

**PENERAPAN DESAIN WAYANG *GODHONG* SEBAGAI  
PENGEMBANGAN WAYANG BEBER DENGAN MENANGKAT  
CERITA *GLOBAL WARMING* UNTUK MENGHASILKAN WAYANG  
*BEBER GAGRAK* BARU YANG MENGIKUTI PERKEMBANGAN  
FENOMENA KEKINIAN**

**LAPORAN  
PENELITIAN TERAPAN**



**Ketua**

**Dr. Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn  
NIP. 197110231998031001 / NIDN. 0023107106**

**Anggota**

**Basuki Teguh Yuwono, S.Sn, M.Sn  
NIP. 197609112002121002 / NIDN. 0011097603**

**Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan  
Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian Terapan  
Tahun Anggaran 2022  
Nomor: 746/IT6.2/PT.01.03/2022 tanggal 1 Juli 2022**

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA  
NOVEMBER 2022**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	1
Halaman Pengesahan	2
Daftar Isi	3
Abstrak	4
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	<b>5</b>
A. Latar Belakang	5
B. Manfaat	9
C. Luaran	9
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>10</b>
A. Tinjauan Pustaka	10
B. Kerangka Pemikiran	12
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	<b>14</b>
A. Metode Penelitian	14
B. Langkah-Langkah Penelitian	14
C. Sumber Data	15
D. Teknik Pengumpulan Data	16
E. Analisis Data	16
<b>BAB IV. ANALISIS HASIL</b>	<b>19</b>
<b>BAB V. LUARAN PENELITIAN</b>	<b>23</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>26</b>
<b>REKAPITULASI ANGGARAN PENELITIAN LAMPIRAN</b>	<b>28</b>

## ABSTRAK

### **Penerapan Desain Wayang *Godhong* Sebagai Pengembangan Wayang *Beber* dengan Mengangkat Cerita *Global Warming* untuk Menghasilkan Wayang *Beber Gagrak* Baru yang Mengikuti Perkembangan Fenomena Kekinian**

Penelitian ini, merupakan penelitian terapan yang fokus utamanya pada penerapan pembuatan wayang *beber gagrak* baru dengan figur daun yang mengangkat fenomena dampak perubahan iklim akibat pemanasan global. Penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang terjadi selama ini tentang kerusakan lingkungan hidup dan pentingnya menjaga kelestarian alam. Wayang *godhong* dalam format wayang *beber* digunakan sebagai media edukasi pentingnya menjaga lingkungan hidup dan kembali ke alam yang natural. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan wayang *godhong* dengan format wayang *beber* dan menghasilkan cerita adegan / fragmen yang bertemakan menjaga lingkungan hidup dan pentingnya kembali ke alam yang natural. Selain itu, penelitian ini untuk mendapatkan model / prototipe pengembangan wayang *beber gagrak* baru sehingga dapat dijadikan acuan para pelaku/penggiat wayang *beber* dan seni tradisional pada umumnya. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi terhadap munculnya inovasi baru dan memperkaya bentuk wayang *beber*, sekaligus dapat menjadi model pengembangan wayang *beber*. Selain itu juga untuk memberi kontribusi terhadap pengembangan kesenian tradisional, serta dapat menjadi model pengembangan bagi industri pewayangan yang berbasis dari budaya bangsa. Penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif yang difokuskan untuk menghasilkan model. Dimulai dengan perancangan tema dan cerita, kemudian pembuatan racangan figur tokoh utama. Sasaran penelitian dibatasi pada masalah pengembangan bentuk daun yang diaplikasikan dalam alur cerita dikemas dalam bentuk adegan wayang *beber*. Objek penelitiannya adalah wayang *beber* dengan tokoh daun sebagai cermin lingkungan hidup yang natural. Adapun langkah-langkah perancangan untuk menghasilkan model yang berupa prototipe diawali dengan melakukan riset emik dan etik kemudian melakukan eksperimen melalui perenungan dengan mereka-reka pengembangan desain wayang *beber* sehingga menghasilkan *gagarak* baru.

Kata kunci: wayang *beber*, wayang *godhong*, lingkungan hidup, pemanasan global

## BAB I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perubahan iklim yang merupakan dampak dari *global warming* akhir-akhir ini sedikit banyak mempengaruhi pola kehidupan manusia. *Global warming* atau yang sering disebut dengan pemanasan global merupakan proses peningkatan rata-rata suhu di permukaan bumi. Hal ini mengakibatkan berbagai hal yang mempengaruhi kehidupan manusia seperti terpengaruhnya hasil pertanian, meningkatnya permukaan air laut, munculnya cuaca ekstrim hingga punahnya beberapa jenis hewan. Ratna Idayati dalam laporan jurnalnya menjelaskan bahwa dampak pemanasan global, sejumlah keanekaragaman hayati terancam punah karena setiap spesies harus beradaptasi pada perubahan yang terjadi, selain itu kesehatan manusia juga akan mengalami gangguan karena peningkatan udara yang lebih hangat memicu banyaknya polutan, spora dan serbuk sari yang dapat mengganggu kehidupan manusia.<sup>1</sup> Dampak yang tidak kalah mengerikan adalah naiknya permukaan air laut. Menurut hasil penelitian Husain Latuconsina dijelaskan bahwa dampak naiknya air laut berupa meningkatnya abrasi pantai, banjir di wilayah pesisir, tergenangnya lahan basah di pesisir, meningkatnya *salinitas estuaria*, berubahnya kisaran pasang surut sungai dan teluk, serta tenggelamnya terumbu karang<sup>2</sup>. Berbagai dampak dari pemanasan global ini menjadi keprihatinan sehingga memicu bagaimana mengurangi atau bahkan mencegah meluasnya pemanasan global. Kesadaran akan pentingnya memelihara kelestarian alam, pengurangan karbon dan efek rumah kaca menjadi penting dan perlu untuk di kampanyekan. Sosialisasi atau kampanye tersebut sangat perlu dilakukan untuk menumbuhkan kesadaran manusia akan bahaya pemanasan global ini. Salah satu media yang efektif adalah seni, sedangkan seni yang dipilih menggunakan wayang *beber*, selain mengangkat seni tradisi juga terdapat tiga kebaruan yang dapat diangkat, yaitu :

1. Dari sisi cerita akan muncul ide gagasan cerita baru yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan jaman

---

<sup>1</sup> Ratna Idayati, Pengaruh Pemanasan Global (*Global Warming*) Terhadap Lingkungan dan Kesehatan., Jurnal Kedokteran Syiah Kuala, volume 7 Nomor I., April 2007., p46

<sup>2</sup> Husain Latuconsina, Dampak Pemanasan Global Terhadap Ekosistem Pesisir dan Lautan., Jurnal Ilmiah agribisnis dan Perikanan (agribisnis UMMU-Ternate) Volume 3 Edisi 1 (Mei 2010) p.35

2. Menghidupkan seni pertunjukan tradisi yang dapat digarap dan dikemas menyesuaikan dengan selera kekinian
3. Munculnya bentuk rupa visual baru yang mengacu sumber tradisi budaya adiluhung bangsa Indonesia.

Pada masa dahulu, wayang *beber* merupakan wayang yang digambar dengan teknik *sungging* pada kertas yang penyimpanannya dengan cara digulung. Setiap gulungan berisi satu adegan atau *jagong* yang terdiri dari beberapa tokoh. Ceritanya diambil dari cerita Panji. Jika mau dipentaskan gulungan cukup dibuka atau dibebaskan. Pada awalnya wayang *beber* merupakan bagian dari kebutuhan dalam seni pertunjukan, namun seiring perkembangan pertunjukan wayang *beber* mulai jarang, maka gambar wayang *beber* sebagai seni tradisi mulai bergeser pada ranah dekorasi. Dalam pembuatan wayang *beber*, membutuhkan waktu yang cukup lama dan ketelitian tersendiri. Bagyo Suharyono menjelaskan wayang *beber* konvensional dibuat dengan teknik manual yang rumit. Dijelaskan lebih lanjut bahwa, wayang *beber* dibuat dengan teknik *sungging* yang baik, teliti dan rumit. Bentuk figur manusia dibuat dengan pengayaan, figur tokoh cerita tampak lebih besar dibanding figur yang bukan tokoh cerita, bentuk muka dibuat setengah miring, sedang bentuk tubuh diperpanjang. Sedangkan pewarnaan digunakan bahan warna *sungging* tradisional, perbedaan warna menggunakan perbedaan bertingkat (gradasi-saratan), garis-garis dibuat lembut dan rumit seperti *sawen* (arsir panjang) dan *sawut* (arsir pendek), *drenjeman* (titik-titik), *sembulihan* (meander) dan *lung patran* (ikal).<sup>3</sup>

Pada perkembangannya wayang *beber* sekarang, bergeser menjadi seni dekorasi yang mengacu pada seni tradisi bahkan menjadi elemen penghias dan identitas budaya, sehingga terjadi revitalisasi, reinterpretasi bahkan modifikasi sehingga memperkaya seni wayang *beber* itu sendiri. Wayang *beber* agar tetap hidup maka mau tidak mau harus menyesuaikan perkembangan fenomena zaman, sehingga seni tradisi ini tetap menarik dan mempunyai masyarakat pendukung baru. Eksistensi kesenian tradisional menjadi penting dianggap sebagai identitas kultural bagi masyarakat.<sup>4</sup> Berpijak dari hal ini, maka pengembangan wayang *beber* sangat penting dan *urgent* untuk dilakukan. Rancangan penelitian ini menawarkan solusi pengembangan wayang *beber* sebagai media kekinian

---

<sup>3</sup> Bagyo Suharyono., 2005., *Wayang Beber Wonosari*, Wonogori : Penerbit Bina Citra Pustaka., p 47

<sup>4</sup> Irianto, Agus Maladi, Suharyo, dan Hermintoyo (2015). "Mengemas Kesenian Tradisional Dalam Bentuk Industri Kreatif, Studi Kasus Kesenian Tradisional" (laporan penelitian). Semarang: LPPM Undip. p 19-25

yang mengangkat isu-isu penting seperti pemanasan global, dengan dibalut cerita kekenian mengangkat figur tokoh-tokoh daun sebagai simbol penghijauan kembali bumi (*go green*).

