

PENGALAMAN MENJADI PEMAIN WAYANG ORANG NGESTI PANDOWO

Adam Maulana Wijanarko, Imam Setyawan

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto SH Tembalang Semarang 50275

wijanaradam@gmail.com

Abstrak

Budaya pewayangan merupakan bentuk kesenian tradisional yang amat mengakar pada masyarakat Indonesia. Penanaman nilai-nilai budaya disebut dengan internalisasi, yaitu proses menanamkan dan menumbuhkembangkan suatu nilai atau budaya menjadi bagian diri orang yang bersangkutan. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan gambaran mengenai pengalaman pemain wayang orang dalam menjalankan tugasnya yaitu berperan menjadi tokoh dalam cerita wayang. Penelitian menggunakan pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA), pendekatan IPA dipilih karena memiliki prosedur analisis data yang terperinci. Prosedur tersebut bertitik fokus pada eksplorasi pengalaman yang diperoleh subjek melalui kehidupan pribadi dan sosialnya. Dari eksplorasi pengalaman subjek terhadap kehidupan, akan memunculkan makna dalam peristiwa unik yang dirasakan oleh subjek. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah latar belakang ketiga subjek dalam pengambilan keputusan menjadi pemain wayang orang karena mencintai kesenian wayang, dan keinginan untuk berkarya. Pencapaian dalam berkesenian wayang adalah ketika mampu menghayati perannya sehingga mampu menggambarkan tokoh yang diperankannya di atas panggung. Nilai-nilai yang terkandung dalam seni wayang diterapkan untuk menjalani kehidupan sesuai dengan nilai-nilai positif dalam wayang. Upaya dalam mencapai pengalaman berperan dilakukan melalui nilai berkarya, nilai penghayatan dan nilai bersikap.

Kata kunci: pemain wayang orang; pengambilan keputusan; penghayatan berkesenian wayang

Abstract

Culture puppetry is a traditional art form that is very rooted in Indonesian society. Planting cultural values called internalization, which is a process to embed and foster a culture of value or become part of the person concerned. This study aims to find a picture of the puppet-player experience in performing their duties, namely the role of being the puppet characters in the stories. The study used Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) approach, IPA approach chosen because it has a detailed data analysis procedures. The procedure is dotted focus on the exploration of the subject experience gained through personal and social life. Exploration experience of the subject in life, will bring a unique meaning in the events perceived by the subject. The results obtained from this study is the background of the three subjects in the decision become *wayang orang* player because their love to the art of *wayang*, and the desire to achieve it. Achievement in *wayang* when the players internalizing their role till they could describe their character on the stage. The values embodied in the art of puppet applied to live according to the positive values in *wayang*. Efforts to reach the experience of the role performed by *wayang* players through the value of work, the value appreciation and the value of behave.

Keywords: *wayang* players; decision-making; *wayang* art appreciation

PENDAHULUAN

Pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam masa globalisasi sangat didukung oleh masyarakat di seluruh dunia, ini mendasari akan keinginan manusia untuk mencoba sesuatu yang baru, dan dunia hiburan masuk dalam era yang baru. Dunia hiburan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Media untuk menikmati hiburan menjadi lebih beragam. Pada awal perkembangan, hiburan yang bisa dinikmati ketika seseorang datang ke tempat hiburan seperti konser musik, gedung teater, dan taman hiburan, akan tetapi perkembangan teknologi membuat seseorang mampu menikmati program hiburan dengan cara yang lebih mudah, contohnya seseorang tidak perlu datang ke suatu tempat untuk mendapatkan hiburan, cukup dengan menonton televisi di rumah, seseorang telah mendapatkan hiburan lebih mudah. Acara-acara seni

yang disajikan televisi semakin bervariasi, baik dari sisi konten maupun jenis acara. Jenis-jenis acara tersebut diantaranya adalah film, pagelaran drama barat, serta acara-acara musik. Acara-acara tersebut dikemas secara unik sehingga menarik orang untuk menyaksikannya. Imbas dari perkembangan dunia hiburan tersebut adalah menurunnya minat warga untuk kembali menonton hiburan yang berasal dari Indonesia seperti wayang, karena dianggap sudah kuno dan masyarakat lebih memilih sesuatu yang berbau kebarat-baratan (Artik, 2012).

