WAYANG GAGA SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KREATIVITAS BAGI ANAK SEKOLAH DASAR:

Studi Kasus Di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan

oleh

Heny Setyaningrum

0204517029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI

PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul "Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang" karya,

Nama : Heny Setyaningrum

NIM : 0204517029

Program Studi : Pendidikan Seni, S2

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian tesis.

Semarang, 2020

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum	Dr. Triyanto, M.A
NIP. 196107041988031003	NIP. 195701031983031003

PENGESAHAN UJIAN

Tesis dengan judul "Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang" karya,

Nama : Heny Setyaningrum

NIM : 0204517029

Program Studi : Pendidikan Seni, S2

Telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu , tanggal 29 April 2020.

Semarang, 29 April 2020

Panitia Ujian

Ketua Penguji,

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP. 196008031989011001

Sekretaris Penguji,

Dr. Agus Cahyono, M.Hum.
NIP.196709061993031003

Penguji 1,

Dr. Malarsih, M.Sn.
NIP. 196106171988032001

Penguji 2,

Dr. Triyanto, M.A
NIP. 195701031983031003

Penguji 3,

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
NIP. 196107041988031003

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Heny Setyaningrum

NIM : 0204517029

Prodi : Pendidikan Seni, S2

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis ini yang berjudul "Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang" ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Berdasarkan pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/ sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 29 April 2020
Yang membuat pernyataan

Heny Setyaningrum

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Kreativitas yang ditanamkan sejak dini akan menghasilkan insan yang unggul dan bermanfaat bagi kehidupan dunia.
- Media pendidikan yang baik adalah media yang mampu mempengaruhi peserta didik untuk aktif dan kreatif.
- Wayang Gaga merupakan produk kesenian lokal masyarakat Kota Semarang yang memiliki potensi untuk dijadikan sebagai media pendidikan dalam rangka mendorong kreativitas siswa di sekolah formal.

(Heny Setyaningrum)

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk Almamater tercinta,

Program Studi Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

.

ABSTRAK

Setyaningrum, Heny. 2019. "Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang". *Tesis*. Program Studi Pendidikan Seni S2. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum, Pembimbing II Dr. Triyanto, M.A. i-xx, 1-298 hal.

Kata Kunci: Wayang Gaga, Media Pendidikan, Kreativitas.

Wayang Gaga merupakan pertunjukan wayang kontemporer yang diprakarsai oleh Komunitas Wayang Gaga Semarang. Wayang Gaga berbeda dengan wayang pada umumnya, karena terbuat dari *suket* dan dimainkan oleh banyak dalang. Wayang Gaga dipentaskan dengan cerita sederhana yang memantik komunikasi antar pemain dan penonton. Dalam pertunjukannya juga terdapat pesan moral yang dapat dijadikan pelajaran bagi penontonnya. Selain itu Wayang Gaga dapat digunakan untuk media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar. Masalah penelitian yakni bagaimanakah Wayang Gaga dapat menjadi media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan interdisiplin dengan desain studi kasus yang berfokus pada kasus tertentu. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik pengabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data dilakukan melalui tahap mereduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. Pertama, bentuk pertunjukan Wayang Gaga meliputi aspek pelaku, gerak, suara dan rupa. Pelaku pertunjukan Wayang Gaga di antaranya adalah Bayan, Dalang, Pemusik, Tim Properti, Tim *Screening*, Tim Dokumentasi, dan Manajer. Gerak yang dilakukan dalang dalam pertunjukan Wayang Gaga merupakan gerak spontan dan dinamis yang tidak memiliki pakem. Aspek suara pada pertunjukan Wayang Gaga meliputi suara internal yaitu percakapan antara Bayan, Dalang dan Penonton, serta nyanyian dari vokalis, dan suara eksternal bersumber dari instrumen musik keroncong yaitu Gitar, Cak dan Cuk, Seruling dan Cello. Aspek rupa divisualisasikan melalui busana yang bebas menyesuaikan tema cerita dan properti berupa wayang *suket*, wayang kertas, kerangka layar, kain putih, kain batik, proyektor dan *microphone*. Kedua, bentuk, tokoh serta cerita dalam pertunjukan Wayang Gaga dapat digunakan sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang, di antaranya dapat dibuktikan dari munculnya pribadi-pribadi yang terampil, percaya diri, kritis bertanya, luwes dalam berpikir dan berbicara.

Saran dari peneliti kepada Komunitas Wayang Gaga untuk dapat menyempurnakan penampilan berbusana para pelaku agar terlihat kompak dan serasi. Bagi para guru agar dapat menggunakan Wayang Gaga untuk media pendidikan, dan kepada Dinas Pendidikan, Kebudayaan dan Pariwisata agar dapat memperkenalkan kesenian Wayang Gaga sebagai produk budaya masyarakat Kecamatan Mijen Kota Semarang.

ABSTRACT

*Setyaningrum, Heny. 2019. "*Wayang Gaga *as a Media of Creativity Education for Elementary School Students: A Case Study at Nongkosawit 02 Elementary School Semarang". Thesis. Art Education Study Program S2. Post Graduate Program. Universitas Negeri Semarang. Advisor* I Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum, *Advisor* II Dr. Triyanto, M.A. *i-xx, 1-298 pg.*

Keywords: **Wayang Gaga*, Educational Media, Creativity.***

Wayang Gaga *is a contemporary puppet show which is initiated by the* Wayang Gaga *Community* Semarang. Wayang Gaga *differs with other puppets in general, because it is made of suket and played by many puppeteers.* Wayang Gaga *is staged with a simple story that ignites the communication between the player and the audience. In its' show there is also a moral value that can be used as a lesson for the audience. Furthermore,* Wayang Gaga *can be used for creativity education media for elementary school children. The research problem is how* Wayang Gaga *can be creativity education media for elementary school children. The aim of this study is to examine* Wayang Gaga *as a creativity education media for elementary school children.*

This research used interdisciplinary approach with a case study design that focused on a particular case. Data collection techniques were by means of observation, interview, and documentation study. The data validation technique used source triangulation. Data analysis techniques were carried out through the stages of data reduction, data presentation, and data verification.

The results of this research show the following things. First, the form of Wayang Gaga *show includes the aspects of performer, movement, sound and appearance. The performers of* Wayang Gaga *show are* Bayan, *Puppeteer, Musician, Property Team, Screening Team, Documentation Team, and Manager. The movement carried out by the puppeteer in the* Wayang Gaga *show is spontaneous and dynamic movement which have no rules. The sound aspects of* Wayang Gaga *show are internal sound, namely the conversation between* Bayan, *Puppeteer and Audience, as well as song from the vocalist, and external sound is from keroncong musical instruments namely Guitar, Cak and Cuk, Flute and Cello. Visual aspect is visualized through clothing that is free to adjust the theme of the story and property in the form of suket puppet, paper puppet, screen frame, white cloth, batik cloth, projector and microphone. Second, the form, the character and the story in* Wayang Gaga *show can be used for creativity education media for elementary school children at Nongkosawit 02 Elementary School Semarang, among others can be proven from the emergence of individuals who are skilled, confident, critical in asking, flexible in thinking and speak up.*

The Suggestions from the researcher are Wayang Gaga *Community should be able to complete the appearance of clothing used by the performers in order to make it look compact and harmonious. For the teachers should be able to use* Wayang Gaga *for educational media, and for the Department of Education, Culture and Tourism should be able to introduce* Wayang Gaga *art as a cultural product of people in Mijen Sub-district, Semarang City.*

PRAKATA

Alhamdulillah Wa Syukurillah…

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan berkah, rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni, Pascasarjana di Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik atas bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas keihklasan dan ketulusannya dalam membantu terwujudnya tesis ini. Pertama, ucapan terimakasih penulis haturkan kepada para pembimbing, Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum pembimbing I, dan Dr. Triyanto, M.A, pembimbing II, yang telah sabar membimbing dan memberi arahan terhadap penulis, sehingga tercipta tesis yang baik. Terima kasih atas segala tutur yang membangun diri penulis untuk selalu berusaha menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. Segala kesulitan yang penulis alami merupakan pelajaran yang berharga demi tercapainya pribadi yang teguh, bersemangat serta pantang menyerah.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada berbagai pihak dalam lingkungan universitas yang juga secara tidak langsung ikut terlibat dalam kelancaran proses penerbitan tesis ini. Terima kasih kepada Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Dr. Agus Cahyono, M.Hum, Koordinator Prodi Pendidikan Seni S2 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Bapak dan ibu dosen Prodi Pendidikan Seni yang telah membagi banyak ilmu dan memberikan wawasan mengenai pendidikan seni, selama saya kuliah di Pascasarjana Unnes.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Komunitas Wayang Gaga Semarang, yang telah memberikan informasi dan data terkait penelitian ini. Terima kasih kepada seluruh narasumber dari Komunitas Wayang Gaga, Mas Pambuko Septiardi, Pak Dhe Teguh Arief Ramadhani, Pak Dhe Suryo Cahyono, Pak Dhe Suryanto, dan Mbak Rezky Devi Ananti yang telah memberikan informasi mengenai Wayang Gaga. Kemudian kepada Bapak Arif Purwanto guru kelas IV, Bu Rizky Nur Afifi guru kelas V, dan Bu Sulastri Kepala SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang yang telah memberikan informasi seputar kondisi pendidikan sebelum dan sesudah dilakukannya *workshop* serta pertunjukan Wayang Gaga. Begitu pula untuk adik-adik siswa, Tata, Yovan dan Azis dan kawan-kawan yang telah jujur mengutarakan kegembiraannya dengan adanya *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga di sekolahnya. Terima kasih pula untuk Om Kartun sebagai seniman yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan komentar, pesan dan kesan mengenai eksistensi Wayang Gaga di Semarang.

Terima kasih yang paling dalam, saya haturkan kepada kedua orang tua saya, Drs. Mulyadi dan Tri Handayani, S.Pd. yang telah membesarkan, mendidik, dan memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis untuk menjadi pribadi yang gigih dalam belajar. Kepada saudara kandung, Heru Restyanto, S.E. dan Agung Setyo Nugroho, S.Kom. yang selalu memotivasi penulis agar segera

menyelesaikan pendidikan S2 ini. Terima kasih pula kepada motivator terbaik Nugroho Kwidura S.Pd. Terima kasih untuk para sahabat Maya Ningsih Lubis, Masyitah Ultari Asma dan Putri Diah Indriyanti, dan teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Seni angkatan 2017 dari berbagai daerah yang membentuk saya menjadi pribadi yang berwawasan nusantara.

Penulis sadar bahwa tesis ini tidaklah sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan dan memperkaya khazanah keilmuan di bidang seni atau pendidikan pada umumnya.

Semarang, 25 Februari 2020

Heny Setyaningrum

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN UJIAN TESIS ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

ABSTRACT ..... **vii**

PRAKATA ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**

DAFTAR BAGAN ..... **xviii**

DAFTAR TABEL ..... **xix**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xx**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 9

1.3 Tujuan Penelitian 10

1.4 Manfaat Penelitian 10

1.4.1 Manfaat Teoretis 10

1.4.2 Manfaat Praktis 10

1.5 Sistematika Penulisan 11

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR 13

2.1 Kajian Pustaka 13

2.2 Kerangka Teoretis 39

2.2.1 Pendidikan Seni 39

2.2.2 Seni sebagai Media Pendidikan 44

2.2.3 Kreativitas 50

2.2.4 Anak Sekolah Dasar 58

2.2.5 Pendidikan Seni bagi Anak Sekolah Dasar 62

2.2.6 Pendidikan Seni Kolaboratif Sekolah-Masyarakat 65

2.2.7 *Performance Studies* 70

2.2.7.1 Bentuk Seni Pertunjukan 72

2.2.8 Seni Wayang dan Fungsinya 74

2.3 Kerangka Berpikir 83

BAB 3 METODE PENELITIAN 84

3.1 Pendekatan Penelitian 84

3.2 Desain Penelitian 84

3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian 85

3.4 Sumber Data Penelitian 86

3.4.1 Sumber Data Primer 86

3.4.2 Sumber Data Sekunder 87

3.5 Teknik Pengumpulan Data 88

3.5.1 Teknik Observasi 88

3.5.2 Teknik Wawancara 89

3.5.3 Teknik Studi Dokumentasi 91

3.6 Matriks Pengumpulan Data 92

3.7 Pengabsahan Data 93

3.8 Teknik Analisis Data 94

3.8.1 Reduksi Data 95

3.8.2 Penyajian Data 95

3.8.3 Verifikasi Data 96

BAB 4 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN, SD NEGERI NONGKOSAWIT 02 SEMARANG DAN LINGKUNGANNYA 97

4.1 Gambaran Lokasi Penelitian 97

4.1.1 Kondisi Geografis 102

4.1.2 Kondisi Demografis 104

4.1.2.1 Penduduk 105

4.1.2.2 Pendidikan 105

4.1.2.3 Mata Pencaharian 106

4.2 Profil SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang 107

4.2.1 Visi dan Misi SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang..... 115

BAB 5 BENTUK PERTUNJUKAN WAYANG GAGA 117

5.1 Wayang Gaga 117

5.2 Komunitas Wayang Gaga 133

5.3 Bentuk Pertunjukan Wayang Gaga 146

5.3.1 Pelaku 148

5.3.2 Gerak 159

5.3.3 Suara 162

5.3.4 Rupa 170

BAB 6 PENDIDIKAN KREATIVITAS PADA ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI WAYANG GAGA …….. 173

6.1 Proses Kreativitas 173

6.1.1 Pribadi 179

6.1.2 Proses 184

6.1.3 Pendorong 186

6.1.4 Produk 189

6.2 Berpikir Divergen 198

6.2.1 Lateral 199

6.2.2 Holistik-Sistemik 202

6.2.3 Intuitif-Imajinatif 202

6.2.4 Independen 204

6.2.5 Tidak Teramalkan 205

6.3 Kreativitas Siswa 206

6.3.1 Fleksibilitas 206

6.3.2 Kelancaran 206

6.3.3 Keaslian 208

6.3.4 Elaborasi 209

6.3.5 Redefinisi 209

BAB 7 PENUTUP 211

7.1 Simpulan 211

7.2 Implikasi 213

7.3 Saran 214

DAFTAR PUSTAKA 215

LAMPIRAN-LAMPIRAN 222

DAFTAR GAMBAR

4.1 Peta Provinsi Jawa Tengah 97
4.2 Peta Kota Semarang 99
4.3 Peta Kecamatan Gunungpati 100
4.4 Peta Kelurahan Nongkosawit 101
4.5 Macam tanaman dan pohon di Kelurahan Nongkosawit 103
4.6 Gerbang SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang 108
4.7 Lapangan SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang 108
4.8 Ruang Kelas 109
4. 9 Ruang guru dan etalase trophi kejuaraan 109
4.10 Media Pembelajaran di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang 110
4.11 Visi Misi SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang 116
5.1 Wayang Gaga 117
5.2 Penampilan Komunitas Wayang Gaga 118
5.3 Wayang Gaga biasa digunakan anak untuk bermain 121
5.4 Wayang Gaga dari tanaman padi 121
5.5 Wayang Gaga sebagai hiasan interior 122
5.6 Slamet Gundono Maestro Dalang *Suket* 123
5.7 Pertunjukan Wayang Gaga pada awal terbentuknya komunitas 125
5.8 Penampilan Bayan 128
5.9 Pertunjukan Wayang Gaga bersama anak-anak 128
5.10 Seorang anak memainkan Wayang Gaga secara spontan 129
5.11 Bentuk Wayang Gaga yang terbuat dari rumput 131
5.12 Pertunjukan Wayang Gaga menggunakan *screening* 132
5.13 *Workshop* pembuatan Wayang Gaga 135
5.14 Komunitas Wayang Gaga diundang dalam acara EPPT 136
5.15 *Workshop* Wayang Gaga di Kampung Keseseh 136
5.16 Kegiatan *Workshop* Wayang Gaga di Dukuh Sekararum Rembang ... 138
5.17 Pementasan Wayang Gaga di acara Kendali Seni Kendal 138
5.18 Pementasan Wayang Gaga di Jatiwayang yang diliput Media Cetak .. 139
5.19 Foto bersama anggota Komunitas Wayang Gaga Semarang 141
5.20 Artikel dalam Harian Jateng Pos 144
5.21 Kegiatan latihan oleh pemusik 149
5.22 *Crew* sedang menata panggung, *property* dan *lighting* 149
5.23 Bayan sedang berlatih narasi 150
5.24 Para pelaku pertunjukan Wayang Gaga 153
5.25 Dalang Wayang Gaga sedang berlatih 154
5.26 Bayan sedang memaparkan cerita 155
5.27 Bayan mengajak camat Kaliwungu naik ke panggung 157
5.28 Struktur bentuk Wayang Gaga 160

5.29 Bentuk dan cara memegang Wayang Gaga 161
5.30 Gitar 164
5.31 Ukulele Cak 165
5.32 Ukulele Cuk 165
5.33 Cello 166
5.34 Seruling 166
5.35 Pemain musik Wayang Gaga 169
5.36 Bayan mengenakan baju KORPRI saat pentas Wayang Gaga 171
5.37 Salah satu bagian dari *property* pertunjukan Wayang Gaga 172
6.1 Tata mampu menyelesaikan wayangnya 176
6.2 Pemilihan dalang cilik 177
6.3 Tata sedang memperhatikan cara membuat Wayang Gaga 180
6.4 Zakia sedang menunjukkan hasil wayangnya yang belum jadi 181
6.5 Yovan, siswa yang mampu menyelesaikan wayang paling cepat 182
6.6 Anun, siswa yang antusias dan bertanya kepada tutor 183
6.7 Interaksi siswa dengan tutor 185
6.8 Proses pelatihan pementasan Wayang Gaga 186
6.9 Yovan membuat Wayang Gaga secara mandiri 187
6.10 Tutor memberikan semangat untuk siswa 188
6.11 Wayang hasil buatan siswa 190
6.12 Siswa menunjukan hasil wayang buatan sendiri 195
6.13 Siswa memainkan Wayang Gaga dalam pertunjukan sederhana 196
6. 14 Tutor memilih dalang cilik 200
6.15 Peneliti mewawancarai dalang cilik 210

DAFTAR BAGAN

1.1 Kerangka Berpikir 83

3.1 Analisis Data menurut Miles and Huberman 94

6.1 Alur proses kreatif 197

DAFTAR TABEL

2.1 Posisi dan Kontribusi Kajian Pustaka 36

2.2 Jenis Wayang dan Periodenya 79

3.1 Matriks Pengumpulan Data 92

4.1 Daftar Nama Guru SD N Nongkosawit 02 Semarang 111

4.2 Data Nama Siswa Kelas I SD N Nongkosawit 02 Semarang 112

4.3 Data Nama Siswa Kelas II SD N Nongkosawit 02 Semarang 112

4.4 Data Nama Siswa Kelas III SD N Nongkosawit 02 Semarang 113

4.5 Data Nama Siswa Kelas IV SD N Nongkosawit 02 Semarang 113

4.6 Data Nama Siswa Kelas V SD N Nongkosawit 02 Semarang 113

4.7 Data Nama Siswa Kelas VI SD N Nongkosawit 02 Semarang 114

5.1 Struktur Pertunjukan Wayang Gaga 147

6.1 Produk Kreatif Siswa-siswi SD N Nongkosawit 02 Semarang 191

DAFTAR LAMPIRAN

1. Glosarium 222
2. Surat Ijin Penelitian 230
3. SK Pembimbing 231
4. Instrumen Penelitian 232
5. Transkrip Wawancara 239
6. Transkrip Pertunjukan 273
7. Dokumentasi Penelitian 284
8. Biodata 294

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas adalah sebuah ciri kehidupan manusia (Kusumastuti, 2010, p. 2). Pada umumnya setiap manusia yang berakal memiliki potensi untuk menjadi kreatif. Potensi kreatif dapat timbul dari dalam diri manusia, atau melalui berbagai rangsangan dari dalam lingkungannya. Kreativitas pada manusia tercipta atau terwujud dari ide-ide atau gagasan unik yang bersifat imajinatif dan memiliki kebermanfaatan. Kreativitas menurut (Munandar, 2009, p. 25) merupakan suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu hal yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah. Dengan demikian, kreativitas pada manusia adalah kemampuan manusia dalam berpikir, mengolah dan menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan memiliki kemanfaatan bagi kehidupan manusia itu sendiri.

Kreativitas sangat penting bagi kehidupan manusia. Ada empat alasan pentingnya pengembangan kreativitas, yaitu di antaranya: 1) dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. 2) kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah. 3) bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya tetapi juga memberi kepuasan pada individu. 4) kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 2009, p. 31). Tanpa adanya kreativitas, laju kehidupan akan tertinggal dan tergerus oleh perubahan global. Kreativitas akan selalu dibutuhkan bagi

segala bidang untuk memberikan terobosan-terobosan baru yang berkualitas bagi kemajuan kehidupan. Oleh karenanya dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kreativitas unggul. Sumber daya manusia yang kreatif tidak hanya didapatkan secara langsung, namun juga harus dikembangkan sejak dini. Salah satu cara dalam mengembangkan kreativitas adalah melalui pendidikan.

Membentuk manusia yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu tujuan pendidikan (Budiarti, 2015, p. 65). Pendidikan diharapkan akan mampu menghasilkan generasi unggul yang kreatif dan inovatif di masa depan. Namun sayangnya, praktik pendidikan di Indonesia tampaknya belum optimal dalam mendorong munculnya anak yang kreatif dan inovatif. Selama ini kurikulum yang berlaku di Indonesia kurang mengembangkan aspek kreativitas. Kurikulum cenderung hanya mengembangkan kemampuan teoretis akademis yang terlalu mendikte anak. Keadaan yang demikian akan menutup kebebasan berpikir sehingga memasung daya kreativitas anak. Sudah semestinya pendidikan di Indonesia mengupayakan pengembangan kualitas berpikir kreatif pada anak sejak dini agar dalam proses perkembangan kognitif dan intelegensinya memperoleh peluang secara optimal untuk berkreativitas.

Selama ini pendidikan di ranah formal pada tataran sekolah dasar masih berfokus pada bidang akademis saja. Di Indonesia, kemampuan teoretis yang baku menjadi standar tercapainya pendidikan yang baik. Padahal, keberhasilan pendidikan tidak saja dapat diukur dari perolehan nilai yang tinggi. Setiap anak memiliki kecerdasannya masing-masing. Menurut teori Gardner (1993) ada 8 macam kecerdasan anak yaitu, 1) kecerdasan verbal-linguistik, 2) kecerdasan

logika-matematika, 3) kecerdasan visual-spasial, 4) kecerdasan kinestetik, 5) kecerdasan musikal, 6) kecerdasan interpersonal, 7) kecerdasan intrapersonal, 8) kecerdasan naturalis, dan 9) kecerdasan eksistensial. Setiap anak memiliki kecerdasannya masing-masing yang tidak dapat disamaratakan. Oleh karena itu penting kiranya untuk menerapkan pendidikan yang dapat merangsang kecerdasan dan kreativitas anak. Pendidikan yang demikian dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan praktis dan menyenangkan yang dapat menstimulus kreativitas sesuai dengan kecerdasan mereka masing-masing.

Proses perencanaan pendidikan dan pembelajaran memberi peluang untuk berkreasi (Kemp, J, 1994, p. 66). Pendidikan adalah hal yang paling mendasar dalam menciptakan kemampuan berkreativitas pada setiap individu, baik dalam ranah formal maupun non formal. Upaya mengembangkan kreativitas anak dapat diciptakan melalui kegiatan-kegiatan pendidikan yang terstruktur, di antaranya dengan perencanaan, penyusunan, pelaksanaan, analisis dan evaluasi. Di dalam proses pendidikan yang terencana, guru dapat memasukkan unsur-unsur seni untuk merangsang daya apresiasi dan kreasi siswa yang dapat memacu timbulnya kreativitas. Pembelajaran yang disisipi unsur seni akan membuat siswa tertarik untuk mengikuti dan menyimak. Antusiasme tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengalihkan perhatian anak dari rutinitas belajar mengajar yang monoton. Metode pendidikan yang memasukkan unsur seni seperti itu dapat memberikan kesempatan untuk siswa berkreasi dalam proses pendidikannya.

Pada dasarnya semua mata pelajaran dapat diintegrasikan dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak. Namun tidak semua anak menyukai

pembelajaran teoretis, terlebih pembelajaran yang monoton di dalam kelas. Sebagian besar anak justru menyukai kegiatan di luar kelas yang mengasyikkan. Dengan demikian diperlukan langkah-langkah kreatif untuk mengantarkan anak menuju pada kecerdasannya masing-masing. Guru sebagai fasilitator diharapkan mampu merancang pendidikan kreativitas dengan cara melaksanakan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan dan mengedukasi siswa sehingga memicu timbulnya kecerdasan-kecerdasan alami siswa yang pada akhirnya dapat merangsang daya kreativitas anak. *As the facilitator, the teacher should offer such structured opportunities for these dynamic exchanges. We encourage teachers to cultivate an intentional process of reflection, dialogue, and application by using the adjoined prompts* (Gose, 2018, p. 28).

Pendidikan kreativitas dalam ranah formal dapat dilakukan dan diterapkan pada anak usia sekolah dasar. Anak sekolah dasar adalah anak yang termasuk dalam rentang usia 6-12 tahun. Anak sekolah dasar masuk dalam kategori tahap operasional yakni telah mampu berpikir secara rasional, seperti menalar untuk menyelesaikan masalah yang konkret. Anak di usia sekolah dasar telah mampu menyerap, menirukan, mempraktikkan dan menemukan cara-cara baru yang kreatif sesuai dengan karakter, kecerdasan atau tipe berpikirnya. Mengingat pentingnya membangun daya kreativitas pada anak sedini mungkin, maka sekolah formal khususnya pada tataran sekolah dasar perlu menyusun suatu strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan daya kreativitas anak. Salah satunya dengan cara menerapkan media pendidikan untuk mengembangkan kreativitas

yang dapat dirasakan secara langsung oleh siswa dengan bentuk yang nyata (konkret).

Kemampuan kreatif dapat dipupuk dan dikembangkan dengan media pendidikan (Kusumastuti, 2010, p. 2). Media pendidikan adalah alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pendidikan berfungsi untuk memudahkan pemahaman anak melalui pengalaman secara langsung melihat, menyentuh dan merasakan dengan panca inderanya. Penggunaan media pendidikan yang bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada anak didik sehingga menjadi aktif dan kreatif, menimbulkan kegairahan belajar, dan memunculkan interaksi antar sesama siswa dan guru serta lingkungannya. Seni dapat menjadi suatu media dalam menumbuhkan kreativitas. Salah satu media yang memiliki potensi untuk menjadi media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar adalah kesenian Wayang Gaga.

Wayang Gaga merupakan wayang kontemporer yang diciptakan oleh Komunitas Wayang Gaga Semarang. Wayang Gaga terbuat dari *suket* atau rumput. Bentuk dari Wayang Gaga merupakan wayang kreasi yang tidak terpaku pada bentuk-bentuk wayang purwa. Cerita yang dimainkan berasal dari kehidupan sehari-hari dan dibawakan secara sederhana. Pertunjukan Wayang Gaga biasanya mengambil peran tokoh-tokoh masyarakat ataupun tokoh imajinatif anak. Percakapannya menggunakan bahasa Jawa yang mudah dipahami oleh anak-anak. Cerita yang dibawakan juga mengedukasi karena mengandung pesan moral serta memuat nilai-nilai dalam kehidupan. Pertunjukan Wayang Gaga didukung dengan adanya musik keroncong yang dimainkan secara *live*. Selain itu biasanya dalam

acara tertentu, pertunjukan Wayang Gaga mempergunakan tata panggung yang dilengkapi dengan LCD Proyektor untuk memvisualisasikan suasana dalam cerita dengan menggunakan bayangan atau siluet.

Wayang Gaga merupakan wayang kontemporer hasil pengembangan dari wayang-wayang konvensional yang telah ada. Dalam bahasa Jawa, "*Gaga*" berarti kebun, sehingga Wayang Gaga merupakan wayang yang terbuat dari bahan kebun seperti rumput (*suket*), lidi aren, ilalang, padi, ranting dan daun singkong, akar-akaran, kelobot jagung dan lain sebagainya. Berbeda dengan wayang kulit purwa yang dimainkan oleh seorang dalang saja, pertunjukan Wayang Gaga ini dimainkan oleh banyak dalang karena satu wayang dimainkan oleh satu dalang. Konsep yang diangkat seperti dolanan bocah, sehingga setiap dalang akan memainkan satu lakon layaknya pertunjukan boneka. Adapun pelaku inti dalam pertunjukan Wayang Gaga adalah Bayan, yang bertugas memaparkan narasi serta memberikan aba-aba kepada para dalang dan pemusik. Selain itu Bayan juga memiliki kewenangan untuk mengatur alur cerita dan percakapan para dalang saat pertunjukan berlangsung.

