sanga*. Adegan ini, muncul persis pada pukul 24:00, tujuannya membangunkan para penonton yang sedang tertidur.

### Analisis Ragam Gerak pada Kejadian dalam Adegan 'Gara-Gara' dari Rekaman Video Youtube Cerita 'Dewa Ruci', Dalang Ki Manteb Sudharsono



Slide 1. Petruk muncul dan berjalan dengan arah hadap dari kanan ke arah kiri. Posisi Petruk menghadap kanan berjalan ke kiri, artinya pindah dari luar rumah masuk ke dalam rumah. (Video/ sequence ke 1, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 2. Petruk berada di balik gunung sebelah kiri. Petruk dengan arah hadap dari kanan ke kiri, berada di posisi di belakang gunung kiri. Artinya; masuk ke dalam salah satu ruangan (Video/ sequence ke 2, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 3. Gareng muncul dari balik gunung kiri, arah hadap kiri berjalan ke kanan. Posisi arah hadap berjalan ke kanan dari balik gunung kiri, artinya; keluar dari ruangan, menuju ke ruangan lain (Video/ sequence ke 3, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



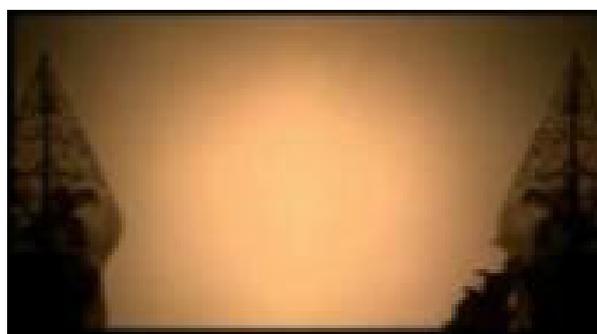
Slide 4. Gareng berjalan dengan arah hadap kiri bergerak ke arah kanan. Arah hadap kiri berjalan ke arah kanan, artinya; keluar ruangan menuju ke ruang lain  
(Video/ sequence ke 4, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 7. Gareng juga terus berjalan dari arah hadap kiri menuju ke arah kanan. Arah hadap dari kiri menuju ke posisi gunung kanan. Artinya; masuk ke dalam salah satu ruangan menyusul Semar.  
(Video/ sequence ke 7, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 5. Semar juga mencul dari balik gunung kiri menghadap dan berjalan dari arah hadap kiri menuju ke kanan. Arah hadap dari kiri berjalan ke arah kanan, artinya; keluar ruangan menuju ke ruang lain  
(Video/ sequence ke 5, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 8. Gareng berada di balik gunung arah hadap dari kiri menuju arah hadap kanan. Arah hadap kiri menuju ke arah kanan berada di balik gunung, artinya; menuju ke suatu ruangan menyusul Semar.  
(Video/ sequence ke 8, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 6. Semar berada pada posisi arah hadap bergerak dari kiri berjalan ke kanan Menghadap dan berjalan dari arah hadap kiri berjalan ke kanan. Artinya; keluar ruangan menuju ke arah ruang lain  
(Video/sequence ke 6, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 9. Semar dalam posisi duduk dengan arah hadap dari arah kiri menghadap ke kanan. Arah hadap duduk dari kiri ke kanan, artinya; menunggu di suatu ruangan, menghadap ke luar ruangan sebagai tuan rumah.  
(Video/ sequence ke 9, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 10. Semar duduk dengan arah hadap dari kiri menghadap kanan. Artinya; arah hadap duduk dari kiri ke kanan, menunggu di suatu ruangan. Pengambilan gambar dengan teknik kamera medium shoot, supaya kondisi Semar lebih jelas.

