

WAYANG KREASI: AKULTURASI SENI RUPA DALAM PENCIPTAAN WAYANG KREASI BERBASIS REALITAS KEHIDUPAN MASYARAKAT

Dendi Pratama

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan, Indonesia
dendipratama@yahoo.com

Abstrak

Wayang sebagai sebuah produk budaya tidak dapat dilepaskan dari keberadaan masyarakat dan lingkungannya. Begitu juga dengan Wayang Kreasi, diciptakan untuk menjawab persoalan-persoalan sosial dalam dinamika kehidupan masyarakat melalui pendekatan desain dan kebudayaan. Penciptaan Wayang Kreasi didasari atas inspirasi kreatif dari wayang-wayang lain yang sebelumnya pernah ada dengan beberapa penyesuaian-penyesuaian bentuk untuk mengikuti perkembangan dan pengetahuan yang ada di suatu masyarakat. Dengan pendekatan interpretatif bentuk, fungsi dan makna, secara kritis peneliti mengamati tokoh-tokoh Wayang Kreasi sebagai refleksi pemikiran, sindiran dan kondisi tentang masyarakat dan dinamikanya di sebuah tatanan masyarakat, sehingga penciptaan ini dapat menjadi warna baru dalam dunia pewayangan dan menambah khasanah seni dan budaya di Indonesia saat ini.

Kata Kunci : Wayang Kreasi, Kebudayaan, Desain dan Sosial

Wayang Kreasi: Acculturation of Fine Arts in Creative Puppet Creation Reality-Based Community Life

Abstract

Wayang as a cultural product can not be separated from the existence of society and the environment. So also with the Wayang Kreasi, was created to respond social problems in the dynamics of community life through design and culture approach. The creation of Wayang Kreasi is based upon the creative inspiration of the other puppets who previously never existed in some form of adjustments to follow the development and existing knowledge in a society. With the interpretive approach of form, function and meaning, critically researchers observed Wayang Kreasi figures as a reflection of thought, satire and the condition of society and its dynamics in a society, so that creation could be a new color in the world of puppetry and add to their repertoire of art and culture in Indonesia today.

Keywords: Puppet Creation, Culture, Design and Social

A. PENDAHULUAN

Wayang sebagai sebuah produk budaya tidak dapat dilepaskan dari keberadaan masyarakat dan lingkungannya, sehingga terintegrasi dengan kebudayaan pada masyarakat tersebut. Di masa sekarang, terutama pada masyarakat perkotaan, bahkan mengalami *pengasingan* dan marjinalisasi dalam dinamika sosial-budaya masyarakat. Kenyataan tersebut dapat dilihat dari kemunculan wayang-wayang kreasi, produk budaya yang mengalami transformasi dari unsur-unsur lamanya yakni unsur-unsur tradisional. Keberadaan wayang yang sebelumnya diterima oleh masyarakat sebagai bentuk produk budaya dengan nilai-nilai tradisional, yang direfleksikan melalui bentuk, ukiran, cerita hingga pementasannya, kini dengan kemunculan wayang kreasi terjadi modifikasi bentuk, ukiran, cerita hingga pementasannya sebagai sebuah konsekuensi dinamika sosial-budaya pada masyarakat.

Keberadaan wayang kreasi ini akhirnya menjadi sebuah dinamika tersendiri yang menggambarkan penempatan posisi wayang tersebut, dalam lingkup pencitraan produk kebudayaan tradisional yang berada dalam bingkai kehidupan masyarakat. Kemunculan wayang kreasi sebagai transformasi wayang tradisional menjadi wayang kontemporer menunjukkan beberapa hal yang menarik pertama, wayang yang pada mulanya menjadi media sarana upacara keagamaan dan menyebarkan ajaran agama, yang memberi gambaran atau pedoman bagaimana masyarakat bersikap, berperilaku dan menjalani kehidupan di dunia ini sesuai dengan nilai-nilai tradisional yang menekankan pada keseimbangan, berubah menjadi sebuah media yang menggambarkan bagaimana manusia hari ini, khususnya dalam dinamika masyarakat berperilaku, bersikap dan bertingkah laku. Semua itu diwujudkan dalam konsep mitos yang menjadi unsur-unsur dalam wayang, dimana mitos dimaknai sebagai sebuah cerita yang memberikan pedoman dan arah tertentu kepada sekelompok orang (Van Peursen, 1988: 37). Kemunculan wayang kreasi menjadi sebuah refleksi atau kritik terhadap perkembangan masyarakat