Komunitas Wayang Gaga mengemas pertunjukan wayang dengan unik dan menarik. Pertunjukan Wayang Gaga dikemas secara modern tanpa meninggalkan sifat tradisional asli dari wayang. Meskipun sebagai wayang kontemporer, Wayang Gaga tetap mempertahankan fungsinya sebagai tontonan dan tuntunan, namun dikemas secara menarik dan berbeda dengan wayang pada umumnya. Pertunjukan Wayang Gaga dikemas dengan gaya kekinian serta mengolaborasikan dengan bidang seni yang lain, seperti seni musik, seni rupa dan

lain-lain. Pertunjukan Wayang Gaga menarik dan sarat akan unsur pendidikan. Selain menghibur, pertunjukan Wayang Gaga menyajikan cerita seperti dongeng yang memuat unsur-unsur pembelajaran bagi anak. Cerita yang dibawakan biasanya berakar dari cerita kehidupan sehari-hari atau cerita-cerita imajinatif karangan anak sehingga munculkan keberagaman tokoh seperti tokoh masyarakat dan tokoh imajinatif anak. Dalam pertujukan Wayang Gaga para tokoh selalu menyampaikan pesan moral bagi penontonnya sehingga dapat dijadikan bahan pembelajaran bagi penonton. Wayang Gaga tampil menarik dengan menggunakan ilustrasi, bayangan atau siluet, yang tembakkan melalui layar proyektor pada saat pertunjukan berlangsung. Musik Keroncong digunakan untuk mengiringi dan memberikan ilustrasi suasana pada pertunjukan Wayang Gaga.

Wayang Gaga juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran bagi anak, khususnya anak sekolah dasar. Wayang Gaga bisa dijadikan suatu alat bantu dalam mengajar dan mendidik siswa. Wayang Gaga dapat dipergunakan untuk media belajar pada kegiatan praktik di sekolah. Kegiatan tersebut tentunya akan mendorong keaktifan dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, Komunitas Wayang Gaga menyelenggarakan *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga secara berkala di sekolah-sekolah tertentu, salah satunya adalah di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Berbagai kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Wayang Gaga sangat bermanfaat bagi siswa di sekolah dasar. Kegiatan *workshop* pembuatan Wayang Gaga bahkan dapat memacu daya kreativitas anak. Sebab di dalam proses pembuatan Wayang Gaga terdapat berbagai aktivitas yang tidak hanya melibatkan

ranah kognitif (pengetahuan), melainkan juga afektif (sikap) serta psikomotorik (keterampilan). Dalam ranah kognitif anak dapat mengetahui cara pembuatan wayang *suket* serta makna dan nilai filosofis dari wayang yang terbuat dari bahan alam. Dalam ranah afektif anak dapat saling berinteraksi secara aktif dan kreatif sehingga membentuk pribadi yang percaya diri, sopan dan santun. Dalam ranah psikomotorik anak dapat mengerjakan model anyaman untuk membuat wayang *suket* serta memainkannya bersama-sama dengan bahasa yang komunikatif. Dengan demikian seluruh kegiatan itu sesungguhnya telah menstimulus kecerdasan anak yang berbeda-beda, di antaranya ada kecerdasan verbal-linguistik, logika-matematika, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan eksistensial. Selain itu kegiatan *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga yang dilakukan oleh Komunitas Wayang Gaga Semarang juga menjadi salah satu cara untuk menanamkan rasa cinta terhadap budaya.

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian-penelitian sebelumnya. Meskipun penelitian dengan objek kesenian Wayang Gaga belum pernah ada sebelumnya, namun penelitian sejenis mengenai media pembelajaran berbasis kearifan lokal pernah dilakukan oleh Rohidi (2014) dalam Jurnal Imajinasi Vol. 8 No. 1 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang sebagai Sumber Gagasan). Meskipun sama-sama membahas mengenai wayang sebagai media pendidikan seni, namun berbeda fokus, masalah dan objek materialnya. Peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga

sebagai media pendidikan kreativitas sementara Rohidi mengkaji Wayang Kulit sebagai media pembelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal.

Wayang Gaga merupakan suatu strategi edukasi bagi anak sekolah dasar karena dapat menjadi media pembelajaran yang unik dan menarik serta merangsang kreativitas anak. Wayang Gaga juga sarat akan nilai tradisi budaya lokal. Selain sarat akan nilai tradisi dan budaya, bentuk, cerita, dan tokoh pada pertunjukan Wayang Gaga menjadikan anak dapat berpikir kreatif. Selain itu pertunjukan Wayang Gaga juga menyajikan hiburan yang memuat pesan moral, yang dapat direspon secara langsung dengan cara berinteraksi aktif antar penonton dan pemain. Bentuk Wayang Gaga yang unik dan terbuat dari bahan alam akan memunculkan rasa kepedulian anak terhadap lingkungan alam, sehingga menjadikan anak kreatif dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitarnya. Oleh karenanya Wayang Gaga berpotensi untuk dijadikan sebagai media pendidikan kreativitas. Hal tersebut menjadi begitu menarik dan menjadi alasan bagi peneliti untuk meneliti apakah Wayang Gaga dapat digunakan menjadi media pendidikan kreativitas dalam ranah Pendidikan Seni bagi anak Sekolah Dasar di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah bentuk pertunjukan Wayang Gaga? (2) Bagaimanakah Wayang Gaga dapat menjadi media pendidikan kreativitas dalam Pendidikan Seni bagi anak sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan dan menganalisis bentuk pertunjukan Wayang Gaga. (2) Mendeskripsikan dan menganalisis Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas dalam Pendidikan Seni bagi anak sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumbangan pemikiran dalam bidang pendidikan baik pada ranah formal, nonformal maupun informal. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengembangkan dan memperkaya konsep mengenai pendidikan seni dan kreativitas anak, khususnya pada anak usia sekolah dasar dan media pendidikan kreativitas yang berbasis budaya lokal. Selain itu, peneliti berharap tulisan ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi, wawasan dan pengetahuan mengenai seni pertunjukan wayang kontemporer, khususnya Wayang Gaga yang dapat dijadikan sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini di antaranya: (1) Bagi pendidikan agar menjadi referensi dan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya, khususnya mengenai

pendidikan seni, kreativitas, seni pertunjukan yakni dalam hal ini adalah kesenian wayang kontemporer Wayang Gaga, serta manfaatnya bagi pendidikan kreativitas pada anak sekolah dasar. (2) Bagi masyarakat agar dapat menjadi bahan informasi mengenai pertunjukan wayang kontemporer, yakni Wayang Gaga dan manfaatnya sebagai media pendidikan kreativitas pada anak sekolah dasar. (3) Bagi instansi atau dinas terkait, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk mengambil kebijakan-kebijakan dalam usaha menghimpun dan melestarikan kesenian-kesenian baru yang bermunculan sebagai bagian dari tumbuhnya kesenian kontemporer di masa kini seperti kesenian Wayang Gaga di Kecamatan Mijen, Kota Semarang. Kemudian penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan awal pemanfaatan kesenian Wayang Gaga sebagai media pendidikan dan strategi untuk meningkatkan kreativitas anak di sekolah dasar.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab 1 : Pendahuluan yang berisi subbab Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian Teoretis dan Praktis, dan Sistematika Penulisan.

Bab 2 : Kajian Pustaka, Landasan Teoretis, dan Kerangka Berpikir. Landasan Teoretis meliputi Pendidikan Seni, Seni sebagai Media Pendidikan, Kreativitas, Anak Sekolah Dasar, Pendidikan Seni Kolaboratif Sekolah-Masyarakat, Bentuk Seni Pertunjukan, Seni Wayang dan Fungsinya.

Bab 3 : Metodologi Penelitian yang berisi Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Lokasi dan Sasaran Penelitian, Sumber Data Penelitian yang terdiri dari Sumber Data Primer dan Sumber Data Sekunder. Teknik Pengumpulan Data yang terdiri dari Observasi, Wawancara, dan Studi Dokumentasi, Matriks Pengumpulan Data, Pengabsahan Data, Teknik Analisis Data yang terdiri dari Reduksi Data, Penyajian Data dan Verifikasi Data.

Bab 4 : Gambaran Umum Lokasi Penelitian SD Negeri 02 Nongkosawit dan Lingkungannya yang berisi subbab Gambaran Lokasi Penelitian, Kondisi Geografis, Kondisi Demografis, Penduduk, Pendidikan, Mata Pencaharian, Profil SD Nongkosawit 02 Semarang, serta Visi dan Misi SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Bab 5 : Bentuk Pertunjukan Wayang Gaga yang berisi subbab mengenai Wayang Gaga, Komunitas Wayang Gaga dan Bentuk Pertunjukan Wayang Gaga yang meliputi Pelaku, Gerak, Suara dan Rupa.

Bab 6 : Pendidikan Kreativitas Pada Anak Sekolah Dasar melalui Wayang Gaga yang berisi subbab Proses Kreativitas meliputi Pribadi, Pendorong, Proses, Produk; Berfikir Divergen meliputi Lateral, Holistik-Sistemik, Intuitif-Imajinatif, Independen, Tidak Teramalkan; Kreativitas Siswa meliputi Fleksibilitas, Kelancaran, Keaslian, Elaborasi, Redefinisi.

Bab 7 : Penutup yang berisi subbab Simpulan, Implikasi dan Saran.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini penulis melakukan telaah (kajian) kepustakaan untuk mempelajari literatur dan referensi yang terkait dan mendukung terhadap kajian penelitian. Hal ini dilakukan untuk mencari informasi mengenai objek kajian, dan juga digunakan untuk membandingkan temuan serta implikasi yang termuat dalam penelitian. Kajian yang digunakan untuk menunjang penulisan ini diperoleh dari berbagai sumber baik artikel jurnal maupun tulisan-tulisan ilmiah tesis sebagai berikut:

Pertama, Andheska (2016) menulis artikel dalam Jurnal BAHASTRA Vol. 36 No. 1 yang berjudul "Membangun Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Inovatif". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menulis di sekolah, guru sering menemukan kendala dalam membangun kreativitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan juga terkesan lebih monoton dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang sifatnya merangsang minat dan motivasi siswa dalam menulis. Padahal fungsi media pembelajaran ini sangat membantu guru dalam membelajarkan kompetensi kebahasaan yang dipelajari, terutama menulis. Di samping itu, siswa yang belajar menulis juga seringkali sulit untuk memulai tulisan yang akan ditulisnya. Mereka cenderung kesulitan untuk memunculkan

ide-ide yang akan dijadikan tulisan tersebut. Dalam hal ini, media sangat berperan dalam membantu siswa untuk memunculkan ide yang akan ditulis. Selain itu, media ini juga dapat membangun kreativitas siswa dalam mengembangkan tulisan dengan mengkombinasi pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa tersebut. Media pembelajaran yang sifatnya inovatif akan sangat membantu siswa untuk mengkonstruksi ulang pengetahuan yang ada dalam pikiran siswa menjadi bentuk yang lebih unik dan variatif dalam tulisan yang dihasilkan.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai kreativitas siswa dan media pembelajaran. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep kreativitas dan media pembelajaran yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek material. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai objek material yang berbeda dengan pembelajaran menulis siswa. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kedua, Arisyanto (2017) yang menulis tesis yang berjudul “Wayang Kulit Wong Komunitas Lima Gunung Lakon Menjunjung Langit Mencium Bumi: Kreativitas Seni dan Maknanya”. Hasil penelitian tesis menunjukan bahwa Wayang Kulit Wong adalah penggabungan antara pertunjukan wayang kulit purwa dengan wayang wong. Wayang Kulit Wong dapat dipentaskan oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun tanpa ada syarat tertentu. Cerita yang dibawakan bisa bersumber dari berbagai hal, termasuk cerita dalam kehidupan

sehari-hari. Musik pengiring pertunjukan Wayang Kulit Wong dapat dipilih sesuai dengan kreativitas sutradara. Wayang Kulit Wong merupakan contoh pengembangan seni tradisi dan hasil kreativitas seniman wayang kontemporer. Wayang Kulit Wong merupakan produk seni yang kreatif karena memiliki unsur kebaruan dari bentuk pertunjukan wayang pada umumnya. Wayang Kulit Wong juga dapat digunakan sebagai materi apresiasi dan kreasi seni pada bidang pendidikan seni.

Relevansi tesis tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengani kreativitas pertunjukan wayang kontemporer yakni Wayang Kulit Wong dan Wayang Gaga. Kontribusi tesis tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep kreativitas yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan tesis tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek material. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai objek material yang berbeda dengan Wayang Kulit Wong. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Ketiga, Cohen (2014) yang menulis artikel dalam Jurnal Kajian Seni Vol. 1 No. 1 dengan judul “Wayang Kulit Tradisional dan Pasca-Tradisional di Jawa Masa Kini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan zaman mempengaruhi keberadaan jenis seni wayang di Indonesia. Wayang di era Pasca-Tradisional adalah wayang yang memiliki kebaruan, di antaranya dengan memadukan seni-seni yang lain dan mengkolaborasikannya, sehingga tercapai kemenarikan dan perbedaan dengan wayang dimasa lampau. Wayang Pasca-

Tradisional biasanya dioperasikan di luar waktu dan ruang yang secara tradisional disarankan, cenderung sangat reflektif, dan kebanyakan menyisipkan isu politik dalam ceritanya, bahkan terkadang bersifat subvertif. Salah satu penyebab munculnya variasi-variasi baru dalam seni pertunjukan wayang adalah faktor endogen. Wayang pasca-tradisional dengan tegas membuka tradisi pada arus global yang berarti bahwa mengembangkan untuk melestarikan yang telah ada dengan konsep-konsep baru sesuai tuntutan pasar.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai seni pertunjukan wayang. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada objek material yakni Wayang yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek kajian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas yang berbeda dengan wayang kulit tradisional dan pasca tradisional. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Keempat, Hariyadi, dkk (2018) yang menulis artikel dalam Jurnal Bahasa Rupa Vol. 1 No. 2 dengan judul “Perkembangan Pertunjukan Wayang Beber Kontemporer di Era Modernisasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wayang Beber merupakan salah satu budaya warisan dari Indonesia. Wayang Beber yang dulunya merupakan suatu pertunjukan yang dipakai untuk acara ruwatan, bersih desa, penyembuhan orang sakit, dan acara penting tertentu di Jawa kini mengalami berbagai kemunduran dalam hal pementasan dan kurang diminati oleh

sebagian kalangan masyarakat. Pertunjukan wayang kontemporer ini hadir dengan maksud untuk memperkenalkan Wayang Beber kepada masyarakat di era modern saat ini, sebelum masyarakat diarahkan dengan pertunjukan Wayang Beber klasik yang sebenarnya. Selanjutnya antara yang modern dan klasik tidak selalu berada dalam tegangan atau konflik, tetapi dalam wujud saling melengkapi dan membutuhkan, guna mendongkrak kembali pertunjukan Wayang Beber.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai wayang kontemporer. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada objek penelitian yakni wayang kontemporer yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek penelitian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan Wayang Beber. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kelima, Hikmawati, dkk (2013) yang menulis artikel dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 2 No. 9 dengan judul “Kreativitas Siswa dalam Mengeksplorasi Gerak Tari Jepin Lembut melalui Kegiatan Ekspresi pada Siswa Kelas X”. Artikel ini membahas tentang Tari Jepin Lembut yang diajarkan kepada siswa dengan cara bereksplorasi lalu menciptakan karya seni tari yang dipertunjukkan pada kegiatan ekspresi sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitasnya. Hasil penelitian menunjukkan (1) proses peningkatan kreativitas

siswa dapat dilakukan dengan empat tindakan yakni siswa dapat mendeskripsikan pengertian seni tari, unsur-unsur seni tari, fungsi tari, jenis tari, dan Tari Jepin Lembut serta mempraktikkan ragam gerak Tari Jepin Lembut, siswa dapat mengeksplorasi ragam gerak Tari Jepin Lembut, siswa dapat menciptakan karya seni tari, dan siswa menampilkan karya seni tari yang sudah dikreasikan, (2) hasil peningkatan kreativitas siswa kelas X SMK Ethika dalam mengeksplorasi gerak Tari Jepin Lembut adalah siswa berhasil menciptakan 2 tarian yaitu Tari *Bemaing* dan Tari *Ke Ume*.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai kreativitas pada siswa dalam sebuah pembelajaran. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep kreativitas yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek material. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan Tari Jepin Lembut. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Keenam, Indriyani (2019) yang menulis artikel dalam jurnal Catharsis Vol. 8 No. 1 dengan judul *"The Puppet Thimplong: Assessment Form Performance and Values of Local Wisdom for Nganjuk Citizen".* Hasil penelitian menunjukan bahwa Wayang Thimplong berisi unsur-unsur pertunjukan sebagai berikut: cerita atau pemain dimainkan, bentuk atau bentuk wayang, musik, *venue*, suara, dan penonton. Selain itu, Wayang Thimplong merupakan budaya lokal

yang memuat nilai agama, nilai kepatuhan, nilai pendidikan, serta nilai-nilai etika di dalamnya.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai kesenian wayang. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep pertunjukan wayang yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada kajian dan objek penelitian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan analisis bentuk pertunjukan Wayang Thimplong serta nilai-nilai kearifannya. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri 02 Nongkosawit.

Ketujuh, Junaidi (2014) yang menulis artikel dalam Jurnal Kajian Seni Vol. 01 No. 01 dengan judul “Dalang Anak dalam Pertunjukan Wayang”. Hasil penelitian menunjukan bahwa Dalang anak sebagai penyaji pertunjukan wayang menarik untuk dikaji, karena biasanya dilakukan orang dewasa, sehingga terjadi ketidaksesuaian antara kondisi anak dan format pertunjukan wayang pada umumnya. Dalang anak muncul di berbagai daerah, baik di wilayah Pulau Jawa dan sekitarnya. Dalang anak memiliki motivasi internal dan eksternal, sebagai motif edukatif, pelestarian, dan pengembangan kesenian wayang kepada generasi penerus.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai pertunjukan wayang yang dimainkan oleh dalang cilik. Pada

kasus peneliti, pertunjukan wayang dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada objek penelitian yakni pertunjukan wayang oleh dalang cilik yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek kajiannya. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan motivasi dalang cilik yang memainkan wayang kulit. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kedelapan, Kusumastuti (2010) yang menulis artikel dalam Jurnal HARMONIA dengan judul “Pendidikan Seni Tari melalui Pendekatan Ekspresi Bebas Disiplin Ilmu, dan Multikultural sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pendidikan tari tidak terlepas dari proses belajar-mengajar yang meliputi: kurikulum, tujuan, bahan ajar, metode pengajaran dan kegiatan belajar, fasilitas dan infrastruktur, dan evaluasi. Pendekatan ekspresi bebas belajar seni tari dilakukan dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan gerak, dilakukan melalui mengamati objek, gambar dan musik. Proses implementasi mempelajari seni tari melalui pendekatan disiplin dilakukan dengan memberikan materi pelajaran secara teoritis didasarkan pada sudut pandang ilmiah. Proses implementasi pembelajaran seni tari melalui pendekatan multikultural dilakukan dengan memperkenalkan, berlatih, dan melakukan reformasi kepada siswa tentang keragaman seni budaya tanah air mereka.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai kreativitas siswa dalam pembelajaran. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep peningkatan kreativitas yang dapat mendukung referensi pada landasan teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek material. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan pendidikan seni tari melalui pendekatan ekspresi bebas disiplin ilmu, dan multikultural. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kesembilan, Marsaid (2016) yang menulis artikel dalam Jurnal Kontemplasi Vol. 4 No. 1 dengan judul “Islam dan Kebudayaan: Wayang sebagai Media Pendidikan Islam di Nusantara”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wayang yang merupakan tradisi masyarakat pra Islam, kemudian diislamisasi oleh Sunan Kalijaga sebagai sarana dan media dakwah Islam melalui seni dan budaya. Materi dan perwajahan wayang diasimilasikan dengan doktrin Islam melalui bahasa-bahasa yang lebih islami dan menanamkan tauhid. Wacana pewayangan yang dikembangkan Sunan Kalijaga dalam perspektif pendidikan Islam. Bahwa wayang yang telah menjadi warisan budaya nusantara ini sejak periode awal islamisasi telah disuguhi materi dan doktrin Islam melalui bahasa-bahasa Islam yang dijawakan sehingga relevan dan mudah dipahami oleh masyarakat sekitarnya.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai media pendidikan dan wayang. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep media pendidikan dan wayang yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek penelitian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan wayang kulit sebagai media pendidikan Islam. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kesepuluh, Muharianto (2018) yang menulis artikel dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 7 No. 1 dengan judul “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Alam Sekitar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru untuk merencanakan pembelajaran secara keseluruhan yang diperoleh skor rata-rata 3,20. Kemampuan guru untuk mengimplementasikan pembelajaran secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata 3,25. Kreativitas siswa secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 3,00. Dengan demikian kreativitas siswa melalui pemanfaatan lingkungan alam dalam pembelajaran IPA berhasil dan meningkat.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai kreativitas siswa dalam pembelajaran. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep peningkatan kreativitas yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel

tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek material dan pendekatan penelitian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar dengan penelitian kualitatif yang berbeda dengan peningkatan kreativitas siswa melalui pemanfaatan alam sekitar dengan penelitian kuantitatif. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kesebelas, Nurgiyantoro (2011) yang menulis artikel dalam Jurnal Pendidikan Karakter Vol. 1 No. 1 dengan judul "Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa". Hasil penelitian menunjukan bahwa wayang adalah *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Karya- karya Agung Lisan dan Tak Benda Warisan Manusia) oleh UNESCO. Wayang diakui sebagai karya agung karena mempunyai nilai tinggi bagi peradaban umat manusia. Setelah diakui sebagai karya agung, wayang harus dilestarikan eksistensinya. Wayang sarat nilai, baik yang tercermin pada karakter tokoh, cerita, maupun berbagai unsur lain yang mendukung sehingga patut untuk dijaga dan dilestarikan oleh masyarakat pemiliknya.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai wayang. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada objek material yakni kesenian wayang yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek kajiannya. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan

wayang sebagai pengembangan karakter bangsa. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kedua belas, Prasetyaningrum (2017) yang menulis artikel dalam Jurnal *Voices of English Language Education Society* (VELES) Vol. 1 No. 2 dengan judul "*The Use of Puppets in Teaching Speaking for Junior High School Students"*. Hasil penelitian menunjukan bahwa media wayang sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa SMP, terutama bagi siswa kelas VII. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menunjukkan angka test berupa tabel kemampuan berbicara siswa. Berdasarkan hasil data analisis, skor rata-rata pre-test adalah 50,00 dan post test adalah 68,75, artinya ada perbedaan dalam nilai rata-rata antara pre-test dan post test, yakni semakin meningkat. Peningkatan skor merupakan bukti keberhasilan media wayang dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, sehingga hipotesis dapat diterima. Media wayang berhasil menjadi media pembelajaran bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai media pembelajaran untuk siswa di sekolah formal. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep media pembelajaran berupa wayang yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek penelitian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan pemanfaatan wayang

sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak pada siswa sekolah menengah pertama. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Ketiga belas, Priyanto (2014) yang menulis artikel dalam Jurnal Ilmiah Guru "COPE" Vol. 18 No. 2 dengan judul "Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Bakat kreatif, dapat dikembangkan, melalui aktivitas bermain yang sistematis, paedagogis, teratur, terencana dan disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan maka potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal. Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Dengan bermain perkembangan anak akan tercapai secara optimal. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai pengembangan kreativitas pada anak. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep pengembangan kreativitas yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek penelitian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan anak usia dini. Tesis peneliti mengkaji

tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Keempat belas, Purwanto (2018) yang menulis artikel dalam Jurnal TA'ALLUM Vol. 6 No. 1 dengan judul "Pendidikan Nilai dalam Wayang Kulit". Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai-nilai yang menjadi dasar dalam pagelaran wayang adalah berkaitan dengan nilai religius Islam, nilai filosofis, nilai hiburan dan estetis. Nilai religius Islam masih melekat pada sebagian masyarakat dan dalam dunia pendidikan. Pagelaran wayang dalam masyarakat masih digunakan pada acara-acara ritual-ritual keagamaan Islam seperti: selamatan, tolak bala, syukuran, dan lain-lain. Beberapa pergeseran nilai-nilai pada kehidupan masyarakat tidak mempengaruhi perubahan nilai filosofis wayang. Nilai hiburan wayang masih bertahan pada sebagian masyarakat Jawa. Nilai kepahlawanan, berjuang, berkorban untuk lingkungan tanpa pamrih mulai tergeser oleh nilai-nilai kapitalisme dan materialisme yang dibawa oleh globalisasi. Sebuah kesenian yang penuh filosofi dan simbolisme dalam setiap pagelarannya adalah ciri kebudayaan Jawa. Pendidikan nilai dimunculkan dalam setiap pagelaran Wayang. Dengan kata lain, pendidikan budi pekerti bisa juga disampaikan melalui media seni pertunjukan.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai wayang. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada objek material yakni kesenian wayang yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek kajiannya. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai

media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan pendidikan nilai dalam pergelaran wayang kulit. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kelima belas, Riyanto, dkk (2018) yang menulis artikel dalam Jurnal Panggung Vol. 28 No. 1 dengan judul "Perkembangan Wayang Alternatif di Bawah Hegemoni Wayang Kulit Purwa". Hasil penelitian menunjukan bahwa Wayang sebagai suatu produk kreatif sering ditafsirkan secara sempit hanya pada seni pertunjukan wayang purwa yang dalam rentang waktu evolusi berabad-abad paling menunjukkan kemampuan adaptifnya. Hegemoni seni pewayangan, sebagai salah satu produk kreativitas budaya Jawa paling *adiluhung*, pada sisi lainnya berdampak negatif pada evolusi kebudayaan Jawa itu sendiri. Proses penghalusan wayang, sebagai seni *adiluhung* klasik dalam kantung-kantung budaya eksklusif kraton, pada saat yang sama mendapat tantangan dari luar yang membuat seni pewayangan menjadi produk budaya populer yang bersifat *kitch* (termurah) yang dianggap hanya sekadar hiburan yang tidak bernilai. Kemunculan karya wayang kontemporer dari para seniman Indonesia menandakan adanya gerak perkembangan di dalam usaha menafsirkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan seni pewayangan tradisional memasuki medan kesenian yang lebih luas sehingga seni pewayangan tidak menjadi seni yang beku.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai wayang kontemporer. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada objek material yakni kesenian wayang

yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek kajiannya. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan hegemoni wayang kulit purwa. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Keenam belas, Rohidi (2014) yang menulis artikel dalam Jurnal Imajinasi Vol. 8 No. 1 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan)". Artikel ini membahas tentang Wayang sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian menunjukan bahwa tiap sub kebudayaan Jawa menyimpan segudang potensi berbasis kearifan lokal. Wayang sebagai salah satunya, berkembang dengan pesat sejak dulu, dan tak mati hingga sekarang. Kemudian, tiap sub kebudayaan Jawa juga memiliki kekhasan bentuk visual wayang. Terdapat potensi menjadi suatu media pendidikan seni yang telah tertanam di sekolah dasar, dengan wayang sebagai sumber gagasannya.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai seni Wayang. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada objek material yakni Wayang sebagai media pendidikan seni yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek kajian. Peneliti mengangkat objek kajian pendidikan kreativitas pada anak sekolah dasar yang berbeda dengan media pembelajaran pendidikan seni budaya berbasis kearifan

lokal. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Ketujuh belas, Saiputri (2017) yang menulis artikel dalam Jurnal Pedagogia Vol. 1 No. 6 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peneliti telah menguji validasi pengembangan media pembelajaran wayang yang dikembangkan peneliti pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas 3 SDN Ngadirejo 2 Kota Kediri dari berbagai ahli validasi sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan untuk bisa digunakan untuk media dalam proses pembelajaran.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai media pembelajaran dan anak sekolah dasar. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep media pembelajaran yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek penelitian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan pengembangan media pembelajaran wayang pada materi jenis-jenis pekerjaan. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kedelapan belas, Saputra (2017) yang menulis artikel dalam Jurnal ELSE (*Elementary School Education Journal*) Vol. 1 No. 1 yang berjudul "Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukan bahwa permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional kini perlahan-lahan hilang, bahkan sekarang banyak sekali anak-anak yang tidak mengetahui tentang permainan tradisional. Tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan penanaman nilai karakter dalam permainan tradisional dan permainan modern. Dalam era global ini semakin lama semakin mengalami kemerosotan. Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang di masyarakat dan dimainkan kurang lebih dari dua orang bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain. Sebelum teknologi berkembang, permainan modern lebih sulit untuk dijumpai dikalangan masyarakat pedesaan dengan perkembangan zaman dan teknologi semakin berkembang pertumbuhan anak sehingga nilai karakter anak semakin hilang.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai aktivitas pembelajaran di sekolah dasar. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep anak sekolah dasar yang dapat mendukung referensi pada landasan teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek material. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan permainan tradisional vs permainan modern. Tesis peneliti

mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kesembilan belas, Sunarto (2018) menulis artikel dalam jurnal REFLEKSI EDUKATIKA Vol. 8 No. 2 yang berjudul "Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni melalui Pembelajaran Mukidi". Artikel ini mengungkapkan bahwa Pendidikan Seni adalah pendidikan yang memberikan materi-materi tentang karya-karya seni, baik secara apresiasi ataupun praktik. Karya seni ini mempunyai unsur pokok, yaitu: keindahan. Dengan keindahan karya seni, peserta didik diharapkan dapat menangkap makna keindahan yang ada pada karya seni. 3 (tiga) elemen: apresiasi, ekspresi, dan kreasi, yang tetap menjadi basis utama dalam pembelajaran seni. Pencapaian ranah ini dilakukan melalui pendekatan: definitif, partisipatif, dan eksploratif; dengan pembelajaran yang: Menyenangkan, Unik, Kreatif, Inovatif, Demokratis, dan Inisiatif (MUKIDI). Keharmonisan dari elemen-elemen pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatakan kreativitas-inovatif dalam pendidikan seni.