Pada penelitian terapan yang telah dilakukan ini, penulis mencoba selain berbentuk *sungging* pada media kertas yang dapat digulung juga akan mengembangkan melalui media batik, sehingga diharapkan dapat mengangkat eksistensi kesenian tradisi wayang *beber* keranah global yang disebarkan melalui teknologi informasi. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Irianto bahwa eksistensi kesenian tradisional di era globalisasi saat ini, berada pada keselarasan antara nilai tradisional yang mengabdikan pada harmoni dan mistis dengan nilai-nilai kontemporer yang cenderung diorganisasi oleh perkembangan teknologi informasi.<sup>5</sup> Dengan perkembangan ini keniscayaan kebudayaan akan semakin berkembang dan mendapat tempat di masyarakat<sup>6</sup>. Untuk itulah, diperlukan strategi untuk bisa mengembangkan kesenian tradisi wayang *beber* ini agar tetap bertahan sekaligus mengimbangi tuntutan perkembangan zaman. Hal ini juga selaras dengan pendapatnya Pereira yang menyatakan bahwa kesenian tradisi untuk menciptakan keserasian antara manusia dan lingkungannya, harus menyesuaikan diri dengan kebutuhan masyarakat yang sejalan dengan tuntutan zaman<sup>7</sup>. Berpijak dari pemikiran tersebut maka penulis mempunyai gagasan untuk mengembangkan seni tradisional yang berupa wayang *beber* dengan penerapan desain wayang *godhong* sebagai pengembangan wayang *beber* dengan mengangkat cerita *global Warming* untuk menghasilkan wayang *beber* *gagrak* baru yang mengikuti perkembangan fenomena kekinian. Diharapkan dengan riset seperti ini akan mampu menghasilkan karya kreatif dan inovatif, dimana akan muncul karya baru yang bersumber dari ide dan teknik seni tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengangkat isu-isu lingkungan hidup.

Pengamatan permulaan di lapangan yang dihubungkan dengan penelitian ini, dapat diketahui tentang bagaimana perkembangan wayang *beber* dan realitanya yang ada sekarang ini sebagai berikut :

1. Ternyata tidak ada atau bisa dikatakan belum ada wayang *beber* dengan tokoh *godhong* yang mengangkat tema penghijauan lingkungan (*go green*).

---

<sup>5</sup> Irianto, Agus Maladi. (2016a). "*The Development of Traditional Performance as an Adaptive Strategy Used by Javanese Farmers*". Jurnal Harmonia 16 (1) (2016): 2355-3820.

<sup>6</sup> Kuswarsantyo. (2013). "Seni Tradisional: Bentuk, Fungsi, dan Perkembangannya (1986-2013)". Disertasi. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. p 24

<sup>7</sup> Pereira, C. (2017). "*Religious Dances and Tourism: Perceptions Of The 'Tribal' as the Repository of the Traditional in Goa, India*". Etnográfica. Revista do Centro em Rede de Investigação em Antropologia, 21(1), 125-152

2. Tidak ditemui wayang *beber* dengan cerita *global warming* dengan teknik *sungging* maupun variasinya ketokohnya.
3. Pada era sekarang diperlukan inovasi dan kreasi yang mampu menjawab perubahan dan tantangan zaman.

Berpijak dari permasalahan tersebut maka sebagai langkah awal penulis telah melakukan riset permulaan dengan melakukan uji coba desain wayang *godhong* untuk mencari bentuk yang paling sesuai agar dapat diterima masyarakat. Berikut gambar hasil riset permulaan yang telah dilakukan.



Gambar hasil riset permulaan yang telah dilakukan, untuk mencari bentuk figur tokoh *godhong* yang dapat diterima masyarakat. Hasil ini kemudian akan dilakukan umpan balik ke masyarakat berkaitan dengan bentuk visual melalui model teknik *snowball sampling*. (Sumber : Aan Sudarwanto 2022; foto Aan Sudarwanto)

Uraian latar belakang yang telah dikemukakan tersebut di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah desain wayang *godhong* sebagai pengembangan wayang *beber* yang dapat diterima masyarakat?
2. Bagaimana model / prototipe pengembangan wayang *beber* kekinian yang dapat dijadikan acuan para pelaku/penggiat seni tradisional pada umumnya?

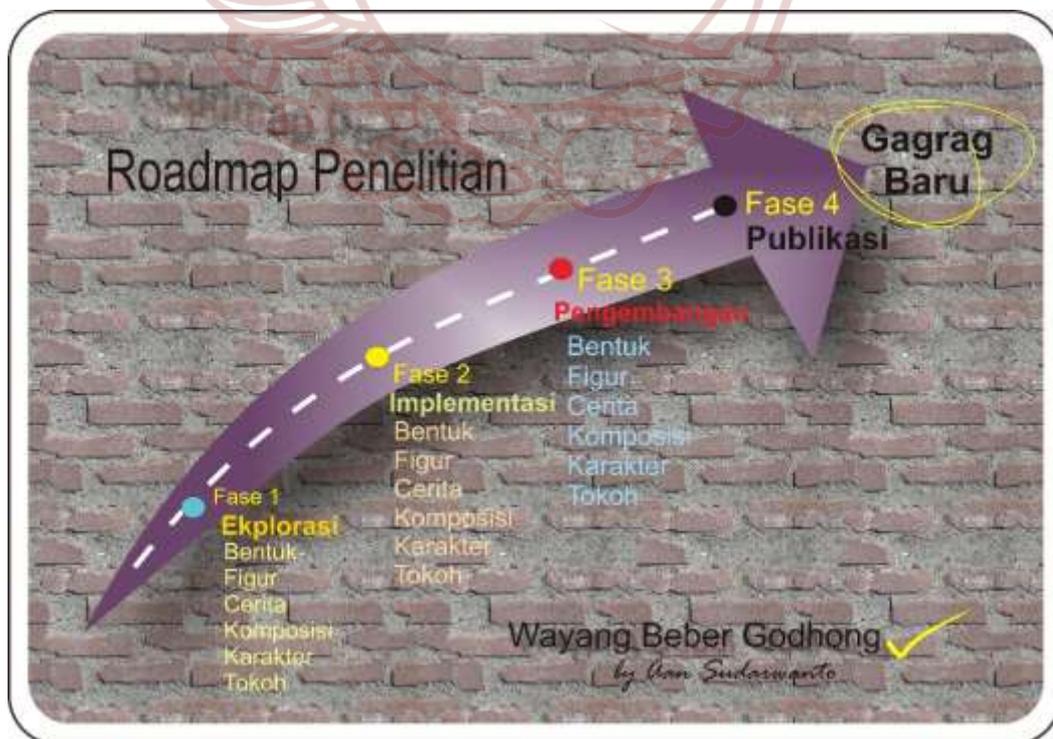
## B. Manfaat Penelitian

Pengembangan model ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman wayang *beber* dan mengangkat seni tradisi sehingga secara tidak langsung akan bermanfaat meningkatkan nilai ekonomis. Hal tersebut menjadi target utama sehingga penelitian ini dapat bermanfaat, yakni :

1. Penelitian diharapkan memberi kontribusi terhadap munculnya inovasi baru dan memperkaya keteknikan, sekaligus dapat menjadi model pengembangan seni tradisi.
2. Tumbuhnya manfaat untuk pengembangan Ilmu, Teknologi dan Seni diperoleh dari temuan penelitian.

## C. Luaran

1. Laporan penelitian, dokumen presentasi hasil, dan draft artikel jurnal ilmiah
2. Munculnya desain wayang *godhong*
3. Munculnya model/prototipe karya yang merepresentasikan keunikan dan keunggulan produk.
4. Munculnya video pembelajaran aplikasi keteknikan yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran bagi mahasiswa maupun masyarakat.
5. HKI (Hak Cipta)



Gambar Roadmap Penelitian Wayang Beber Godhong

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka terkait dengan penelitian yang dilakukan merupakan hal yang penting, untuk mengetahui apakah topik yang dibahas ini pernah diteliti atau belum oleh peneliti sebelumnya. Permasalahan ini dapat diketahui dari tinjauan pustaka hasil-hasil penelitian terkini yang telah dilakukan sebagai berikut.

Stefanus Bintang Kumara (2020) “Pengembangan Bentuk Visual Wayang Beber dalam Karya Seni Batik” merupakan tesis yang dihasilkan pada Pascasarjana ISI Yogyakarta. Pada hasil penelitian ini, dijelaskan wayang beber merupakan seni tradisi Nusantara yang lahir di Pulau Jawa. Wayang beber salah satu artefak yang masih dijaga keberadaannya. Seni ini menampilkan gambar-gambar atau lukisan bergambar yang memiliki alur cerita dan dipentaskan dengan iringan gamelan. Pada zamannya kesenian tersebut sangat diminati oleh masyarakat atau menjadi salah satu seni yang populer, namun untuk saat ini pertunjukan wayang beber sudah sedikit penggemarnya. Dalam hasil penelitian ini dijelaskan, perpijak dari kegelisahan kemudian menjadi stimulus bagi peneliti untuk mengembangkan lebih lanjut. Pengembangan dilakukan dengan mengubah bentuk visual dan penyajian, bentuk figure pewayangan dengan cara mendeformasi dasar wayang beber aslinya serta mentransformasi ke dalam media batik. Metode yang digunakan pada proses penciptaan pada penelitian ini adalah metode penelitian berbasis praktik, metode ini dianggap tepat digunakan dalam penciptaan seni. Hasil temuannya berupa karya wayang beber batik dengan proses pembuatannya yang menjadi pengetahuan praktik yang dihasilkan berupa gambar, langkah kerja, dan proses penciptaan.

Subandi dkk, (2011) “*Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gelaran Wonosari dan Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Karangtalun Pacitan Serta Persebarannya di Seputar Surakarta*”. Buku yang diterbitkan oleh ISI Press ini berisi tentang bentuk kesenian yang digemari dan berkembang di masyarakat Jawa, adalah wayang. Kemudian, dalam buku ini fokus pada pembahasan wayang beber Gelaran Wonosari yang memiliki gambaran visual yang sederhana bahkan terlihat sepi pada latar belakang (*background*) wayang beber. Banyak unsur-unsur elemen gambar yang detailnya belum diselesaikan, bahkan belum sempat disungging, dan dibiarkan dalam bentuk outline garis hitam membentuk gambar figur tertentu terutama binatang kecil

(rase terbang). Penggambaran tokoh-tokohnya pun terkesan kurang konsisten antara satu jagong dengan jagong lainnya. Hal ini tampak memberi kesan visual bahwa wayang beber Gelaran Wonosari terasa lebih tua dibandingkan wayang beber Karangtalun Pacitan. Selanjutnya dijelaskan bahwa wayang beber Jaka Kembang Kuning KarangtaJun Pacitan digambar dengan sangat luar biasa detail. Setiap jagong (adegan) dilukis dengan sangat teliti latar depan maupun latar belakang gambarnya. Penggambaran tokoh-tokohnyapun digarap dengan sangat teliti, dan bahkan setiap tokoh digarap berbeda pada setiap adegan. Alur cerita dan suasana lakon diselaraskan dengan perwujudan gambar yang sangat teliti. Kekhasan yang muncul dari kedua wayang beber Remeng Mangunjaya dan Jaka Kembang Kuning terletak pada wujud gambar serta garap detail ornamentiknya. Perbedaan lain dari kedua wayang beber tadi adalah perbedaan piktorialnya yang menunjukkan adanya keinginan yang berbeda dari pelukisnya dalam menggambar atau mungkin adanya perbedaan keahlian dalam menggambar.