modern saat ini, khususnya dalam dimensi kebudayaan, dimana manusia bisa belajar tentang sifat, bentuk, perkembangan dari sesuatu dan bagaimana membangun sesuatu. Seperti yang dikatakan Immanuel Kant, ciri khas dari kebudayaan terdapat dalam kemampuan manusia untuk mengajar dirinya sendiri. Berangkat dari pemahaman itu perkembangan dari kebudayaan harus selalu dievaluasi sehingga ia sadar, bahwa seingkali ada sesuatu yang tidak beres dan dengan demikian dengan jatuh dan bangun ia dapat maju (Van Peursen, 1988: 14).

Kedua, wayang kreasi menunjukkan kepada kita tentang sebuah sistem pengetahuan, karena dalam konstruksi wayang dimana unsur mitos berada di dalamnya memiliki fungsi sebagai pemberi pengetahuan tentang dunia (Van Peursen, 1988: 41). Pemahaman tersebut juga senada dengan yang diungkapkan oleh Kuntowijoyo mengenai produk kebudayaan (wayang) menjadi semacam media bagi proses pendidikan humaniora dalam masyarakat Jawa, yang dimaksud dengan pendidikan humaniora yakni semacam pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai kemanusiaan dan pernyataan-pernyataan simbolisnya merupakan bagian yang integral dari sebuah sistem kebudayaan (Kuntowijoyo, 1987: 37).

Ketiga, dalam wayang kreasi kita juga akan melihat tentang nilai-nilai mendasar mengenai pola-pola kehidupan masyarakat yang melalui pengalamannya tersimpan tidak saja jalinan dari sebuah hubungan produksi dari sistem ekonomi, juga menggambarkan hubungan yang bersifat kultural sebagai satu bagian yang utuh dengan yang bersifat sosial, yang pada gilirannya memuat unsur-unsur kondisi bagi produksi dan konsumsi, lembaga-lembaga kultur, model sirkulasi, dan produk budaya itu sendiri.

Tulisan ini merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan berdasarkan minimnya penelitian dan referensi akademik yang mengulas tentang wayang kreasi, terutama tentang penciptaan wayang jenis baru. Penciptaan wayang-

wayang kreasi baru masih sangat jarang dilakukan terutama oleh kalangan akademik atau yang bukan masyarakat pedalangan/ pewayangan. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan sumber referensi mengenai wayang kreasi, serta dapat menarik minat masyarakat terutama masyarakat akademisi untuk lebih sering lagi mengangkat tema wayang dalam penelitian dan penciptaan karya, sehingga kebudayaan-kebudayaan masyarakat Indonesia dapat terus lestari.

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif, dimana menurut pandangan Levi Strauss dalam Nyoman Kutha Ratna (2010: 97), kualitatif adalah peneliti dalam dirinya sendiri atau dalam pengertian lain yaitu *bricolor*, manusia serba bisa atau seorang pribadi yang mandiri dan profesional. Dari pengertian tersebut, Denzin dan Lincoln menjelaskan lebih lanjut bahwa proses kualitatif merupakan proses interaktif yang dibentuk sejarah personal, biografi, gender, kelas sosial, ras, etnis dan sebagainya, dengan sudut pandang yang berbeda sebagai perbedaan gaya, epistemologi, dan representasi (Ratna, 2010: 101).

Beberapa hal yang ditempatkan sebagai sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua) yaitu data sekunder berupa hasil-hasil artefak pada wayang kulit Purwa, wayang-wayang kontemporer dan data primer berupa hasil-hasil pendalaman informasi dengan dalang, pembuat wayang, pemerhati wayang serta masyarakat yang memahami seni pewayangan sebagai bagian dari budaya Nusantara.