Relevansi artikel terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai kreativitas. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep kreativitas yang dapat mendukung kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek material. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar, sedangkan pada artikel hanya sebatas konseptual pengembangan kreativitas dan inovatif dalam pendidikan seni melalui pembelajaran MUKIDI (Menyenangkan, Unik, Kreatif, Inovatif, Demokratis, dan

Inisiatif). Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kedua puluh, Supartini (2016) yang menulis artikel dalam Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS Vol. 10 No. 2 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru terhadap Prestasi belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo". Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran, terhadap prestasi belajar siswa-siswi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. Pada penelitian tersebut terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara kreativitas guru terhadap prestasi belajar para siswa di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. Pengaruh yang signifikan atas penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru secara bersama-sama berpengaruh besar terhadap kemajuan prestasi belajar para siswa di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai media pembelajaran di sekolah dasar. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep media pembelajaran yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek material. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan pengaruh media pembelajaran dan kreativitas

guru. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kedua puluh satu, Triyanto (2014) yang menulis artikel dalam Jurnal Imajinasi Vol. 8 No. 1 dengan judul "Pendidikan Seni Berbasis Budaya". Artikel ini membahas tentang seni yang dihadirkan sebagai suatu sarana pendidikan. Penerapan pendekatan pendidikan seni yang berbasis budaya menjadi suatu keniscayaan yang perlu dikembangkan adanya. Dengan pendekatan pendidikan seni yang berbasis budaya, menjadi salah satu upaya untuk membentuk manusia yang seutuhnya secara komprehensif, meskipun dalam skala mikro, akan dapat diwujudkan. Dalam skala makro, tujuan pendidikan seperti itu dapat tercapai jika bidang-bidang pendidikan yang lain, dengan segala kekhususannya untuk menerapkan pendekatan pendidikan berbasis budaya.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai pendidikan seni berbasis budaya. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep pendidikan seni yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek penelitian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan konsep pendidikan seni berbasis budaya. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kedua puluh dua, Zafira, dkk (2017) yang menulis artikel dalam Jurnal REFLEKSI EDUKATIKA Vol. 8 No. 1 dengan judul "Pengembangan Media Wayang Tematik pada Tema Indahnya Negeriku sebagai Pendukung *Scientific Approach* Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media wayang tematik untuk membantu siswa mudah memahami tema dalam pembelajaran tematik dapat dilihat pada antusias siswa terhadap media wayang tematik, melalui media wayang tematik. Ketertarikan siswa terhadap media terlihat di setiap aspek seperti pada aspek menanya, siswa aktif bertanya mengenai media dan materi yang disampaikan penulis melalui media. Pada aspek mencoba, siswa dengan antusias mencoba bercerita dengan media wayang tematik. Sedangkan aspek membentuk jejaring terlihat siswa mampu bekerja kelompok dengan baik, siswa memperhatikan temannya bercerita dan menghargai tanggapan temannya.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti adalah sama-sama membahas mengenai wayang sebagai media pendidikan. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep media pendidikan dan wayang yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek penelitian. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan wayang tematik sebagai media pendukung *Scientific Approach*. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Kedua puluh tiga, Zulfina, dkk (2014) yang menulis artikel dalam jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 3 No. 7 yang berjudul “Pemanfaatan Kertas Origami Sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK Mujahidin II Pontianak”. Hasil analisis data menunjukkan bahwa perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan guru cukup baik. Sedangkan perkembangan kreativitas anak belum muncul. Adapun kesulitan yang dialami guru dalam pemanfaatan kertas origami sebagai media pembelajaran adalah guru kurang menyiapkan media pembelajaran dan kondisi anak yang tidak baik sehingga anak tidak mau melakukan kegiatan melipat. Upaya yang dilakukan guru dalam menghadapi masalah tersebut adalah sehari sebelum melakukan pembelajaran, guru terlebih dahulu mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dan peserta didik yang tidak mau melakukan kegiatan melipat di bujuk, dan diberikan waktu sendiri untuk menyelesaikan kegiatan melipat kertas origami.

Relevansi artikel tersebut terhadap tesis peneliti ialah sama-sama mengkaji mengenai media pembelajaran dan kreativitas siswa. Kontribusi artikel tersebut terhadap penelitian yang dilakukan adalah kesamaan pada konsep media dan kreativitas pada siswa yang dapat mendukung referensi pada kajian teori. Perbedaan artikel tersebut dengan tesis peneliti adalah pada objek material. Peneliti mengangkat Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar yang berbeda dengan pemanfaatan kertas origami sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak TK. Tesis peneliti mengkaji tentang Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Tabel 2.1 Posisi dan Kontribusi Kajian Pustaka

No	Penulis/ Tahun	Judul	Substansi Kajian	Relevansi Bagi Peneliti
1.	Andheska (2016)	Membangun Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Inovatif.	Membahas tentang kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis dengan media pembelajaran inovatif.	Sebagai pijakan teoretik tentang konsep kreativitas pada siswa dan media pembelajaran.
2.	Arisyanto (2017)	Wayang Kulit Wong Komunitas Lima Gunung Lakon Menjunjung Langit Mencium Bumi: Kreativitas Seni dan Maknanya.	Membahas tentang kreativitas wayang kulit wong dan maknanya.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik tentang wayang kontemporer dan konsep kreativitas.
3.	Cohen (2014)	Wayang Kulit Tradisional dan Pasca-Tradisional di Jawa Masa Kini.	Membahas tentang perkembangan wayang kulit tradisional dan pasca tradisional.	Sebagai pijakan empirik tentang kesenian wayang.
4.	Hariyadi, dkk. (2018)	Perkembangan Pertunjukan Wayang Beber Kontemporer di Era Modernisasi.	Membahas tentang perkembangan wayang beber kontemporer.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik mengenai wayang dan bentuk pertunjukannya.
5.	Hikmawati, dkk (2013)	Kreativitas Siswa dalam Mengeksplorasi Gerak Tari Jepin Lembut Melalui Kegiatan Ekspresi Pada Siswa Kelas X.	Membahas tentang kreativitas siswa dalam mengeksplorasi gerak tari.	Sebagai pijakan teoretik tentang konsep kreativitas pada siswa.
6.	Indriyani (2019)	*The Puppet Thimplong: Assessment Form Performance and Values of Local Wisdom for Nganjuk Citizen*	Membahas tentang pertunjukan Wayang Thimplong dan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik mengenai wayang dan nilai-nilai yang terkandung..
7.	Junaidi (2014)	Dalang Anak dalam Pertunjukan Wayang	Membahas tentang pertunjukan Wayang yang dimainkan oleh dalang cilik.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik mengenai pertunjukan wayang dan dalang cilik.
8.	Kusumastuti (2010)	Pendidikan Seni Tari melalui Pendekatan Ekspresi Bebas	Membahas tentang pendidikan seni tari dengan	Sebagai pijakan teoretik tentang konsep peningkatan

		Disiplin Ilmu, dan Multikultural sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa.	menggunakan pendekatan ekspresi bebas, disiplin ilmu, dan multikultural untuk meningkatkan kreativitas siswa.	kreativitas pada siswa.
9.	Marsaid (2016)	Islam dan Kebudayaan: Wayang sebagai Media Pendidikan Islam di Nusantara.	Membahas tentang wayang sebagai media pendidikan Islam di nusantara.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik mengenai wayang dan media pendidikan.
10.	Muharianto (2018)	Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Alam Sekitar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD.	Membahas tentang peningkatan kreativitas siswa melalui pemanfaatan alam sekitar.	Sebagai pijakan teoretik tentang konsep kreativitas pada siswa.
11.	Nurgiyantoro (2011)	Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa.	Membahas tentang kesenian wayang sebagai pengembangan karakter bangsa.	Sebagai pijakan empirik tentang kesenian wayang.
12.	Prasetyaningrum (2017)	*The Use of Puppet in Teaching Speaking for Junior High School Students*	Membahas tentang keefektifan wayang untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa SMP	Sebagai pijakan empirik dan teoretik mengenai wayang dan media pendidikan.
13.	Priyanto (2014)	Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.	Membahas tentang pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui metode bermain.	Sebagai pijakan teoretik mengenai pengembangan kreativitas.
14.	Purwanto (2018)	Pendidikan Nilai dalam Wayang Kulit.	Membahas tentang pertunjukan wayang yang memuat unsur pendidikan nilai.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik tentang pendidikan.
15.	Riyanto, dkk (2018)	Perkembangan Wayang Alternatif di Bawah Hegemoni Wayang Kulit Purwa.	Membahas tentang wayang kontemporer sebagai sebuah produk kreativitas budaya.	Sebagai pijakan empirik tentang kesenian wayang kontemporer.
16.	Rohidi (2014)	Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan)	Membahas tentang wayang sebagai media pembelajaran pendidikan seni budaya berbasis kearifan lokal.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik tentang wayang sebagai media pembelajaran.

17.	Saiputri (2017)	Pengembangan Media Pembelajaran Wayang pada Materi Jenis-jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/ 2017	Membahas tentang keefektifan media pembelajaran wayang pada materi mengenal jenis pekerjaan.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik mengenai media pembelajaran dan wayang.
18.	Saputra (2017)	Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar.	Membahas tentang perbedaan permainan tradisional dan modern dalam menanamkan nilai karakter pada anak sekolah dasar.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik tentang permaianan tradisional dan konsep anak sekolah dasar.
19.	Sunarto (2018)	Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni melalui Pembelajaran Mukidi.	Membahas tentang kreativitas dan inovasi dalam Pendidikan Seni melalui Pembelajaran Mukidi.	Sebagai pijakan teoretik tentang konsep kreativitas dalam pendidikan.
20.	Supartini (2016)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo.	Membahas tentang pengaruh media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa.	Sebagai pijakan teoretik tentang media pembelajaran pada anak sekolah dasar.
21.	Triyanto (2014)	Pendidikan Seni Berbasis Budaya.	Membahas tentang pendidikan seni berbasis budaya.	Sebagai pijakan teoretik mengenai pendidikan seni berbasis budaya.
22.	Zafira, dkk. (2017)	Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung *Scientific Approach* Kelas IV Sekolah Dasar.	Membahas tentang media wayang sebagai pembelajaran tematik.	Sebagai pijakan empirik dan teoretik mengenai wayang sebagai media pembelajaran.
23.	Zulfina, dkk (2014)	Pemanfaatan Kertas Origami Sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK Mujahidin II Pontianak.	Membahas tentang pemanfaatan kertas origami sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa.	Sebagai pijakan teoretik tentang konsep media pembelajaran dan kreativitas siswa.

2.2 Kerangka Teoretis

2.2.1 Pendidikan Seni

Pendidikan seni terbentuk dari dua kata yakni “pendidikan” dan “seni”. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh pendidik yang diserahi tanggungjawab untuk mempengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan perilaku sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad, 2004, p. 34). Sementara itu seni menurut Ki Hajar Dewantara adalah segala perbuatan-perbuatan yang timbul dari perasaan yang bersifat indah sehingga menggerakkan jiwa dan perasaan manusia (Arnita, 2017, p. 45). Dengan demikian, pendidikan seni merupakan usaha sadar dalam mendidik manusia melalui wujud-wujud keindahan atau pengalaman estetik, yang bermakna, dan dapat dirasakan oleh panca indera manusia.

Pendidikan Seni adalah pendidikan yang memberikan materi-materi tentang karya-karya seni, baik secara apresiasi ataupun praktek (Sunarto, 2018, p. 107). Sementara itu, pendidikan seni juga mengintegrasikan kemampuan fisik, intelektual dan kreativitas, serta mempertautkan pendidikan, kebudayaan, dan kesenian secara lebih dinamis dan bermakna (Rohidi, 2014, p. 9). Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak didik. secara konseptual pendidikan seni adalah suatu proses pendidikan melalui seni yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk memberi peluang kepada murid agar dapat mengembangkan potensi kreativitasnya guna mengungkapkan apa yang ada dalam diri ataupun apa yang ada di luar dirinya (lingkungannya) (Triyanto, 2014, p. 38). Pendidikan akan mewujudkan suatu potensi kejiwaan cipta, rasa, dan karsa yang

membentuk potensi manusia untuk bertindak kreatif dan dinamis (Resi, 2019, p. 403). Sejalan dengan itu, Jazuli (2008, p. 18) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan seni adalah mengembangkan pengalaman estetik siswa agar memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap sesuatu yang indah, mudah dan cermat menerima rangsangan dari luar, mudah tersentuh nuraninya sehingga menjadi manusia yang sensitive. Oleh karena itu pendidikan seni merupakan cara yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan, kepekaan sosial dan keterampilan hidup siswa.

Pendidikan seni memiliki fungsi dan peran untuk meningkatkan kreativitas serta keberbakatan pada anak. Bakat disini bukan hanya merujuk pada bakat kesenimanan, namun juga bakat prestasi pada bidang-bidang ilmu lain seperti matematika, IPA, Bahasa dan sosial. Oleh Triyanto (2017, p. 87) pendidikan seni dapat dilakukan melalui dua pendekatan, yakni pendidikan melalui seni *(education through art)* dan pendidikan dalam seni *(education in art).* Pendidikan melalui seni memiliki arti seni sebagai sarana untuk mewujudkan tujuan pendidikan, yakni untuk mengembangkan daya kepekaan estetik (apresiasi) dan daya cipta (kreativitas). Sedangkan pendidikan dalam seni (*education in art*) adalah pendidikan yang memberikan bekal ketrampilan bagi peserta didik agar memiliki keahlian mencipta karya seni.

Pendidikan seni merupakan bagian dari pendidikan umum yang keberadaannya harus ada, sebagai pengimbang rasionalistik-objektif dan pengembang kreativitas (Sugiarto, 2019, p. 69). Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar anak tidak hanya mendapatkan tuntutan nilai yang sempurna, melainkan

memiliki rasa bebas untuk mengekspresikan dirinya. Tujuan pendidikan seni dalam ranah formal bukanlah untuk membina anak-anak menjadi seorang seniman, melainkan adalah untuk mendidik anak menjadi pribadi yang kreatif sesuai dengan kemampuan kecerdasan alami yang dmilikinya. Selain itu pendidikan melalui seni dalam ranah formal mendidik anak menjadi berkarakter melalui pengalaman berkesenian.

Tujuan pendidikan seni menurut Pekerti, (2012, p. 129) adalah 1) mengembangkan sensitivitas persepsi indrawi pada anak melalui pengalaman kreatif sesuai karakter dan jenjang perkembangan pada pendidikan. 2) memberikan stimulus anak pada pertumbuhan ide-ide yang imajinatif dan dapat menemukan berbagai penemuan atau gagasan yang kreatif dalam memecahkan masalah artistik atau estetik melalui proses eksplorasi, kreasi, presentasi dan apresiasi sesuai minat dan potensi diri yang dimiliki anak di tiap jenjang pendidikan. 3) *education with art*, mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan kesenian dengan disiplin ilmu lain yang serumpun atau tidak serumpun melalui berbagai pendekatan keterpaduan yang sesuai dengan karakter keilmuannya. 4) dapat mengembangkan kemampuan untuk berapresiasi seni dalam konteks sejarah dan dapat menghargai berbagai macam budaya lokal juga global, sebagai sarana pembentukan karakter yakni saling toleransi dan demokratis dalam masyarakat yang majemuk. Seperti yang dijelaskan oleh Davis (2018, p. 17) *The process of engagement through arts-based learning, leading to attention, commitment, creative engagement and meaning making.* Penggunaan seni dalam pendidikan juga menjadi metode yang tepat untuk memunculkan

karakter anak. Oleh karenanya, seni merupakan alat untuk membantu ketercapaian tujuan pendidikan di segala bidang.

Pada dasarnya, konsep pendidikan seni ada dua macam, yang pertama yaitu konsep pendidikan seni yang berkaitan dengan aspek ekspresi artistik dan kedua yaitu konsep pendidikan seni yang dikaitkan dengan tujuan pendidikan (Suhaya, 2016, p. 3). Makna pendidikan seni adalah pemberian pengalaman estetik (*aesthetic experience*) kepada siswa (Jazuli, 2008, pp. 16–17). Pendidikan seni yang berkaitan dengan ekspresi artistik adalah pendidikan yang mengajarkan seni sebagai materi utama dalam rangka menumbuhkan kepekaan artistik pada anak. Sedangkan pendidikan seni yang berkaitan dengan tujuan pendidikan adalah pendidikan yang menggunakan media seni sebagai alat dalam mencapai kesuksesan dari sebuah tujuan pembelajaran. Tujuan pendidikan seni sejalan dengan tanggung jawab yang luas dari pendidikan secara umum. Program seni di sekolah memfasilitasi siswanya menyediakan kesempatan bagi pemenuhan dirinya melalui pengalaman berkesenian berdasarkan sesuatu yang dekat dengan kehidupan dan dunianya (Wibawa, 2017, p. 50).

Pendidikan seni dapat dilakukan di mana saja, baik pendidikan formal di sekolah, pendidikan nonformal di masyarakat, ataupun pendidikan informal di dalam keluarga. Pendidikan seni di sekolah antara lain bertujuan untuk memberi bekal kepada siswa dengan berbagai kompetensi baik di bidang penciptaan maupun apresiasi (Rondhi, 2017, p. 9). Kegiatan apresiasi memberikan pengalaman estetis bagi siswa, dan dengan berapresiasi siswa diharapkan dapat menghargai, menyadari keunikan sebuah karya seni sehingga nantinya bisa

diaplikasikan dengan menghargai sesama, serta melatih sensitivitas mereka terhadap dirinya sendiri dan orang lain (Husen, 2017, p. 53). Pendidikan seni di lembaga bimbingan/ kursus (nonformal) bertujuan untuk mendidik anak menjadi terampil dan profesional pada bidangnya. Sedangkan pendidikan seni di keluarga dan masyarakat (informal) bertujuan untuk membentuk pribadi yang berkarakter baik serta mampu hidup bermasyarakat sesuai dengan norma yang ada.

Menurut Herbert Read ada tiga aspek dalam pendidikan seni yang terwujud dalam tiga kegiatan yang berbeda, yaitu: pertama adalah kegiatan berekspresi diri (*self-expression*), kegiatan mengamati (*observation*), dan kegiatan mengapresiasi (*appreciation*) (Rondhi, 2017, p. 11). Berekspresi diri merupakan kebutuhan yang ada di dalam diri setiap orang atau siswa untuk mengungkapkan, menyatakan dan mengkomunikasikan pikiran, perasaan, atau emosinya pada orang lain. Kedua adalah kegiatan mengamati atau observasi, yaitu kegiatan yang didasari oleh keinginan orang untuk merekam kesan inderawi serta untuk menerangkan pengetahuan konseptual, membangun ingatan, dan juga untuk membantu kegiatan praktis. Ketiga adalah kegiatan apresiasi, yang merupakan respons individu terhadap berbagai bentuk ekspresi yang disajikan oleh orang lain kepadanya.

Seni memiliki banyak fungsi, salah satunya adalah seni berfungsi menjadi media pendidikan. Media pendidikan adalah suatu benda yang dapat digunakan untuk perantara dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami. Seni dalam konteks pendidikan seni berfungsi sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan ilmu pengetahuan secara menyenangkan. Seni merupakan

aktivitas berekspresi manusia yang memiliki nilai-nilai estetik, sehingga mampu membangkitkan perasaan seseorang yang melihat, mendengar, atau merasakannya. Seni dalam pendidikan dapat membentuk sensitivitas persepsi inderawi pada anak dan memunculkan sikap-sikap estetis, apreasiatif dan kreatif. Selain itu, seni juga dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan proses belajar mengajar yang saling terlibat. Keterlibatan siswa pada kegiatan praktik berkesenian dapat mengarahkan anak pada perhatian, komitmen, keterlibatan aktif dan memaknai.

Pendidikan seni merupakan kegiatan pendidikan yang menggunakan bentuk-bentuk seni sebagai suatu pendekatan dalam belajar. Dalam penelitian ini pendidikan seni diterapkan pada satuan pendidikan dasar pada kelas IV dan V di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Pendidikan seni yang dilakukan di SD tersebut yakni dengan cara mendatangkan komunitas seni Wayang Gaga Semarang untuk melakukan *workshop* dan pertunjukan sederhana. Dengan dilibatkannya kesenian di dalam proses pendidikan diharapkan dapat meningkatkan gairah belajar anak sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

2.2.2 Seni sebagai Media Pendidikan

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Hermawan, 2007, p. 3). Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (Force, 1997, p. 162). Media dapat diibaratkan sebagai penjembatan atau

perantara yang menghubungkan subjek satu dengan subjek yang lain dalam konteks penyampaian informasi. Dengan demikian media dipahami sebagai sebuah alat, sarana, atau perantara untuk menyampaikan sesuatu baik berupa pesan maupun gagasan.

Media merupakan alat bantu dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Media pendidikan merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses komunikasi dan pembelajaran terjadi (R. Wulandari, 2012, p. 154). Fungsi media yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagai komponen dari subsistem pembelajaran, sebagai pengarah dalam pembelajaran, membangkitkan perhatian dan motivasi anak serta meningkatkan hasil dari proses pembelajaran (Rusman, 2010, p. 162). Media sangat berperan dalam membantu siswa untuk memunculkan ide dan membangun kreativitas siswa (Andheska, 2016, p. 55). Dengan demikian, manfaat dari media sangat besar karena dalam hal ini dapat membantu menstimulus anak dalam memahami konsep pelajaran serta mengetahui secara konkrit bentuk dari objek materi pendidikan.

Guru sebagai fasilitator sangat berperan dalam proses pembelajaran, namun media juga tidak kalah penting dan berperan dalam keberlangsungan aktivitas belajar (Suhaya, 2019, p. 181). Pengajaran akan lebih menarik perhatian dan memotivasi belajar siswa jika media yang digunakan merupakan media yang menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan kondisi siswa (Febrianto, 2014, p. 147). Media dalam dunia pendidikan dimaknai sebagai alat bantu dalam

mendidik agar anak mendapatkan pengalaman belajar yang konkret. Pengalaman langsung merupakan cara terbaik dalam memberikan pengajaran. Merujuk pada diagram kerucut pengalaman oleh Edgar Dale, mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret hingga abstrak, yakni 1) pengalaman langsung, 2) observasi, 3) partisipasi, 4) demonstrasi, 5) wisata, 6) tv, 7) film, 8) radio, 9) visual, 10) simbol visual, dan 11) verbal (Sadiman, 1996, p. 8). Media digunakan untuk memperjelas penyampaian pesan kepada peserta didik agar tidak hanya bersifat verbal atau hanya berupa kata-kata melainkan berwujud nyata yang dapat membawa pengalaman langsung berpikir anak. Dengan begitu anak akan mampu memenuhi tahap berpikirnya secara optimal.

Penggunaan media adalah penggunaan alat yang secara nyata digunakan dari lingkungan yang dapat merangsang anak untuk belajar (Arsyad, 2010). Dengan media, guru dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi, dan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, serta dapat memberikan keseragaman pengamatan dan persepsi, juga dapat dijadikan sebagai pengontrol arah dan kecepatan belajar (Supartini, 2016, p. 278). Media pembelajaran membuat siswa aktif dan memahami materi serta permasalahan yang ada. Media pembelajaran memiliki dua unsur, yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak merupakan pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan, sedangkan perangkat keras adalah alat yang digunakan untuk menenampilkan materi. Media pembelajaran dapat didesain sendiri oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
    a) Objek yang terlalu besar (bisa digantikan dengan realita, gambar, film, film bingkai, atau model).
    b) Objek yang kecil (dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar).
    c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
    d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.
    e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
    f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
    a) Menimbulkan kegairahan belajar.
    b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
    c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak menemukan kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri (Sadiman, 1996, p. 17).

Adapun dua pendekatan utama yang berkaitan dengan pendidikan seni menurut (Rohidi, 2014a, p. 22) adalah sebagai berikut:

> 1) Pendidikan seni dapat diajarkan sebagai subjek atau mata ajar tersendiri, dengan mengajarkan berbagai jenis dan bentuk kesenian, yang bertujuan membantu peserta didik membentuk dan mengembangkan kemahiran artistik, sensitivitas, dan menghargai kesenian, dan 2) Pendidikan seni digunakan sebagai metode pengajaran dan pembelajaran, sebagai pendekatan artistik dan budaya, yang dimasukkan ke dalam setiap mata ajar yang ada dalam kurikulum.

Seni dalam konteks pendidikan seni adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sesuai dengan UU Sisdiknas pasal 3 yakni Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003). Sehingga, seni merupakan sebuah strategi untuk mengembangkan potensi anak serta memberikan pengalaman dan wawasan hidup yang berkarkter, memajukan proses berpikir, serta merangsang kecerdasan dan kreativitas yang dimilikinya.

Posisi seni dalam pendidikan merupakan suatu sarana atau media. Segala bentuk seni dapat digunakan sebagai media pendidikan, baik itu seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater, maupun seni-seni yang lain. Media wayang juga dapat dibuat menjadi media pembelajaran tematik (Zafira, 2017, p. 10). Media pendidikan berupa seni dapat meningkatkan hasil pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Seni secara sederhana merealisasikan konsep dan teori pembelajaran yang rumit menjadi bentuk-bentuk yang mudah dipahami dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Seni dalam praktik pembelajaran dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh karenanaya seni merupakan metode yang tepat untuk mengajar, baik untuk pendidikan seni itu sendiri maupun bidang pelajaran yang lain.

Seni sebagai media pendidikan adalah suatu pelibatan unsur-unsur seni atau kesenian di dalam proses mendidik, baik di sekolah formal maupun non-formal. Kesenian Wayang Gaga merupakan seni yang dapat digunakan untuk media pendidikan di sekolah, khususnya sekolah dasar. Dalam penelitian ini Wayang Gaga diaplikasikan sebagai media pendidikan kreativitas untuk siswa-siswi kelas IV dan V di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Wayang Gaga merupakan sebuah perangkat keras yang bisa dilihat secara nyata sehingga menjadikannya media pendidikan yang konkret. Wayang Gaga juga dapat mengatasi kebosanan siswa dengan pembelajaran klasik yang bersifat teoretis dan pasif. Selain menjadikan sikap pasif menjadi aktif, Wayang Gaga juga menjadi strategi yang tepat untuk menyadarkan siswa akan pentingnya menghargai produk-produk budaya lokal.

2.2.3 Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat (Sukamti, 2010, p. 53). Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru (Semiawan, 2009). Sejalan dengan itu kreativitas menurut Alisjahbana, (1983, p. 82) merupakan suatu proses untuk menjadikan sesuatu yang baru. Kreativitas merupakan usaha sadar untuk membuat suatu perbedaan dari kondisi sebelumnya. Dengan demikian kreativitas adalah proses dan kemampuan menciptakan suatu yang baru atau belum pernah ada sebelumnya.

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menyusun dan mengubah suatu gagasan abstrak menjadi ciptaan yang realistis, asli dan tidak ada duanya (Sudirga, 2017, p. 14). Kreativitas adalah berpikir kreatif dalam rangka mencapai suatu tujuan atau mencari solusi atas suatu permasalahan. Ciri-ciri kreativitas dalam seni yaitu: (1) ‘kegilaan’ ide/ gagasan, (2) keberagaman bentuk, (3) tidak stereotip, (4) kelancaran ekspresi, (5) imajinasi, dan (6) orisinalitas (Sugiarto, 2019, p. 19). Kreativitas dapat dimiliki seseorang jika ia memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimilikinya (Zulfina, 2014, p. 2). Selain itu untuk memunculkan kreativitas dibutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik) (Muharianto, 2018, p. 3). Kreativitas dinyatakan dalam bentuk-bentuk kreatif, baik berupa benda maupun ide gagasan yang pada akhirnya akan menghasilkan

produk kreatif sebagai “kriteria puncak” dalam menilai tinggi rendahnya kreativitas seseorang.

Kreativitas merupakan suatu proses berpikir, dan akan menjadi nyata apabila diwujudkan dalam bentuk karya. Pada umumnya, kreativitas diartikan dengan daya atau kemampuan untuk mencipta, tetapi sebenarnya kreativitas memiliki arti yang lebih, yaitu meliputi : 1. Kelancaran menanggapi suatu masalah, ide atau materi. 2. Kemampuan untuk menyesuaikan diri dalam setiap situasi. 3. Memiliki keaslian atau selalu dapat mengungkapkan sesuatu yang lain daripada yang lain. 4. Mampu berpikir secara integral, bisa menghubungkan yang satu dengan yang lain serta dapat membuat analisis yang tepat (Suhaya, 2016, p. 6).