Bagyo Suharyono (2005) *Wayang Beber Wonosari*, dalam buku ini dijelaskan dengan pendekatan atau prespektif sejarah tentang wayang *beber* yang berasal dari Wonosari. Dalam penjelasannya disertai pula dengan bentuk-bentuk rupa wayang beber Wonosari. Buku ini penting dalam penelitian ini, setidaknya menjadi referensi utama dalam perbandingan bentuk visual wayang beber dan perkembangannya<sup>8</sup>.

Aan Sudarwanto (2021) laporan penelitian yang berjudul “Penerapan Desain Batik Digital Dengan Aplikasi Pencantingan Menggunakan Mesin Batik Seri Sgl-4332 Dikombinasikan Dengan Teknik Lukis Untuk Menghasilkan Wayang Beber Berteknikan Batik”. Pada laporan ini dijelaskan secara detail dan rinci tentang bagaimana pembuatan wayang beber menggunakan teknik batik.

Ardus M Sawega (2013) *Wayang Beber Antara Inspirasi dan Transformasi*, tulisan ini menjelaskan panjang lebar tentang wayang beber Pacitan Raden Panji dan Dewi Sekartaji yang digambarkan sebagai sepasang kekasih yang belum menikah, namun dalam wayang beber Wonosari Raden Panji dan Dewi Sekartaji merupakan pengantin baru. Dalam tulisan tersebut juga menjelaskan cerita Panji yang diyakini oleh masyarakat sebagai “gubahan” sejarah di masa Kerajaan Kadiri (abad XII). Tokoh-tokoh dalam cerita Panji seperti Panji Asmarabangun (Panji Kudawanengpati) adalah personifikasi Raja Sri Kamesywaradari Kerajaan Panjalu/Kadiri (1180-1190an),

---

<sup>8</sup> Bagyo Suharyono., 2005., *Wayang Beber wonosari*, Wonogori : Penerbit Bina Citra Pustaka.

sedang tokoh Dewi Sekartaji alias Galuh Candrakirana adalah personifikasi Sri Kirana, putri Kerajaan Janggala (Daha) <sup>9</sup>

Kuntadi wasi Darmojo (2019) dengan judul Penerapan Motif Wayang Beber Pada Warangka Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal. Tulisan ini merupakan laporan penelitian terapan ISI Surakarta, yang menjelaskan bagaimana wayang beber digunakan sebagai elemen penghias pada pendok keris. Teknik yang dikembangkan sama seperti wayang babar yakni dengan cara disungging. Karena medianya relatif kecil maka penerapan wayang beber menyesuaikan dengan ukuran kecil.<sup>10</sup>

Pustaka selanjutnya, buku yang sangat populer dalam bidang batik adalah karya Sewan Susanto (1980) "*Seni Kerajinan Batik Indonesia*". Merupakan buku yang membahas tentang batik secara luas dengan berbagai permasalahannya mulai dari teknik pembuatan sampai fungsinya di Indonesia. Dalam buku tersebut juga membahas masalah tinjauan motif batik di berbagai daerah, akan melengkapi sekaligus menambah wawasan dinamika perkembangan motif-motif yang sedikit banyak dapat menjadi referensi dalam pembuatan wayang beber khususnya pada busana tokoh wayang beber.<sup>11</sup>

Ida Widia, (2007) "*Penerapan Teknik Pagelaran Wayang Beber Dalam Pengajaran Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengarang Siswa Sekolah Dasar*". Merupakan thesis S2 Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam tulisan ini dijelaskan tentang pengajaran yang menyenangkan dengan media yang tepat, selain dapat membantu siswa dalam memahami suatu pesan, dapat merangsang kemampuan berbahasa siswa. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pengajaran yang paling disenangi siswa jenjang sekolah dasar adalah mendongeng. Mendongeng yang disertai dengan media akan membantu pemahaman siswa. Teknik pagelaran wayang, khususnya teknik pagelaran wayang *beber* sebagai media tradisional, dapat dijadikan alternatif lain oleh guru dalam kegiatan mendongeng. Wayang *beber* memiliki dimensi yang berbeda dibandingkan dengan wayang lainnya. Wayang *beber* tidak menggunakan dimensi

---

<sup>9</sup> Ardus M Sawega, 2013., *Wayang Beber Antara Inspirasi dan Transformasi*, Surakarta: Bentara Budaya Balai Soedjatmoko.

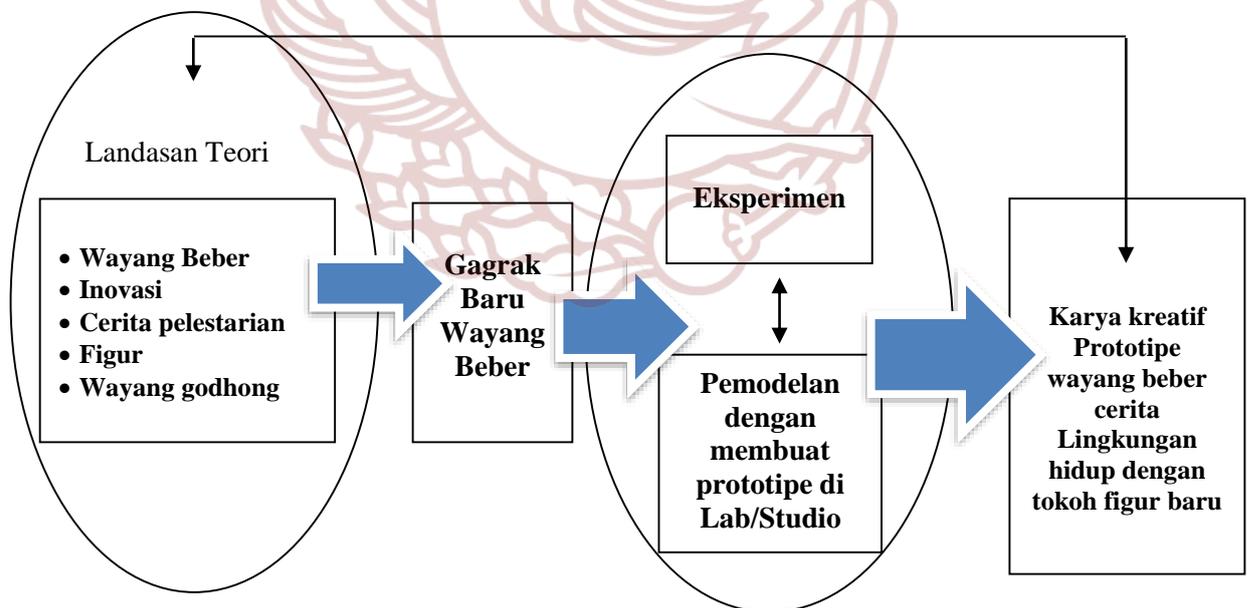
<sup>10</sup> Kuntadi Wasi Darmojo, 2019., "Penerapan Motif Wayang Beber Pada Warangka Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal". Laporan Penelitian ISI Surakarta.

<sup>11</sup> Sewan Susanto., *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Jakarta : Balai Penelitian Batik dan Kerajinan Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian RI, 1980

bayang, seperti wayang kulit, atau dimensi bentuk manusia, seperti wayang golek atau wayang orang. Dalam penyajiannya, wayang *beber* berdimensi gambar.

### Kerangka Pemikiran

Dasar pemikiran tentang penerapan desain wayang *godhong* sebagai pengembangan wayang *beber* yang mengangkat cerita *global warming* untuk menghasilkan wayang *beber gagrak* baru, mengikuti perkembangan fenomena kekinian ini, adalah perlu adanya pemanfaatan model pengembangan seni tradisional. Diharapkan wayang *beber* yang berasal dari akar budaya nusantara ini mampu beradaptasi mengikuti perkembangan zaman. Nantinya dengan penelitian ini, seni tradisional khususnya wayang *beber* tetap hidup dan berkembang di masyarakat dengan muncul inovasi-inovasi baru. Pada sisi lain, pengembangan wayang *beber* ini, akan mempopulerkan wayang *beber* lebih luas lagi. Sedangkan untuk pemodelan yang merupakan bagian eksperimen, akan menjadi acuan dalam pembuatan prototipe. Bagan kerangka teori berikut akan digunakan sebagai alat dalam proses eksperimen tersebut.



Gambar Bagan Kerangka Teoritik

## Tinjauan Visual



Gambar wayang beber karya Gunawan Kartapranata 2010  
(Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Wayang\\_Beber\\_Opened.jpg#file](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Wayang_Beber_Opened.jpg#file))



Gambar Wayang beber pacitan gulung 1 jagong 4  
(Sumber : Rudi Prasetya, 2016 ; Foto : Repro Sudarwanto, 2022)



Gambar wayang suket, merupakan wayang yang dibuat dari rumput.  
(Sumber : <https://www.boombastis.com/wayang-suket/81123>)



Gambar Wayang godhong, berwujud daun-daunan yang digambar  
(Sumber : <https://lifestyle.okezone.com/read/2019/10/12/612/2116168/menolak-punah-wayang-daun-hadir-di-pekan-kebudayaan-nasional>)

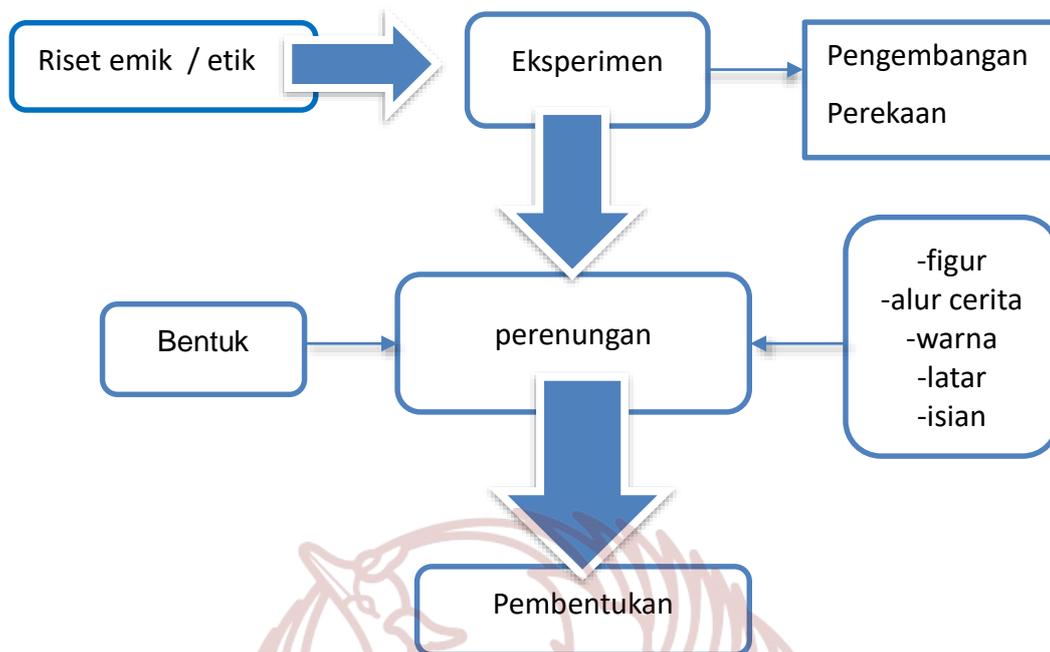
## BAB III. METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan fokus menghasilkan model, dimulai dengan mencari bentuk visual melalui perancangan tokoh wayang *beber* dan membuat cerita pejagong bertemakan pemanasan global. Kemudian dilakukan percobaan bertujuan mengungkap sebab-akibat antar dua variabel atau lebih, lewat percobaan-percobaan dengan memanipulasi/mengubah-ubah nilai variabel untuk mengamati akibatnya pada variabel, dalam suatu seting yang terkendali (bebas dari campur tangan variabel di luar fokus penelitian). Pemodelan dilakukan untuk mencoba, mencari dan mengkonfirmasi, sehingga dalam rancangan penelitian ini dilakukan untuk memperoleh desain yang paling sesuai dengan kaidah kesenirupaan. Berupa bentuk figur wayang *godhong* sebagai tokoh yang menyesuaikan alur cerita lingkungan hidup, sehingga menghasilkan prototipe yang sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah muncul bentuk tokoh figur kemudian dilakukan verifikasi dengan model triangulasi data sumber nara sumber untuk mendapatkan validitas kelayakan bentuk tokoh-tokoh figur wayang *beber* gagarak baru tersebut.