B. PEMBAHASAN

1. Akulturasi Seni Rupa

Akulturasi merupakan proses bertemunya dua identitas yang berbeda, kemudian, menjalin kontak identitas dan menjadikan keduanya mendapatkan pertukaran sebagian identitas. Sebagai bagian yang

universal, akulturasi dapat dilihat dari proses kebudayaan. Dalam konteks kebudayaan, proses akulturasi adalah suatu proses interaktif dan berkesinambungan yang berkembang secara mendalam dan melalui komunikasi seorang imigran dengan lingkungan sosial-budaya yang baru. Salah satu bentuk adanya komunikasi dalam sebuah akulturasi budaya dapat dilihat pada hasil peninggalan berupa artefak-artefak, baik berupa karya seni rupa maupun arsitektur yang ada di suatu daerah. Terjadinya proses akulturasi disebabkan oleh faktor komunikasi, yang dilalui oleh individu untuk memperoleh aturan-aturan (budaya) dimulai pada masa-masa awal kehidupan dengan cara proses sosialisasi dan pendidikan, pola-pola budaya tersebut ditanamkan kedalam sistem saraf dan menjadi bagian kepribadian dan perilaku.

Proses ini memungkinkan manusia untuk berinteraksi dengan anggota-anggota budaya lainnya yang juga memiliki pola-pola komunikasi serupa. Pertemuan antara dua kebudayaan akan terjadi komunikasi pada kedua kebudayaan tersebut, dan membawa akulturasi. Kebudayaan yang kuat dan atau dianggap baik biasanya mewarnai kebudayaan satunya. Bahkan dapat terjadi bahwa dua kebudayaan saling berakulturasi, saling mempengaruhi antara kebudayaan imigran dengan kebudayaan pribumi, yang pada akhirnya akan melahirkan suatu kebudayaan baru. Kebudayaan baru tersebut bisa berupa norma-norma, perilaku, bahasa maupun kesenian, diantaranya seni arsitektur.

Menurut Koentjaraningrat (1977) proses akulturasi yang utama adalah unsur diterimanya kebudayaan asing yang diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan lenyapnya kepribadian kebudayaan asal. Dengan adanya kontak budaya tersebut, memungkinkan terjadinya proses peniruan dan atau modifikasi dari hasil pertukaran budaya tersebut. Kemudian, sifat meniru bukanlah hal yang tidak mungkin dalam kebudayaan, akan tetapi merupakan sifat dari masyarakat dimanapun juga.

Hubungan proses akulturasi dalam kebudayaan, juga terjadi pada konteks seni rupa. Akulturasi seni rupa terjadi pada elemen visual atau grafis misalnya: ketika masyarakat tiongkok bertemu dengan masyarakat jawa, maka akan terjadi pertukaran kesesuaian elemen desain yang diaktualisasikan dalam bentuk-bentuk artefaknya. Dengan demikian seni rupa merupakan hasil akhir dari aktualisasi budaya yang berlangsung di suatu masyarakat.

2. Wayang Kreasi

Batasan pengertian Wayang Kreasi pada penelitian ini adalah wayang-wayang hasil kreasi baru yang tidak mengikuti pakem Wayang Kulit Purwa berupa cerita dan rupa bentuk, baik sebagian maupun keseluruhan. Penciptaan Wayang Kreasi dilakukan karena berbagai alasan, seperti kebutuhan untuk menceritakan kisah-kisah kehidupan atau sejarah masyarakat selain Mahabharata dan Ramayana, sebagai media informasi atau penyuluhan, sampai alasan komersial. Alasan lain dikemukakan, perlunya penciptaan wayang kreasi baru karena wayang pakem sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat modern karena dianggap sudah tidak sesuai dengan kondisi dan kebutuhan zaman, seperti pertunjukan yang kaku baik dari tata bahasa dan cerita maupun lamanya waktu pertunjukan.