Graham Wallas menjelaskan tentang 4 tahap proses kreativitas yakni tahap 1) Persiapan/ *preparation*, adalah tahap pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan masalah. 2) Inkubasi/ *incubation*, adalah tahap individu mengeramkan pikiran dalam alam sadarnya. 3) Iluminasi/ *ilumination*, adalah tahap timbulnya *insight*, inspirasi, atau gagasan baru. 4) Verifikasi/ *verification*, adalah tahap evaluasi dimana ide atau kreasi diuji terhadap realitas (Munandar, 2002, p. 59). Sementara itu Rhodes merumuskan teori 4P “*four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. 1) Pribadi *(person),* berarti bahwa kreativitas adalah ungkapan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan. 2) Proses *(process),* berarti bahwa pentingnya merangsang siswa untuk melibatkan diri dalam berbagai kegiatan kreatif. 3) Pendorong *(press),* berarti bahwa mewujudkan bakat kreatif diperlukan dorongan dan dukungan dari

lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, dan dorongan dari dalam diri (motivasi internal). 4) Produk *(product)*, berarti bahwa kita harus menghargai produk hasil kreativitas (Munandar, 2002, p. 26).

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir luar biasa yang dapat dimiliki setiap orang. Kreativitas tidak hanya diartikan sebagai kemampuan menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, melainkan kelancaran berfikir mengenai ide dan gagasan yang unik, serta daya imajinasi yang kuat. Kreativitas juga merupakan suatu kemampuan berpikir solutif atau mampu memecahkan berbagai masalah dengan cara berfikir menyebar, dalam berbagai situasi dan kondisi. Seorang yang kreatif bebas berekspresi dan berimajinasi. *The creativity process involves exploring and gathering different inspirations, ideas, experimentation, and creation* (Probosiwi, 2019, p. 81). Artinya proses kreativitas melibatkan eksplorasi dan pengumpulan berbagai inspirasi, ide, eksperimen, dan kreasi Seorang yang kreatif juga mampu mencipta produk-produk baru dengan cara berfikir kreatifnya. Kreativitas adalah embrio dari adanya inovasi di segala bidang. Oleh karenanya dibutuhkan manusia-manusia kreatif untuk memajukan sebuah negara.

Kreativitas dapat diartikan: 1) kemampuan menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada; 2) kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemaslahan; 3) kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/ motivasi; 4) kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru. Oleh karenanya kreativitas ini didasari dengan: kelenturan

(*fleksibility*), kelancaran (*fluencely*), kecakapan (*smartly*), dan kepandaian (*intellegency*) (Campbell, 2017, p. 35). Dengan demikian kreativitas berhubungan dengan daya pikir, mental dan juga jiwa manusia dalam menciptakan, menemukan dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupannya.

Kreativitas berkaitan dengan serangkaian faktor kejiwaan kehidupan manusia (Alisjahbana, 1983, p. 56). Orang yang kreatif adalah mereka yang mampu menggunakan daya pikir serta imajinasinya dalam memecahkan permasalahan sehari-hari. Seseorang dapat dikatakan memiliki potensi kreatif jika memiliki ciri-ciri berikut: kemampuan umum di atas rata-rata (*over average ability*), kreativitas di atas rata-rata (*over average creativity*), dan keliaran berpikir (*thinking out of the box*) (Sugiarto, 2019, p. 5). Sedangkan Gowan Treffinger memiliki 3 konsep tingkatan kreativitas di antaranya adalah 1) Tingkat Kreatif, 2) Tingkat Psikodelik, dan 3) Tingkat Iluminatif. Tingkat kreatif ditandai oleh timbulnya pemikiran yang divergen dan baru secara intuitif, atau penemuan pikiran baru yang hidup di masyarakat itu. Tingkat psikodelik yakni perluasan pikiran dan perasaan (*expansion of mind and emotion*). Tingkat imajinatif/ iluminatif adalah sudah teresapinya empat tahap proses kreatif sehingga menghasilkan produk berupa bentuk (pola, model, struktur, dan konsep) yang sebelumnya belum atau tidak dikenal oleh kelompok manusia tertentu.

Ada dua tipe atau cara berpikir, yakni tipe berpikir divergen dan konvergen. Berpikir divergen adalah berpikir kreatif untuk memberikan bermacam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada kuantitas, keragaman dan originalitas jawaban. Lawan dari

berpikir divergen (cara berpikir menyebar) adalah konvergen (cara berpikir terpusat). Tipe berpikir divergen biasanya dimiliki oleh orang yang mampu menghasilkan atau memproduksi ide-ide baru (kerap dikaitkan dengan kreativitas), sedangkan tipe berpikir konvergen dimiliki oleh orang yang hanya menganalisis ide dan dikaitkan dengan kemampuannya menyelesaikan masalah, tes, atau soal (Sugiarto, 2019, p. 14). *Divergent thinking is quickly becoming a buzzword in many educational contexts as we identify ways to prepare current learners for future demands* (O'Byrne, 2018, p. 182). Artinya, berpikir divergen yakni berpikir dengan cara berbeda, dengan cepat menjadi kata kunci dalam banyak konteks pendidikan, dan untuk mempersiapkan pelajar saat ini untuk tuntutan masa depan. Berpikir divergen secara umum memiliki karakteristik: (a) lateral, artinya memandang suatu persoalan dari beberapa sisi, (b) divergen, menyebar berbagai arah untuk menemukan banyak jawaban, (c) holistik-sistemik, bersifat menyeluruh-global, (d) intuitif-imajinatif, (e) independen, dan (f) tidak teramalkan (*unpredictable*) (Haryanto, 2005, p. 7).

Berpikir kreatif adalah kemampuan otak seseorang pada tingkat tertinggi yang diperlukan untuk membangun pengetahuan pada dirinya (Handoko, 2017, p. 87). Perlu adanya rangsangan dan media-media tertentu untuk membuat manusia dapat memunculkan pemikiran yang kreatif. Selain itu kemampuan berpikir kreatif juga tidak terlepas dari faktor lingkungan, sosial dan budayanya. Faktor yang melingkupi kehidupan manusia itu akan sangat mempengaruhi kreativitasnya. Sejalan dengan itu Wulandari (2019, p. 326) menegaskan "*In general, the development of creative character can be carried out through*

personal approaches, drivers, processes and products. Creativity cannot be released with the environment. In developing creativity, each individual must do many forms of interaction with the environment to stimulate new ideas" yang berarti bahwa pengembangan karakter kreatif dapat dilakukan melalui pribadi pendekatan, pribadi, proses dan produk.

Kreativitas tidak bisa dilepaskan dengan lingkungan pribadi subjek. Dalam mengembangkan kreativitas, setiap individu harus melakukan berbagai bentuk interaksi dengan lingkungan untuk merangsang ide-ide baru. Kemampuan kreatif ini dapat dipupuk dan dikembangkan salah satunya melalui media pendidikan (Kusumastuti, 2010, p. 1). Pendidikan seni dapat menjadi media dalam menstimulasi sikap dan sifat kreatif individu, baik pada anak-anak maupun orang dewasa. Pada pendidikan formal, kreativitas dapat ditumbuhkan melalui kegiatan mengeksplorasi dan memberikan kebebasan siswa untuk berekspresi (Hikmawati, 2013, p. 2).

Setiap anak memiliki bakat kreatif, bila ditinjau dari segi pendidikan (Priyanto, 2014, p. 41). Bakat kreatif dapat dikembangkan, sehingga perlu dipupuk sejak usia dini. Lembaga pendidikan memiliki peran yang besar untuk mengembangkan daya kreativitas seseorang (Siswandi, 2011, p. 99). Potensi berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui usaha pembelajaran sehingga di dalam dunia pendidikan berpikir kreatif dipercaya sebagai elemen untuk mensinergikan dengan pencapaian tujuan belajar mengajar. Sifat dan sikap siswa dapat dibentuk dengan memunculkan daya imajinasi dan daya kreatif sebagai basis untuk menemukan hal-hal baru, inovatif serta kritis. Dalam kegiatan pembelajaran,

kreativitas siswa sangat penting karena kreatif diartikan sebagai berfikir melakukan sesuatu untuk menghasilkan atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Sehingga indikator kemampuan dan ketercapaian pembelajaran salah satunya adalah kreativitas siswa dalam memecahkan masalah, berpikir cerdas dan kreatif dalam menciptakan sebuah inovasi atau karya baru.

Dalam dunia pendidikan, sebuah pengajaran diharapkan dapat membentuk siswa yang kreatif. Kekreatifan tersebut menjadi suatu potensi yang amat baik untuk menunjang prestasi. Sementara itu Torrence mengungkapkan ciri-ciri perilaku kreatif di antaranya: 1) Berani dalam pendirian, berarti ia berani mempertahankan pendiriannya meskipun tidak sama dengan kebanyakan orang. 2) Memiliki sifat ingin tahu. 3) Mandiri dalam berpikir dan menilai sesuatu. 4) Menjadi orang yang berpikir dengan tugas-tugasnya. 5) Bersifat intuitif atau mendasarkan pada gerak hati dalam pemenuhan kebutuhan. 6) Orang yang teguh. 7) Tidak mudah menerima penilaian dari orang lain, meskipun banyak orang yang menyetujuinya (Munandar, 2002, p. 55).

Guilford menjelaskan faktor-faktor penting dalam perencanaan dan kemampuan kreatif di antaranya adalah: 1) *Fluency*, kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. 2) Fleksibilitas, kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. 3) Originalitas, kemampuan untuk mencetuskan gagasan-gagasan asli. 4) Elaborasi, kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail terperinci. 5) *Redifinition*, kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat sudut lain daripada cara-cara yang lazim (Alisjahbana, 1983, p. 54).

Sifat kreatif merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa. Meskipun setiap orang dapat memilikinya, namun tidak semua mampu memunculkan dan mengembangkannya dengan baik. Sifat kreatif biasa ditemukan pada manusia yang memiliki kemampuan untuk berfikir di atas rata-rata. Oleh karenanya sifat kreatif sesungguhnya berhubungan dengan kemampuan kognitif atau intelegensi seseorang. Seorang yang kreatif mampu berfikir secara divergen atau menyebar, dimana seseorang mampu memandang suatu persoalan dari berbagai sisi sehingga dapat menemukan berbagai jawaban yang solutif. *If more attention, time and space could be given to creative work which values becoming, more students would benefit from the humanising process* (Chappel, 2012, p. 26). Artinya seorang yang kreatif butuh mendapat banyak perhatian dan apresiasi, karena waktu, tenaga, dan ruang dapat menjadikannya sesuatu yang bermanfaat.

Kemampuan berpikir divergen dapat distimulasi dan ditingkatkan melalui upaya pendidikan. Pembelajaran didesain untuk mencetak generasi bangsa yang kreatif dan unggul. Pembelajaran tersebut dapat menggunakan kegiatan-kegiatan yang tidak biasa seperti praktik dan pembelajaran di luar kelas. Siswa akan merasakan bebas dan senang sehingga mereka mampu memunculkan sifat kreatifnya secara alami.

Kreativitas adalah kemampuan luar biasa dalam menemukan ide-ide baru yang bermanfaat dan bermakna bagi kehidupan. Kreativitas dapat dibentuk dan dikembangkan sejak dini melalui kegiatan seni yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Adapun indikator anak yang kreatif di antaranya keluwesan, kelancaran berpikir, imajinasi, kecakapan, orisinalitas, kepandaian, keberanian,

dan kegilaan ide. Semua hal itu akan didapatkan jika anak memiliki kebebasan ruang dan waktu untuk berekspresi.

Penelitian yang dilakukan peneliti menunjukan bahwa anak kelas IV dan V di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang merupakan pribadi-pribadi yang memiliki kreativitas. Hal tersebut dapat diketahui ketika siswa dirangsang dengan kegiatan-kegiatan aktif seperti *workshop* pembuatan dan pertunjukan Wayang Gaga. Adapun ciri-ciri kreativitas yang terlihat pada siswa kelas IV dan V dalam kegiatan penelitian tersebut, di antaranya adanya kegilaan ide/ gagasan, kelancaran berpikir dan berbicara, kebebasan ekspresi, imajinasi yang liar dan orisinalitas dalam pembuatan dan pertunjukan Wayang Gaga. Melalui analisis 4P (Pribadi, Proses, Pendorong dan Produk) menunjukan bahwa siswa kelas IV dan V memiliki kreativitas yang dapat dilihat dari wujud dan ide gagasannya. Secara wujud, kreativitas dapat dilihat dari produk hasil pembuatan Wayang Gaga yang beraneka ragam. Kemudian secara ide/ gagasan dapat dilihat dari kelancaran siswa dalam berpikir dan imajinasi, sehingga terwujudlah pertunjukan Wayang Gaga yang berbeda dan memiliki kebaruan.

2.2.4 Anak Sekolah Dasar

Setiap anak memiliki peluang untuk belajar dengan gayanya masing-masing. Pembelajaran pun diberikan sesuai dengan usia perkembangannya (Lase, 2017, p. 105). Perkembangan individu anak merupakan integrasi dari beberapa proses, yakni biologis, kognitif, dan sosio-emosional, yang berimplikasi dengan beberapa aspek di antaranya 1) aspek perkembangan fisik dan motorik, 2) aspek

perkembangan kognitif dan intelektual, 3) aspek perkembangan sosial 4) aspek perkembangan bahasa, 5) aspek perkembangan emosi, 6) aspek perkembangan kepribadian dan seni, 7) aspek perkembangan moral dan agama (Latifa, 2017, p. 187).

Anak pada jenjang pendidikan sekolah dasar sedang mengalami pertumbuhan awal fisik dan kejiwaan, sehingga sangat tepat untuk menanamkan karakter di dalam pribadinya (Nurseto, 2015, p. 116). Usia anak adalah waktu yang tepat dalam membelajarkan segala sesuatu. Di Indonesia, anak yang tergolong dalam usia sekolah pada tataran pendidikan dasar pada umumnya adalah anak yang berusia 6-12 tahun. Karakteristik anak yakni menyukai kegiatan yang aktif dan menyenangkan. Anak usia sekolah dasar di antaranya cenderung menyukai kegiatan yang aktif seperti bergerak, bermain, melihat dan mencoba (praktik), dan berkelompok. Selain itu anak usia sekolah dasar sudah mulai mengenal interaksi sosial dengan baik seperti kepada teman-temannya dan gurunya. Dengan demikian anak usia sekolah dasar telah mencapai kematangan dalam berhubungan dengan sesama.

Jean Piaget (1896-1980) merumuskan tahap perkembangan intelektual anak menjadi empat yaitu: 1) Tahap sensori motorik (usia 0–2 tahun). 2) Tahap preoperational konkret (usia 2–6 tahun). 3) Tahap operasionalisasi (usia 6–12 tahun). 4) Tahap operasi formal (12 tahun ke atas) (Ibda, 2015, p. 27). Berdasarkan pendapat Piaget tersebut anak usia sekolah dasar termasuk dalam kategori tahap operasional yang telah mampu berpikir secara rasional, seperti menalar untuk menyelesaikan masalah yang konkret (aktual). Oleh karenanya

pendidikan bagi anak di sekolah dasar semestinya memberikan pengalaman belajar yang nyata (konkret) sehingga membentuk mental dan nalar yang rasional. Menurut Chaca, (2017, p. 50) *As such the approach should promote academic achievement, social and emotional development, acquisition of technical skills, and a general ability to contribute to society*. Artinya pendekatannya harus mempromosikan prestasi akademik, sosial dan perkembangan emosional, perolehan keterampilan teknis, dan kemampuan umum untuk berkontribusi pada masyarakat.

Dalam bidang ilmu psikologi perkembangan, fase anak sekolah dalam usia sekolah dasar memiliki kemampuan intelektual, berbahasa, bersosial, emosional, moral, keagamaan dan motorik (Yusuf, 2009, pp. 178–184). Anak usia sekolah dasar telah memiliki kemampuan intelektual seperti membaca, menulis, berhitung, berpikir konkret, dan memiliki daya *problem solving* yang cukup. Anak di usia sekolah dasar juga memiliki kemampuan berbahasa di antaranya telah mampu berkomunikasi dengan orang lain, menyatakan isi hati, ide, gagasan atau pendapatnya, serta telah mampu merangkai kata atau kalimat dengan baik.

Perkembangan sosial anak usia sekolah dasar yakni anak telah mampu menyesuaikan diri di lingkungannya dan memiliki kemauan untuk bekerjasama dalam suatu kelompok. Perkembangan emosi anak usia sekolah dasar juga mempengaruhi dalam proses belajarnya. Anak telah mampu melihat dan merasakan serta dapat mengekspresikan perasaan dengan hal-hal yang nyata, seperti kegembiraan, kecemburuan, kekecewaan, dan lain sebagainya. Adapun perkembangan anak dalam bidang keagamaan, anak telah memiliki kesadaran

untuk berdoa, beribadah dan melakukan kegiatan sosial seperti beramal. Dan yang terakhir adalah kemampuan motorik yang dimiliki anak usia sekolah dasar di antaranya adalah kelebihan dalam bergerak atau aktivitas motorik yang lincah, sehingga sangat tepat untuk membelajarkan berbagai keterampilan pada anak seperti kegiatan berkesenian ataupun olahraga.

Anak sekolah dasar merupakan anak yang berusia 6-12 tahun yang telah memiliki kemampuan fisik atau motorik, berbahasa, berhitung, bersosialisasi, berkreasi seni, dan memiliki kesadaran pada agama atau kepercayaan. Anak sekolah dasar dengan kemampuan tersebut cenderung menyukai kegiatan yang aktif dan menyenangkan, seperti bergerak, bermain dan bernyanyi. Pembelajaran akan berhasil jika kegiatannya mampu menarik minat anak untuk ikut serta di dalamnya. Pembelajaran untuk anak sekolah dasar sudah semestinya menerapkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan konkret untuk mengasah kepekaan anak dalam berpikir, berkreasi dan bertindak.

Penelitian ini melibatkan siswa-siswi kelas IV dan V di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Pada perkembangannya, mereka adalah anak dalam rentang usia 10-11 tahun, Usia tersebut tergolong dalam tahap operasional, dimana anak telah mampu berpikir rasional seperti menalar dan menyelesaikan masalah baik secara verbal maupun tindakan. Kegiatan pembelajaran yang tepat pada anak di tahap operasional adalah dengan menyajikannya kegiatan yang aktif serta kegiatan yang memberikan pengalaman secara langsung.

Anak usia sekolah dasar merupakan pribadi yang berada pada fase operasional konkret dimana anak telah mampu menalar dan melakukan hal-hal

yang sifatnya aktual. Dalam kegiatan penelitian ini anak-anak diajak untuk belajar membuat dan mempertunjukan Wayang Gaga dalam waktu sehari saja. Hasilnya anak dapat membuat dan mempertunjukan Wayang Gaga di hadapan teman-temannya sendiri. Dari pengamatan peneliti, siswa cenderung lebih meminati kegiatan belajar semacam ini dibandingkan dengan pembelajaran klasikal dan teoretis yang hanya sekedar pengetahuan atau hafalan. Antusiasme anak dilihat dari sikap semangat, aktif berkomunikasi, keingintahuan yang tinggi dan ekspresif dalam menyampaikan ide/gagasan yang dimiliki. Selain itu beragam tokoh dalam pertunjukan Wayang Gaga membuat anak menjadi kreatif karena anak mencoba memainkannya dengan gaya bicaranya sendiri, sehingga timbul keberanian dan kreativitas dalam pengembangan dialog dan alur cerita.

2.2.5 Pendidikan Seni bagi Anak Sekolah Dasar

Pendidikan seni merupakan pendidikan yang menggunakan seni sebagai medianya. Seni dalam hal ini digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau monoton dengan cara-cara mendidik yang konvensional. Seni menciptakan keindahan, baik dalam persepsi maupun wujud nyata, serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Bidang seni erat kaitannya dengan daya cipta atau kreativitas. Pendidikan seni dapat menunjang atau mempengaruhi dan meningkatkan daya kreativitas manusia. Seni dapat memfasilitasi setiap orang untuk menuangkan atau mencurahkan segala kreativitas berdasarkan kehendaknya masing-masing (Suhaya, 2016, p. 2).

Pendidikan seni mengintegrasikan kemampuan fisik, intelektual dan

kreativitas, serta mempertautkan pendidikan, kebudayaan, dan kesenian secara lebih dinamis dan bermakna (Rohidi, 2014a, p. 9). Namun begitu, seni dalam pendidikan formal masih sering dianggap sepele. Hal ini karena pandangan para orang tua yang menganggap bahwa seni tidaklah penting untuk prestasi dan masa depan anak-anaknya. Fokus utama prestasi di sekolah pada umumnya adalah bidang-bidang akademis seperti sains, ekonomi dan sosial, sehingga menafikan bidang-bidang non akademis seperti seni, olahraga, dan keterampilan yang lain. Padahal setiap anak atau peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda. Anak yang tidak bisa dalam bidang akademis tidak selalu berarti tidak memiliki kemampuan di bidang lain. Oleh karenanya pendidikan seni mampu menyeimbangkan dan mengintegrasi bidang akademis dan non akademis dengan baik.

Pendidikan Seni merupakan sarana untuk pertumbuhan mental dan kreativitas anak. Dalam pendidikan seni di sekolah dasar, konsep pendidikan seni diarahkan pada pembentukan sikap, sehingga terjadi keseimbangan intelektual dan sensibilitas, rasional dan irasional, akal pikiran dan kepekaan emosi (Suhaya, 2016, p. 4). Pendidikan seni disekolah merupakan upaya untuk mengembangkan kecerdasan dan kreativitas anak. Selain itu pendidikan seni juga mampu menumbuh kembangkan bakat seni yang dimiliki peserta didik. Pemberian materi seni dalam pendidikan di sekolah dasar memperhatikan kebutuhan dasar perkembangan anak di usia anak.

Anak di usia sekolah dasar adalah masa dimana anak bebas berekspresi, berimajinasi dengan cara bermain. Dalam mengarahkan proses pembelajaran seni

untuk ranah kreativitas, diperlukan metode yang menyenangkan seperti mengkolaborasikan dengan permainan. Kebebasan ekspresi pada diri anak menggiring anak untuk berani memunculkan suatu yang baru, baik ide maupun tindakan yang mengarah pada sifat kreatif. Pendidikan seni di sekolah dasar bertujuan untuk menciptakan iklim yang harmonis, yakni dengan kegiatan kreasi dan apreasiasi yang menyenangkan. Anak di usia sekolah dasar memiliki berbagai kemampuan dalam perkembangannya, di antaranya adalah kelincahan dalam bermain. Aktivitas bermain yang dapat memuaskan fisik dan jiwa anak di usia tersebut. Oleh karena itu pendidikan di sekolah dasar sangat tepat jika menggunakan metode bermain. Karena anak menjadi senang dan tertarik untuk mengetahui lebih dalam. Permainan tradisional memiliki ciri yang punya unsur tradisi dan berkaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu (Saputra, 2017, p. 92). Wayang merupakan salah satu kesenian yang mengandung unsur bermain sebagai landasan maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut.

Pendidikan seni merupakan pemanfaatan seni sebagai media dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Seni sebagai media pendidikan mendorong persepsi inderawi pada anak sehingga memunculkan kemampuan berkreativitas pada anak. Pendidikan seni menghubungkan banyak aspek, di antaranya pendidikan itu sendiri dengan seni dan budaya. Seni itu sendiri juga terkait dengan budaya. Oleh karenanya dalam memberikan pendidikan seni banyak menggunakan cara-cara berkesenian dan memperkenalkan kesenian lokal yang arif. Beberapa contoh yakni dengan mengenalkan wayang sebagai suatu

produk kearifan lokal masyarakat Jawa yang *adiluhung* sejak dini, bahkan dari usia sekolah dasar. Alasannya, kearifan lokal penting diberikan pada tingkat pendidikan dasar agar peserta didik tidak kehilangan nilai dasar kulturalnya, tidak kehilangan akar sejarahnya serta memiliki wawasan dan pengetahuan atas penyikapan realitas sosial dan lingkungannya secara kultural (Sularso, 2016, p. 73). Pendidikan seni di sekolah merupakan upaya mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa sekaligus memupuk karakter siswa. Pendidikan seni yang ideal untuk anak sekolah dasar yaitu pendidikan yang menyenangkan dan memberikan kesempatan pada anak untuk bebas berkreasi dan berekspresi.

Pendidikan seni bagi anak sekolah dasar merupakan hal yang penting dan harus dikembangkan. Pendidikan seni untuk anak sekolah dasar setidaknya bertujuan untuk menghadirkan keindahan atau kegembiraan dalam proses belajar. Pada penelitian ini menyajikan pendidikan seni pada anak kelas IV dan V di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang dengan menggunakan media Wayang Gaga. Hasilnya, anak merasa tertarik dan gembira dalam mengikuti kegiatan tersebut. Pendidikan seni melalui pemanfaatan kesenian lokal selain dapat meningkatkan kreativitas juga dapat membuat anak menghargai kebudayaanya sendiri.

2.2.6 Pendidikan Seni Kolaboratif Sekolah-Masyarakat

Kolaborasi adalah suatu penggabungan dua atau lebih elemen untuk mencapai hasil yang lebih baik. Kolaborasi adalah kata kerja yang biasa digunakan pada kegiatan berkesenian, pendidikan, pemerintahan, bisnis, dan sosial. Dalam kegiatan berkolaborasi terdapat interaksi dari dua atau lebih elemen yang berpadu

untuk mencapai tujuan yang sama. Kolaborasi merupakan suatu bentuk interaksi, baik secara langsung maupun tidak langsung oleh antar individu, kelompok ataupun komunitas untuk berproses dalam mencapai keharmonisan serta kebermanfaatan secara bersama.

Kolaborasi adalah keterlibatan saling menguntungkan antara para peserta dalam aktivitas yang terkoordinasi untuk memecahkan masalah-masalah bersama. Hubungan kolaboratif memiliki karakteristik antara lain: (1) memiliki tujuan bersama, (2) memiliki struktur kegiatan yang jelas, (3) terdapat negosiasi-negosiasi, (4) memiliki interaktivitas, dan (5) independen (Sugiarto, 2018, p. 35). Tindakan kolaborasi dapat dilakukan oleh guru atau pengajar untuk mendukung tujuan pendidikan secara khusus.

Dalam bidang pendidikan, kata "kolaborasi" digunakan untuk menyebut suatu metode pembelajaran yang melibatkan berbagai pihak seperti individu atau siswa yang dibentuk menjadi kelompok oleh guru untuk mendapatkan aktivitas berinteraksi dan bertukar pikiran satu sama lain. Namun bila dipahami lebih dalam, pendidikan kolaboratif tidaklah sama dengan pembelajaran kolaboratif.

> "Teori pendidikan kolaboratif sesungguhnya tidak tepat apabila disamakan dengan pembelajaran kolaboratif, sebab pembelajaran kolaboratif hanya membatasi interaksi kolaboratif dalam konteks pembelajaran di sekolah antara siswa dengan sesama siswa dengan mereduksi perbedaan-perbedaan siswa sebagai individu. Pembelajaran kolaboratif merupakan salah satu bagian dari implementasi pendidikan kolaboratif di kelas formal yang terbatas oleh waktu dan tempat pembelajaran". (Sugiarto, 2018, p. 36).

Pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*) merupakan salah satu pendekatan belajar yang berakar dari Vygotsky, seorang psikolog Rusia yang terkenal dengan teori perkembangan anak. Paz Denen berpendapat

"*Collaborative learning is a learning method that uses social interaction as a means of knowledge building*" (Roberts, 2004, p. 205). Artinya, pembelajaran kolaboratif adalah metode pembelajaran yang menggunakan interaksi sosial sebagai sarana membangun pengetahuan. Pendidikan kolaboratif tidak hanya sebagai sebuah metode, melainkan sumber dan media yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Tentu saja pendidikan kolaboratif lebih luas cakupannya dibandingkan dengan pembelajaran kolaboratif. Pendidikan kolaboratif bersifat lebih fleksibel dan terbuka.

Selain di sekolah, pendidikan juga dapat berlangsung di luar sekolah. Dalam UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 dinyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, non-formal dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah pada umumnya dan memiliki jenjang yang jelas. Pendidikan non-formal merupakan pendidikan di luar sekolah, memiliki ruang dan waktu yang jelas, terstruktur, namun terselenggara di luar jalur formal, seperti lembaga, bimbingan belajar, sanggar, dan lain sebagainya. Kemudian pendidikan informal adalah pendidikan keluarga dan lingkungan yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab.

Pendidikan kolaborasi sekolah-masyarakat merupakan keterjalinan antara pendidikan formal dengan pendidikan informal. Pendidikan kolaboratif sekolah-masyarakat dapat dilakukan dimana saja, baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Pendidikan kolaborasi seperti ini sebenarnya telah banyak diterapkan dalam praktik pembelajaran di sekolah secara tidak sadar. Masyarakat, terkhusus masyarakat yang ada pada lingkup sekolah, menjadi sumber belajar untuk para

siswa, dan juga guru. Guru pun sudah seharusnya memiliki metode mengajar yang mampu mengkolaborasi ide, teknik dan pengetahuan. *Teacher must be collaborating with such ideas, techniques, art insight, and knowing the character of objects* (Probosiwi, 2019, p. 81–82).