(Video/ sequence ke 10, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 13. Semar menggerakkan jari telunjuk ke arah Gareng, Gareng bergerak cepat dengan arah hadap dari kanan ke kiri menuju ke kanan. Artinya; Gareng bergerak mundur, atas perintah Semar. Pengambilan gambar dengan teknik kamera medium shoot. Supaya lebih jelas kejadiannya

(Video/ sequence ke 13, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 11. Gareng dengan arah hadap dari kiri ke kanan muncul di samping Semar. Gareng bergerak arah hadap kiri ke kanan. Artinya; masuk ke dalam ruangan. Pengambilan gambar dengan teknik kamera medium shoot.

Supaya posisi Gareng lebih jelas.

(Video/sequence ke 11, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 14. Semar masih menggerakkan jari telunjuk ke arah Gareng. Gareng bergerak menjauh. Jari telunjuk Semar masih diacungkan. Gareng mundur semakin jauh. Pengambilan gambar dengan teknik kamera medium shoot. Supaya lebih jelas kejadiannya.

(Video/ sequence ke 14, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 12. Gareng tiba-tiba memutar kepalanya dari kanan ke kiri. Artinya; Gareng, memutar kepalanya dari kanan ke kiri dengan cepat, terkejut, ayahnya ternyata sudah duduk di suatu ruangan. Pengambilan gambar dengan teknik kamera medium shoot. Supaya lebih jelas kejadiannya

(Video/ sequence ke 12, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 15. Sebelah kiri, Semar menghadap dari kiri ke kanan, dalam posisi duduk. Sebelah kanan menghadap ke kiri, Gareng dalam posisi duduk bersimpuh. Artinya; Semar berada di posisi sebelah kiri, karena usia lebih tua, sebagai orang tua dan posisi Gareng di sebelah kanan, karena usia lebih muda, sebagai anak. Keduanya duduk berhadapan.

(Video/ sequence ke 15, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 16. Petruk muncul dari gunung di sebelah kanan dengan arah hadap dari kanan menuju ke arah kiri. Artinya; arah hadap dari kanan ke kiri, Petruk masuk ke dalam ruangan yang sudah ada Semar dan Gareng yang sedang duduk berhadapan  
(Video/ sequence ke 16, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 17. Petruk arah hadap dari kanan ke kiri bergerak mendekati Gareng. Artinya; Petruk dengan arah hadap dari kanan ke kiri masuk ruangan dan bergerak di belakang Gareng.  
(Video/ sequence ke 17, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 18. Petruk bergerak dengan arah hadap dari kanan ke kiri di atas Gareng, dan tangan Gareng bergerak ke atas. Artinya; Posisi Petruk dengan arah hadap dari kanan ke kiri memanjati Gareng. Maksudnya, mau melangkahi Gareng. Tapi Gareng memukulnya.  
(Video/ sequence ke 18, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 19. Bagong muncul dari gunung sebelah kiri dengan arah hadap dari kiri ke kanan. Artinya; Bagong dengan posisi arah hadap dari kiri ke kanan, dari ruangan lain masuk ke ruangan tempat Semar, Gareng dan Petruk berkumpul. Petruk mengambil posisi duduk di belakang Gareng, karena Petruk lebih muda daripada Gareng.  
(Video/ sequence ke 19, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 20. Bagong bergerak melewati Semar dengan arah hadap kiri ke kanan. Bergerak dari kiri ke kanan, melewati Semar. Artinya; bergerak terus mendekati Gareng dan Petruk yang sudah dalam posisi duduk dengan arah hadap dari kanan ke kiri  
(Video/sequence ke 20, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 21. Bagong mengambil posisi arah hadap dari kanan ke kiri di belakang Petruk. Artinya; Bagong dalam posisi duduk bersimpuh dengan arah hadap dari kanan ke kiri. Posisi duduk paling kanan, karena Bagong saudara paling muda. Selama berdialog, ada gambar latar penyanyi langgam pengiring gamelan pathet sanga pada babak 'gara-gara' pada cerita 'Dewa Ruci'  
(Video/sequence ke 21, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')



Slide 22. Penutup: Mereka berkumpul di salah satu ruangan.