Ki Enthus Susmono dalam video rekaman wawancara saat melakukan pertunjukan di Museum Troopen Belanda, menjelaskan bahwa dunia pedalangan/ pewayangan akan bisa berkembang jika didukung oleh berbagai disiplin ilmu di luar pedalangan. Selama ini, dunia pedalangan masih kaku atau terlalu terikat oleh pakem, selain itu kegagalan dari pewayangan adalah karena tidak adanya kesesuaian antara penyaji/ dalang dengan konsumen/ penonton sehingga sering ditinggal pergi oleh penontonnya. Oleh karena itu perlu diciptakan wayang-wayang baru/ wayang kreasi yang aktual dan kontekstual dengan masa kini, sehingga

perlu diciptakan tokoh-tokoh dan cerita yang lebih bisa diterima oleh masyarakat masa kini, terutama generasi muda.

Heri Dono menyampaikan bahwa terjadi gap/ kesenjangan antara seniman wayang tua yang masih berpegang pada anggapan wayang adalah benda keramat yang tidak bisa disentuh sembarangan, dengan generasi muda yang tidak bisa berbuat hal kreatif pada dunia pewayangan, yang mengakibatkan generasi muda tersebut beralih pada media hiburan modern. Hal ini mengakibatkan wayang semakin ditinggalkan dan ditampilkan hanya pada acara-acara tertentu saja, yang kemudian mempengaruhi kehidupan para pekerja pedalangan serta pewayangan (Yudoseputro, 1993: 29),.

3. Jenis-jenis Wayang Kreasi

Dalam penelitian ini akan dibahas beberapa jenis wayang kreasi yang pernah ada dan berkembang di Indonesia, yaitu:

a. Wayang Revolusi

Wayang revolusi diciptakan untuk keperluan propaganda pada masa kemerdekaan Indonesia. Tokoh-tokoh Wayang Revolusi menggambarkan tokoh-tokoh revolusi Indonesia, pejuang, masyarakat dan penjajah kolonial. Saat ini Wayang Revolusi yang berjumlah sekitar 150 buah tersimpan di Museum Bronbeek, Belanda. Sedangkan di Indonesia, terdapat 8 buah Wayang Revolusi yang disumbangkan oleh Museum Bronbeek kepada Museum Wayang Jakarta. Berikut adalah bentuk Wayang revolusi yang menggambarkan tokoh Sukarno sebagai tokoh revolusi Indonesia yang kemudian menjadi Presiden Republik Indonesia, berhadapan dengan tokoh kolonial/ penjajah.



Gambar 1. Tokoh Ir. Soekarno pada Wayang Revolusi
(Sumber: Dokumentasi Museum Bronbeek- Belanda)



Gambar 2. Tokoh Kolonial pada Wayang Revolusi
(Sumber: Dokumentasi Museum Bronbeek- Belanda)

b. Wayang Kreasi Karya Ki Enthus Susmono

Ki Enthus Susmono, seorang dalang dan pencipta wayang, pernah mendapatkan rekor dari Museum Rekor Indonesia (MURI) karena menciptakan lebih dari 1400 wayang dari berbagai gaya dan jenis, terutama karena banyak menciptakan wayang kreasi baru. Beberapa karya wayang kreasi beliau adalah:

1) Wayang *Rai Wong*

Wayang Rai Wong adalah wayang hasil kreasi Ki Enthus Susmono yang mengkreasikan sebagian rupa bentuk Wayang Kulit Purwa. Sesuai namanya, *Rai Wong*, *Rai* yang berarti kepala/ wajah sedangkan *Wong* berarti manusia, hasil kreasi pada jenis wayang ini adalah kreasi visualisasi wajah wayang, tidak lagi seperti halnya Wayang Kulit Purwa, yang mengalami distorsi bentuk, Wayang Rai Wong dibuat dengan bentuk wajah berupa karikatur menyerupai wajah manusia, sedangkan bagian badan ada yang tetap mengikuti pakem Wayang Kulit Purwa, namun ada juga yang lepas dari pakem tersebut. Sedangkan tokoh-tokoh pada jenis wayang ini masih ada yang menggunakan tokoh-tokoh pada Wayang Kulit Purwa, seperti Wekudara, Gatutkaca dan Para Punakawan. Selain itu adapula yang menggunakan tokoh-tokoh politik atau tokoh masyarakat serta penggabungan keduanya, yaitu menggambarkan tokoh politik namun dengan menggunakan atribut dan karakter Wayang Kulit Purwa yang telah disesuaikan, misalnya tokoh George Bush, mantan Presiden Amerika Serikat yang dikenal sebagai pencetus Perang Teluk, digambarkan dengan karakter Batara Guru pada Wayang Kulit Purwa.