Materi yang diberikan dapat berupa pengetahuan, keterampilan, kearifan lokal, karya seni maupun seni pertunjukan yang ada di masyarakat. Materi yang demikian dengan dipadukan dengan pembelajaran praktik dapat membuat anak memiliki pengalaman tersendiri yang membentuk kemampuan berpikir holistiknya. *There was a holistic process in experiential learning which allowed students to identify, clarify, and keep focused on their problem* (Hulaikah, 2020, p. 887). Adanya proses holistik dalam pembelajaran pengalaman yang memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan tetap fokus pada masalah mereka. Sejalan dengan hal tersebut Guyotte, (2015, p. 31) mengemukakan "*there is much to be gleaned from the experiences of our students in such contexts where inquiry, exploration, collaboration, empathy and creativity are brought to the forefront of the curriculum"* ada banyak yang harus diperoleh dari pengalaman siswa dalam konteks seperti itu dimana penyelidikan, eksplorasi, kolaborasi, empati, dan kreativitas dibawa ke garis depan kurikulum. Adapun upaya yang dapat dilakukan pihak sekolah untuk mengajak peserta didik mengenal kebudayaan setempat, yakni dengan cara mengundang seniman, komunitas atau paguyuban seni di lingkungan setempat untuk dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Dibutuhkan kerjasama antara pihak sekolah atau

penyelenggara, dengan seniman atau komunitas sebagai pihak yang diundang untuk memberikan materi pada peserta didik.

Pendidikan kolaboratif adalah suatu metode pendidikan yang melibatkan berbagai pihak. Pendidikan kolaboratif bersifat fleksibel dan terbuka. Pendidikan kolaboratif menekankan pada kegiatan interaksi antar pihak. Praktik pendidikan kolaboratif dapat melibatkan masyarakat, seniman, kelompok atau komunitas tertentu untuk berbagi ilmu. Pendidikan kolaboratif juga dapat dilakukan di luar kelas. Pendidikan kolaboratif sekolah-masyarakat merupakan upaya meningkatkan pengetahuan dengan cara mendatangkan anggota masyarakat yang berkompeten pada bidang tertentu, sehingga terjadi interaksi antara komponen masyarakat dan sekolah yang menghasilkan pengalaman baru yang bermanfaat.

Penelitian ini dengan sengaja menghadirkan komunitas Wayang Gaga selaku bagian dari masyarakat ke dalam proses pembelajaran di sekolah. Komunitas Wayang Gaga disini bertugas mengajarkan cara membuat wayang yang terbuat dari *suket* (Wayang Gaga) sampai pada mengajarkan bagaimana memainkannya dalam sebuah pertunjukan sederhana. Hasil dari kegiatan pembelajaran antara masyarakat dengan elemen sekolah (siswa, guru, dan kepala sekolah) menjadikannya sebagai suatu praktik pendidikan kolaboratif. Manfaat dari pendidikan kolaboratif sekolah dan masyarakat adalah keterjalinan hubungan yang harmonis antar masyarakat dan pihak sekolah, menambah wawasan dan keterampilan, serta dapat menghadirkan pengalaman baru bagi siswa dan komunitas itu sendiri kaitannya dengan penyelenggaraan pendidikan kolaboratif.

2.2.7 *Performance Studies*

Seni Pertunjukan (*performance)* menurut Alan. P Mariam berasal dari kata kerja "*to perform*" yang memiliki arti mengerjakan sesuatu atau kemampuan menyelesaikan sesuatu pekerjaan dalam sebuah pertunjukan seni drama, musik atau tari yang lazim dipahami sebagai teatrikal (Murgiyanto, 1992, p. 59). Sedangkan Sedyawati (2002, p. 1) menjelaskan bahwa seni pertunjukan merupakan sebuah ungkapan budaya, wahana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya, dan perwujudan norma-norma estetik-artistik yang berkembang sesuai dengan zaman. Dari dua penjelasan tersebut dapat diambil garis besar bahwa seni pertunjukan adalah kegiatan mempertunjukan unsur-unsur seni sebagai pengungkapan nilai-nilai budaya yang indah dan bersifat dinamis menyesuaikan ruang dan waktu. Sedangkan pengertian dari *performance studies* sendiri merupakan sebuah kajian akan seni pertunjukan.

Seni Pertunjukan merupakan wadah bagi seni-seni yang lain. Itu mengapa Seni pertunjukan begitu kompleks dan besar cakupannya. Begitupun dengan kajian seni pertunjukan/ *Performance studies*. Kajian seni pertunjukan dianggap suatu hal yang kompleks karena di dalamnya tidak hanya mengkaji satu unsur seni, melainkan kolaborasi dari banyak unsur dan komponen seni. Schecner (2013, p. 2) dalam tulisannya yang berjudul "What is Performance" juga menegaskan bahwa seni pertunjukan terdiri dari bermacam jenis.

> *Performances occur in many different instances and kinds. Performance must be construed as a "broad spectrum" or "continuum" of human actions ranging from ritual, play, sports, popular entertainments, the performing arts (theatre, dance, music), and everyday life performances to the enactment of social professional, gender, race, and class roles, and on to*

> *healing (from shamanism to surgery), the media, and the internet* (Schecner, 2013, p. 2).

Pertunjukan adalah semua perilaku seseorang individu di depan orang lain dan memiliki pengaruh pada orang tersebut (Indriyani, 2019, p. 91). Pertunjukan juga dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas yang memiliki makna. Seni pertunjukan adalah sebuah aktivitas berkesenian yang diwujudkan dalam sebuah penampilan yang disengaja adanya, sehingga dalam setiap perilakunya memiliki makan. Seni pertunjukan dipertontonkan untuk mendapatkan pengakuan dan apresiasi dari penontonnya.

Seni pertunjukan semakin hari semakin berkembang. Adapun perkembangannya melibatkan suatu proses dan *progress* untuk memenuhi selera pasar seni pertunjukan (penonton). Tuntutan dan selera masyarakat juga menjadi pemicu seniman untuk terus berkreasi dan berinovasi dalam menciptakan bentuk karya baru yang lebih segar dan menarik. Seni pertunjukan tampil dalam berbagai bentuk, seperti halnya suatu kesenian harus dikembangkan dengan salah satu cara yakni memperbarui unsur-unsur pendukungnya sehingga menjadi lebih dinamis dan memunculkan makna yang baru (Arisyanto, 2017, p. 75). Adanya pengembangan akan perubahan gaya pertunjukan merupakan imbas dari kemajuan zaman yang mempengaruhi selera masyarakat yang semakin berkembang akibat kemajuan di berbagai bidang. Seni pertunjukan di era modern ditandai dengan kreativitas seniman dalam mengkolaborasi pertunjukan dengan bidang seni yang lain, seperti memadukan seni musik, seni tari, seni rupa, seni peran bahkan seni tutur, sehingga menjadi kesatuan bentuk pertunjukan yang beragam.

2.2.7.1 Bentuk Seni Pertunjukan

Jenis dan bentuk pertunjukan berkaitan dengan materi pertunjukan, meliputi teater, tari, musik, sedangkan bentuknya dapat berupa tradisional, kreasi atau pengembangan, dan modern atau kontemporer (Jazuli, 2001, p. 72). Menurut C. Geertz, seni pertunjukan dan bentuk-bentuk lain seperti pergelaran budaya, termasuk seni pertunjukan tradisional, harus dilihat sebagai jendela-jendela istimewa untuk memahami pandangan dunia dan etos kelompok-kelompok etnis tertentu dengan nilai dan pemahaman, kebiasaan, dan norma tersendiri (Santosa, 2013, p. 229).

Seni pertunjukan terbagi dalam unsur, struktur dan pola-pola tertentu. Unsur-unsur karya seni adalah tokoh dan penokohan, tema, amanat dan pesan (Ratna, 2014, p. 167). Bentuk pertunjukan meliputi aspek-aspek yang menunjang di antaranya pelaku, gerak, suara, dan rupa (Cahyono, 2006, p. 4). Seni pertunjukan itu diciptakan, dilakonkan, dipertahankan, dan dikembangkan oleh masyarakatnya sendiri (Santosa, 2013, p. 229). Beberapa macam pertunjukan seni ditujukan untuk pelestarian dan pemanfaatan budaya suatu daerah sekaligus dapat berfungsi sebagai hiburan dan merupakan potensi untuk kegiatan pariwisata (Elina, 2018, p. 312).

Seni pertunjukan difungsikan sebagai pengungkapan sejarah, keindahan alam, kesenangan, pendidikan, pengiring upacara ritual, hiburan, dan lain-lain (Bandem, 1996, p.19). Seni juga difungsikan sebagai media pendidikan, salah satu contoh perwujudan pendidikan karakter dalam pertunjukan seni adalah estetika/ keindahan yang nampak jelas sehingga menimbulkan rasa kagum dan

penghargaan terhadap realitas kehidupan dan ciptaan Tuhan secara keseluruhan. Contoh yang lain yakni tema, pesan dan amanat yang tersirat dalam pertunjukan menjadi pembelajaran secara tidak langsung berupa nila-nilai, norma dan ajaran dalam hidup.

Bentuk seni pertunjukan adalah unsur yang penting dalam mewujudkan sebuah pertunjukan yang utuh. Bentuk seni pertunjukan dapat dinilai dan dievaluasi, sehingga visual dalam sebuah penyajian karya sangat penting untuk memunculkan kesan keindahan. Bentuk seni pertunjukan sesuai dengan konsep dari (Cahyono, 2006, p. 4) meliputi aspek pelaku, gerak, suara dan rupa. Peneliti telah melakukan observasi awal sebelum melaksanakan penelitian lapangan di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang, yakni dengan berfokus pada bentuk pertunjukan Wayang Gaga. Temuan dalam penelitian menunjukan bahwa 1) Pelaku: Wayang Gaga dimainkan atau diperankan oleh lebih dari satu orang, tanpa ada kriteria jumlah. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan peran dan instrumen musik apa yang akan digunakan, serta jumlah tim yang dibutuhkan. 2) Gerak: Pertunjukan Wayang Gaga hanya memperlihatkan gerak tangan dalang yang memegang dan memainkan wayang. 3) Suara: Pertunjukan Wayang Gaga menyertakan musik keroncong *live* yang dibawakan oleh teman-teman pemusik, dan 4) Rupa: merupakan visualisasi dari pertunjukan Wayang Gaga, yakni dengan ditampilkannya wujud wayang *suket* beraneka ragam/ karakter, dekorasi panggung berupa kain penutup di depan dalang dan di belakang Dalang sebagai layar proyektor.

2.2.8 Seni Wayang dan Fungsinya

Wayang adalah warisan budaya tradisional Indonesia yang telah mendunia. Wayang adalah sebuah mahakarya dan salah satu karya agung dunia, karena seni wayang mengandung berbagai nilai, mulai dari falsafah hidup, etika, spiritualitas, musik (*gending-gending* gamelan), hingga estetika bentuk seni rupa yang amat kompleks (Nurgiyantoro, 2011, p. 21). Arti filsafat yang lebih dalam lagi adalah bayangan kehidupan manusia, atau angan-angan manusia tentang kehidupan manusia (Susilo, 2017, p. 114).

Wayang merupakan salah satu bentuk seni budaya tradisional bangsa Indonesia yang telah tumbuh dan berkembang selama lebih dari 1000 tahun (Purwanto, 2018, p. 2). Asal mula pertunjukan Wayang adalah sebagai sarana untuk ritual pemujaan roh nenek moyang yang disebut dengan *hyang* dan *syaman*. *Hyang* menjadi wayang dan *syaman* menjadi dalang. Masyarakat zaman dahulu mempercayai bahwa untuk meminta pertolongan kepada roh nenek moyang harus menggunakan sebuah media yang diwujudkan dalam bentuk gambar maupun patung. Selama berabad-abad wayang berkembang dan dikenal luas oleh masyarakat khususnya di daerah Jawa dan Bali. Adapun tokoh-tokoh pendahulu yang berjasa dalam mengembangkan budaya wayang yakni Sunan Kalijaga dan Raden Patah (Nanda, 2010, p. 12).

Cerita yang digunakan dalam pertunjukan wayang purwa pada umumnya diambil dari cerita Mahabarata dan Ramayana. Wayang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh atau lakon yang berwatak baik dalam menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak jahat. Petikan cerita yang diangkat dalam

pertunjukan wayang memiliki nilai dan pesan moral bagi masyarakat atau para penontonnya. Tidak heran jika pertunjukan wayang masih tetap eksis hingga saat ini, meskipun hanya bisa kita temui pada acara-acara tertentu. Pada pertunjukan wayang, umumnya menampilkan lakon protagonis dan antagonis yang masing-masing memiliki karakter yang berbeda. Ada makna dan nilai-nilai yang terkandung dari setiap ucapan, baik itu yang spontan maupun mengikuti teks dialog/ narasi.

Cohen (2014, p. 4) membedakan dua tipe pertunjukan wayang di Jawa. Tipe pertama adalah "tradisional"; yang mengacu pada pertunjukan pertunjukan berbahasa Jawa dengan iringan standar gamelan, biasanya berdurasi sepanjang malam, dipentaskan dalam konteks ritual, prosesi adat, tradisi atau keagamaan, dan sifatnya terbuka bagi masyarakat dan khalayak umum secara gratis. Tipe kedua yakni wayang "pasca-tradisional", terkadang di Indonesia dirujuk sebagai *wayang kontemporer* yang dipentaskan di luar konteks ritual, dan diadakan di dalam gedung-gedung pertunjukan seperti teater atau di galeri seni. Wayang pasca-tradisional menunjukan hubungan baru antara penampil (*performer*) dengan anggota masyarakat yang maju seperti perkumpulan atau komunitas-komunitas, serta memiliki model dan sifat lebih dinamis dalam lintas dunia seni kontemporer.

Kemunculan karya wayang kontemporer dari para seniman Indonesia menandakan adanya gerak perkembangan di dalam usaha menafsirkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan seni pewayangan tradisional memasuki medan kesenian yang lebih luas sehingga seni pewayangan tidak menjadi seni yang beku (Riyanto, 2018, p. 1). Wayang kontemporer sebagai bentuk dari

transformasi wayang klasik yang timbul melalui gagasan para pelaku seni guna mempertahankan minat masyarakat terhadap pertunjukan wayang (Hariyadi, 2018, p. 102). Adanya wayang kontemporer bukan bermaksud menentang gaya atau pakem tradisional yang telah ada, melainkan menjadi sebuah upaya atau strategi dalam menciptakan suasana baru di dunia seni pewayangan dan menjadi khasanah budaya yang dinamis tanpa merusak nilai-nilai esensial yang ada pada wayang.

Wayang mengandung ajaran tentang hidup yang dapat dicontoh masyarakat dalam rangka *memayu hayuning bawana* (Wahyudi, 2011, p. 77). Itulah mengapa wayang juga sering disebut memiliki nilai tuntunan. Nilai-nilai tersebut merupakan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Namun, hingga saat ini masih banyak yang tidak menyukai kesenian wayang. Kesenian wayang dianggap suatu yang kuno dan tidak relevan lagi di zaman sekarang. Oleh karenanya, banyak perubahan yang dilakukan pelaku seni wayang untuk membuat pertunjukannya semakin menarik.

Kondisi zaman yang kian berani, memperlakukan cerita wayang dan pertunjukan wayang sebagai sesuatu yang tidak bersifat statis dan mengalami "keterbukaan" sehingga segala sesuatunya dapat dirubah dan dikreasikan (Nurgiyantoro, 2003, p. 13). Namun, perubahan itu tidak dilakukan semata-mata untuk merusak makna dari wayang, melainkan hanya memberikan sentuhan yang berbeda pada teknik dan penampakan luarnya saja, sedangkan prinsip, nilai dan fungsi dari wayang tetaplah sama, yakni suatu kegiatan yang bertalian erat dengan tradisi kepercayaan dan pendidikan. Wayang merupakan sebuah hasil budaya

dimasa lalu yang patut dijaga agar tetap hidup. Hal tersebut didasari pentingnya menghargai sebuah kesenian yang bersejarah dan bermakna serta memiliki banyak kebaikan, di antaranya didapatkan kebaikan ilmu dan pesan-pesan yang terkandung dalam ceritanya. Sebuah usaha konservatif untuk seni wayang dilakukan oleh beberapa seniman dan komunitas-komunitas seni dengan cara menginterpretasikan kembali inti dan makna dari Wayang yang dikemas dengan menambahkan unsur-unsur kebaruan serta mengkolaborasi dengan seni-seni yang lain.

Wayang dalam Bahasa Jawa berarti Bayangan, yang dalam Bahasa Jawa disebut *ayang-ayang*. Oleh karena boneka-boneka yang digunakan dalam pertunjukan itu berbayangan atau memberi bayang-bayang, maka dinamakan wayang (Mulyono, 1982, p. 9). Wayang merupakan salah satu seni pertunjukan nusantara, yang sebaran pendukungnya meliputi wilayah Asia Tenggara, yakni di wilayah Indonesia, Malaysia dan Thailand. Tercatat ada beberapa jenis Wayang Kulit (Jawa, Bali, Kelantan, Kedah, Johor), Wayang Gedhog (Jawa), Wayang Golek (Sunda, Jawa), Wayang Suluh (Jawa), Wayang Krucil (Jawa), Wayang Golek Menak (Jawa), Wayang Cepak (Cirebon), Wayang Lemah (Bali), Wayang Melayu (boneka satu tangan yang boleh bergerak, Malaysia), Wayang Siam (Thailand, Malaysia), Wayang Suket (Jawa Banyumas) baik yang berbentuk dua dimensi atau pun tiga dimensi, dipertunjukkan dengan layar ataupun tanpa layar (Rohidi, 2014, p. 4).

Di era globalisasi pertunjukan wayang paling tidak memiliki beberapa fungsi, di antaranya: (1) sebagai sarana pendidikan, (2) sebagai refleksi nilai-nilai

estetis, (3) sebagai sarana mencari nafkah, dan (4) sebagai hiburan sosial. Wayang sebagai media hiburan sosial juga dapat berarti menjadi suatu sarana berkomunikasi antar makhluk sosial lainnya. Karena adanya wayang di masyarakat akan mempertemukan masyarakat yang lain, berbaur dan melakukan komunikasi. Baik tentang dunia nyatanya, maupun reaksi tentang pertunjukannya. Sementara itu, menurut (Kroger, 2019, p. 399) *five potential uses for puppets in education (1) generating communication, (2) supporting a positive classroom climate, (3) enhancing creativity, (4) fostering co-operation in and integration into a group, and (5) changing attitudes*. Hal tersebut memiliki arti lima potensi penggunaan boneka dalam pendidikan yakni (1) menghasilkan komunikasi, (2) mendukung iklim kelas yang positif, (3) meningkatkan kreativitas, (4) mendorong kerja sama dan integrasi ke dalam kelompok, dan (5) mengubah sikap. Kemudian, di era kini wayang juga dapat menjadi media baru untuk berkomunikasi.

Wayang kulit in the new media concept can be said as a form of media development (Hadiprahada, 2019, p. 112). Kalimat tersebut memiliki arti bahwa Wayang kulit menjadi konsep media baru yang dapat dikatakan sebagai bentuk pengembangan media di masa kini. Meskipun begitu, kesenian wayang yang dahulu pernah ada tetap dilestarikan dan menjadi suatu pertunjukan yang mahal karena sudah tidak banyak lagi adanya. Sampai saat ini ada banyak jenis wayang yang dipertunjukkan khususnya di Indonesia. Beberapa jenis wayang, periode serta fungsinya dipetakan oleh (Mulyono, 1982, p. 164) dalam bukunya yang berjudul Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depannya, sebagai berikut.

Tabel 2.2 Jenis Wayang dan Periodenya

JENIS WAYANG	NAMA WAYANG	TAHUN	ISI CERITA
1. Wayang Kulit	1. Bayangan	±1500	Upacara agama
	2. Kulit Purwa	SM	Mahabarata & Ramayana
	3. Kidang Kencana	±872/903	Mahabarata & Ramayana
	4. Gedog	±1556	Panji
	5. Wayang Klitik Kulit	±1563	Damarwulan
	6. Madya	±1648	Sesudah Parikesit/ Gendrayana
		±1850	(Kediri)
	7. Kuluk		Cerita dari Kerajaan Demak-
	8. Dupara	±1830	Yogya
		±1830	Cerita dari Kerajaan Demak-
	9. Wahana		Surakarta
	10. Kancil	±1920	Cerita zaman sekarang
	11. Perjuangan	±1925	Dongeng binatang
		±1943	Cerita perjuangan (permainan
	12. Adam Marifat		anak)
	13. Jawa	±1940	
		±1940	Olah tasawuf
	14. Suluh		Sejarah Indonesia/ Pangeran
	15. Pancasila	±1947	Diponegoro
	16. Wahyu	±1947	Perjuangan kemerdekaan
	17. Sejati	±1963	Sesudah ajaran Pancasila
		±1972	Agama Katholik
			Sejarah
2. Wayang Daun	1. Rontal Purwa	±934	Mahabarata & Ramayana
	2. Daun Kluwih	±1316	Permainan bocah
3. Wayang Kain	1. Beber Purwa	±1361	Mahabarata & Ramayana
	2. Beber Gedog	±1564	Panji
4. Wayang Kayu	1. Golek Sunda	±1808	Mahabarata & Ramayana
	2. Klitik	1564	Damarwulan
	3. Krucil/ Golek Purwa	1584	Mahabarata & Ramayana
	4. Tengul	XIX	Amir Hamzah
	5. Golek Purwa Jakin Nata	±1965	Mahabarata
5. Wayang Orang	1. Wayang Wong	±1760	Mahabarata & Ramayana
	2. Pethilan		Mahabarata, Ramayana & Panji
6. Wayang *Suket*, Bambu, Logam, Kertas.	1. Permainan/ Dolanan anak	±1997	Alat permainan/ cerita pewayangan untuk anak di desa
7. Wayang Batu	1. Candi-candi	IX-XV	Mahabarata & Ramayana

Pada pertunjukan wayang, dikenal sosok Dalang yakni aktor yang memainkan wayang, dan lakon atau tokoh yang diperankan (Marsaid, 2016, p. 103). Pertunjukan wayang dimainkan oleh seorang dalang. Dalang adalah pemain utama sekaligus pemimpin dari keseluruhan kegiatan pertunjukan wayang atau lazimnya disebut dengan istilah *pakeliran*. Dalang menurut usianya terbagi menjadi dalang anak dan dalang dewasa. Dalang anak adalah seorang dalang yang umurnya sekitar 7-14 tahun (Junaidi, 2014, p. 43) tetapi perkembangannya juga muncul anak berumur 5-6 tahun menjadi dalang. Dalang anak pada umumnya menampilkan *pakeliran* pendek atau fragmen, yang berorientasi pada permainan dan pembelajaran (profan dan edukatif) (Junaidi, 2014, p. 93). Dalang dewasa merupakan dalang yang biasanya kita temui dalam acara-acara besar atau komersil yang berusia lebih dari 17 tahun.

Pada umumnya pertunjukan wayang konvensional memiliki beberapa elemen pertunjukan di antaranya adalah Dalang, *Kelir, Blencong, Kothak, Keprak/ Kepyak, Kayon/ Gunungan*. Sementara elemen tambahan yang mendukung audio pertunjukan adalah seperangkat gamelan, *niyaga, sindhen* dan *gerong*. Dalang adalah seorang yang mempertunjukan dan memainkan wayang. Ada tiga varian ideologi dalang, yaitu ideologi konservatif, pragmatis, dan ideologi progresif (Jazuli, 2011, p. 69). *Kelir* adalah kain putih yang dibentangkan sebagai media bayang-bayang wayang. *Blencong* adalah lampu minyak yang digunakan untuk menciptakan bayangan. *Kothak* adalah peti tempat menyimpan wayang kulit. *Keprak/ kepyak* adalah logam yang digunakan untuk memukul peti agar menimbulkan bunyi *thek-thek-thek*. *Kayon/ gunungan* adalah wayang berbentuk

gunungan dengan motif gambar pegunungan, hutan dan bangunan masa lampau serta seisi jagat raya.

Tentang pelaksanaan dan alat-alat pergelaran pada Wayang, Mulyono (1982, p. 129) mengklasifikasikannya berdasarkan pelaksana, alat dan audio visual. Pelaksana pada pergelaran wayang adalah Dalang, *Niyaga, Suarawati.* Alat-alat yang digunakan dalam pergelaran adalah Wayang itu sendiri, batang pisang (biasanya 2 batang), *kelir*/ layar, *blencong* (dulunya lampu minyak, sekarang digantikan dengan petromax), *kothak* (tempat menyimpan wayang, biasanya diletakkan di samping kiri badan dalang), *cempala* (yang dipakai ada 2, yakni besar dan kecil), *kepyak* (sedikitnya 2 keping logam), gamelan (kurang lebih ada 15 jenis instrumen). Kemudian unsur-unsur audio visual pada Wayang ada *Sabetan* (gerak wayang), *Janturan* (biasanya ditandai gamelan yang dimainkan secara perlahan), *Cariyos*/ cerita (tanpa diiringi gamelan), *Suluk*, Tembang, *Ginem*/ dialog (pengaturan suara tiap karakter tokoh), *Dodokan/ kepyakan, Gendhing-gendhing, Penggerong* (penyanyi laki-laki) dan *sindenan*.

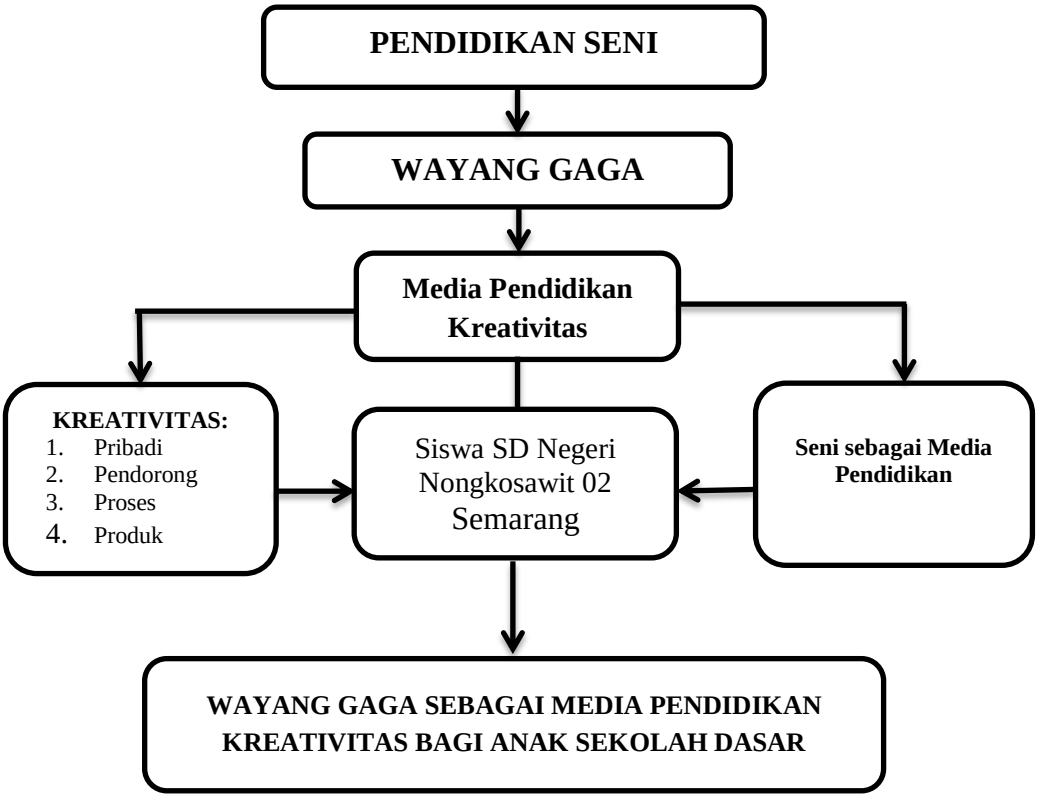
Pertunjukan Wayang adalah pertunjukan yang bercerita dengan menggunakan media wayang/ boneka/ replika tokoh yang dimainkan oleh dalang. Wayang tidak hanya sebagai media hiburan melainkan juga media edukasi dan penerangan. Pertunjukan wayang selain menghibur juga memuat nilai-nilai kehidupan yang dapat diteladani. Wayang kontemporer merupakan pengembangan wayang tradisional. Keberadaannya menjadi sebuah pilihan tontonan yang menarik, tanpa bermaksud menandingi keberadaan wayang

tradisional. Perbedaan wayang tradisional dengan kontemporer adalah cara penyajiannya, sementara konten dan fungsinya tetaplah sama.

Sesuai dengan perkembangannya, baik wayang klasik maupun wayang kontemporer, semuanya dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar (Saiputri, 2017, p. 5). Wayang tergolong media tiga dimensi yang dapat dilihat, disentuh dan diamati secara detail sehingga anak dapat merasakan pengalaman belajar yang sesungguhnya. Menggunakan media pembelajaran berupa wayang pun merupakan suatu motivasi yang baik untuk pembelajaran. Selain itu, belajar dengan media wayang juga dapat menanamkan rasa cinta anak terhadap budayanya sendiri.