Keberadaan kesenian di Indonesia sempat mencapai kejayaannya pada tahun 1950-1960. Pasca tahun itu kesenian ini mengalami kemunduran, walaupun demikian hingga kini masih ada beberapa seniman yang mengembangkan dan mempertahankan kesenian tersebut (Soedarsono, 2003). Wayang orang merupakan kesenian tradisi yang relatif bisa bertahan meskipun juga mengalami pasang surut. Wayang orang menurut Hersapandi (1999), adalah sebuah genre yang digolongkan ke dalam bentuk drama tari tradisional. Kemunculan wayang orang merupakan personifikasi dari wayang kulit purwa, sehingga secara artistik konsep-konsep estetis menurut pada norma-norma atau kaidah-kaidah wayang kulit purwa (Hersapandi, 1999). Wayang orang adalah suatu drama tari yang berdialog prosa dengan cerita mengambil epos Ramayana dan Mahabharata. Wayang orang adalah wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai pakaian persis seperti hiasan-hiasan yang dipakai pada wayang kulit (Soedarsono, 1997).

Kesenian tradisi berjaya pada tahun 1980 dan mulai surut tahun 1990 (Jamil, 2011). Penurunan minat pada wayang orang dikarenakan kuatnya arus globalisasi yang membuat masuknya kebudayaan asing ke tanah air. Kemudian penurunan minat juga dikarenakan lemahnya publikasi yang dilakukan membuat gedung pertunjukan sepi dari penonton, tidak semua perkumpulan wayang dapat insentif dari pemerintah karena perkumpulan terkadang bersifat *independent* (mandiri), bergantung dari uang tiket untuk mendapat uang (Arisandy, 2010). Regenerasi juga merupakan permasalahan dalam pengembangan pegiat seni di perkumpulan wayang orang. Kurangnya informasi mengenai wayang orang pada generasi muda membuatnya kurang berminat untuk bergabung didalamnya.

Maraknya arus westernisasi dengan para generasi muda menggunakan segala produk dari dunia barat seolah sudah menjadi fenomena yang biasa terjadi. Perkumpulan wayang orang Ngesti Pandowo menjadi salah satu perkumpulan wayang orang yang masih bertahan hingga sekarang, dan agenda rutin yang dilakukan adalah menggelar pertunjukan wayang orang setiap Sabtu malam Minggu (Jamil, 2011). Mengadakan pertunjukan wayang orang di setiap minggu pasti membutuhkan koordinasi antar manusia supaya pertunjukan bisa diadakan, dan aspek terpenting suatu pertunjukan adalah adanya para pemain yang mampu memperagakan para tokoh wayang diatas panggung. Penghayatan peran adalah suatu usaha untuk menampilkan karakter atau watak dari tokoh yang diperankan. penghayatan menjadi sempurna karena pemain tidak hanya menjadi figur dari seorang tokoh saja, melainkan juga memiliki watak dari tokoh tersebut (Sitorus, 2002). Langkah penghayatan dimulai dengan mengenal watak dari tokoh tersebut, agar pemain dapat memainkan karakter tokoh sesuai dengan naskah. Melatih karakteristik dapat dilakukan dengan menirukan gerak-gerak dasar yang biasa dilakukan oleh tokoh/lakon tersebut, seperti ciri-ciri khas lakon.

Menjalani profesi menjadi pemain wayang orang bukanlah hal yang mudah, hampir semua pemain wayang orang Ngesti Pandowo mempunyai profesi ganda yang dijalannya secara bersamaan. Kinichi dan Kreitner (dalam Sarwono & Meinano, 2014), mendefinisikan pengambilan keputusan sebagai proses mengidentifikasi dan memilih solusi yang mengarah pada hasil yang diinginkan. Pengambilan keputusan adalah harapan akan terciptanya suatu hasil yang baik beserta proses yang mempengaruhi keputusan yang akan diambil. Berprofesi hanya sebagai pemain wayang orang sangat sulit, karena pemasukan yang diperoleh oleh menjadi pemain

hanya dari penjualan tiket masuk yang dilakukan di Sabtu malam Minggu (Jamil, 2011). Hampir keseluruhan pemain wayang orang Ngesti Pandowo mempunyai profesi ganda, karena mereka mempunyai kebutuhan hidup yang tidak bisa dipenuhi apabila hanya mengandalkan profesinya sebagai seniman wayang orang.

Permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada fenomena pemain wayang orang Ngesti Pandowo yang tetap bertahan menjalani profesinya, walaupun peminatan pada kesenian wayang orang menurun. Tujuan dari penelitian ini untuk memahami apa yang melatar belakangi pemain wayang orang dalam menjalani profesinya, hingga pengalaman apa saja yang telah didapat ketika berkesenian wayang orang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Subjek penelitian ditentukan secara purposif sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Subjek berjumlah tiga orang, merupakan pemain wayang orang Ngesti Pandowo di Semarang, yang telah mempunyai pengalaman di dunia wayang selama kurang lebih 10 tahun. Teknik pengambilan data menggunakan wawancara terhadap subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) sebagai pendekatan analisis untuk menemukan makna mengenai bagaimana subjek menyelami dan memahami pengalaman yang dimiliki. Dalam IPA, peneliti memposisikan diri sebagai instrumen yang aktif untuk memahami dunia pengalaman subjek melalui dua proses interpretasi (Smith, 2009). Proses penyusunan transkripsi dilakukan setelah memperoleh hasil wawancara. Setelah proses transkripsi, peneliti akan memberikan komentar-komentar eksploratoris untuk menemukan tema emergen. Setelah tema emergen terkumpul, berikutnya adalah menentukan tema super-ordinat. Tema super-ordinat merupakan kumpulan dari seluruh tema emergen yang tergabung dalam satu konteks yang sama. Tahap terakhir adalah menentukan tema induk yang merupakan inti dari pengalaman yang dimiliki oleh subjek.

Subjek #1 (TP) adalah seorang pemain wayang orang, berusia 52 tahun. Subjek #2 (SN) merupakan pemain wayang orang, berusia 61 tahun. Subjek #3 (SK) merupakan pemain wayang orang, berusia 66 tahun. Wawancara dengan subjek TP dilakukan pada tanggal 5 September dan 23 September 2015 di Gedung pertunjukan Ngesti Pandowo dan rumahnya. Wawancara dengan subjek SN dilakukan pada 15 September 2015 di rumahnya. Wawancara dengan subjek SK dilakukan pada tanggal 28 September 2015 di rumahnya.

Setelah melakukan tahapan analisis data, peneliti mengungkapkan proses subjek dalam berkesenian wayang orang. Ketiga subjek mempunyai keteretarikan terhadap kesenian wayang orang sejak anak-anak, karena keluarga ketiga subjek ada yang berprofesi sebagai pemain wayang orang, jadi secara tidak langsung ketiga subjek telah menyimpan informasi mengenai wayang orang melalui keseharian yang dilakukan oleh keluarga ketiga subjek.

Keteretarikan pada kesenian wayang orang membuat ketiga subjek mengambil keputusan untuk menjadi pemain wayang orang, dan memperoleh dukungan dari para orang tua ketiga subjek, walaupun pada subjek TP sempat mendapat larangan untuk berprofesi wayang orang. Alasan ayah TP ketika melarang berkesenian wayang orang karena persepsi negatifnya pada pemain

wayang orang yang lain. Pada akhirnya, TP mendapat izin untuk berprofesi menjadi pemain wayang orang.

Latar belakang ketiga subjek dalam berkesenain wayang orang berbeda antara satu dengan yang lain, namun awal pengenalan pada seni wayang orang melalui orang tua subjek yang mempunyai profesi sebagai pemain wayang orang. TP termotivasi untuk belajar kepada ingin memperoleh pengalaman baru. Keinginan subjek kedua (SN) menjadi pemain wayang orang didorong oleh motivasi eksternal yaitu ingin menunjukkan kemampuannya dalam berperan pada penonton. SK berkeinginan menjadi pemain wayang orang karena ia ingin melestarikan budaya jawa dan wayang orang menjadi salah satu fokus subjek dalam pelestariannya.

Pendalaman dalam melakukan peran oleh TP dan SN dilakukannya dengan langsung bermain dalam pertunjukkan wayang, Harapan dari mengikuti kegiatan pementasan tersebut, subjek dapat belajar dari pengalamannya untuk meningkatkan pendalaman baik dalam pengetahuan mengenai cerita dan berperan menjadi tokoh wayang orang. Proses pembelajaran yang dilakukan SK adalah dengan meminta arahan kepada sutradara mengenai peran-peran dalam tokoh wayang, sehingga memperoleh gambaran mengenai tokoh yang akan diperankan dan mampu menguasai karakter-karakter yang ada dalam wayang orang.