(Video/sequence ke 22, adegan 'gara-gara' dari transkrip 'Dewa Ruci')

### Penjelasan Analisis Ragam Gerak Kejadian dalam Adegan 'Gara-Gara' dari Rekaman Video Youtube Cerita 'Dewa Ruci', Dalang Ki Manteb Sudharsono

Terdapat 22 *slide* dan bahasa gerak yang mewakili kisah wayang kulit 'gara-gara' yang berasal dari cerita *pakeliran* 'Dewa Ruci' dengan dalang Ki Manteb Soedarsono. Seluruh adegan gerak yang terdapat pada analisis permainan wayang kulit *purwa* bayangan pada saat pertunjukan, pada babak adegan *gara-gara* yang berjumlah 33 *slide*, ditemukan 17 macam bahasa tubuh. Terdapat beberapa pengetahuan yang diperoleh dari analisis bahasa rupa yakni meskipun mereka berasal dari para *punakawan*, pemahaman budi pekerti yang berupa kebiasaan santun dan hormat kepada yang lebih tua, masih perlu dan harus ditanamkan pada semua kalangan. Gerak wayang bayangan pada saat pertunjukan tersebut, juga bisa menjadi inspirasi bagi perkembangan kesenian dan seni rupa ke depan, dengan berbagai teknik, termasuk teknik animasi yang sedang digemari, tanpa melupakan konsep asli dari ideologi penyelenggaraan pertunjukan wayang kulit

bayangan tersebut. Perkembangan seni rupa ke depan yang sudah merambah ke berbagai bidang, termasuk teknik animasi yang merupakan bagian dari desain komunikasi visual, dan termasuk pada perkembangan salah satu seni rupa kontemporer yang sedang berkembang saat ini.

### SIMPULAN

Gerak wayang bayangan, pada permainan dalang, menunjukkan tentang nilai dari perilaku (karakter) yang berbeda, berdasarkan pada; 1) bermacam cerita yang dipergelarkan, 2) berbagai situasi dan kondisi, 3) bermacam budaya dan status sosial. Hasil yang diperoleh; 1) memberikan gambaran tentang nilai-nilai dari sebuah permainan wayang kulit dari dalang 2). Mempelajari batasan nilai dari manusia, sehingga sangat diperlukan untuk belajar mengenali tujuan dari hakikat dirinya. Budi pekerti dalam membawa diri yang sesuai dengan menampakkan bahwa semakin tinggi derajat nilai manusianya, semakin tinggi pula kemampuan intelektualnya, yang ditunjukkan dalam cara berpikir dan *attitude power*-nya. Hal ini sudah diperlihatkan melalui penokohan Semar, meskipun berasal dari kaum *Punokawan*, karena memiliki *attitude power*, maka tokoh Semar sangat dihormati baik di kalangan para bangsawan, maupun masyarakat biasa.

Sehubungan dengan itu, pertunjukan wayang kulit sebenarnya merupakan materi penting bagi para penonton, untuk mempunyai kemampuan belajar memahami cerita-cerita wayang yang sanggup mereka bayangkan. Oleh karena itu pula, bahasa

rupa merupakan alat untuk mengungkapkan nilai dari cerita pertunjukan tersebut melalui bayangannya, dengan membaca setiap gerak sabetan wayang.