### B. Langkah-Langkah Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup batas sasaran dan objek penelitian. Sasaran penelitian, dibatasi pada masalah desain wayang *beber* berupa tokoh figur *godhong*, alur cerita lingkungan hidup dan kesesuaian latar visual wayang *beber*. Objek penelitiannya adalah wayang *beber* gagarak baru. Adapun langkah-langkah perancangan untuk menghasilkan model yang berupa prototipe diawali dengan melakukan riset emik dan etik kemudian melakukan eksperimen melalui perenungan dengan mengembangkan desain wayang *beber*, Secara ringkas dapat digambarkan dalam skema tabel sebagai berikut.



Bagan langkah-langkah perancangan untuk mendapatkan model prototipe<sup>12</sup>

### C. Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber data berupa :

- a. Wayang beber Pacitan dan Wonosari.
- b. Sumber Kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan keteknikan.
- c. Dokumen yaitu hasil pencatatan dokumen (arsip) resmi dan tak resmi. Sumber data ini akan mendukung landasan teori yang digunakan pada penyusunan karya ini.
- d. Narasumber, yang terdiri dari tiga komponen ; Pengamat yakni peneliti wayang beber. Perancang yakni kreator wayang beber dan krator ahli seperti dosen dan guru yang mengajarkan wayang beber. Kemudian Pengguna atau stakeholder wayang beber.

<sup>12</sup> Aan Sudarwanto., *Penerapan Model Bentuk Transformasi Menggunakan Teknik Karakter Terkuat untuk Menghasilkan Motif Batik.*, *Tekstur Jurnal Seni & Budaya* Vol. 2 Nomor 1, 2019., p 1-11

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Sesuai dengan bentuk penelitian dan jenis sumber data yang dipergunakan, maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

- a. Observasi langsung, dilakukan untuk mengamati objek wayang beber yang sudah ada sebagai pembanding. Teknik pengumpulan data ini didukung dengan alat dokumentasi. Dokumentasi, teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen (arsip) resmi dan tak resmi.
- b. Wawancara, jenis ini bersifat lentur dan terbuka, tidak menggunakan struktur yang ketat dan formal, serta bisa dilakukan berulang pada informan yang sama. Pertanyaan yang diajukan terfokus agar informasi yang dikumpulkan rinci dan mendalam. Tujuannya mencari informasi yang sebenarnya, terutama yang berkaitan kesesuaian figur bentuk tokoh-tokoh daun dalam cerita lingkungan hidup. Teknik ini dilengkapi teknik cuplikan, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan terhadap nara sumber secara selektif (*purposive*). Teknik ini digunakan untuk memilih informan ataupun narasumber yang dianggap punya kemampuan yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber data. Pilihan informan dan narasumber dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kemantapan dalam perolehan data.

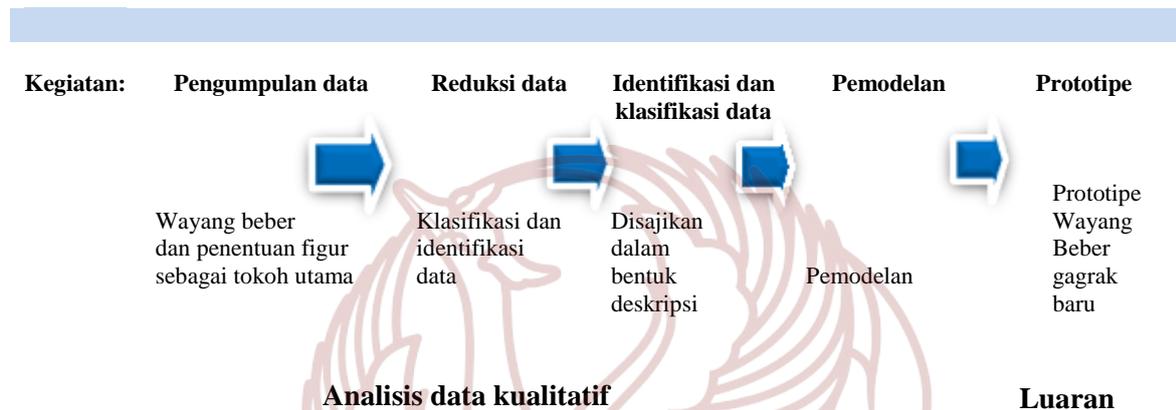
#### **E. Analisis Data**

Proses analisis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis data yang diperoleh di lapangan lewat observasi, dokumentasi dan wawancara, kemudian dari data material dan pengetahuan yang diperoleh tersebut diklasifikasikan berdasarkan kategorisasi. Tahap kedua, adalah pengamatan, hasil pencatatan modeling, sampai ditemukan desain wayang beber yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan prototipe wayang beber yang benar-benar dapat diterima masyarakat.

## BAB IV. ANALISIS HASIL

Penelitian dilaksanakan melalui tahapan-tahapan berdasarkan karakter kegiatan. Berikut ini tahapan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut

### Alur kegiatan penelitian



Perpajak dari alur kegiatan penelitian tersebut dapat dijelaskan dalam uraian berikut ini.

#### A. Tokoh Figur

Dalam pembuatan tokoh figur diawali dengan pengumpulan data yang berkaitan dengan wayang beber yang ada. Penelusuran dilakukan pada karya-karya yang dihasilkan para seniman dari tahun 2018 sampai sekarang. Pada umumnya wayang beber yang dihasilkan oleh para seniman baik dari komunitas seni dan dari kalangan akademisi yang berupa karya dosen dan mahasiswa, masih berkuat pada figur manusia dengan tokoh cerita panji, tokoh wayang purwa dan tokoh pengembangan. Latar cerita yang diangkat bervariasi, namun masih didominasi pada cerita-cerita panji dan dongeng-dongeng cerita rakyat tradisi nusantara. Sedangkan media yang digunakan telah mengalami perkembangan yang signifikan. Kalau dahulu wayang beber dilukiskan pada media kertas yang terbuat dari bahan pohon murbei atau yang disebut dengan daluang, namun sekarang dalam perkembangannya dibuat pada kain kanvas yang biasanya dibuat sendiri oleh senimannya. Pembuatan kain kanvas diawali dengan pengecatan kain mori dengan cat tembok putih yang dicampur dengan lem kayu. Penggunaan media wayang beber pada era sekarang selain kanvas juga muncul pada kayu, keramik, serat alam, benda hias dan benda pakai. Hal ini dimungkinkan karena pergeseran fungsi wayang

beber yang tidak lagi dipentaskan. Wayang beber beralih fungsi sebagai elemen dekorasi, baik pada benda-benda fungsional maupun sebagai objek dekorasi. Berikut hasil pengamatan penggunaan material yang digunakan tempat digambarkannya wayang beber.

### **1. Media Kaca.**

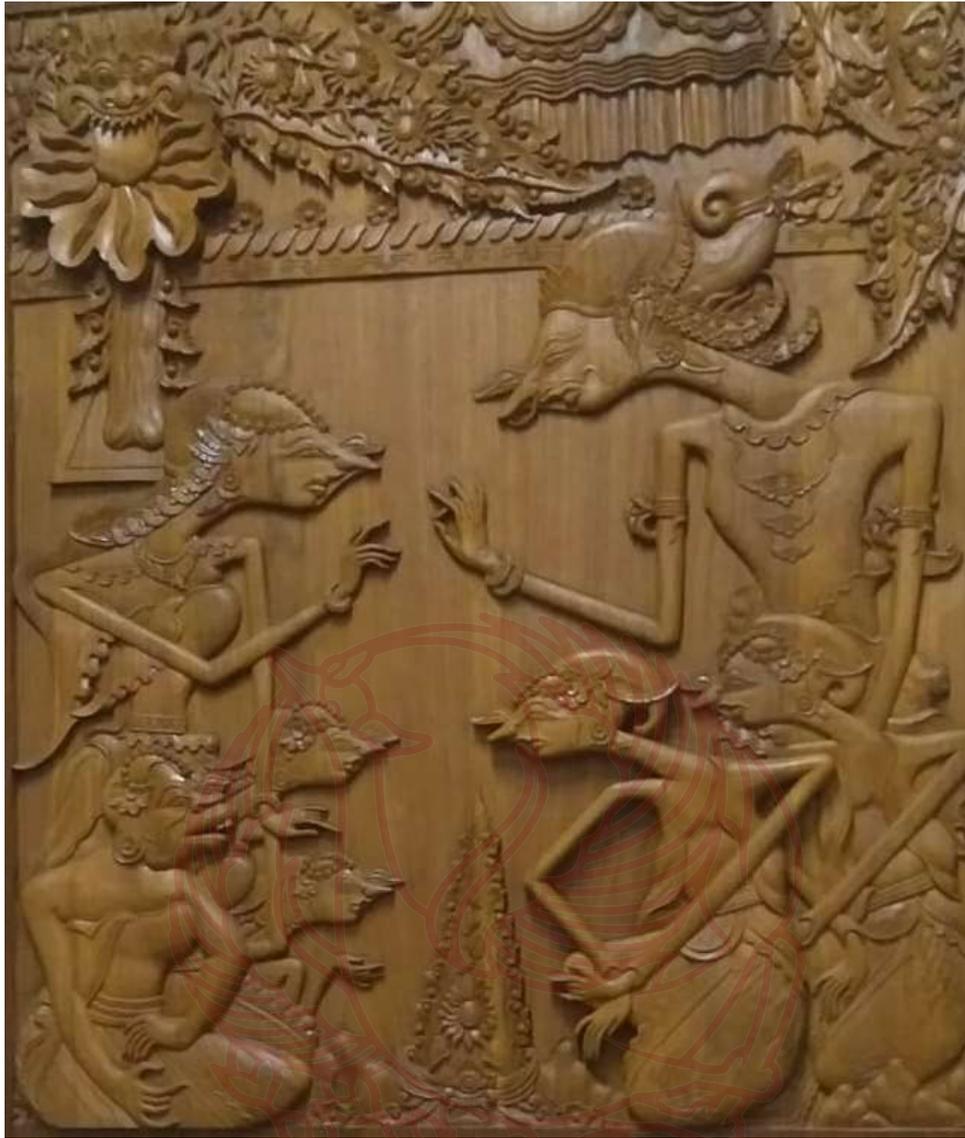
Media kaca digunakan sebagai tempat melukis wayang beber telah dikembangkan sejak tahun 1990 an. Teknik penggambarannya dilakukan dari belakang kaca menggunakan cat minyak, di Prodi Kriya ISI Surakarta pernah diterapkan sebagai mata kuliah. Berikut contoh wayang beber pada kaca karya mahasiswa Prodi Kriya ISI Surakarta.