Di bawah ini adalah contoh karya Wayang Rai Wong:



Gambar 3. Tokoh Wekudara pada Wayang Rai Wong
(Koleksi: Ki Enthus Susmono)

Pada gambar di atas, dapat dilihat bahwa struktur dan ornamen pada wayang Werkudara masih tetap sesuai dengan tokoh Werkudara pada Wayang Kulit Purwa, perubahan dilakukan hanya pada bagian wajah, yang lebih mendekati realis dengan teknik karikatur.

Bentuk lain dari Wayang Rai Wong dapat dilihat pada gambar berikut, yang mengambil tokoh George Bush dan Saddam Husein.



Gambar 4. George Bush vs Saddam Hussein pada Wayang Rai Wong
(Koleksi: Ki Enthus Susmono)

Pada gambar di atas, dapat dilihat struktur tubuh masih mengikuti struktur Wayang Kulit, namun elemen-elemen visual sudah menjauh dari pakem dan menyesuaikan dengan atribut tokoh yang digunakan, misalnya tokoh Saddam Hussein menggunakan baju tentara dan topi baret, walaupun masih digunakan juga atribut-atribut tradisional pada Wayang Kulit seperti *Praba* yang digunakan oleh tokoh George Bush.

Pada gambar di bawah ini, tokoh George Bush 'didekatkan' dengan tokoh Batara Guru pada Wayang Kulit Purwa, dengan menggunakan simbol-simbol Batara Guru yang diaplikasikan kepada tokoh George Bush, seperti tangan yang berjumlah empat buah, namun senjata yang digenggam disesuaikan dengan senjata pada masa kini, yaitu granat, senapan dan pistol. Simbol lain, yaitu lembu tunggangan Batara guru, diganti badannya menjadi bola

dunia, seolah-olah George Bush adalah ‘penunggang’ atau penguasa dunia.



Gambar 5. Wayang Rai Wong: Geoge Bush Batara Guru
(Koleksi: Ki Enthus Susmono)

2) Wayang Superstar

Wayang Superstar adalah wayang hasil kreasi yang menggambarkan tokoh-tokoh pahlawan super dan tokoh-tokoh film yang dibuat oleh negara barat. Ki Enthus Susmono menciptakan Wayang Superstar karena menurutnya anak-anak sekarang lebih mengenal tokoh-tokoh pahlawan dari luar negeri, seperti Batman, Superman, Ksatria Baja Hitam dan tokoh film seperti Harry Potter. Berdasarkan hal tersebut, beliau menciptakan wayang yang berdasarkan tokoh pahlawan super tersebut dan mempertemukan dengan tokoh wayang tradisional seperti Gatotkaca di dalam pertunjukan wayang.

Wayang Superstar dilihat dari rupa bentuknya mengambil penggambaran tokoh-tokoh pahlawan super yang dikenal oleh anak-anak namun tetap menggunakan struktur wayang, dengan bentuk yang mendekati realis. Posisi bentuk wayangpun beragam, mulai dari posisi berdiri dengan lengan yang tetap dibuat lebih panjang dari struktur badan, sampai posisi yang tidak lazim pada bentuk wayang, yaitu Wayang Superman dengan posisi terbang. Wayang ini mendapatkan apresiasi tinggi di negeri Belanda dan telah dipergelarkan di Teater Tropen (Tropentheater) Belanda.