\*\*\*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akgün Kostak, M., Kutman, G., & Semerci, R. (2021). The Effectiveness Of Finger Puppet Play In Reducing Fear Of Surgery In Children Undergoing Elective Surgery: A Randomised Controlled Trial. *Collegian*, 28(4). <https://doi.org/10.1016/j.colegn.2020.10.003>
- Ciccola, A., Serafini, I., D'agostino, G., Giambra, B., Bosi, A., Ripanti, F., Nucara, A., Postorino, P., Curini, R., & Bruno, M. (2021). Dyes Of A Shadow Theatre: Investigating Tholu Bommalu Indian Puppets Through A Highly Sensitive Multi-Spectroscopic Approach. *Heritage*, 4(3). <https://doi.org/10.3390/heritage4030101>
- Coyne, I., Mallon, D., & Chubb, E. (2021). Research With Young Children: Exploring The Methodological Advantages And Challenges Of Using Hand Puppets And Draw And Tell. *Children And Society*, 35(5). <https://doi.org/10.1111/chso.12452>
- Fadri, Z. (2021). Aesthetic In Puppet Performance. *An-Nuha: Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya Dan Sosial*, 8(1). <https://doi.org/10.36835/annuha.v8i1.348>
- Fitria, N., & Farastiwi, A. (2021). Efforts To Improve English Speaking Ability Of Five To Six-Years-Old Bilingual School Students Through Hand Puppet Media. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.24042/ajipa.v4i1.8340>
- Geraci, A. (2021). Toddlers' Expectations Of Corporal Third-Party Punishments Against The Non-Defender Puppet. *Journal Of Experimental Child Psychology*, 210. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105199>
- Hoarau, M., Angelier, F., Touzalin, F., Zgirski, T., Parenteau, C., & Legagneux, P. (2022). Corticosterone: Foraging And Fattening Puppet Master In Pre-Breeding Greylag Geese. *Physiology And Behavior*, 246. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2021.113666>
- Irawanto, R., Anom Kumbara, A. A. N., Suarka, I. N., & Darmana, I. K. (2022). Articulation Of The Javanese Islamic Mythic Ideology In The Krucil Kediri Puppets. *E-Journal Of Cultural Studies*, 15(1). <https://doi.org/10.24843/cs.2022.v15.i01.p01>
- Ismurdijahwati (2007). Pergelaran Bayangan Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta Dalam Kajian Bahasa Rupa 'Gerak'. Disertasi. Tidak Diterbitkan. Institut Teknologi Bandung.
- Ismurdiyahwati, Ika (2018). Pergelaran Bayangan Wayang Kulit Purwa Dalam Kajian Bahasa Rupa Gerak. Globe Edit Publisher
- Kasibhatla, R., Mahmud, S., Sourave, R. H., Arnett, M., & Kim, J. H. (2022).