Gambar wayang beber pada media kaca karya mahasiswa kriya ISI Surakarta.  
(Foto : Aan Sudarwanto, 2022)

### **2. Media kayu**

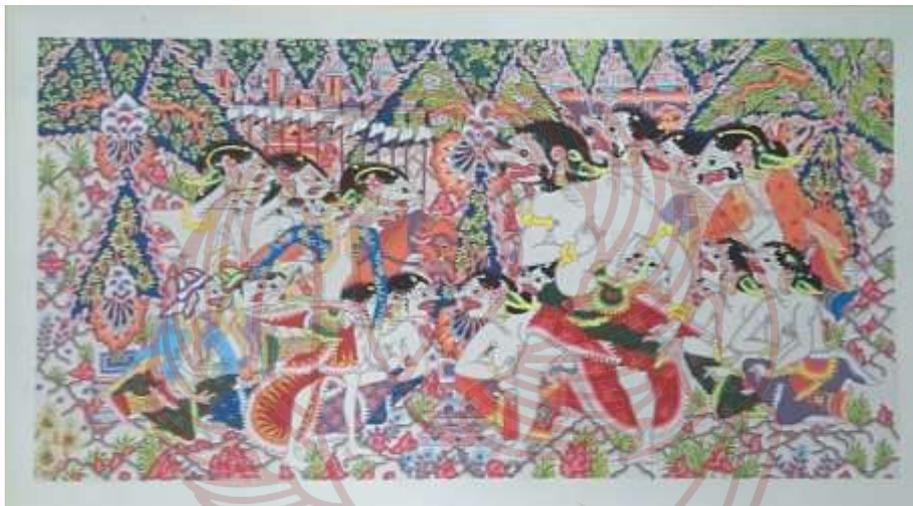
Media kayu pada pengembangan wayang beber dilakukan dengan cara diukir relief. Hal ini dapat ditemukan pada karya seniman Rahayu Adi Prabowo, pada karyanya wayang beber tidak diberi warna namun dibiarkan natural dengan karakter kayunya. Berikut karya wayang beber dengan menggunakan kayu sebagai medianya.



Gambar wayang beber menggunakan media kayu karya Rahayu Adi Prabowo  
(Foto : Aan Sudarwanto, 2022)

### 3. Media Kain

Media kain kanvas sebenarnya sudah ada lama, kemungkinan sejak kertas daluwang tidak diproduksi dan sulit ditemukan. Para seniman wayang beber menggunakan kain mori yang telah dirubah seperti kain kanvas dengan cara menambahkan cat tembok dan lem kayu sehingga menjadi lebih kaku dan tidak mudah *mblobor* (meleleh) jika terkena cat. Untuk memberikan kesan lawas biasanya juga ditambahkan larutan teh sehingga kain kanvas berwarna krem atau kecoklatan. Berikut contoh wayang beber karya mahasiswa kriya ISI Surakarta dengan variasi warna kontemporer pengembangan gaya pacitan



Gambar wayang beber pada media kanvas karya mahasiswa kriya ISI Surakarta. Pengembangan dalam bentuk pemilihan warna yang lebih bervariasi. (Foto Aan Sudarwanto, 2022)

#### **4. Media keramik**

Media keramik sebagai tempat pelukisan wayang beber dijumpai penulis dalam bentuk dilukiskan pada piring keramik. Selain itu juga pada keramik bakaran rendah seperti gerabah yang banyak dijumpai di sentra keramik di Bayat Klaten dan Kasongan Bantul. Wayang beber sebagai ide gambar digunakan sebagai penghias keramik. Berikut contoh wayang beber pada keramik karya mahasiswa kriya ISI Surakarta.



Gambar wayang beber pada media keramik merupakan susunan figur yang ditata secara terpisah karya mahasiswa Kriya ISI Surakarta (Foto Aan Sudarwanto, 2022)

### 5. Media bambu

Pengembangan yang tidak kalah menariknya menggunakan media bambu. Bambu merupakan tanaman yang banyak dijumpai di Nusantara, banyak dimanfaatkan sebagai bagian dari perkakas rumah tangga. Pemanfaatan bambu sebagai media lukis wayang beber penulis jumpai pada tampah bambu. Tampah tampaknya dimanfaatkan sebagai aksesoris dalam dekorasi ruang yang memanfaatkan wayang beber sebagai ornamennya. Gambar berikut ini, bagaimana

bambu digunakan sebagai media dalam penggambaran tokoh figur dalam pewayangan yang digambarkan dengan posisi setengah miring sehingga tampak kedua matanya.



Gambar bambu sebagai media pelukisan wayang beber.  
(Foto : Aan Sudarwanto, 2022)

#### 6. Media serat alam

Media serat alam ternyata juga digunakan sebagai media wayang beber. Serat alam biasanya ditenun dengan tenun yang tradisional sehingga kurang begitu rapat. Pada umumnya seratnya besar dan agak renggang, namun hal ini menjadi ciri tersendiri yang dapat dijadikan poin estetis dalam mengembangkan wayang beber. Berikut contoh karya yang menggunakan serat alam yang dibuat mahasiswa kriya ISI Surakarta.



Gambar media serata alam untuk wayang beber karya mahasiswa Kriya ISI Surakarta (Foto Aan Sudarwanto, 2022)

Fakta data di lapangan menjelaskan bahwa telah terjadi alih fungsi wayang beber pada era sekarang ini, dari seni pertunjukan menjadi seni hias dekorasi. Selain itu terjadi pula pengembangan teknik pengerjaan dan pengembangan bentuk figur dan cerita. Hal ini dapat dilihat dari karya Sutriyanto dan karya Soegeng Toekiyo. Figur telah mengalami perkembangan dan pengayaan sedangkan cerita juga sudah dikembangkan baik mengenai sejarah masa lalu maupun fenomena kekinian yang terjadi di masyarakat.



Gambar wayang beber pengembangan karya Sutriyanto  
(Foto Aan Sudarwanto, 2022)

Pengembangan juga dilakukan pada teknik pengerjaan yakni menggunakan teknik batik. Teknik ini tergolong sangat sulit karena media yang digunakan kain dan menggunakan pewarna kain sehingga diperlukan keahlian khusus. Salah satu seniman pengembang wayang beber menggunakan batik adalah Aprilia, karya yang dihasilkan mengangkat cerita yang berkembang di daerah. Berikut salah satu karya Aprilia batik wayang beber yang menceritakan legenda rambut gimbal yang berkembang di daerah Dieng Jawa Tengah.

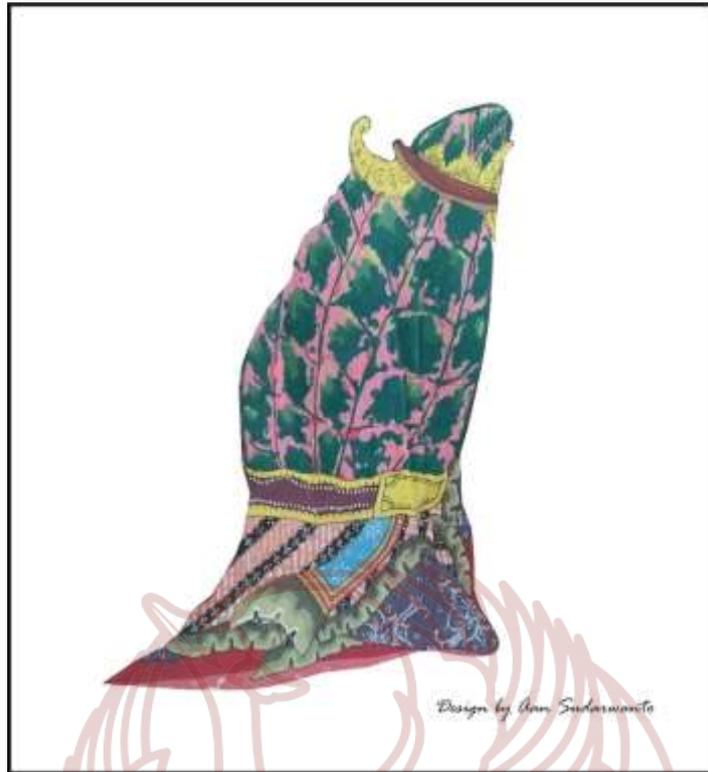


Gambar wayang beber teknik batik karya Arilia  
(Foto Aan Sudarwanto 2022)

Berpijak dari fenomena yang diungkapkan tersebut penulis mengembangkan wayang beber dengan mengangkat tokoh figur dedaunan. Hal ini dikembangkan berkaitan dengan pesan-pesan yang disampaikan mengenai kampanye kerusakan lingkungan dan sebagai peringatan bahaya pemanasan global. Langkah penentuan tokoh figur yang dipilih berupa daun pisang, daun sirih merah, daun jemani dan daun singkong. Pemilihan ini didasarkan pada kegunaan dan popularitas daun yang sudah dikenal di masyarakat. Dipilihnya daun pisang sebagai raja dan rakyat karena daun pisang banyak dipakai masyarakat merupakan daun yang diperjualbelikan sehingga dapat dikatakan sebagai daun yang paling banyak dibutuhkan manusia. Sedang daun suruh dipilih sebagai ratu karena manfaatnya untuk kesehatan kususny sangat bermanfaat bagi kaum wanita. Selanjutnya daun jemani diperankan sebagai prajurit pengawal hal ini dikaitkan dengan sifat daun jemani yang tebal, kuat dan kaku sebagai personifikasi seorang prajurit yang gagah berani. Kemudian daun singkong sebagai figur menteri yang cakap mengatur pemerintahan, hal ini karena bentuknya yang mirip seperti tangan berjari menyimbolkan kecakapan dalam bekerja. Berikut bentuk visual figur tokoh yang berhasil penulis rumuskan dalam wayang godhong dengan format beber.