Wayang Gaga merupakan wayang yang telah diujicobakan oleh peneliti dengan cara digunakan sebagai media pendidikan kreativitas di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Wayang Gaga digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran praktik di kelas IV dan V, khususnya pada bidang seni budaya. Wayang Gaga adalah wayang yang terbuat dari *suket* sehingga ramah lingkungan, dan dapat dengan mudah ditemukan di sekitar lingkungan sekolah. Wayang Gaga dapat dengan mudah dibuat karena bahan bakunya yang mudah didapatkan. Hasil berupa Wayang Gaga tersebut kemudian dimainkan dalam suatu pertunjukan singkat. Wayang Gaga dimainkan oleh dalang dewasa dari Komunitas Wayang Gaga dan dalang anak-anak dari siswa kelas IV dan V SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang yang telah ditunjuk oleh tutor. Pertunjukan tersebut menghasilkan suatu interaksi antara pemain dan penonton sehingga mendorong siswa menjadi pribadi yang berani dan percaya diri, dimana karakter tersebut mencirikan sifat kreatif.

2.3 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Wayang Gaga merupakan objek material yang akan dikaji dalam penelitian ini. Sementara subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas IV dan V di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, Wayang Gaga dengan segala potensinya digunakan untuk media pendidikan kreativitas pada anak kelas IV dan V di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Masalah dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori kreativitas (4P) yang meliputi pribadi, proses, pendorong, dan produk, serta menggunakan konsep seni sebagai media pendidikan. Sehingga penelitian ini diberi judul "Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas Bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang".

BAB 5

BENTUK PERTUNJUKAN WAYANG GAGA

5.1 Wayang Gaga

Wayang Gaga merupakan salah satu jenis kesenian wayang yang ada di masa kini dan tengah berkembang di Kota Semarang, Jawa Tengah. Wayang Gaga berbeda dengan wayang kulit pada umumnya. Konsep yang diusung Wayang Gaga adalah wayang yang terbuat dari bahan-bahan alam. Wayang Gaga sendiri terbuat dari *suket* (bahasa jawa) atau rerumputan. Dalam perkembangannya, Wayang Gaga juga bisa dibuat dari bahan-bahan alam lain yang didapatkan di sekitar lingkungan seperti ranting pohon, akar pohon, padi, hingga dedaunan. Wayang Gaga dibuat dengan cara dianyam, dijalin, dan dibentuk seperti wayang. Bentuk wayang sifatnya tidak pakem dan dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan sang pembuat.

Gambar 5.1 Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2019)

Gambar 5.1 di atas memperlihatkan bentuk atau wujud dari Wayang Gaga. Wayang tersebut terbuat dari rumput. Tampak ada wayang yang masih hijau dan ada yang sudah mengering. Bentuk dan ukuran Wayang Gaga tidak memiliki patokan, boleh berukuran besar ataupun kecil serta bentuknya dapat disesuaikan dengan selera pembuatnya.

Wayang Gaga dimainkan oleh beberapa dalang dan seorang Bayan sebagai narator atau yang memimpin jalannya pertunjukan. Pertunjukan Wayang Gaga diiringi dengan musik Keroncong secara *live*. Wayang Gaga dapat dipertunjukkan di segala acara baik formal maupun nonformal, baik di acara skala kecil hingga besar. Wayang Gaga berfungsi untuk media hiburan dan sarana edukasi bagi penontonnya, baik anak-anak, muda-mudi, maupun orang dewasa. Namun dalam misinya, Wayang Gaga lebih berkonsentrasi pada anak kecil, yakni untuk media pendidikan sekaligus penanaman karakter anak di masa kini.

Gambar 5.2 Penampilan Komunitas Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.2 di atas memperlihatkan aktivitas pertunjukan Wayang Gaga oleh Komunitas Wayang Gaga Semarang. Pertunjukan Wayang Gaga tersebut memperlihatkan permainan wayang suket dua karakter dengan dua orang dalang yang memainkannya, seorang Bayan sebagai narator, dan empat orang pemusik keroncong yang mengiringi pertunjukan. Di belakang layar juga terdapat bayang-bayang Kape Kopi sebagai penggambaran suasana para tokoh sedang berada di warung kopi. Komunitas Wayang Gaga diundang untuk menjadi salah satu bagian dari penampil acara. Foto ini diambil pada saat pentas di acara Kendali seni Kendal, bertempat di lapangan kecamatan Kaliwungu Kendal pada 28 Desember 2019.

Wayang Gaga merupakan sebuah seni pertunjukan wayang kontemporer dari Kecamatan Mijen, Kota Semarang, Jawa Tengah. Wayang Gaga terbentuk dari rangkaian 2 kata yaitu Wayang dan Gaga. Wayang adalah sebuah benda bernilai seni yang terbuat dari bahan kulit, kayu, rumput, dan lain sebagainya yang dapat dimainkan dalam sebuah pertunjukan dengan lakon-lakon tertentu. Sedangkan *Gaga* (bahasa jawa) memiliki arti kebun, sehingga Wayang Gaga merupakan wayang yang terbuat dari bahan-bahan alam yang didapatkan di kebun. Di sisi lain, Wayang Gaga juga memiliki arti bahwa kesenian wayang tersebut berasal dari Desa Umbulsari yang dulunya sering disebut Kampung Gaga oleh warga sekitar. Dengan demikian, secara etimologi penamaan Wayang Gaga dirujuk dari arti kata *Gaga* (kebun) sekaligus menyiratkan sebutan bagi wilayah Kampung Umbulsari (Kampung Gaga) sebagai identitas dari daerah tempat diciptakannya kesenian tersebut.

Wayang Gaga merupakan salah satu jenis kesenian wayang yang menggunakan *suket* sebagai bahannya. Wayang Gaga terbuat dari rerumputan (*suket*: dalam bahasa jawa) atau bahan alam lainnya yang sejenis dengan rumputan. Oleh karenanya, Wayang Gaga juga sering disebut wayang *suket* oleh masyarakat. Wayang *suket* sendiri merupakan wujud tiruan wayang kulit 3 dimensi yang dibuat dari *suket* atau rumput. Jenis rerumputan yang digunakan biasanya adalah rumput alang-alang yang tumbuh liar dan biasa ditemukan di kebun, sawah atau hutan. Selain rumput alang-alang, Wayang Gaga juga bisa dibuat dari material alam lain seperti akar, ranting, *klobot* jagung, dan bahan-bahan lain yang bisa ditemukan di lingkungan sekitar.

Wayang *suket* sebenarnya telah lama ada. Pada zaman dahulu wayang *suket* diciptakan untuk media permainan anak, sehingga wayang *suket* tergolong sebagai salah satu jenis permainan tradisional anak. Orang tua yang bekerja sebagai petani di desa biasanya membuatkan mainan wayang *suket* untuk anaknya. Wayang *suket* zaman dahulu biasanya terbuat dari daun padi yang kering atau *dami* (bahasa jawa), sehingga ukurannya cenderung kecil. Wayang *suket* dibuat dari rerumputan kering yang dianyam dan dijalin hingga membentuk karakter wayang yang diinginkan. Bentuknya yang unik membuat wayang *suket* menjadi permainan tradisional anak yang digemari pada masanya. Kekurangan dari wayang *suket* yakni tidak dapat bertahan lama karena bahannya yang mudah mengering, busuk dan rapuh. Selain menjadi sebuah permainan, wayang *suket* ini juga bisa digunakan untuk cendera mata atau hiasan dinding atau interior, maupun hiasan eksterior rumah.

Gambar 5.3 Wayang Gaga biasa digunakan anak untuk bermain
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2018)

Gambar 5.3 di atas menjelaskan bahwa Wayang Gaga dapat digunakan untuk media bermain anak-anak. Pada gambar di atas terlihat anak sedang mengimajinasikan sesuatu dan bercerita dengan menggunakan Wayang Gaga.

Gambar 5.4 Wayang Gaga yang terbuat dari tanaman padi
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2018)

Gambar 5.4 di atas menjelaskan bahwa Wayang Gaga dapat dibuat dari berbagai macam jenis tumbuhan, seperti padi, ilalang, klobot jagung, akar, dan

lain sebagainya. Gambar tersebut merupakan Wayang Gaga yang dibuat dari tanaman padi segar.

Gambar 5.5 Wayang Gaga digunakan sebagai hiasan interior
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2018)

Gambar 5.5 di atas menjelaskan bahwa Wayang Gaga tidak hanya dapat digunakan untuk permainan atau pertunjukan, melainkan dapat digunakan untuk hiasan atau dekorasi di dalam maupun di luar ruangan.

Wayang *suket* tidak hanya sebagai barang mati yang digunakan untuk pajangan atau permainan anak. Dalam perkembangannya, wayang *suket* kemudian dijadikan suatu bentuk pertunjukan wayang sama halnya dengan wayang kulit atau wayang purwa. Tidak diketahui sejak kapan wayang *suket* ada atau diciptakan. Namun, diketahui bahwa pelopor pertunjukan wayang *suket* adalah seorang dalang asli dari Kota Tegal yang bernama Slamet Gundono. Beliau adalah seorang dalang terkenal yang pernah mengenyam pendidikan di STSI Surakarta dengan konsentrasi Pedalangan.

Slamet Gundono sangat mahir memainkan wayang jenis apapun, tidak terkecuali wayang *suket*. Karena kemahirannya dalam memainkan wayang *suket*, beliau diberi julukan sebagai Maestro dalang *suket*. Hal tersebut juga dikarenakan beliau yang telah mempopulerkan pertunjukan wayang *suket*. Meskipun wujud wayang terbuat dari *suket*, namun pembawaan cerita mengilhami cerita wayang pada umumnya. Kecintaannya terhadap wayang *suket* membuat Slamet Gundono mendirikan sebuah sanggar di Kota Tegal yang diberi nama "Sanggar *Suket*". Di tempat itulah Slamet Gundono mengajak masyarakat serta siapapun yang tertarik pada wayang *suket* untuk belajar memainkan wayang *suket*. Selain belajar memainkan, Slamet Gundono juga mengajak masyarakat untuk ikut berproses kreatif bersama Sanggar *Suket*. Proses kreatif tersebut dilakukan bersama anggota sanggar dan kini telah menghasilkan karya-karya yang menarik serta berhasil dipentaskan pada berbagai acara, baik di dalam negeri maupun luar negeri.

Gambar 5.6 Slamet Gundono Maestro Dalang *Suket*
(sumber: https://www.kompasiana.com/akhmadfatkhulamin)

Gambar 5.6 di atas menjelaskan bahwa Slamet Gundono merupakan sosok dalang yang menginspirasi Komunitas Wayang Gaga Semarang untuk menciptakan konsep pertunjukan Wayang *Suket* yang baru dan mempertunjukkannya pada masyarakat Kota Semarang, serta khalayak yang lebih luas.

Kepopuleran wayang *suket* oleh Slamet Gundono menyebarkan inspirasi bagi para seniman wayang di kota-kota lain untuk ikut menggiatkannya. Salah satunya adalah Komunitas Wayang Gaga dari Mijen, Semarang. Komunitas tersebut melakukan kegiatan berkesenian dengan menggunakan wayang-wayang kontemporer dari *suket* atau rumput. Ide awal komunitas ini juga terinspirasi dari sosok Slamet Gundono, sebagai maestro wayang *suket* yang terkenal dengan permainan wayangnya yang bagus. Bahkan setelah mengetahui bahwa dalang Slamet Gundono meninggal dunia yakni pada 4 Januari 2014 (usia 47 tahun), Komunitas Wayang Gaga berniat untuk menjadikan kegiatan berkeseniannya untuk *tribute to* Slamet Gundono.

Meskipun ide penciptaan Wayang Gaga terinspirasi dari Alm. Slamet Gundono, namun Komunitas Wayang Gaga tidak ingin menyamakan pertunjukan wayangnya seperti beliau. Melalui pengamatan terhadap pertunjukan-pertunjukan wayang *suket* yang telah ada, Komunitas Wayang Gaga kemudian menciptakan kebaruan tersendiri, yakni pertunjukan wayang *suket* yang sederhana, dinamis dan kekinian. Komunitas Wayang Gaga Semarang menciptakan gaya permainannya sendiri dengan menggunakan wayang *suket* yang dibawakan dengan cerita yang santai serta dipadukan dengan musik keroncong *live* yang dimainkan oleh para

pemusik. Selain itu Wayang Gaga juga dimainkan oleh banyak dalang dengan berbagai macam tokoh dan karakter, sehingga, bentuk pertunjukan Wayang Gaga cenderung seperti wayang boneka. Hal tersebut ditegaskan melalui wawancara peneliti dengan pendiri Komunitas Wayang Gaga yakni Pambuko Septiardi, sebagai berikut.

> Pada awalnya kita ingin *tribute to* Slamet Gundono sebagai masternya atau maestro wayang *suket*. Seiring berkembangannya zaman kami berpikir dan melihat prospek kedepan. Wayang *suket* itu kan sudah banyak ada sebelumnya, di berbagai daerah di Jawa. Melihat prospek kedepan, kalau seperti itu kan kita tidak akan dapat muncul, jika mengangkat nama wayang *suket* pada umumnya. (wawancara dengan Pambuko Septiardi, 24 Desember 2018)

Gambar 5.7 Pertunjukan Wayang Gaga pada awal terbentuknya Komunitas (sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2015)

Gambar 5.7 di atas memperlihatkan keadaan pada awal terbentuknya Komunitas Wayang Gaga dengan pertunjukannya yang sangat sederhana. Hanya menggunakan beberapa wayang *suket* ukuran besar, dan hanya dimainkan oleh

dua orang Dalang, seorang Bayan yang merangkap menjadi pemusik, dan seorang pemusik. Pertunjukannya pun belum menggunakan layar dan proyektor untuk *screening* atau menembakkan bayangan ilustrasi.

Komunitas Wayang Gaga diciptakan dan diprakarsai oleh Pambuko Septiardi, S.Pd. bersama 3 orang temannya yakni Novanto Kris Prabowo, Surya Cahyono dan Teguh Arief Ramadhani. Penamaan Wayang Gaga telah disepakati oleh anggota komunitas dengan mempertimbangkan arti dan mengorientasikan pada wilayah tempat komunitas berada. Dari segi bahasa, Gaga memiliki arti kebun. Sehingga secara etimologi, Wayang Gaga adalah wayang yang terbuat dari bahan-bahan alam atau yang berasal dari kebun (segala macam tanaman yang tumbuh di kebun). Dari sisi yang lain Wayang Gaga juga menjadi identitas wilayah kampung Gaga yang sekarang lebih dikenal dengan nama Desa Umbulsari, Kecamatan Mijen, Kota Semarang. Dahulu tempat lokasi dimana *basecamp* Komunitas Wayang Gaga berada ini dijuluki sebagai 'Kampung Gaga' karena memiliki luas wilayah kebun yang cukup banyak. Sehingga Wayang Gaga juga dapat diartikan sebagai sebuah kesenian yang lahir di 'Kampung Gaga'. Hal tersebut diperkuat dengan petikan wawancara bersama pendiri Komunitas Wayang Gaga, sebagai berikut.

> Secara harfiah tidak begitu spesifik. Namun yang terpenting kami ambil dari filosofinya saja. Wayang Gaga sendiri terbentuk karena kesamaan ideologi dan kesatuan visi, jadi kalau dijabarkan nama Wayang Gaga diambil karena yang pertama kita sama-sama bermain wayang *suket*, dan kami modifikasi. Kemudian yang kedua kami berada di wilayah Desa Umbulsari yang dulunya warga menyebut sebagai Kampung Gaga, dan memang *Gaga* sendiri artinya adalah kebun. Jadi Komunitas Wayang Gaga adalah temen-temen yang mempunyai gagasan dan pendapat yang sama, visi-misi bersama, dan sepakat mengangkat nama Wayang

Gaga tersebut. (wawancara dengan Pambuko Septiardi, 24 Desember 2018)

Wayang Gaga berbeda dengan wayang kulit atau pertunjukan wayang pada umumnya. Jika wayang kulit biasanya dimainkan oleh seorang Dalang, berbeda dengan Wayang Gaga yang dimainkan oleh beberapa Dalang. Hal ini dikarenakan setiap tokoh atau karakter, dimainkan oleh satu orang Dalang. Sehingga jika dimunculkan banyak tokoh, semakin banyak pula Dalangnya. Selain itu, dalam pertunjukan Wayang Gaga menyertakan seorang Bayan yang bertugas memberikan narasi, dan beberapa orang pemusik yang memainkan musik Keroncong secara langsung atau *live*.

Wayang Gaga dipertunjukkan dengan unik dan sederhana. Pertunjukannya mengalir, kreatif, dinamis dan tidak terpaku pada pakem wayang pada umumnya. Bentuk pertunjukan atau permainannya yang mudah, membuat Wayang Gaga dapat dimainkan oleh siapapun, tidak terkecuali anak-anak. Bahasa yang digunakanpun merupakan bahasa sehari-hari yang santai. Pemain dapat menggunakan Bahasa Jawa, baik krama maupun ngoko, Bahasa Indonesia resmi maupun non resmi, dan boleh juga menggunakan bahasa-bahasa gaul yang akrab di telinga masyarakat baik di kalangan muda ataupun tua. Tak jarang, dalam pertunjukannya, Komunitas Wayang Gaga mengajak serta anak-anak untuk memainkannya di atas panggung dan bertindak sebagai Dalang sungguhan. Anak-anak merasa tertarik dan pada akhirnya mau ikut bagian dalam pertunjukan secara spontandan bersemangat. Anak-anak bahkan tidak malu untuk menuju panggung dan merespon percakapan Dalang yang lain.

Gambar 5.8 Bayan menarasikan cerita dengan gaya yang lucu dan komunikatif
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.8 di atas menjelaskan tentang keadaan pertunjukan Wayang Gaga dimana sang Bayan menuturkan cerita atau menarasikan cerita dihadapan para penonton. Bayan menggunakan busana yang berbeda disetiap kesempatan, karena menyesuaikan tema cerita atau permintaan pihak pengundang. Bayan juga mengedepankan interaksi antar penyaji dan penonton dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan menarik sebagai umpan balik.

Gambar 5.9 Pertunjukan Wayang Gaga bersama anak-anak
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2018)

Gambar 5.9 di atas adalah dokumentasi ketika Komunitas Wayang Gaga tampil di Tegalrejo Waleri untuk mengisi acara KKN bersama mahasiswa UPGRIS. Gambar tersebut menunjukkan bahwa Komunitas Wayang Gaga selalu melibatkan anak-anak untuk ikut bermain dalam pertunjukannya. Tampak anak-anak sangat antusias mendengarkan narasi dari Bayan.

Gambar 5.10 Seorang anak mampu memainkan Wayang Gaga secara spontan
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2018)

Gambar 5.8 di atas adalah dokumentasi Komunitas Wayang Gaga ketika tampil dalam acara peringatan HUT RI di Kampung Kolang-kaling Jatisari Mijen. Gambar tersebut menunjukkan bahwa anak-anak desa, terutama di usia sekolah dasar, ternyata mampu dan cukup berani memainkan Wayang Gaga di atas panggung secara spontan dan dilihat oleh banyak orang.

Wayang Gaga memang hanyalah wayang yang terbuat dari rerumputan atau *suket*. Bila dibandingkan dengan Wayang Kulit, Wayang Krucil/ kayu, atau Wayang Golek, Wayang *Suket* ini lebih mudah rusak karena bahan materialnya

yang rapuh dan mudah busuk. Namun, di balik kerapuhannya, wayang yang terbuat dari *suket* ini memiliki nilai filosofi tersendiri bagi sang pencipta. Sesuai dengan penuturan pencipta sekaligus narasumber, rumput merupakan tanaman yang tumbuhnya di bawah, tidak setinggi pohon-pohon yang lain sehingga keberadaannya sering dihiraukan bahkan diinjak-injak. Rumput dengan kerendahan hatinya mampu menerima kenyataan bahwa ia adalah tanaman yang tidak berharga dan sering diinjak hingga mati. Namun rumput mampu hidup kembali, bertumbuh dan bertumbuh bahkan semakin banyak.

> Rumput itu kan tanaman yang sering diinjak-injak, kurang berharga lah bagi sebagian orang. Namun dibalik perlakuan manusia atas rumput, ternyata ada hal yang bisa kita contoh yakni kerelaan rumput untuk diinjak, tapi dia sanggup bangkit kembali dengan bertumbuhnya kembali reremputan itu. Itulah, seperti ibarat rumput itu punya sifat rendah hati. (wawancara dengan Pambuko Septiardi, 24 Desember 2019)

Oleh karena itu, semangat hidup rumput perlu diteladani. Mereka tidak mengeluh, tidak menjerit, dan tidak membalas perbuatan manusia. Rumput begitu rendah hati sehingga dia rela terinjak-injak. Begitupun dengan wayang *suket*, meskipun sederhana bentuknya namun memiliki arti yang luar biasa, bahkan wujudnya dapat menginspirasi banyak orang untuk kembali mengingat manfaat dari rumput itu sendiri yang dapat dijadikan sebuah wayang. Semua itu menjadi harapan bersama ketika Wayang Gaga diciptakan. Wayang Gaga diharapkan mampu dikenal khalayak luas dengan kesederhanaanya, namun memiliki fungsi dan makna yang luar biasa.

Gambar 5.11 Bentuk Wayang Gaga yang terbuat dari rumput
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.11 di atas menunjukan bentuk wayang Gaga. Sekilas wayang *suket* ini kurang menarik bagi beberapa orang karena terkesan sangat sederhana. Namun wayang *suket* ini memiliki banyak nilai positif, termasuk juga nilai estetikanya ketika ditampilkan dalam sebuah pertunjukan. Wayang Gaga terbuat dari bahan alam yakni rumput/ ilalang. Biasanya wayang dibuat dari rumput yang setengah layu agar mudah dianyam dan dibentuk. Ukuran Wayang Gaga pun juga menyesuaikan selera pembuatnya, bisa kecil dan bisa juga besar. Bentuknya dapat dikreasikan sesuai karakter yang ingin ditampilkan.

Wayang Gaga merupakan bentuk pengembangan dari wayang *suket* yang pernah ada. Komunitas Wayang Gaga dengan kreativitasnya dapat menciptakan Wayang Gaga dan mengemasnya dengan pertunjukan yang menarik. Wayang *suket* yang biasanya hanya dibuat dan digunakan untuk bermain anak, nyatanya bisa digunakan untuk suatu pertunjukan yang menarik. Pertunjukan Wayang Gaga merupakan paduan antara seni rupa yang berwujud wayang *suket* beserta media instalasinya dan seni musik yang terwujud dari adanya musik keroncong yang dimainkan secara *live*. Tak jarang, Komunitas Wayang Gaga juga menggunakan layar proyektor yang digunakan untuk *screening* ilustrasi sehingga akan tampak bayangan-bayangan pada karakter tertentu.

Gambar 5.12 Pertunjukan Wayang Gaga menggunakan *Screening* Ilustrasi/ Siluet (sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.12 di atas menjelaskan bahwa pertunjukan Wayang Gaga dikemas secara menarik dengan menggunakan teknologi *screening*, yakni dengan cara menembakkan cahaya ke layar sehingga dapat digunakan untuk membentuk siluet dari wayang kertas sebagai penggambaran suasana atau ilutrasi.

Selain sebagai hiburan, Wayang Gaga juga dapat digunakan sebagai media pendidikan yang memuat ajaran-ajaran hidup serta memuat nilai moral di dalam cerita yang dibawakannya. Pertunjukan Wayang Gaga merupakan pertunjukan yang dinamis, dapat ditampilkan dalam acara formal maupun nonformal. Pertunjukan Wayang Gaga juga memiliki alur cerita yang mengalir sehingga dapat menyesuaikan situasi dan kondisi. Di dalam ceritanya sengaja diisi dengan pesan-pesan moral agar dapat menjadi perhatian para penonton dan dapat dijadikan pembelajaran. Selain itu, pertunjukan Wayang Gaga sering melibatkan penonton untuk diajak berinteraksi dengan *Bayan* atau dalang sebagai pemikat pertunjukan dan juga dapat menghidupkan suasana.

5.2 Komunitas Wayang Gaga

Kesenian Wayang Gaga lahir dari sebuah komunitas seni yang bernama Komunitas Wayang Gaga Semarang. Komunitas Wayang Gaga terbentuk 5 tahun yang lalu, tepatnya pada tahun 2015. Terbentuknya Komunitas Wayang Gaga diprakarsai oleh Pambuko Septiardi, S.Pd. yang disusul dengan bergabungnya anggota-anggota yang lain di antaranya Novanto Kris Prabowo, Surya Cahyono, Teguh Arief Ramadhani, dan teman-teman yang lain. Komunitas Wayang Gaga memiliki *basecamp* sebagai tempat untuk berkumpul dan berlatih yakni di Desa Umbulsari, Kecamatan Mijen, Kota Semarang. Komunitas Wayang Gaga berisi sekumpulan pemuda yang menyukai seni dan budaya, serta peduli akan isu pendidikan karakter pada anak. Oleh karenanya, Komunitas Wayang Gaga tidak

hanya menampilkan pertunjukan wayang, melainkan juga mengadakan *workshop* pembuatan wayang *suket*.

Pada awalnya, Komunitas Wayang Gaga dibentuk dan diprakarsai oleh seorang lelaki bernama Pambuko Septiardi, S.Pd. Beliau berprofesi sebagai seorang guru olahraga di SD Negeri Wonolopo 03. Beliau lahir di Semarang, 19 September 1989. Sejak kecil beliau tinggal di Desa Umbulsari, Kecamatan Mijen, Semarang. Desa Umbulsari dulunya disebut sebagai Kampung Gaga yang berarti kampung kebun atau kampung yang memiliki banyak lahan kebun. Oleh karenanya Pambuko Septiardi, S.Pd. terdorong untuk menciptakan kreasi wayang dari bahan kebun atau bahan yang mudah ditemukan disekitar lingkungannya. Wayang-wayang *suket* yang dibuatnya kemudian dinamai dengan Wayang Gaga.

Komunitas Wayang Gaga sebenarnya telah ada sejak 5 tahun yang lalu, tepatnya pada tahun 2015. Namun karena keterbatasan anggota serta belum adanya struktur organisasi yang jelas maka Pambuko Septiardi memilih untuk menjalankan kegiatan komunitas secara independen dan mandiri. Dua tahun berjalan, Komunitas Wayang Gaga mulai dikenal oleh masyarakat sekitar Kota Semarang. Mulai dikenalnya Komunitas Wayang Gaga oleh masyarakat didasari karena seringnya komunitas menyelenggarakan kegiatan pertunjukan baik secara swadaya maupun diundang oleh penyelenggara acara. Komunitas Wayang Gaga pernah mementaskan wayang *suket* di beberapa tempat di Semarang seperti di Mijen, Kampung Bustaman, Kampung Jatiwayang, Kelurahan Nongkosawit, Petemesan, Kampung Roro Jonggrang, Kampung Keseseh, dan lain sebagainya.

Komunitas Wayang Gaga juga pernah diundang di acara luar kota di antaranya di Kabupaten Rembang, di Jebres Solo, Kendal dan kota-kota lainnya.

Komunitas Wayang Gaga semakin sering mendapatkan undangan atau tawaran untuk ikut memeriahkan acara-acara tertentu, baik di dalam maupun di luar kota. Jam terbang yang tinggi membuat Komunitas Wayang Gaga semakin dikenal oleh masyarakat Kota Semarang dan sekitarnya. Pertunjukan wayang *suket* oleh Komunitas Wayang Gaga yang unik menjadi daya tarik bagi para penontonnya. Selain itu, Komunitas Wayang Gaga tidak hanya sekedar menampilkan pergelaran wayang *suket*, melainkan juga menyelenggarakan *workshop* pembuatan wayang *suket*.

Gambar 5.13 *Workshop* pembuatan Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2018)

Gambar 5.13 di atas memperlihatkan suasana *workshop* yang diselenggarakan oleh Komunitas Wayang Gaga di Desa Mororejo Waleri, Kendal. Foto tersebut memperlihatkan para tutor memandu anak-anak untuk membuat Wayang Gaga.

Gambar 5.14 Komunitas Wayang Gaga dalam acara Evaluasi Kegiatan Komunitas Pecinta Permainan Tradisional
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2018)

Gambar 5.14 di atas menjelaskan bahwa seringnya Wayang Gaga diundang ke berbagai acara di luar kota. Salah satunya, Komunitas Wayang Gaga pernah diundang sebagai narasumber dalam acara Evaluasi Kegiatan Komunitas Pecinta Permainan Tradisional di Jebres Solo. Pada *event* tersebut, salah satu Dalang mengenalkan Wayang Gaga kepada peserta *workshop*.

Gambar 5.15 *Workshop* Wayang Gaga di Kampung Keseseh
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2016)

Gambar 5.15 di atas memperlihatkan hasil *workshop* pembuatan Wayang Gaga di acara Dolanan Bareng Anak Kampung Keseseh, Kabupaten Semarang. Komunitas Wayang Gaga Semarang menyosialisasikan tentang Wayang Gaga dan memberikan *workshop* cara membuat Wayang Gaga kepada anak-anak di Kampung Keseseh Kabupaten Semarang, utamanya anak-anak usia sekolah dasar.

Keunikan Wayang Gaga membuat khalayak mulai mengenal dan akhirnya bergabung di dalam keanggotaan Komunitas Wayang Gaga. Dengan bertambahnya anggota baru dalam posisi inti membuat ketua komunitas yaitu Pambuko Septiardi berani memperkenalkan Komunitas Wayang Gaga kepada khalayak umum di tahun 2017. Pambuko Septiardi mencoba memperkenalkan komunitasnya pada khalayak umum dengan cara pentas dari panggung ke panggung, desa ke desa, dan dengan mengadakan *workshop* Wayang Gaga secara swadaya. Upaya mempublikasikan atau mempromosikan keberadaan Komunitas Wayang Gaga ini juga dibantu oleh beberapa rekan media, baik media cetak maupun elektronik yang meliput segala kegiatan Komunitas Wayang Gaga. Berikut adalah penuturan bagaimana proses terbentuknya Komunitas Wayang Gaga oleh narasumber.