Pakem dalam wayang orang yang dipahami oleh subjek merupakan aturan dalam bermain peran. Menurut TP dan SK, pakem merupakan inti cerita dalam wayang berdasarkan epos Ramayana dan Mahabharata yang tidak boleh dirubah, menurut SN pakem berupa *sara silah* atau silsilah dalam cerita wayang, dan kostum yang membedakan setiap tokoh wayang.

Hambatan yang dialami oleh TP dengan adanya senioritas dalam berkesenian wayang. Pemain senior dapat menjatuhkan pemain wayang yang lebih junior dari dirinya ketika terancam apabila peran yang biasanya di perankan oleh pemain wayang senior akan diperankan oleh pemain wayang baru. SK menghadapi hambatan ketika memperoleh mentor yang otoriter dalam mengajarnya seni wayang. Postur tubuh yang pendek menjadi hambatan pada TP dan SK dalam memerankan tokoh wayang yang berpostur tinggi besar. Kurangnya keyakinan diri menjadi hambatan yang dialami oleh SN ketika akan memerankan tokoh wayang orang diatas panggung.

Penanaman kesenian wayang sejak kecil membuat ketiga subjek mempunyai gambaran bahwa wayang orang akan di apresiasi oleh masyarakat luas di masa mendatang karena nilai-nilai estetis yang terkandung didalamnya. Kemudian menurut SK, wayang orang merupakan tradisi yang harus dijaga dan dilestarikan ke generasi selanjutnya. Menurut SN wayang orang mempunyai nilai-nilai pengajaran yang dapat diterapkan di kehidupan setiap orang. Penilaian positif pada wayang orang membuat ketiga subjek mencintai kesenian wayang orang dan terus menggelutinya, karena wayang adalah bagian dari hidup ketiga subjek.

KESIMPULAN

Keinginan untuk berkesenian wayang didorong motivasi internal dan eksternal. Pendalaman dalam melakukan peran oleh TP, SN dan SK dilakukannya dengan langsung bermain dalam pertunjukkan wayang dengan harapan dapat belajar dari pengalaman dan memperoleh masukan untuk meningkatkan pendalaman peran. Rasa nyaman yang dirasakan ketiga subjek membuatnya tetap menjalani kehidupan menjadi seniman wayang orang hingga sekarang. Mengawali berkesenian wayang karena dirinya telah tertanam rasa cinta pada seni wayang, mendorong subjek untuk terus mendalami kesenian wayang orang. Kemudian keberhasilan subjek dalam menguasai kesenian wayang membuatnya merasakan rasa puas, dan akan terus dilakukan untuk mendapatkan rasa senang tersebut. Wayang mempunyai serapan yang bisa digunakan disemua

kalangan masyarakat, dan bentuk penerapan atas pendalaman ilmu wayang adalah menggunakan nilai-nilai positif dalam wayang untuk diterapkan dalam berkehidupan oleh setiap subjek.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisandy, K. (2010). Perkembangan pementasan kesenian tradisional wayang kulit bagi masyarakat desa purworejo,kecamatanngunut, kabupaten tulungagung. *Jurnal Ilmu Budaya Universitas Negeri Malang*. Diunduh dari <http://library.um.ac.id/free-contents/printjournal.php/50925.html>
- Artik. (2012). Peran wayang kulit dalam penguatan kebudayaan nasional. *Jurnal IKIP Veteran Semarang*. Diunduh dari ejournal.ikip-veteran.ac.id/ejournal/index.php/democratia/article/.../192.html
- Hersapandi. (1999). *Wayang wong sriwedari*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia.
- Jamil, M.M, dkk. (2011). Faktor-faktor yang mempengaruhi luntarnya kesenian tradisional semarang (studi eksplorasi kesenian tradisional semarang). *Jurnal Riptek: Pusat Penelitian IAIN Walisongo dan Pengajar*. 5(2) 41 – 51. Diunduh dari <http://bappeda.semarangkota.go.id/v2/wp-content/uploads/2013/12/4.DRAFT-IAIN-8-NOV.pdf>
- Sarwono, S.W. & Meinano, E. A. (2014). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Sitorus, E.D. (2002). *The art of acting: Seni peran untuk teater, film & TV*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Smith, J.A. (2009). *Psikologi kualitatif panduan praktis metode riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soedarsono, R.M. (1997). *Wayang wong-drama tari ritual kenegaraan di keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soedarsono, R.M. (2003). *Seni pertunjukan-dari perspektif politik, sosial, dan ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.