Gambar figur tokoh raja kerajaan godhong, merupakan gambaran daun pisang karya Aan Sudarwanto



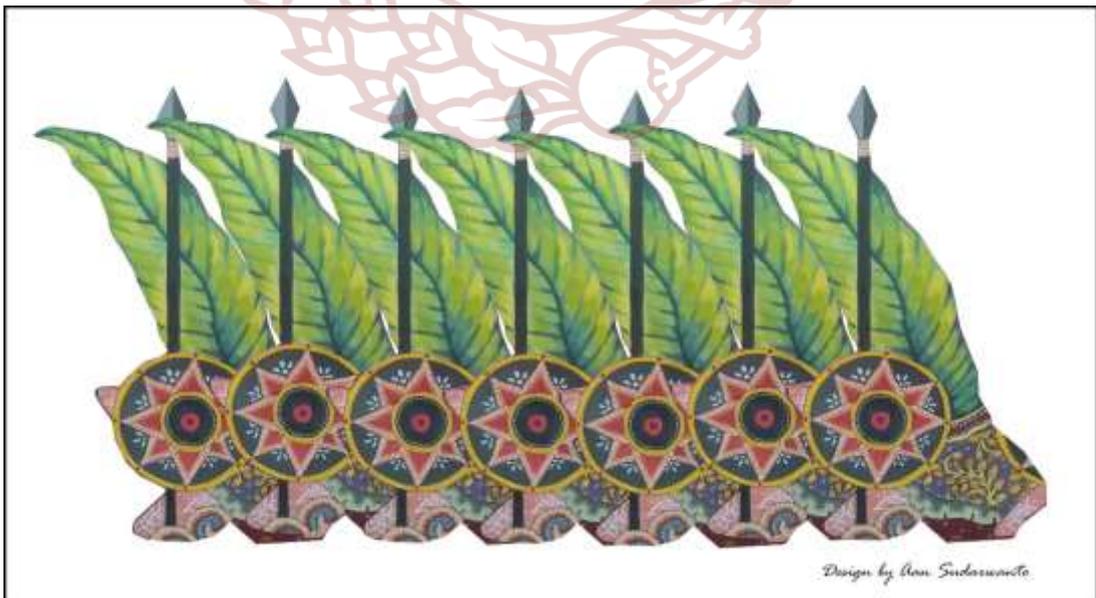
Gambar figur ratu daun, merupakan gambaran daun sirih merah



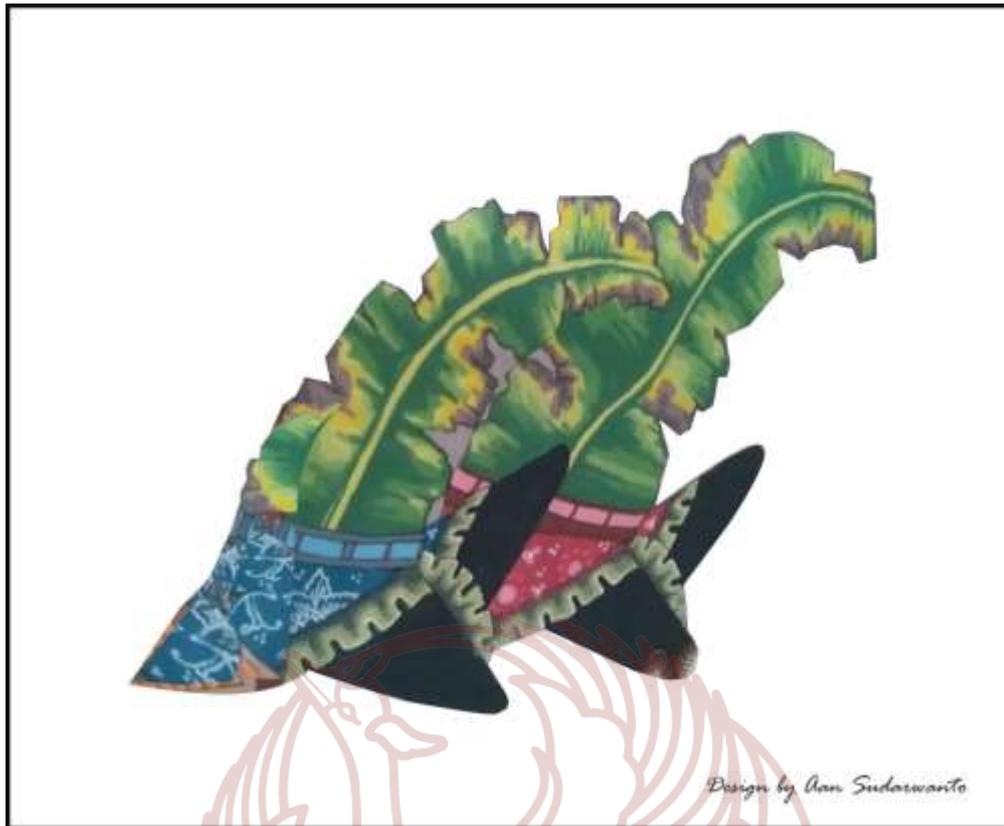
Gambar figur mentri daun, merupakan gambaran daun singkong



Gambar figur prajurit daun, merupakan gambaran daun jemani



Gambar formasi baris prajurit godhong



Gambar figur rakyat jelata yang digambarkan dalam bentuk daun pisang rusak dengan karakter berbeda dengan raja yang juga digambarkan dalam bentuk daun pisang yang menggunakan mahkota

Setelah muncul bentuk tokoh figur kemudian dilakukan verifikasi dengan model triangulasi data sumber nara sumber untuk mendapatkan validitas kelayakan bentuk tokoh-tokoh figur wayang beber gagarak baru tersebut. Berikut data sumber narasumber untuk menguji kelayakan figur yang dilakukan dengan wawancara yang terdiri dari pakar, kreator/perancang dan pengguna.

Tabel hasil wawancara yang berkaitan dengan kelayakan figur tokoh daun

No	Nama Informan	Ket	Hasil wawancara
1	Rahayu Adi Prabowo, M.Sn (Dosen, pengamat wayang beber)	Pakar	Idenya sudah baik wayang beber memang perlu dikembangkan sehingga muncul berbagai bentuk sehingga memperkaya hasanah pengetahuan dan banyak alternatif. Penggunaan daun sebagai tokoh dalam cerita disesuaikan dengan karakter daun yang nyambung dengan tokohnya.
2	Sutriyanto, MA	Pakar	Sebagai ide kreatifitas sudah bagus namun pengembangan baik kalau

	Dosen matakuliah wayang beber ISI Surakarta		tidak terlaku jauh bentuknya dari wayang beber.
3	Kuntadi Wasi Darmojo, M.Sn Dosen mata kuliah wayang beber ISI Surakarta	Pakar	Saya kurang setuju dengan pengembangan seperti ini karena merusak pakem sehingga dapat menimbulkan bias dan pergeseran wayang beber.
4	Sutopo	Kreator	Pembuatan tokoh figur seperti ini sangat bagus yang penting berkarya yang dapat menimbulkan kreatifitas. Daun sangat banyak bentuk dan variasinya oleh karena itu perlu dipilih yang sesuai dengan karakter yang akan dibentuk.
5	Sanggit wibasuh	Kreator	Bentuk dan karakter daun sudah sangat bagus dan menarik semoga ke depan dapat muncul jenis-jenis daun yang lain dan muncul banyak cerita.
6	Abdulfattah	Kreator	Ide yang bagus untuk pengembangan wayang beber sehingga tidak monoton. Daun yang diangkat secara visual juga sudah bagus mungkin perlu ditambah tangan.
7	Dr. Bagus Indrayana	Pengamat/pengguna	Cukup menarik namun perlu didefinisi ulang apa yang dimaksud wayang sehingga tidak terjadi salah tafsir.
8	Afrizal, MA	Pengamat/pengguna	Kreatifitas itu bebas tanpa batas... jadi ini menurut saya sangat bagus.... Mencoba keluar dari pakem dan pikiran kebanyakan orang tentang wayang beber
9	Andi Kurniaji	Pengguna	Karya ini sudah sangat baik gambarnya juga halus dan detail... saya sangat menyukainya kalau diperkenankan saya ingin mengoleksinya.
10	Yoyok Ibnu Qoyim	Pengguna	Sebuah ide gagasan yang cermelang, secara visual ini sudah mewakili bagaimana menyentil fenomena kehidupan melalui gambar, namun gambar figurnya dari tumbuhan itu sendiri. Jika dilihat dari tinjauan syariat Islam ini justru yang sangat sesuai, disamping itu hal ini melalui alur cerita yang dibangun mengusung kesadaran manusia akan menjaga kelestarian alam, sangatlah bagus.

Berpijak dari data wawancara tersebut, dapat disarikan berkaitan dengan kelayakan figur daun yang dibuat adalah sebagai berikut.