> Komunitas Wayang Gaga terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun yang lalu atau lebih, tepatnya pada tahun 2015. Namun kami berani mendeklarasikan sebagai Komunitas Wayang Gaga yang utuh sekitar 2 tahun yang lalu. Selama 2 tahun sebelumnya kita hanya bergerak secara independen, karena memang saya yang mengawali dan berpikir bagaimana agar bisa bergerak sendiri secara mandiri, setelah itu baru bertemulah kami dengan teman-teman yang lain dan menjalin kerjasama secara tim. (wawancara dengan Pambuko Septiardi, 24 Desember 2019).

Gambar 5.16 Kegiatan *Workshop* Wayang Gaga di Dukuh Sekararum Rembang
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2018)

Gambar 5.16 di atas memperlihatkan bahwa pendiri Komunitas Wayang Gaga, Pambuko Septiardi tengah mengajarkan cara membuat Wayang Gaga kepada anak-anak di Dukuh Sekararum, Kecamatan Sumber, Kabupaten Rembang.

Gambar 5.17 Pementasan Wayang Gaga di Acara Kendali Seni Kendal
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.17 di atas menjelaskan bahwa Komunitas Wayang Gaga semakin hari semakin dikenal eksistensinya, sehingga diundang menjadi pengisi acara di beberapa acara baik di dalam maupun di luar kota.

Gambar 5.18 Pementasan Wayang Gaga di Jatiwayang yang diliput media cetak (sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2018)

Gambar 5.18 di atas memperlihatkan kegiatan pentas Komunitas Wayang Gaga di Ngemplak, Simongan, Semarang dalam rangka menyambut Hari Bahasa Ibu Internasional. Gambar tersebut menunjukkan bahwa kegiatan-kegiatan Wayang Gaga sering kali diliput oleh media, baik cetak maupun elektronik yang mengantarkan komunitas itu eksis di kalangan masyarakat Kota Semarang.

Komunitas Wayang Gaga awalnya hanya beranggotakan 4 orang, yaitu Pambuko Septiardi, Novanto Kris Prabowo, Surya Cahyono dan Teguh Arief Ramadhani. Namun lama-kelamaan Komunitas Wayang Gaga menjadi magnet bagi masyarakat sekitar, sehingga dengan sendirinya masyarakat tertarik dan ikut bergabung dalam komunitas tersebut. Keingintahuan masyarakat akan komunitas

ini sangatlah besar. Bagi mereka yang menggemari kegiatan berkesenian pasti merasa terpanggil untuk melihat lebih dekat makna dari pertunjukan Wayang Gaga. Seperti halnya peneliti, yang sangat tertarik dengan kegiatan Komunitas Wayang Gaga yang biasa menyelenggarakan *workshop* pembuatan Wayang Gaga hingga pementasan Wayang Gaga di berbagai acara.

Masyarakat lebih banyak mengetahui Komunitas Wayang Gaga dari media cetak atau elektronik, baik itu yang sifatnya *online* maupun *offline*. Beberapa pertunjukan Wayang Gaga pun sudah diunggah ke YouTube sehingga khalayak dapat menikmati sajian Wayang Gaga. Bentuk pertunjukan yang sederhana dan unik membuat banyak orang tertarik untuk mengetahuinya. Masyarakat yang tertarik dipersilahkan untuk mengenal lebih dekat Komunitas Wayang Gaga dengan cara *srawung* atau berkumpul dengan anggota komunitas. Komunitas Wayang Gaga sendiri tidak menerapkan sistem formal dalam perekrutan anggota. Semua orang boleh bergabung asalkan memiliki komitmen dan dedikasi terhadap seni dan pendidikan pada anak.

Sampai saat ini Komunitas Wayang Gaga memiliki 12 anggota inti yang sering terlibat dalam kegiatannya. Anggota inti Komunitas Wayang Gaga di antaranya; Pambuko Septiardi, S.Pd. (*Founder* dan pemusik), Novanto Kris Prabowo, Rahmat Kurniawan, Surya Cahyono (Dalang), Teguh Arif Ramadhani (*Bayan*), Suryanto (Pemusik sekaligus vokal), Rezky Devi Ananti (*Manager*), Bambang Tirta Wiadi (Pemusik), Santoso Aji Wibowo (Dalang *Screening*), Jeni Dwi Pangestu (Ilustrator dan Pemusik), Bangkit Cahyo (Narator), Alev (Videographer).

> Pembentukan Komunitas Wayang Gaga selama ini tidak menggunakan cara-cara yang formal, bahkan kami tidak membuka perekrutan anggota atau *open recruitment*. Namun secara tidak sadar, keberadaan kami menjadi sebuah magnet bagi masyarakat sekitar kami. Awalnya beberapa individu dari masyarakat tertarik, lalu pada akhirnya ikut men-*support* kegiatan kami. Tidak ada perekrutan, hanya *srawung* lalu ketika dia tertarik dan kami melihat potensi serta kebutuhan dari Komunitas yang bisa diisi olehnya, ya kami terima dengan senang hati. (wawancara dengan Pambuko Septiardi, 24 Desember 2019).

Meskipun keanggotaan Komunitas Wayang Gaga tidak selalu tetap, namun ada beberapa anggota inti yang selalu mengisi *basecamp* dan selalu mengikuti kegiatan Komunitas Wayang Gaga. Mereka adalah personil yang sejak dulu bergabung yakni pada awal terbentuknya komunitas. Komunitas Wayang Gaga berharap adanya minat teman-teman seniman untuk dapat bergabung ataupun untuk sekedar berkolaborasi dengan Wayang Gaga dalam pertunjukannya. Hal tersebut agar menjadi sebuah kerjasama yang baik untuk mengembangkan Komunitas Wayang Gaga, baik dari ide hingga bentuk pertunjukannya.

Gambar 5.19 Foto bersama anggota Komunitas Wayang Gaga Semarang
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.19 merupakan foto yang diambil setelah Komunitas Wayang Gaga tampil pada acara Kendali Seni Kendal. Peneliti berfoto dengan para pelaku dan personil lengkap Wayang Gaga.

Dalam perjalanannya, Komunitas Wayang Gaga mendedikasikan seluruh kegiatan berkeseniannya untuk hiburan dan pendidikan, khususnya pada anak. Dilatarbelakangi oleh keprihatinan akan kondisi anak yang kian hari kian mengabaikan nilai-nilai budaya, moral serta seringnya bertindak menjadi individualis, Anak-anak kini mulai melupakan budayanya, meninggalkan nilai-nilai moral dan kebiasaan yang baik. Apalagi dengan adanya globalisasi dan *modernisasi*, anak-anak pun kini memiliki kesempatan untuk mengoperasikan *handphone* dan menggunakan internet setiap saat dan setiap waktu. Anak-anak yang sering bermain *handphone* akan merasa candu untuk memainkannya. Biasanya, anak mengoperasikan *handphone* untuk keperluan hiburan seperti bermain *games*, dan menonton video-video di YouTube.

Kebiasaan anak memegang *handphone* mengubah cara bersosialisasi, bermain, dan bergaul dengan teman sebayanya. Terlebih lagi juga akan berdampak pada penurunan nilai karakter anak baik di sekolah maupun di rumah. Kecenderungan anak yang asyik sendiri bermain *handphone* membuatnya mengabaikan perintah orang tua, mengabaikan waktu belajar dan mengerjakan tugas, serta mengabaikan kegiatan ibadahnya. Dengan begitu keegoisan anak akan tumbuh, karena tidak lagi menghiraukan manusia lain di sekitarnya. Kemudian keeogisan tersebut dapat mendorong sifat-sifat lain di antaranya acuh, intoleran, tidak disiplin, tidak beretika (tidak memiliki *unggah-ungguh*: dalam Bahasa

Jawa), tidak peka, individualis, menjadi agresif, mudah menirukan hal-hal buruk yang orang dewasa lakukan, dan lain sebagainya. Oleh karenanya, Komunitas Wayang Gaga Semarang ingin mengalihkan perhatian anak dari *gadged*nya untuk kembali merasakan kegembiraan bermain bersama dengan media wayang *suket*.

> Kegiatan-kegiatan kami didasari oleh kegelisahan melihat anak-anak yang selalu bermain dengan *gagdged*-nya dan melupakan dunia bermain yang sangat luas dengan teman sebayanya. Sehingga ini menjadi konsep kita bersama dan konsen pada isu moral anak. Menanggapi isu tersebut, kami membentuk Komunitas Wayang Gaga bersama-sama. Kemudian konsep Wayang Gaga sendiri kan dolanan bocah, sehingga dengan jalan ini juga anak-anak mampu melatih cara berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman yang lain. (wawancara dengan Pambuko Septiardi, 24 Desember 2019).

Tidak hanya sebatas hiburan saja, Komunitas Wayang Gaga juga memiliki visi dan misi untuk menjadikan Wayang Gaga sebagai sebuah produk kesenian atau produk budaya lokal yang memiliki banyak manfaat. Pertunjukan Wayang Gaga diharapkan dapat menjadi sebuah metode atau sarana pembelajaran Seni Budaya yang terintegrasi dengan pendidikan moral atau karakter. Penanaman nilai moral dan karakter begitu penting bagi anak, terutama di usia sekolah. Oleh karenanya, Komunitas Wayang Gaga memfokuskan sasarannya kepada anak-anak usia sekolah dasar. Anak usia sekolah dasar merupakan saat yang tepat untuk menanamkan nilai moral dan karakter sehingga ketika besar dapat tumbuh menjadi manusia yang berkarakter. Selain itu nama “Wayang Gaga” juga menjadi sebuah *branding* komunitas yang meliputi *branding* kelompok kesenian, *branding* produk wayang *suket*, *branding* pertunjukan kontemporer wayang *suket*.

> Yang pertama, karena kami suka dengan anak kecil. Yang kedua karena kita sadar bahwa pasar paling menjanjikan adalah anak-anak. Di usia anak kita mudah menarik hati mereka dan menanamkan kepedulian terhadap wayang. Kenapa kita tidak mengarah ke usia yang lebih tinggi karena kita lihat Wayang Gaga yang *notabene* tradisi kontemporer akan susah diterima oleh anak remaja maupun dewasa. Orang remaja dan dewasa pasti kurang tertarik dengan pakem kita yang seperti ini. (wawancara dengan Pambuko Septiardi, 24 Desember 2019).

Wayang jadi Sarana Pembelajaran Anak

Perkembangan teknologi tidak selamanya membawa kebaikan pada perkembangan anak. Pambuko berharap, melalui wayang suket dapat member wacana/ pengetahuan baru bagi anak.

NOVANTO KRIS PRABOWO, JATENG POS

Pambuko Septiardi, guru honorer di SDN Wonolopo 3 mengaku tidak terlalu senang dengan apa yang terjadi pada anak-anak sekarang ini. Menurutnya, sikap dan sopan santun anak-anak mulai tereduksi oleh banyak hal.

Terlalu banyak menonton televisi dan menggunakan gadget menurut Pambuko merupakan hal yang saat ini perlu diperhatikan secara penuh. Menurutnya, penggunaan gadget yang terlalu berlebihan sangat tidak baik imbasnya bagi anak-anak.

"Hal itulah, yang membuat bagaimana anak-anak tersita waktunya untuk belajar hal lain secara normal. Mereka bisa mengetahui banyak hal dari gadget, media sosial, dan televisi. Namun bagaimana karakter mereka terbentuk nantinya?" Ujar Pambuko kepada Jatengpos.

Baca WAYANG ... hal 7

Pambuko Septiardi

Gambar 5.20 Artikel dalam harian Jateng Pos
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2017)

Gambar 5.20 di atas merupakan artikel mengenai Komunitas Wayang Gaga yang menjadikan wayang sebagai sarana pembelajaran anak, khususnya anak sekolah dasar.

Dalam suatu komunitas atau organisasi pasti memiliki kendala. Kendala yang dimiliki oleh Komunitas Wayang Gaga yakni kendala internal dan eksternal. Kendala internal yang dimiliki Wayang Gaga adalah kendala yang disebabkan oleh pihak dalam atau anggota komunitas itu sendiri. Kendala internal dalam Komunitas Wayang Gaga di antaranya; 1) *time management*, yakni kesulitan

dalam membagi waktu antara individu satu dengan individu yang lain. Hal ini dikarenakan setiap anggota memiliki kegiatan dan pekerjaan yang berbeda-beda sehingga membuat penjadwalan berganti sesuai dengan situasi dan kondisi bersama. 2) *jobdesk* berganti-ganti, yakni pembagian tugas yang berganti-ganti menyesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan. 3) ide penciptaan karya, yakni bahwa setiap penciptaan cerita dan pertunjukan Wayang Gaga bisa saja berubah-ubah sesuai dengan tuntutan acara. Kemudian kendala eksternal adalah kendala yang disebabkan oleh pihak luar atau apapun di luar komunitas. Kendala eksternal dalam Komunitas Wayang Gaga yakni di antaranya; 1) sumber daya manusia yang kurang, 2) bahan-bahan material wayang *suket* yang kadang susah didapatkan kerena musim kemarau, 3) sarana dan prasarana kurang lengkap, sehingga dalam beberapa kesempatan dapat menyulitkan kegiatan *workshop* dan pementasan Wayang Gaga. Hal tersebut dikuatkan dengan petikan wawancara bersama Pambuko Septiardi selaku *founder* Komunitas Wayang Gaga sebagai berikut.

> Kalau kendala secara komunal di manapun selalu sama, yaitu internal dan eksternal. Dari produksi kendalanya adalah ketersediaan bahan baku, apalagi jika bukan musimnya. Kemudian ada juga kendala sarana dan prasarana yang masih kurang dan seadanya. Kendala lain yaitu sumber daya manusia yang kurang. Jika kendala internal, karena kita tidak menjadikan Wayang Gaga sebagai ladang *panguripan* atau penghidupan bagi kami, jadi dari setiap personil kami punya kesibukan masing-masing yang menuntut mereka harus bisa membagi waktu untuk tetap loyal kepada Komunitas. (wawancara dengan Pambuko Septiardi, 24 Desember 2019).

Komunitas Wayang Gaga merupakan komunitas seni yang telah memberikan banyak manfaat bagi lingkungan sekitar. Selain sifat pertunjukannya

yang menghibur, juga dapat menjadi strategi dalam mengedukasi anak agar menjadi kreatif dan berkarakter.

5.3 Bentuk Pertunjukan Wayang Gaga

Pertunjukan Wayang Gaga meliputi struktur dan bentuk pertunjukan. Struktur merupakan urutan babak atau bagian dalam pertunjukan sedangkan bentuk pertunjukan meliputi elemen-elemen yang ada di dalamnya.

Pertunjukan Wayang Gaga memiliki susunan yang hampir sama dengan pertunjukan wayang pada umumnya. Pada pertunjukan wayang kulit terdiri dari tiga bagian yaitu babak awal, babak inti, dan babak penutup. Oleh karenanya, struktur pertunjukan Wayang Gaga pun dibagi menjadi 3 babak yakni, 1) babak pembuka, 2) babak inti, 3) babak peleraian. Babak pembuka yaitu sebuah babak atau bagian yang digunakan untuk mengawali cerita wayang. Biasanya babak pembuka dalam pertunjukan Wayang Gaga adalah diawali dengan sajian musik *live* dari para pemusik yang memainkan lagu-lagu dolanan seperti, Gundul-gundul Pacul, Padhang Bulan, dan lain lain. Pada babak ini, Bayan keluar dan menyapa para *audience*, kemudian memperkenalkan diri serta memperkenalkan para Dalang yang akan bermain. Gaya komunikasi Bayan harus selalu mampu menarik minat penonton untuk menyimak dan menonton dengan baik setiap bagian pertunjukan. Kemudian babak inti, yakni babak dimana para Dalang atau lakon muncul. Para Dalang atau lakon kemudian memainkan perannya sesuai dengan cerita yang telah disepakati. Selain kemunculan para lakon, dalam adegan ini juga akan diberikan suatu konflik sebagai pemicu klimaksnya cerita. Hal ini jika dalam

pertunjukan wayang kulit disebut bagian *goro-goro* atau pemunculan konflik. Terakhir adalah babak peleraian, yakni babak anti klimaks dimana konflik di dalam cerita mulai mereda. Konflik akan diurai menjadi sebuah pesan yang dapat dipahami dan dipelajari para penonton. Pada babak ini pula pemusik mulai memainkan kembali lagu-lagu penutupnya, di antaranya adalah Lelagon Wayang Gaga ciptaan bapak Ari Jabo.

Berikut adalah struktur pertunjukan yang disajikan dengan tabel.

Tabel 5.1 Struktur pertunjukan Wayang Gaga

Struktur Pertunjukan	Kegiatan yang dilakukan
1. Babak Pembuka	• Pemusik memainkan musik-musik pembuka pertunjukan serta pemeriah suasana. Biasanya pemusik Wayang Gaga memainkan lagu Lelagon Wayang Gaga, lagu-lagu dolanan anak seperti Gundul-Gundul Pacul, Padhang Bulan, dan lain-lain. • Bayan masuk ke dalam arena pentas atau panggung Wayang Gaga. Bayan memperkenalkan diri dan memperkenalkan para Dalang yang akan membawakan Lakon. Bayan mencoba berinteraksi dengan para *audience* agar terjalin komunikasi bersama.
2. Babak Inti	• Bayan memulai babak inti dengan prolog, yakni memberikan cerita pengantar yang akan membawa penonton menuju pemahaman tentang cerita yang akan dibawakan. • Para Dalang memainkan perannya masing-masing sesuai dengan alur cerita. • Para Dalang mengikuti arahan Bayan tentang alur cerita. • Pemusik selalu siap menyertai para Dalang, bersiap memberikan musik ilustrasi untuk mendukung suasana. • Pemunculan konflik dalam cerita untuk membuat penonton semakin tertarik pada inti cerita. • Bayan menyelipkan pesan tersirat berupa nilai-nilai karakter dan moral yang diambil dari setiap kejadian dalam cerita.
3. Babak Peleraian	• Anti klimaks, Bayan menggiring percakapan kepada peleraian masalah. • Bayan memberikan saran dan solusi untuk permasalahan lakon dalam cerita Wayang Gaga. • Bayan menyimpulkan dan memberikan pesan kepada *audience* serta menyampaikan pesan moral dan pendidikan untuk dijadikan pembelajaran. • Bayan menutup cerita. • Bayan dan Dalang berpamitan kepada *audience*. • Pemusik kembali memainkan musik penutup berupa lagu-lagu dolanan dengan musik Keroncong.

Bentuk pertunjukan adalah segala hal yang berkaitan dengan apa yang terlihat pada sebuah pertunjukan. Bentuk pertunjukan juga diartikan sebagai sebuah tatanan yang terbangun dari banyak aspek dan elemen untuk mewujudkan suatu pertunjukan. Bentuk pertunjukan menurut Cahyono (2006) meliputi beberapa aspek yang menunjang yaitu 1) pelaku, 2) gerak, 3) suara, dan 4) rupa. Bentuk pertunjukan Wayang Gaga dapat diuraikan sebagai berikut:

5.3.1 Pelaku

Pelaku adalah orang yang terlibat dalam suatu kejadian tertentu. Pelaku dalam konteks pertunjukan berarti orang yang terlibat dalam urusan pertunjukan, baik yang berada di depan layar maupun di balik layar. Pelaku dalam sebuah pertunjukan khususnya seni, meliputi: pemain/ aktor/ penari/ penyanyi (orang di depan layar), *manager/ stage manager*/ perlengkapan, dan lain-lain (orang di balik layar), dan penonton atau *audience*.

Wayang Gaga dimainkan oleh tim atau beberapa orang yang saling bekerjasama untuk mengatur, menyiapkan dan menampilkan sebuah pertunjukan yang lengkap. Unsur pendukung pertunjukan dalam Wayang Gaga juga cukup banyak, di antaranya meliputi musik, properti, narasi, dan *lighting*, sehingga dengan kompleksnya unsur pendukung tersebut tidak memungkinkan jika Wayang Gaga dimainkan hanya oleh satu orang saja. Pada pertunjukan Wayang Gaga biasanya dilakukan oleh seorang Bayan, 2-5 Dalang wayang *suket*, 1 Dalang *screening*, 5 pemain musik. Sedangkan untuk pelaku di belakang layar tidak tentu jumlahnya, yaitu seorang manajer, beberapa orang dalam satu tim properti dan *lighting*, serta tim dokumentasi.

Gambar 5.21 Kegiatan latihan oleh pemusik
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.21 di atas memperlihatkan para pemusik yang sedang berlatih. Gambar di atas terdiri dari vokalis, pemain gitar cak dan cuk, serta cello. Latihan dilakukan di *basecamp* Komunitas Wayang Gaga.

Gambar 5.22 *Crew* sedang menata panggung, *property*, dan *lighting*
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.22 di atas memperlihatkan kesibukan para tim belakang layar dalam mempersiapkan panggung pentas untuk Wayang Gaga. Gambar tersebut menunjukan kondisi panggung Wayang Gaga yang telah di-*setting* oleh tim properti.

Gambar 5.23 Bayan sedang berlatih narasi
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.24 di atas memperlihatkan Bayan sedang berlatih menyampaikan narasi kepada khalayak dengan cara penyampaian yang lucu.

Pelaku yang terlibat dalam pertunjukan Wayang Gaga biasanya adalah dari anggota Komunitas Wayang Gaga itu sendiri. Mengingat di dalam komunitas tersebut juga dihuni dengan orang-orang yang kreatif, memiliki kapabilitas, keterampilan, dan kesenangan di bidang seni pula. Namun begitu, setiap individu dalam Komunitas Wayang Gaga memiliki keterampilan yang berbeda-beda. Ada yang ahli dalam memainkan wayang, ada yang ahli mengatur tata letak panggung, ada yang ahli bermusik, ada yang ahli bercerita, ada yang ahli mengatur pencahayaan dan lain sebagainya.

Pelaku dalam pertunjukan Wayang Gaga adalah orang yang memiliki dedikasi dan kesungguhan untuk mengikuti kegiatan berkesenian bersama-sama, serta memiliki visi dan misi yang sama dalam menyampaikan gagasan serta kreativitasnya untuk mendidik anak dalam ranah pendidikan karakter dan pendidikan kreativitas. Awal kemunculan Wayang Gaga di tahun 2016 hanya melibatkan 4 orang saja, yakni Pambuko Septiardi, S.Pd., Novanto Kris Prabowo, Surya Cahyono dan Teguh Arief Ramadhani. Namun lambat laun formasi ini bertambah menjadi kurang lebih 12 orang pelaku inti, di antaranya adalah:

1. Pambuko Septiardi, S.Pd. (*Founder* dan pemusik)
2. Novanto Kris Prabowo (Dalang)
3. Surya Cahyono (Dalang)
4. Teguh Arif Ramadhani (*Bayan*)
5. Suryanto (Pemusik dan vokal)
6. Rezky Devi Ananti (*Manager*)
7. Rahmat Kurniawan (Dalang)
8. Bambang Tirta Wiadi (Pemusik)
9. Santoso Aji Wibowo (Dalang *Screening*)
10. Jeni Dwi Pangestu (Ilustrator dan Pemusik)
11. Bangkit Cahyo (Narator),
12. Alev (*Videographer*).

Pambuko Septiardi, S.Pd. merupakan pendiri Komunitas Wayang Gaga dan sekaligus berperan sebagai pemusik yang memainkan instrumen gitar cak. Novanto Kris Prabowo, Surya Cahyono, dan Rahmat Kurniawan berperan sebagai Dalang yang memainkan Wayang Gaga dengan lakon tertentu. Teguh Arief Ramadhani berperan sebagai Bayan yang bertugas menyampaikan narasi cerita dalam pertunjukan secara dinamis. Suryanto berperan sebagai vokalis, yakni yang menyanyikan lagu-lagu keroncong untuk mengiringi pertunjukan Wayang Gaga. Bambang Tirta Wiadi berperan sebagai pemusik yang memainkan instrumen gitar cuk. Jeni Dwi Pangestu berperan sebagai pemusik yang memainkan instrumen cello. Santoso Aji Wibowo bertugas menjadi pengatur layar bayangan dan memainkan wayang kertas yang berbentuk macam-macam benda, hewan, dan tumbuhan sebagai ilustrasi suasana dalam pementasan. Letaknya di belakang dalang wayang *suket* atau juga bisa disebut dalang *screening*. Bangkit Cahyo berperan sebagai narator. Alev bertugas mendokumentasikan jalannya pertunjukan Wayang Gaga. Terakhir adalah Rezky Devi Ananti sebagai *manager* Komunitas Wayang Gaga yang bertugas mengatur jadwal hingga persiapan pementasan. Semua nama tersebut adalah nama-nama pelaku yang sering ikut andil dalam pertunjukan Wayang Gaga. Sifat dari para pelaku ini tidak selalu tetap. Terkadang ada penambahan dan juga pengurangan, bergantung dari kebutuhan acara.

Gambar 5.24 Para pelaku pertunjukan Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.24 di atas memperlihatkan para pelaku di depan layar yang sedang memainkan pertunjukan Wayang Gaga di acara Kendali Seni Kendal. Terlihat ada 4 orang pemusik, seorang Bayan dan 2 Dalang yang bersembunyi di balik layar depan.

Pada umumnya di dalam pertunjukan wayang yang sering dijumpai hanya mengenal istilah Dalang, yakni orang yang memainkan berbagai macam karakter wayang. Dalang merupakan tokoh sentral dalam pertunjukan wayang kulit. Namun berbeda dengan Wayang Gaga yang memiliki Dalang dan juga Bayan. Dalang dalam Wayang Gaga juga bertugas memainkan wayang *suket*. Tugas Dalang dalam pertunjukan Wayang Gaga adalah menyampaikan cerita atau lakon secara menarik sesuai dengan karakter yang ditentukan. Dalang harus bisa mengemas perbincangan agar menarik minat penonton. Bedanya Dalang dalam pertunjukan Wayang Gaga hanya memainkan satu lakon atau karakter saja. Hal

ini dikarenakan konsep pertunjukan Wayang Gaga seperti permainan boneka, dimana satu karakter dibawakan oleh satu orang.

Gambar 5.25 Dalang Wayang Gaga sedang berlatih
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.25 di atas memperlihatkan Dalang yang sedang berlatih memainkan Wayang Gaga untuk mempersiapkan pertunjukan yang akan datang. Latihan bertempat di *basecamp* Komunitas Wayang Gaga Semarang. Komunitas Wayang Gaga dalam penampilannya selalu menggunakan wayang *suket* ukuran besar agar dapat terlihat dari jauh. Berbeda dengan pertunjukan yang dilakukan bersama siswa, maka wayang *suket* yang digunakan merupakan gabungan dari wayang kecil dan wayang besar.

Sementara itu, selain Dalang juga ada Bayan, yakni seorang yang bertugas menyampaikan cerita kepada penonton. Bayan juga bisa kita sebut dengan narator, karena sama-sama menarasikan atau memaparkan cerita. Dalam pertunjukan Wayang Gaga, Bayan adalah tokoh sentral. Tanpa adanya seorang Bayan tidak akan diketahui duduk cerita pertunjukannya. Bayan juga sering

disebut sebagai Dalang inti yang memiliki kuasa untuk mengatur para Dalang wayang *suket*. Bayan disini sekaligus merangkap menjadi pembawa acara, jika penampilan tersebut adalah pertunjukan tunggal, yakni dari Wayang Gaga saja. Penampilannya santai, dinamis dan interaktif terhadap penonton yang ada. Tak jarang Bayan juga meminta penonton untuk ikut bergabung dalam pertunjukan Wayang Gaga. Berikut adalah penjelasan tentang Bayan oleh Teguh Arif Ramadhani, salah satu narasumber dalam penelitian ini.

> Sebetulnya istilahnya hampir sama, namun kita bedakan secara tugas. *Bayan* itu bagaikan Tuhan-nya dalang, atau yang mengatur keseluruhan dalang. *Bayan* bisa mengekat atau mengatur dalang. *Bayan* adalah yang mengatur jalannya pertunjukan. Kalau dalang dia hanya memainkan tokoh. *Bayan* bisa juga disebut dalang inti yang tugasnya membuat cerita dan narasi (atas persetujuan bersama), mengatur jalannya pertunjukan, menegur dalang ketika pembicaraan keluar dari tema yang diangkat, dan menegur dalang ketika terlalu lama bercanda. (wawancara dengan Teguh Arief Ramadhani, 24 Desember 2019)

Gambar 5.26 Bayan sedang memaparkan cerita
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.26 di atas memperlihatkan Bayan yang sedang membawakan narasi dengan gaya yang santai dan lucu. Ruang gerak Bayan sangat luas dan tidak terbatas. Bahkan Bayan bisa sampai di tengah-tengah penonton dan mengajak penonton untuk naik keatas panggung.