Berikut adalah gambar Wayang Superstar adalah tokoh Superman dengan posisi terbang:



Gambar 6. Wayang Superstar Superman
(Koleksi: Ki Enthus Susmono)

c. Wayang Kampung Sebelah Karya Ki Jlitheng Suparman

Wayang Kampung Sebelah yang diciptakan oleh Ki Jlitheng Suparman merupakan pengembangan dari Wayang Kampung yang diciptakan oleh Suharman (Mance) seorang dosen dari Surabaya. Wayang Kampung Sebelah kemudian dikembangkan oleh Ki Jlitheng dengan beragam tokoh yang berperan dalam dinamika masyarakat kampung. Cerita atau lakon pada Wayang Kampung Sebelah menggambarkan kehidupan masyarakat pedesaan dengan dinamikanya, dimana pada

setiap pementasan selalu mengangkat isu-isu terkini seperti kondisi masyarakat, kondisi politik termasuk kesenjangan masyarakat miskin dengan masyarakat berada, tokoh pejabat dengan rakyat, dimana cerita-cerita tersebut menggambarkan realitas kehidupan masyarakat terutama masyarakat pedesaan yang terjadi sehari-hari. Tokoh-tokoh pada Wayang Kampung Sebelah juga menggambarkan tokoh-tokoh pada masyarakat secara umum, seperti Lurah, Hansip, Pemuda kampung, dan Petugas penyuluhan. Berikut ini adalah salah satu gambar tokoh Wayang Kampung Sebelah.



Gambar 7. Wayang Kampung, Tokoh Lurah Somad
(Sumber: <http://wayangkampung.blogspot.com>)

4. Penciptaan Wayang Kreasi sebagai Bentuk Pelestarian Budaya
Budaya, terutama tradisi kebudayaan lokal dalam hal ini khususnya pewayangan, memberikan identitas yang unik kepada masyarakat dalam kehidupan bermasyarakatnya. Berkaitan dengan hal tersebut tentu perlu dilakukan identifikasi elemen-elemen budaya lokal dan upaya

pelestariannya guna mendukung pembangunan masyarakat (Kuswaryanto dalam Haryono, 2009: 118). Perkembangan masyarakat dengan pengaruh ekonomi dan teknologi memaksa seni pewayangan untuk ikut menyesuaikan diri, namun perlu adanya batasan-batasan agar tradisi budaya tradisional tidak ‘melacur’ dan terjebak pada kepentingan industri. Tradisi-tradisi tertentu masih harus dipertahankan untuk menjaga keseimbangan kehidupan pada masyarakat sesuai dengan falsafah masyarakat Nusantara. Oleh karena itu perlu dipahami sejauh mana seni pewayangan dapat bertransformasi sesuai jaman atau sebaliknya harus dipertahankan untuk menjaga masyarakat tidak tenggelam oleh derasnya arus negatif yang disebabkan pesatnya kemajuan jaman.

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Wayang sebagai sebuah produk budaya tidak dapat dilepaskan dari keberadaan masyarakat dan lingkungannya, sehingga terintegrasi dengan kebudayaan pada masyarakat tersebut. Begitu juga dengan Desain, keilmuannya pun menuntut dirinya untuk berelasi dengan keilmuan lain yang kemudian dijadikan sandaran untuk mampu mengembangkan bentuk-bentuk lain yang sesuai dengan realitas dilingkungan masyarakat. Wayang Kreasi sebagai inspirasi dari wayang-wayang lain yang sebelumnya pernah ada adalah bentuk komprehensif antara dimensi kebudayaan, desain dan sosial. Wayang Kreasi menitik beratkan fungsinya hanya untuk menjembatani masyarakat untuk kembali kepada karya kearifan lokal dan memberikan kesadaran bahwa pelestarian produk budaya seperti wayang menjadi penting untuk terus dikembangkan kedalam penyesuaian-penyesuaian bentuk untuk mengikuti perkembangan dan pengetahuan yang ada disuatu masyarakat di daerahnya. Tokoh-tokoh Wayang Kreasi yang dimunculkan dalam kreasi para seniman pewayangan atau dalang adalah representatif atas munculnya kelas-kelas dan atau kelompok masyarakat