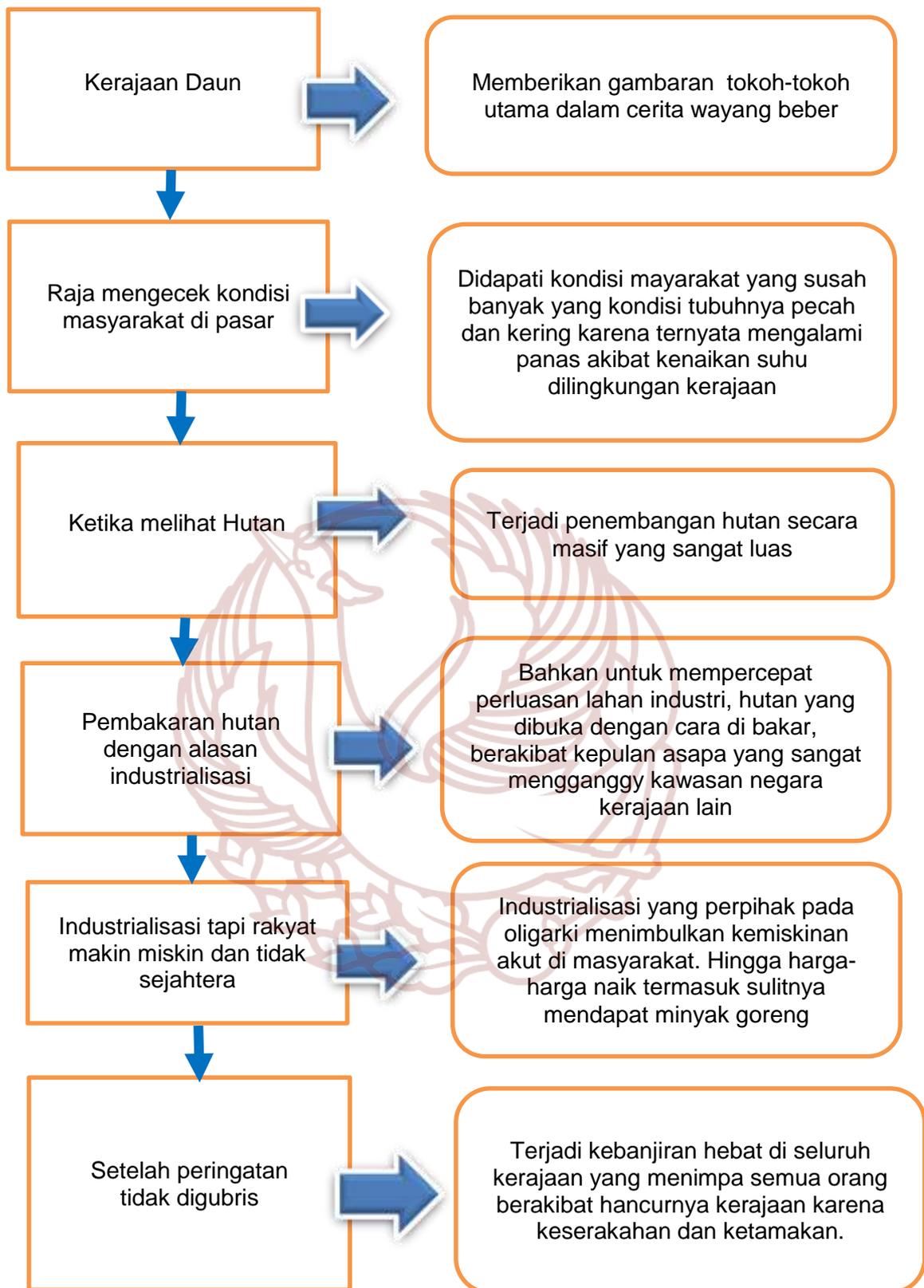
Pembuatan tokoh figur seperti ini sangat bagus dan penting. Daun sangat banyak bentuk dan variasinya oleh karena itu perlu dipilih yang sesuai dengan karakter yang akan dibentuk. Wayang beber memang perlu dikembangkan sehingga muncul berbagai bentuk sehingga memperkaya hasanah pengetahuan dan muncul banyak alternatif. Penggunaan daun sebagai tokoh dalam cerita disesuaikan dengan karakter daun yang nyambung dengan ketokohnya. Secara visual ini sudah mewakili bagaimana menyentil fenomena kehidupan melalui gambar. Selain itu bentuk visual gambar figur dari tumbuhan yang berupa daun sudah sangat bagus. Jika dilihat dari tinjauan syariat Islam, bentuk seperti ini justru yang sangat sesuai, disamping itu hal ini melalui alur cerita yang dibangun mengusung kesadaran manusia akan menjaga kelestarian alam, sangatlah bagus.

Sarian data wawancara tersebut dapat diabstrasi sebagai acuan pengembangan tokoh figur wayang beber menggunakan dedaunan adalah sebagai berikut

1. Pemilihan jenis daun disesuaikan dengan karakter tokoh yang akan dibangun dalam cerita wayang beber daun.
2. Setiap fragmen atau adegan menyesuaikan dengan tema pokok tentang menjaga kelestarian alam dan mengangkat kesadaran manusia akan pentingnya lingkungan yang natural alami. Digunakan sebagai dasar menyusun alur cerita wayang beber daun.

## **B. Pembuatan Alur Cerita**

Wayang beber daun yang dibuat ditentukan dengan 6 buah adegan. Jumlah ini diambil menyesuaikan dengan batas waktu pengerjaan penelitian ini, sehingga penelitian ini sebagai dasar pengembangan penelitian lanjutan. Sebagai acuan pembuatan tiap adegan maka penulis membuat bagan alur cerita yang nantinya dijadikan patokan dalam membuat cerita adegan yang kemudian divisualisasikan menjadi wayang beber godhong. Bagan alur penulis buat menyesuaikan rencana jumlah adegan yang akan dibuat yaitu 6 adegan. Bagan alur cerita yang penulis buat dimulai dari gambaran umum sebuah wilayah atau kerajaan daun kemudian diteruskan dengan situasi kondisi masyarakat. Pembukaan lahan hutan yang diikuti dengan pembakaran hutan namun ketika hutan dirusak ekonomi kerajaan juga tidak tambah baik namun semakin buruk yang kemudian diakhiri dengan hancurnya kerajaan akibat bencana banjir. Berikut bagan alur cerita wayang beber godhong yang penulis sajikan.



**Bagan alur cerita wayang beber godhong**

## C. Pembuatan model / prototipe

### a. Pembuatan kanvas

Pembuatan kanvas atau kain untuk media wayang beber godhong diaqali dari pemilihan kain mori dalam hal ini penulis menggunakan kain katun dengan serat tang cukup padat. Setelah itu dipotong sesuai dengan ukuran yang dikehendaki, secara detail urutan pembuatannya sebagai berikut.

1. Membentangkan kain di atas *tripleks* kemudian disteples agar tidak lepas atau kendur.
2. Menutup seluruh permukaan kain dengan lapisan *gesso* yaitu merupakan bahan yang terbuat dari lem kayu putih. Kepekatan dari larutan *gesso* sendiri dapat diatur sehingga mudah diaplikasikan menggunakan kuas atau busa spon.
3. Proses pengecatan *gesso* dilakukan 2 sampai 3 kali sampai pori-pori kain benar-benar rapat.
4. Setelah *gesso* kering, kemudian dikuaskan dengan cat tembok putih secara merata.

### b. Sketsa dan pewarnaan

Langkah berikutnya yaitu dengan membuat sketsa adegan 1 sampai 6. Seketsa dbuat dikertas HVS. Dari sketsa ini setelah dirasa sudah sesuai batu dipindah ke kain kanvas yang telah dibuat sebelumnya. Untuk menentukan sketsa bener-benar matang diperlukan perenungan dan sketsa alternatif sehingga ada pilihan yang bisa ditentukan. Semua sketsa mengacu pada bagan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya. Berikut urutan pengerjaan wayang beber godhong.

1. Memindah sketsa ke kain kanvas menggunakan pensil, dengan memperhatikan proporsi, kesatuan dan keseimbangan bentuknya mengacu perkiraan hasil jadinya.
2. Menentukan warna dominan yang akan di gunakan, hal ini penting untuk memberikan kesan menonjol pada tokoh utama wayang beber godhong. Dengan menghindari warna hijau sebagai warna dominan, karena warna hijau merupakan warna tokoh figur dalam wayang beber godhong.
3. Memulai pewarnaan gradasi baik pada tokoh figur sebagai objek utama maupun pada latar sebagai objek pendukung dan pemanis gambar.
4. Memberi isen-isen dan kontur pada objek untuk menambah kesan detail dan indah.

Berikut gambar-gambar proses pembuatan prototipe wayang beber godhong pada kegiatan penelitian yang telah dilakukan .

Wayang Beber  
**Godhong**  
aan sudarwanto



Gambar peneliti melakukan proses pewarnaan figur tokoh godhong pisang (Foto : Abdulfattah 2022)



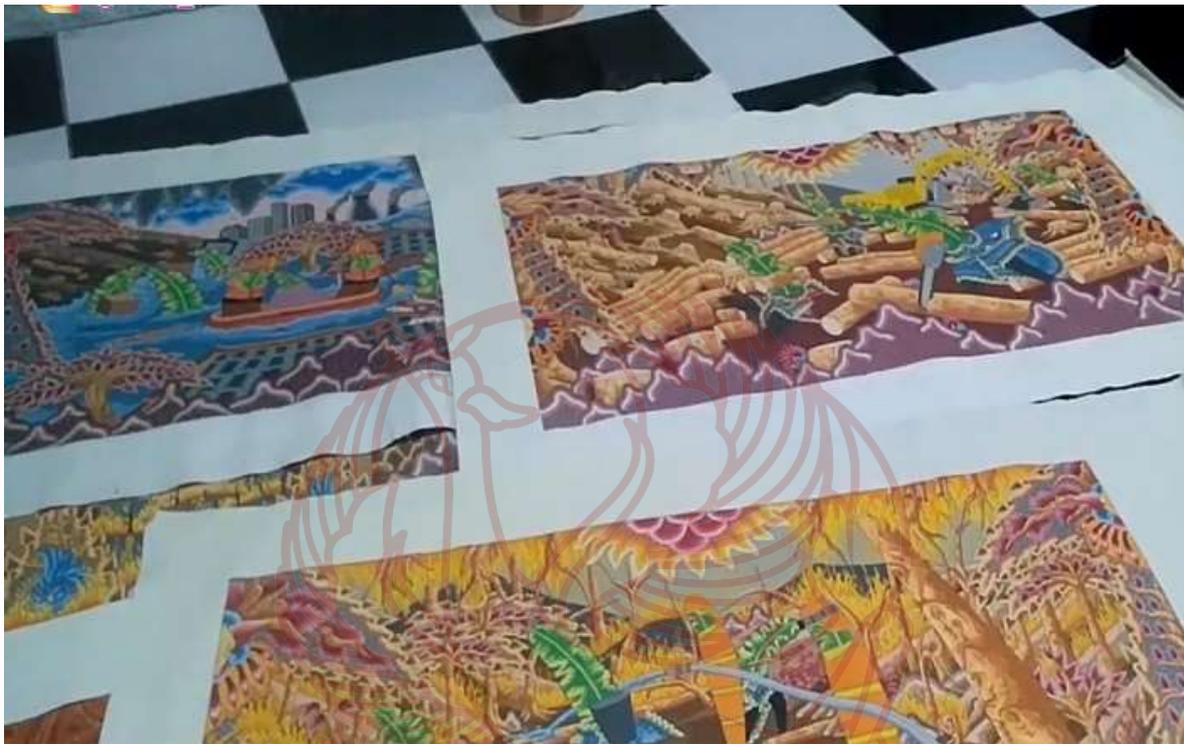
Gambar proses pewarnaan figur tokoh godhong pisang (Foto : Abdulfattah, 2022)



Gambar proses pemberian isen-isen pada proses pembuatan wayang beber godhong  
(Foto : Abdulfattah, 2022)



Gambar proses pemberian isen-isen pada proses pembuatan wayang beber godhong  
(Foto : Abdulfattah, 2022)



Gambar hasil-hasil kreasi proses pembuatan pengembangan wayang beber dengan figur daun-daunan yang terbagai dalam beberapa adegan yang berkaitan dengan fenomena kekinian yang terkait isu lingkungan alam (Foto : Aan Sudarwanto, 2022)