- Design Of A Smart Puppet Theatre System For Computational Thinking Education. *Lecture Notes In Computer Science (Including Subseries Lecture Notes In Artificial Intelligence And Lecture Notes In Bioinformatics)*, 13184 Lncs. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-98404-5\\_29](https://doi.org/10.1007/978-3-030-98404-5_29)
- Korzakova, H. B. (2022). A Story Of Adam And Eve For Soviet Children And Adults: The Divine Comedy, A Puppet Show Based On The Bible. In *Gender, Creation Myths And Their Reception In Western Civilization*. <https://doi.org/10.5040/9781350212855.Ch-010>
- Ladera-Castañeda, M., Córdova-Limaylla, N. E., Briceño-Vergel, G., Rosas-Díaz, J. C., Cervantes-Ganoza, L. A., & Cayo-Rojas, C. F. (2022). Impact Of Puppet Theater On Oral Health Knowledge And Oral Hygiene In Preschoolers From A Peruvian Educational Institution: A Quasi-Experimental Study. *Journal Of International Society Of Preventive And Community Dentistry*, 12(1). [https://doi.org/10.4103/jispcd.jispcd\\_212\\_21](https://doi.org/10.4103/jispcd.jispcd_212_21)
- Levesque, L. M., & Rozuel, C. (2022). Puppets Know Best. *Art/Research International: A Transdisciplinary Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.18432/Ari29626>
- Macari, S., Chen, X., Brunissen, L., Yhang, E., Brennan-Wydra, E., Verneti, A., Volkmar, F., Chang, J., & Chawarska, K. (2021). Puppets Facilitate Attention To Social Cues In Children With Asd. *Autism Research*, 14(9). <https://doi.org/10.1002/Aur.2552>
- Manalu, L. O., Rustandi, B., & Somantri, B. (2021). Effect Of Puppet Play Therapy On Anxiety In Preschoolers With Thalassemia At The Thalassemia Polyclinic At Al-Ihsan Baleendah Hospital, Bandung Regency. *Kne Life Sciences*. <https://doi.org/10.18502/Kls.V6i1.8752>
- Manik, H. F. G. G., Christanti, R., & Setiawan, W. (2022). Knowledge Management And Community-Based Enterprise: An Initiative To Preserve The Shadow Puppet Traditional Knowledge In Yogyakarta, Indonesia. *Vine Journal Of Information And Knowledge Management Systems*. <https://doi.org/10.1108/Vjikms-11-2021-0265>
- Manohar, P., Naik L, R., & Mohan Rao, P. S. (2021). The String Puppet Technique To Improve Exposure In Totally Endoscopic Mitral Valve Surgery. *Heart Lung And Circulation*, 30(8). <https://doi.org/10.1016/j.hlc.2020.11.003>
- Marini, A., Maksum, A., Satibi, O., Edwita, Yarmi, G., & Muda, I. (2019). Model Of Student Character Based On Character Building In Teaching Learning Process. *Universal Journal Of Educational Research*, 7(10). <https://doi.org/10.13189/Ujer.2019.071006>
- Marini, A., Zulela, M. S., Maksum, A., Satibi, O., Yarmi, G., & Wahyudi, A. (2019). Model Of Character Building For Elementary School Students. *International Journal Of Control And Automation*, 12(4). <https://doi.org/10.33832/Ijca.2019.12.4.01>
- Mataram, S. (2016). Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A. Kosasih. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 13(1).

- Miranda, B. R. C., & Da Costa Lins, M. J. S. (2021). Evaluation Of The Process Of Character Building Of Children In Early Childhood Education. *Ensaio*, 29(112). <https://doi.org/10.1590/S0104-40362021002902548>
- Mujahidah, N., Damayanti, E., & Afii, A. (2021). The Role Of Storytelling Methods Using Hand Puppets In Early Children's Language Development. *Child Education Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.33086/Cej.V3i2.2129>
- Muratov, I., Turgunov, D., & Karjavov, A. (2022). Studying The Content Macro And Microelements Of Cocoons And Puppets. *Universum:Technical Sciences*, 94(1-2). <https://doi.org/10.32743/Unitech.2022.94.1.12976>
- Nasution, N. (2022). Story-Telling Technique Using Puppets To Improve The Speaking Ability Of The Students Of Mtsn Tangerang Ii Pamulang. In *Skripsi Mahasiswa UM*.
- Nelson, V. (2022a). Eleven. The Great Twentiethcentury Puppet Upgrade. In *The Secret Life Of Puppets*. <https://doi.org/10.4159/9780674041417-012>
- Nelson, V. (2022b). Three. The Puppet Tractates. In *The Secret Life Of Puppets*. <https://doi.org/10.4159/9780674041417-004>
- Nugroho, Sugeng (2023). Kreatifitas Purbo Asmoro Dalam Penciptaan Dan Penyajian Pakeliran Purwa Lakon Dumadine Gamelan. *Jurnal Panggung*, 33(4) <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v33i4.2905>
- Packer, M. J., & Moreno-Dulcey, F. A. (2022). Theory Of Puppets?: A Critique Of The Use Of Puppets As Stimulus Materials In Psychological Research With Young Children. *Cognitive Development*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101146>
- Pangestu, Dwi Cahyo, Raheni Suhita, Edy Suryanto (2023) Pathet Sebagai Struktur Adegan Wayang Kulit Jawa Timuran Subgaya Malang. *Jurnal Panggung* 33/4. <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v33i4.2929>
- Prahmana, R. C. I., & Istiandaru, A. (2021). Learning Sets Theory Using Shadow Puppet: A Study Of Javanese Ethnomathematics. *Mathematics*, 9(22). <https://doi.org/10.3390/Math9222938>
- Prakoso, Rohmat Djoko (2023). Panji Dalam Tradisi Seni Pertunjukan: Alih Estetika dari Keraton Merasuki Estetika Kerakyatan. *Jurnal Panggung* 33/4. <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v33i4.2917>
- Purandina, I. P. Y., & Wedananta, K. A. (2021). Spirit Of Balinese Local Heroes Transformed Into Puppets Show On Youtube As Elt Media For Building Students' Character. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(1). <https://doi.org/10.23887/Jpp.V54i1.33001>
- Pusparini, R., & Widyanarko, B. (2022). Puppet As A Medium In Project-Based Learning (Pbl) To Promote English Language Competencies. *Proceedings Of The International Joint Conference On Arts And Humanities 2021 (Ijcah 2021)*, 618. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.211223.035>