Dengan demikian, penciptaan atas Wayang Kreasi menjadi penting bagi peneliti untuk menjawab persoalan-persoalan sosial melalui pendekatan kebudayaan dan desain. Dengan tetap mengedepankan obyektivitas atas interpretasi peneliti, semoga penciptaan ini menjadi inspirasi kepada para pembaca untuk menciptakan produk-produk budaya yang sejenis seperti Wayang Kreasi dan lain sebagainya.

2. Saran

Beberapa hal yang menjadi perlunya perhatian dalam mengamati segala hal yang dirasa kurang optimal atas penciptaan ini adalah sebagai berikut, *pertama*, Wayang Kreasi sebagai solusi atas pemecahan masalah sosial dalam dinamika masyarakat, terutama sebagai fungsinya untuk menjembatani masyarakat kembali kepada karya kearifan lokal dan memberikan penyadaran bahwa pelestarian produk budaya masih belum optimal, karena penciptaan tokoh-tokoh dan cerita-ceritanya belum mewakili secara keseluruhan dari dinamika masyarakat. Sehingga perlu dirancang kembali tokoh-tokoh yang belum dianggap muncul dalam dinamika kehidupan masyarakat. *Kedua*, pendukung pertunjukan Wayang Kreasi belum dirancang sedemikian rupa untuk melengkapi proses penciptaan Wayang Kreasi secara holistik. Sehingga diperlukan penciptaan seperti, cerita, musik atau soundeffect, layar/kelir dan tata pencahayaan yang disesuaikan dengan tema/ konsep Wayang Kreasi yang diciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Denzin, Norman K., dan Iyonna S. Lincoln. 2009. *Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dharsono. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- _____. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Solo.

- Haryanto, S. 1988. *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Djambatan.
- _____. 1991. *Seni Kriya Wayang Kulit*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- _____. 1995. *Bayang-bayang Adiluhung*. Jakarta: Djambatan.
- Koentjaraningrat. 1977. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta: Dian Rakyat.
- _____. 2001. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuntowijoyo. 1987. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- _____. 2001. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang.
- Kuswaryanto. "Art for Art dan Art for Mart: Orientasi Pelestarian dan Pengembangan Seni Pertunjukan Tradisional", dalam Timbul Haryono. 2009. *Seni Dalam Dimensi Bentuk, Ruang, Dan Waktu*. Wedatama Widya Sastra, Jakarta.
- Lash, Scott. 2008. *Sosiologi Postmodernisme*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Mulyono, Sri. 1982. *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya*. Jakarta: Gunung Agung.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ritzer, George and Douglas J. Goodman. 2008. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sigit Sukasman. "Segi Seni Rupa Wayang Kulit Purwa dan Perkembangannya", dalam Yudoseputro, Wiyoso. 1993. *Rupa Wayang Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Jakarta: Senawangi.
- Soetarno. 2007. *Sejarah Pedalangan*. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Sunarto. 1997. *Seni Gatra Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Dahara Prize.
- Van Peursen, Prof. Dr. C.A. 1976. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Yudoseputro, Wiyoso. 1993. *Rupa Wayang Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Jakarta: Senawangi.

Artikel pada Jurnal Ilmiah

Cohen, Matthew Isaac. 2007. “*Contemporary Wayang in Global Contexts*”
(dalam *Asian Theatre Journal*, vol. 24, no. 2.)

Murwandani, Nunuk Giari. 2007. “*Arsitektur Interior Keraton Sumenep sebagai Wujud Komunikasi dan Akulturasi Budaya Madura, Cina dan Belanda*”
(dalam *Dimensi Interior*, Vol. 5, No. 2.)

Poplawska, Marzanna. 2004. “*Wayang Wahyu as an Example of Christian Forms of Shadow Theatre*” (dalam *Asian Theatre Journal*, vol. 21, no. 2)