## BAB V LUARAN PENELITIAN

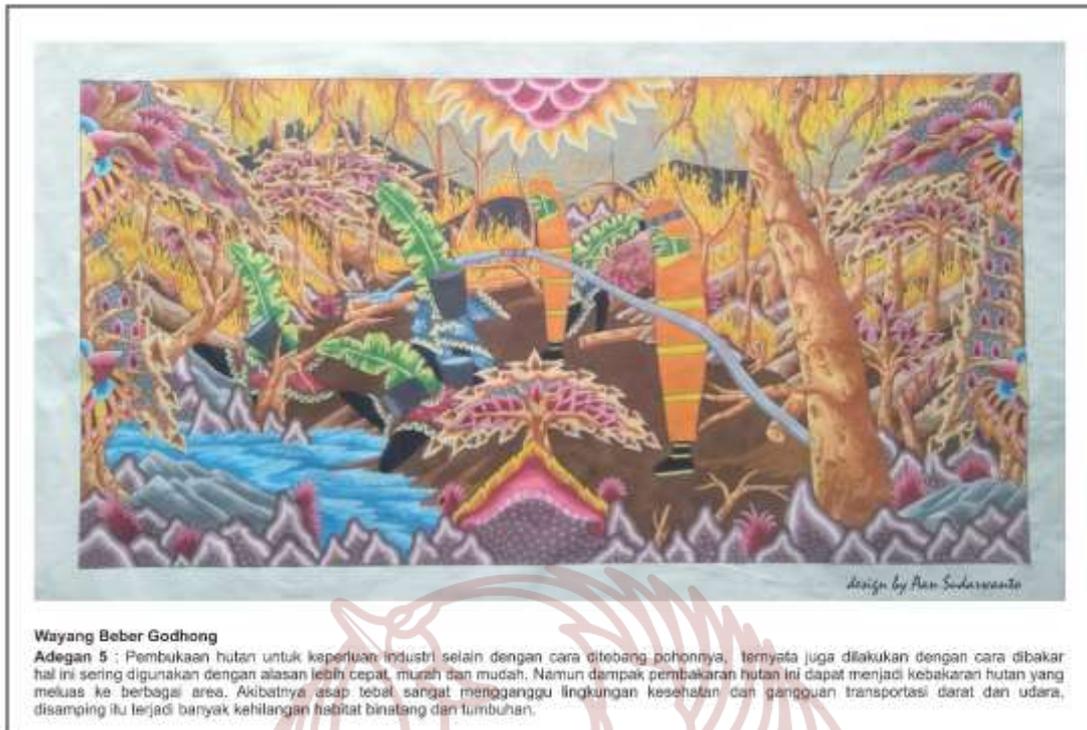
Luaran penelitian terapan ini dapat diklasifikasikan menjadi beberapa katagori antara lain ; desain, prototipe wayang beber godhong, HKI (Hak Cipta), dan Naskah Jurnal. Berikut penulis tampilkan hasil-hasil penelitian terapan yang telah dihasilkan dalam penelitian ini.



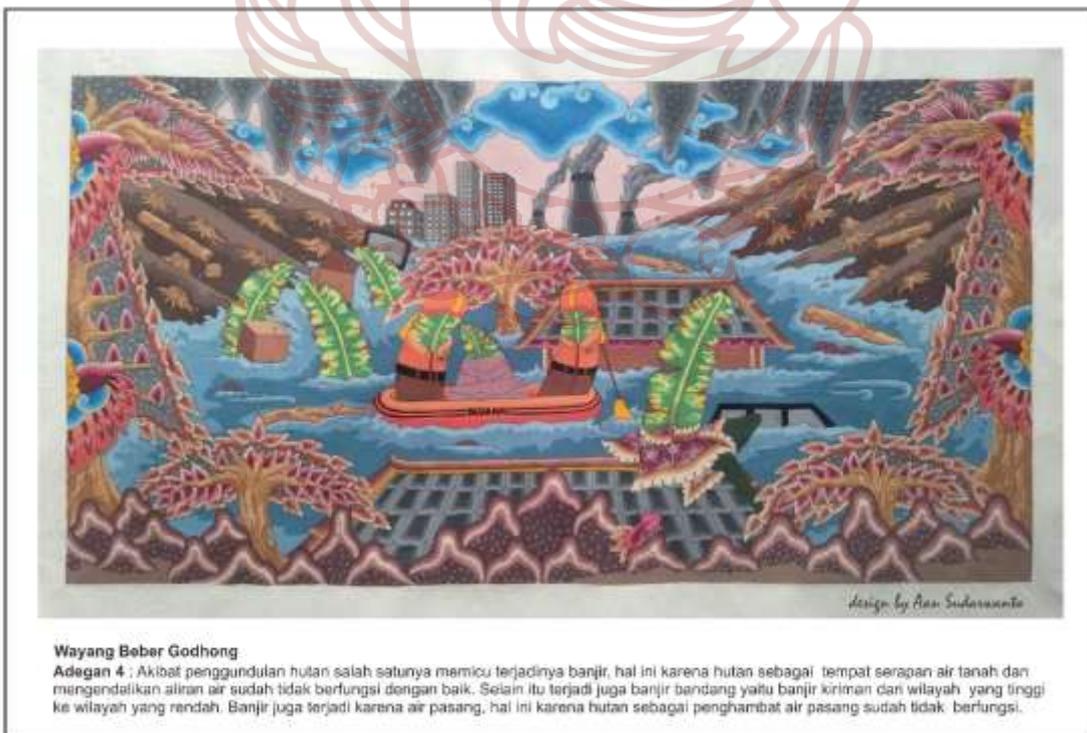
Gambar desain hasil penelitian (Foto : Aan Sudarwanto, 2022)



Gambar desain hasil penelitian (Foto : Aan Sudarwanto, 2022)



Gambar wayang beber godhong prototipe hasil penelitian adegan 4  
 (Foto : Aan Sudarwanto, 2022)



Gambar wayang beber godhong prototipe hasil penelitian adegan 6  
 (Foto : Aan Sudarwanto, 2022)



Gambar wayang beber godhong prototipe hasil penelitian adegan 3  
 (Foto : Aan Sudarwanto, 2022)



Gambar wayang beber godhong prototipe hasil penelitian adegan 5  
 (Foto : Aan Sudarwanto, 2022)

  
 REPUBLIK INDONESIA  
 KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202274033, 11 Oktober 2022

**Pencipta**

Nama : **Dr. Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn.**  
 Alamat : JL. Manggis III Perum Wonorejo Rt/Rw. 003/021 Kel/Desa. Wonorejo Kec. Gondangrejo Kab. Karanganyar, Karanganyar, JAWA TENGAH, 57188

Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Dr. Aan Sudarwanto, S.Sn., M.Sn.**  
 Alamat : JL. Manggis III Perum Wonorejo Rt/Rw. 003/021 Kel/Desa. Wonorejo Kec. Gondangrejo Kab. Karanganyar, Karanganyar, JAWA TENGAH, 57188

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Seni Terapan**  
 Judul Ciptaan : **" ADEGAN 4 BANJIR " WAYANG BEBER GODHONG**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 10 Oktober 2022, di SURAKARTA

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000389774

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
 Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia  
 Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual  
 u.b.  
 Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
**Anggoro Dasananto**  
 NIP.196412081991031002

Disclaimer:  
 Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Gambar sertifikat HKI

## BAB VI PENUTUP

### Kesimpulan

Penelitian terapan yang telah dilakukan ini menghasilkan beberapa temuan yang berkaitan dengan pengembangan wayang beber. Temuan ini bermanfaat selain sebagai bentuk pengembangan seni tradisi nusantara agar beradaptasi dengan perkembangan jaman, juga bermanfaat sebagai pengembangan ilmu pengetahuan yakni sebagai metode atau bentuk model pengembangan. Manfaat lain dari hasil temuan ini adalah sebagai media pembelajaran pelestarian lingkungan. Adapun temua dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Metode / cara pengembangan wayang beber yakni dimulai dari penentuan tema, pembuatan tokoh figur, kelayakan figur, pembuatan bagan alur cerita, sketsa desain, dan pewarnaan.
2. Temuan konsep pembuatan tokoh figur daun, dilakukan menggunakan kesesuaian daun dengan karakter yang dibangun. Kemudian Setiap fragmen atau adegan menyesuaikan dengan tema pokok tentang menjaga kelestarian alam dan mengangkat kesadaran manusia akan pentingnya lingkungan yang natural alami. Digunakan sebagai dasar menyusun alur cerita wayang beber daun.
3. Temuan prototipe karya inovasi wayang beber godong, terdiri dari 6 adegan atau pejagong yang dapat digunakan sebagai media kampanye penyelamatan lingkungan hidup.
4. Temuan cerita lingkungan hidup yang terdiri dari adegan 1 sampai adegan 6 yang dapat digunakan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran mengacu pada fenomena perkembangan jaman yang terjadi pada saat sekarang ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aan Sudarwanto., *Penerapan Model Bentuk Transformasi Menggunakan Teknik Karakter Terkuat untuk Menghasilkan Motif Batik.*, *Tekstur Jurnal Seni & Budaya* Vol. 2 Nomor 1, 2019
- Ardus M Sawega, 2013., *Wayang Beber Antara Inspirasi dan Transformasi*, Surakarta: Bentara Budaya Balai Soedjatmoko.
- Bagyo Suharyono., 2005., *Wayang Beber Wonosari*, Wonogori : Penerbit Bina Citra Pustaka
- Husain Latuconsina, 2010, *Dampak Pemanasan Global Terhadap Ekosistem Pesisir dan Lautan.*, *Jurnal Ilmiah agribisnis dan Perikanan* (agrikon UMMU-Ternate) Volume 3 Edisi 1 (Mei 2010)
- Irianto, Agus Maladi, Suharyo, dan Hermintoyo (2015). "Mengemas Kesenian Tradisional Dalam Bentuk Industri Kreatif, Studi Kasus Kesenian Tradisional" (laporan penelitian). Semarang: LPPM Undip
- Irianto, Agus Maladi. (2016a). "*The Development of Traditional Performance as an Adaptive Strategy Used by Javanese Farmers*". *Jurnal Harmonia* 16 (1) (2016)
- Kuswarsantyo. (2013). "Seni Tradisional: Bentuk, Fungsi, dan Perkembangannya (1986-2013)". Disertasi. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, UNY.
- Kuntadi Wasi Darmojo, 2019., "Penerapan Motif Wayang Beber Pada Warangka Keris Sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal". Laporan Penelitian ISI Surakarta
- Pereira, C. (2017). "*Religious Dances and Tourism: Perceptions Of The 'Tribal' as the Repository of the Traditional in Goa, India*". *Etnográfica. Revista do Centro em Rede de Investigação em Antropologia*, 21(1))
- Ratna ldayati, 2007., *Pengaruh Pemanasan Global (Global Warming) Terhadap Lingkungan dan Kesehatan.*, *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, volume 7 Nomor I., April 2007
- Sewan Susanto., *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Jakarta : Balai Penelitian Batik dan Kerajinan Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian RI, 1980