- Rakoczy, H. (2022). Puppet Studies Present Clear And Distinct Windows Into The Child's Mind. *Cognitive Development*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101147>
- Ramadhania, J., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Paired Storytelling Learning Model Assisted By Paper Puppet Media On Students' Speaking Skills. *Journal Of Education Technology*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.27108>
- Ridayanti, P. W., Marleni, K. D., & Ratnadi, N. N. A. (2021). The Influence Of Role Play Method By Hand Puppet Media In Speaking Class Of Santo Rafael Kindergarten's Students. *Yavana Bhasha: Journal Of English Language Education*, 4(1). <https://doi.org/10.25078/yb.v4i1.2212>
- Risdiyanti, I., & Prahmana, R. C. I. (2021). Designing Learning Trajectory Of Set Through The Indonesian Shadow Puppets And Mahabharata Stories. *Infinity Journal*, 10(2). <https://doi.org/10.22460/infinity.v10i2.p331-348>
- Rusmana, Tatang & Asep Hidayat. (2024). Skenografi Drama Musikal Peter And The Wolf Karya Sergei Prokofiev dalam Perspektif Orkestrasi Dongeng. *Jurnal Panggung* 34/2. : <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v34i2.3385>
- Skotheim, M. (2022). The Puppet And The Puppet-Master In Ancient Greece: Fragments Of An Art Form. *Open Library Of Humanities*, 8(1). <https://doi.org/10.16995/olh.6568>
- Supriyanti, W., & Anggoro, D. A. (2021). Classification Of Pandavas Figure In Shadow Puppet Images Using Convolutional Neural Networks. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 7(1). <https://doi.org/10.23917/khif.v7i1.12484>
- Tabrani, Primadi (1991). Tabrani, P. (1991). *Meninjau Bahasa Rupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Dari Telaah Cara Wimba dan Tata Ungkapan Bahasa Rupa Media Ruparungu Dwimatra Statis Modern, Dalam Hubungannya dengan Bahasa Rupa Gambar Prasejarah, Primitif, Anak dan Relief Cerita Lalitavistara Borobudur*. Sebuah Disertasi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Doktor. Tidak diterbitkan. Institut Teknologi Bandung, viii - ix; 1154 – 1322; 1288 – 1289.
- Taylor, D. (2022). Puppets Pulling Back: Drawing Out Wael Shawky's Histories. *October*, 179. [https://doi.org/10.1162/octo\\_a\\_00449](https://doi.org/10.1162/octo_a_00449)
- Van Der Hoeven, M. L., Widdershoven, G. A. M., Van Duin, E. M., Hein, I. M., & Lindauer, R. J. L. (2021). "Time For Tony The Turtle": Experiences With The Use Of A Hand Puppet In A Program For Young Children In Domestic Violence Shelters. *Arts In Psychotherapy*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2021.101840>