Para pelaku Wayang Gaga merupakan orang-orang yang memiliki keterampilan khusus di bidangnya. Semua pelaku dalam Komunitas Wayang Gaga tidak secara langsung berasal dari garis keturunan seni, namun di antara dari mereka mempunyai kesenangan pada bidang seni dan juga keterampilan yang diasah bersama anggota yang lain. Berbeda dengan dalang wayang kulit yang biasanya berasal dari keturunan Dalang, Dalang dan Bayan dalam Wayang Gaga tidak memiliki garis keturunan dengan seorang Dalang. Bahkan mereka tidak pernah memiliki pengalaman sebelumnya menjadi seorang Dalang atau Bayan. Jadi tugas pertamanya dalam mementaskan Wayang Gaga merupakan suatu hasil belajar membawakan cerita dalam permainan wayang. Hal tersebut dipertegas oleh Surya Cahyono, seorang Dalang dalam pertunjukan Wayang Gaga melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Berikut merupakan kutipan pernyataan Surya Agus Cahyono, seorang informan peneliti.

> Saya pribadi autodidak. Namun saya selalu berusaha belajar dari banyak seniman atau dalang yang pernah saya temui untuk saya serap ilmunya mengenai teknik-teknik dalam mendalang. (wawancara dengan Surya Cahyono, 24 Desember 2019).

Para pelaku atau pemain Wayang Gaga, terutama Dalang dan Bayan sangat mementingkan aktivitas berkomunikasi dengan penonton. Di sini seorang Dalang dan Bayan dituntut untuk cakap berkomunikasi dengan siapa saja

audience yang sedang dihadapinya, baik dari usia anak hingga orang dewasa. Hal ini menjadi suatu strategi untuk menarik minat penonton agar tidak mudah bosan dalam melihat pertunjukannya. Bahkan pernah dalam suatu acara yang bertajuk ‘Kendali Seni Kendal” di Kabupaten Kendal, Bayan mengajak Bapak Camat Kaliwungu Kendal untuk ikut bergabung dalam pertunjukan Wayang Gaga di atas panggung.

Gambar 5.27 Bayan mengajak Camat Kaliwungu untuk naik ke panggung
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.27 di atas memperlihatkan Bayan tengah membangun suasana di atas panggung bersama bapak Camat Kaliwungu Kabupaten Kendal. Di setiap petunjukannya Bayan mengajak salah satu *audience* untuk maju kedepan dan ikut berkomunikasi dengan Wayang Gaga. Dalam adegan tersebut, bapak Camat terlihat menikmati percakapan bersama Bayan dan dalang hingga tidak terasa dialog bersama bapak Camat pun ikut menghiasi alur cerita Wayang Gaga dengan informasi-informasi yang bermanfaat.

Jumlah pelaku dalam Komunitas Wayang Gaga tidak selalu sama. Pada beberapa kesempatan dengan kondisi dan situasi yang berbeda, komunitas bisa

saja mengurangi atau bahkan menambah jumlah personil untuk kepentingan pertunjukan. Hal ini menyesuaikan dengan kebutuhan acara dan permintaan dari pihak yang mengundang. Kemudian untuk menambah personil biasanya Komunitas Wayang Gaga tidak terlalu sulit untuk mencari personil baru. Karena dalam lingkupnya selalu dikelilingi dengan orang-orang seni dan masyarakat yang mencintai seni khususnya mereka yang berminat untuk ikut ambil bagian dalam pertunjukan Wayang Gaga. Hal ini dipertegas oleh Pambuko Septiardi melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti.

> Pembentukan Komunitas Wayang Gaga selama ini tidak menggunakan cara-cara yang formal, bahkan kami tidak membuka perekrutan anggota atau *open recruitment*. Namun secara tidak sadar, keberadaan kami menjadi sebuah magnet bagi masyarakat sekitar kami. Awalnya beberapa individu dari masyarakat tertarik, lalu pada akhirnya ikut men-*support* kegiatan kami. Terutama bagi masyarakat lokal, karena harapannya Wayang Gaga ini menjadi kesenian lokal baru bagi wilayah Gaga atau Desa Umbulsari. Jika masyarakat luar daerah kami ingin bergabung juga kami tidak menutup itu, namun hanya sebagai partisipan saja. Jadi harapan kami pada masyarakat di sekitar kami terlebih dahulu agar tahu dan bisa, baru masyarakat kami nanti yang pada akhirnya dapat ikut mensosialisasikannya ke daerah lain. Karena kami ingin menjadi inspirasi bagi daerah-daerah lain. (wawancara dengan Surya Cahyono, 24 Desember 2019).

Pelaku dalam pertunjukan Wayang Gaga sebenarnya tidak hanya penampilnya, melainkan juga masyarakat yang menonton. Hal ini karena penampil selalu melakukan interaksi dengan penonton sehingga terbangun komunikasi yang baik. Dampaknya, alur cerita menjadi lebih mengalir dan tak jarang menimbulkan perubahan cerita. Ini menjadi bukti kedinamisan pertunjukan Wayang Gaga. Hal tersebut semakin menguatkan bahwa Wayang Gaga merupakan salah satu kesenian rakyat yang bersifat kontemporer, dimana

keberadaannya tetap ada dalam lingkungan masyarakat namun bentuk pertunjukannya dapat berkembang dinamis mengikuti zaman.

5.3.2 Gerak

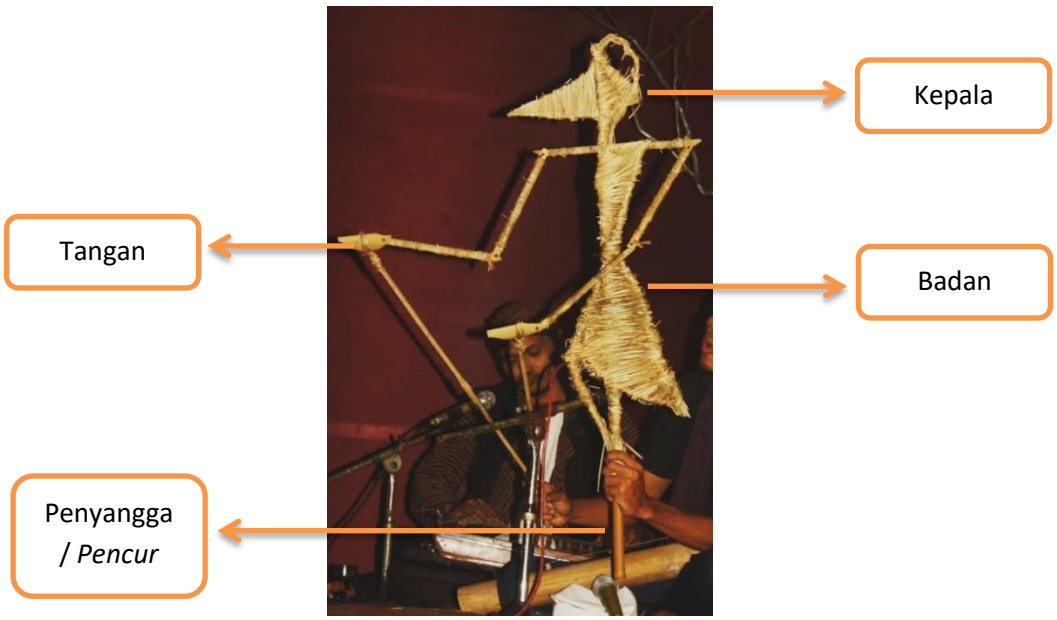
Gerak merupakan salah satu aspek pendukung dalam suatu pertunjukan. Gerak adalah perubahan lokasi spasial dari benda-benda yang berhubungan satu dengan yang lain dengan proses atau tindakan, keadaan dan perubahan tempat atau posisi (Bagus, 2005, p. 277). Gerak juga merupakan salah satu ciri benda hidup. Benda yang bergerak atau digerakkan seolah-olah menjadi hidup meskipun sesungguhnya tidak bernyawa. Gerak dalam pertunjukan wayang biasanya tertuju pada laku Dalang dalam memainkan wayang agar terlihat hidup.

Gerak dalam pertunjukan Wayang Gaga tertuju pada aktivitas memainkan wayang oleh dalang. Wayang Gaga dimainkan oleh setiap dalang dengan lakonnya masing masing, dimana setiap lakon memiliki karakter yang berbeda. Karakter pada wayang mempengaruhi cara gerak dari wayang itu sendiri. Oleh karenanya dibutuhkan keterampilan lebih untuk menggerakkan wayang *suket* dengan lincah dan luwes. Lincah dan luwes disini bukan berarti pada badannya, melainkan dalang dituntut mampu menghidupkan wayang *suket* hingga seakan-akan wayang itu benar-benar hidup dan menjadi karakternya.

Gerak dalam memainkan Wayang Gaga sangat dinamis. Dalang dapat memainkan dengan caranya sendiri tanpa terpaku pada pakem atau teknik tertentu. Dalang dituntut untuk dapat memahami cerita serta karakter tokoh yang dibawakan sehinga gerak dan cara berbicaranya sesuai dengan karakter wayang.

Wayang Gaga digerakkan dengan cara mengangkat wayang dengan tinggi yakni sampai wayang terlihat di balik kain penutup depan. Kedua tangan memegang bilah bambu pada wayang yang digunakan untuk penegak/ penyangga badan wayang dan juga bilah bambu yang digunakan untuk menggerakkan tangan wayang *suket*.

Cara memegang wayang tidak memiliki pakem tertentu. Berbeda dengan Wayang Kulit pada umumnya yang memiliki teknik khusus untuk memegang dan menggerakkan wayang, di antaranya ada teknik *sabetan*, dan lain sebagainya. Pada Wayang Gaga setiap Dalang dapat memegang dengan caranya sendiri sesuai dengan kenyamanannya. Struktur bentuk Wayang Gaga terbagi menjadi empat, yakni 1) kepala, 2) tangan, 3) badan, dan 4) penyangga/ *pencur*. Bagian kepala dan badan tidak dapat digerakkan, sementara tangan dan penyangga dapat digerakkan oleh Dalang.



Gambar 5.28 Struktur bentuk Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2016)

Gambar 5.28 di atas memperlihatkan struktur atau bagian tubuh dari Wayang Gaga yang berukuran besar. Terlihat Bayan memegang Pencur dengan tangan kiri dan kedua tangan wayang dengan tangan kanannya.

Cara memegang Wayang Gaga yakni tangan kiri memegang penyangga badan atau *pencur*, kemudian tangan kanan memegang kedua bilah penyangga tangan wayang. Hal ini bisa dilakukan berkebalikan mengikuti arah wayang berbicara. Jika Wayang Gaga menghadap kearah kanan, dalang bisa mempergunakan tangan kirinya untuk memegang penyangga tengah atau *pencur*, dan kelingking menjepit salah satu bilah penyangga tangan. Kemudian jika Wayang Gaga menghadap arah kiri, Dalang bisa mempergunakan tangan kanannya untuk memegang penyangga tengah atau *pencur* dan kelingking menjepit salah satu bilah penyangga tangan.

Gambar 5.29 Bentuk dan cara memegang Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi Komunitas Wayang Gaga, 2016)

Gambar 5.29 di atas memperlihatkan cara memegang Wayang Gaga dalam pertunjukannya. Umumnya, satu tangan memegang penyangga badan atau *pencur* dan tangan yang lain memegang penyangga tangan wayang.

Wayang Gaga merupakan pertunjukan Wayang *suket* di masa kini yang dinamis. Selain unsur-unsur pendukungnya yang menarik, Wayang Gaga memiliki inti dari pertunjukan yakni cerita dan aksinya. Pertunjukan Wayang Gaga membawakan cerita dalam kehidupan sehari-hari namun dikemas dengan menarik sehingga asyik untuk disimak. Cerita dalam pertunjukan Wayang Gaga selalu disisipkan pesan dan nilai moral agar penonton dapat mengambil pembelajaran dalam setiap pertunjukannya. Ceritanya yang sederhana, mengalir dan ringan, mempengaruhi tipe atau gaya dalam menggerakan wayang *suket* sehingga cenderung lebih bebas, santai dan luwes dan dapat dinikmati banyak orang.

5.3.3 Suara

Suara dalam seni pertunjukan dibedakan menjadi 2 yaitu suara yang berasal dari para peserta dan suara yang bersumber dari instrumen musik tertentu (Kusmayati, 2000, p. 86). Pertunjukan Wayang Gaga menggunakan suara yang bersumber dari instrumen atau alat musik dan juga suara yang bersumber dari manusia pelakunya. Pertunjukan Wayang Gaga adalah permainan Wayang *suket* yang dibawakan oleh Dalang dengan dialog-dialog komunikatif dan diiringi oleh musik serta nyanyian keroncong yang sederhana. Dalam konsepnya, Wayang Gaga selalu berusaha

menggunakan bahan-bahan dari alam untuk melengkapi setiap unsur pertunjukannya, tidak terkecuali alat musik pengiringnya.

Pertunjukan Wayang Gaga diiringi oleh musik keroncong beserta lagu-lagunya yang dibawakan secara *live* atau langsung oleh para pemusik. Musik Keroncong dalam pertunjukan Wayang Gaga tidak hanya digunakan untuk mengiringi, namun juga sebagai penggambaran suasana atau ilustrasi untuk menghidupkan pertunjukan. Selain untuk ilustrasi, musik Keroncong juga biasanya difungsikan untuk membuka pertunjukan atau sebagai sajian pembuka sebelum cerita wayang dimulai. Lalu diakhir, musik Keroncong dimainkan kembali untuk menutup cerita dalam pertunjukan.

Dahulu, pada awal Komunitas Wayang Gaga berdiri yaitu sekitar tahun 2015 pementasan Wayang Gaga hanya menggunakan dua jenis instrumen yaitu Kenthongan dan Clempung. Instrumen tersebut termasuk dalam instrumen musik tradisional yang terbuat dari bambu. Pada dasarnya Komunitas Wayang Gaga mengusung tema "*back to nature*" atau kembali ke alam sehingga alat-alat musik yang digunakan juga sebisa mungkin terbuat dari bahan alam. Oleh karenanya digunakan Kenthongan dan Clempung pada awal masa terbentuknya Komunitas Wayang Gaga. Namun lambat laun, seiring dengan tuntutan zaman dan seringnya Komunitas berkumpul dengan pelaku-pelaku seni di berbagai *event*, konsep pertunjukan Wayang Gaga lambat laun berubah dan berkembang. Kemudian disepakati untuk menggunakan musik Keroncong karena lebih akrab di telinga masyarakat dan lebih ramai untuk dijadikan pengiring dan ilustrasi dalam pertunjukan.

Instrumen musik yang digunakan dalam pertunjukan Wayang Gaga saat ini adalah alat musik Keroncong, di antaranya adalah Gitar, Cak (ukulele berdawai 4) dan Cuk (ukulele berdawai 3), Seruling dan Cello. Keragaman instrumen tidak harus dengan menggunakan alat tersebut, melainkan dapat menyesuaikan situasi dan kondisi serta permintaan dari pihak pengundang. Dengan demikian, dimungkinkan adanya penambahan jumlah dan jenis instrumen setiap waktu di kala pentas. Tidak ada batasan tertentu untuk instrumen musik yang digunakan pada waktu pentas, hanya saja mempertimbangkan penggunaan alat musik yang terbuat dari alam, seperti alat-alat musik yg terbuat dari bilah-bilah bambu, dan lain sebagainya. Artinya, aspek musik dalam pertunjukan Wayang Gaga bersifat dinamis atau fleksibel. Adapun gambar dari beberapa instrumen yang dipakai, di antaranya adalah sebagai berikut.

Gambar 5.30 Gitar
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.31 Ukulele Cak
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.32 Ukulele Cuk
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.33 Cello
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.34 Seruling
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.30, 5.31, 5.32, 5.33, dan 5.34 di atas merupakan alat musik atau instrumen yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan Wayang Gaga, di antaranya adalah Gitar, Ukulele Cak, Ukulele Cuk, Cello, dan Seruling. Alat musik tersebut merupakan jenis alat musik yang biasa digunakan untuk memainkan musik Keroncong.

Pertunjukan Wayang Gaga tidak selalu membawakan cerita yang sama. Komunitas secara berkala mengganti cerita agar penonton tidak merasa bosan mengikuti pertunjukan Wayang Gaga. Cerita yang akan dibawakan biasanya disesuaikan dengan sasaran atau penontonnya. Jika penontonnya anak-anak kecil maka pemusik memilih lagu anak-anak atau tembang dolanan untuk mengiringi pertunjukan, seperti: Suwe Ora Jamu, Gethuk, Padang Bulan, Lir-ilir, Prau Layar, Gundul-gundul Pacul, dan lain sebagainya. Sementara untuk musik ilustrasi biasanya memanfaatkan lagu-lagu yang tengah popular di televisi dan dunia maya seperti: Hai Tayo, Entah Apa, Du Du Du (*Blackpink)*, dan lain sebagainya. Namun hal tersebut hanya digunakan untuk memeriahkan suasana, sementara yang inti adalah diperdengarkannya lagu-lagu dolanan di telinga anak-anak agar mereka merasa senang dan bersemangat. Komunitas Wayang Gaga juga memiliki lagu khusus yang selalu dinyanyikan dalam setiap pertunjukannya, baik di awal pertunjukan maupun di akhir pertunjukan. Lagu itu adalah Lelagon Wayang Gaga ciptaan seorang seniman dari Kota Semarang yakni Pak Ari Jabo. Berikut adalah lirik Lelagon Wayang Gaga.

Lelagon Wayang Gaga

Komunitas Wayang Gaga

♩ = 100

G C G
Yo! Kon co bo lo se mu a ma ri men ja ga bu da ya a a

5 G C G
Yo! Di si ni dan di sa na ki ta sa tu In do ne si a a

9 G C G Em
Yo! Hi dup di za man ki ni ja ngan a sal sa ling men ca ci i Wa yang

13 Am D 1. G 2. G D G
ga ga di si tu lah ka mi ber kre a si si Wa yang ga ga

19 C G G
pan cen e wa yang kang go do la nan Wa yang ga ga

23 C G G
pan cen e du du wa yang sing pa ke man Wa yang ga ga

27 C G Em
ning ke ne o no pe san lan ke sa n Wa yang

30 Am D 1. G 2. G
ga ga se neng ram bang kang go ma sa de pan pan

Copyright © Mr. Onggo

Adapun pemusik yang selalu mengiringi pertunjukan Wayang Gaga untuk memeriahkan suasana. Personil musik berasal dari anggota Komunitas Wayang Gaga itu sendiri. Pemusik yang tampil biasanya berjumlah lima orang, yang terdiri dari 4 orang pemusik dan seorang vokalis. Mereka adalah: 1) Suryanto sebagai vokalis, 2) Bambang Tirta Wiadi memainkan Ukulele Cuk, 3) Pambuko Septiardi memainkan Gitar Cak, 4) Jeni Dwi Pangestu memainkan instrumen Cello, dan 5) Pak Ari Jabo memainkan Gitar.

Gambar 5.36 Pemain musik Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.36 di atas merupakan foto para pemusik sewaktu mengiringi pertunjukan Wayang Gaga di acara Kendali Seni Kendal. Terlihat ada pemain Gitar, Cak, Cuk dan Cello. Sementara pemain seruling merangkap menjadi dalang, sehingga tidak nampak di depan layar.

Tidak ada kriteria khusus untuk menjadi pemusik. Hanya dibutuhkan keterampilan dalam memainkan salah satu instrumen serta memiliki kesungguhan untuk ikut bergabung dalam Komunitas Wayang Gaga. Kemudian adapun faktor

yang mendukung keberhasilan musik dalam pertunjukan Wayang Gaga yaitu kualitas *sound system* dan sumber daya manusia *sound enginer*. Pengaturan channel tiap instrumen sangat penting agar didapatkan hasil suara yang maksimal sehingga terjadi harmonisasi musik.

5.3.4 Rupa

Rupa pada sebuah pertunjukan merupakan peristiwa yang divisualisasikan melalui beberapa aspek, di antaranya adalah aspek busana, properti dan sesaji (Cahyono, 2006, p. 71). Ketiga aspek tersebut merupakan hal-hal yang dapat ditangkap mata dan tidak selalu sama adanya. Pertunjukan Wayang Gaga menggunakan busana yang hanya berlaku pada pelaku tertentu. Selain itu pertunjukan Wayang Gaga juga menggunakan beberapa properti yang mendukung tercapainya pertunjukan yang baik.

Busana merupakan suatu benda yang dipakai atau dikenakan oleh pelaku pertunjukan. Fungsinya tidak hanya sebagai pelindung atau penutup bagian tubuh tertentu, melainkan juga berguna untuk mendukung pertunjukan. Busana dalam pertunjukan digunakan untuk mendukung tema atau isi dari cerita yang menggambarkan penokohan. Dengan menggunakan busana, memudahkan penonton dalam membedakan peran dalam pertunjukan. Selain itu busana juga dapat membentuk ciri tertentu sehingga mudah dikenali kembali.

Busana yang dikenakan para pelaku atau pemain Wayang Gaga tidak selalu sama dan tidak selalu menggunakan busana tertentu. Pertunjukannya yang santai menjadikan Komunitas Wayang Gaga tidak mementingkan perihal busana. Hanya saja yang berbeda adalah Bayan, karena posisi bermainnya selalu di depan

dan terlihat. Bayan biasanya menggunakan beskap, baju lurik, sarung batik atau seragam profesi-profesi tertentu. Dalam beberapa kesempatan peneliti mendapati Bayan menggunakan beskap dan baju KORPRI layaknya seorang Pegawai Negeri Sipil. Berikut adalah gambar Bayan mengenakan seragam KORPRI dalam acara Kendali Seni Kendal.

Gambar 5.36 *Bayan* mengenakan baju KORPRI pada saat pentas Wayang Gaga (sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.36 di atas memperlihatkan penampilan Bayan di panggung pertunjukan. Bayan yang mengenakan baju KORPRI saat pertunjukan. Busana yang dikenakan para pelaku Wayang Gaga tidak memiliki aturan tertentu karena apa yang dikenakan biasanya hanya mengikuti tema cerita.

Aspek rupa yang lain adalah properti. Properti yang digunakan dalam pertunjukan Wayang Gaga di antaranya adalah Wayang *suket* dan Wayang kertas dalam berbagai bentuk atau tokoh, kerangka layar, kain putih, kain batik, dan proyektor. Wayang *suket* yang digunakan dalam pertunjukan adalah wayang-wayang yang terpilih, yakni dengan bentuk dan kerapian yang baik. Sementara Wayang kertas yang digunakan merupakan bentuk-bentuk karakter wayang yang terbuat dari kertas, dan difungsikan sebagai pembuat bayangan di belakang layar

proyektor. Kerangka layar digunakan untuk membuat penyangga layar atau kelir, yang terdiri dari layar 1 dan layar 2. Layar 1 ditempatkan di depan dengan ketinggian 60 cm, dan lebar 200 cm. Sementara layar belakang memiliki ketinggian 180 cm dan lebar 200 cm. Ukuran ketinggian layar 1 dan 2 memiliki perbedaan agar layar bagian depan tetap bisa memperlihatkan Wayang Gaga yang tengah dimainkan. Layar belakang digunakan untuk menembakkan LCD proyektor. Adapun properti yang sangat penting adalah *microphone* yang digunakan untuk pemusik. *Microphone* yang digunakan minimal berjumlah 10 dan ditempatkan pada macam-macam instrumen, satu untuk Bayan, dan para dalang.

Gambar 5.37 Salah satu bagian dari *property* pertunjukan Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 5.37 di atas memperlihatkan bentuk kerangka layar yang digunakan Komunitas Wayang Gaga untuk pertunjukan Wayang Gaga. Kerangka layar terdiri dari layar depan dan layar belakang. Layar depan untuk menutupi wayang serta dalang sewaktu bermain wayang, sementara layar 2 untuk menembakkan cahaya dari LCD proyektor yang digunakan untuk permainan bayangan.

BAB 6

PENDIDIKAN KREATIVITAS PADA ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI WAYANG GAGA

6.1 Proses Kreativitas

Wayang Gaga merupakan suatu bentuk pertunjukan kontemporer Wayang *suket* yang diciptakan dan dipopulerkan oleh Komunitas Wayang Gaga Semarang. Wayang Gaga dibuat dari bahan alam seperti rumput, ilalang, akar-akaran, kulit jagung, dan lain-lain dengan cara dianyam dan dijalin dengan teknik yang mudah. Wayang Gaga dapat dimainkan dalam suatu pertunjukan dengan melibatkan beberapa orang yang menjadi Dalang atau pemain wayang. Wayang Gaga juga dapat dibuat dan dimainkan oleh anak-anak khususnya anak pada tataran tingkat sekolah dasar. Kegiatan membuat dan memainkan Wayang Gaga dapat memunculkan daya kreativitas anak. Oleh karenanya Wayang Gaga sangat mungkin digunakan untuk media pendidikan kreativitas pada anak, khususnya anak sekolah dasar.

Di dalam bab 6, peneliti membahas pendidikan kreativitas pada anak sekolah dasar melalui media Wayang Gaga. Hal ini merujuk pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam suatu kegiatan *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Kegiatan *wokshop* dilakukan untuk memberikan pelatihan kepada siswa cara membuat Wayang Gaga. Sementara kegiatan pertunjukan adalah suatu pementasan singkat yang

dilakukan oleh Komunitas Wayang Gaga dan berkolaborasi dengan siswa-siswi SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Sedangkan kreativitas di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan (Departemen Pendidikan Nasional, 2008, p. 739). Sehingga dalam penelitian ini, pendidikan kreativitas yang dimaksudkan adalah pendidikan yang bertujuan untuk mewujudkan dan mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran.

Kegiatan berkesenian oleh Komunitas Wayang Gaga Semarang memiliki banyak muatan “kreatif” sehingga dapat digunakan sebagai media pendidikan kreativitas pada anak. Kegiatan tersebut terdiri dari pelatihan atau *workshop* pembuatan Wayang Gaga dan pertunjukan Wayang Gaga. Kegiatan tersebut biasa dilakukan secara pararel dalam satu hari sehingga anak dapat merasakan membuat dan memainkan wayang secara langsung. Pelatihan atau *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga biasa dilakukan di kampung-kampung hingga ke sekolah-sekolah, khususnya di sekolah dasar (SD).

Kegiatan dimulai dari *workshop* atau pelatihan pembuatan Wayang Gaga yang dipandu secara langsung oleh para anggota komunitas. Beberapa anggota komunitas bertindak sebagai tutor atau pelatih dan yang lainnya menjadi *crew* atau pembantu acara, khususnya dalam hal teknis dan perlengkapan. Kegiatan ini berdurasi sekitar 2 jam atau bisa lebih. Anak-anak dipandu untuk membuat Wayang Gaga mulai dari awal hingga merangkai satu bentuk wayang yang utuh. Para anggota yang bertugas menjadi tutor dengan sabar memandu anak membuat Wayang Gaga secara bertahap, mulai dari memilah bahan sampai menganyam rumput. Dalam proses pelatihan ini, selalu terjadi interaksi antara anak dengan tutor. Tutor mendampingi proses pembuatan wayang dengan berbagai gaya komunikasinya. Kebanyakan dari mereka memancing canda agar terjalin kedekatan antara tutor dan anak, sehingga dalam kesempatan itu anak tidak takut dan canggung dalam berkomunikasi dengan tutor.

Pembuatan wayang yang mudah, belum tentu dapat dilakukan oleh seluruh peserta *workshop*. Dibutuhkan tangan-tangan yang terampil serta kreatif dalam membuat Wayang Gaga. Anak-anak harus dapat mengimajinasikan sosok wayang seperti apa yang akan dibuatnya, dan seperti apa ciri khas yang akan diterapkan pada wayang buatannya sendiri. Beberapa anak menyambut dengan antusias kegiatan ini karena memang memiliki bakat kreatif dari dalam dirinya. Hal ini ditunjukkan dengan keinginan mereka yang begitu kuat dalam membuat Wayang Gaga secara mandiri. Mereka aktif bertanya dan mengajukan usulan bagaimana agar wayangnya bisa menjadi seperti yang dia imajinasikan. Di sisi lain, ada beberapa anak yang mudah menyerah sehingga merasa sulit untuk melanjutkan

pekerjaannya dan pada akhirnya menyerahkan pekerjaannya kepada tutor. Namun tutor membimbing dengan sabar hingga anak mampu menyelesaikan wayangnya sendiri secara utuh. Salah satu anak bernama Tata, mengungkapkan bahwa membuat wayang itu susah. Berikut adalah pernyataan Tata ditengah pembuatan Wayang.

> Susah sih mbak… tapi untungnya yang ngajarin baik-baik semua sabar dan asik. Jadi aku nggak takut. Meskipun susah, aku berusaha biar jadi. Biar bisa main wayang *suket* (wawancara dengan Tata, 14 Maret 2019) .

Gambar 6.1 Tata saat mampu menyelesaikan wayangnya
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.1 di atas menjelaskan bahwa salah satu anak mengungkapkan bahwa membuat Wayang Gaga itu cukup rumit, sehingga hampir saja membuatnya menyerah. Namun dengan dorongan dari Komunitas Wayang Gaga, Tata mampu menyelesaikan wayangnya.

Kemudian tahapan selanjutnya adalah pertunjukan Wayang Gaga yang dilakukan secara sederhana, menyesuaikan situasi, kondisi dan lokasi.

Sebelumnya, tutor melakukan seleksi secara tidak langsung untuk mencari anak-anak yang berpotensi untuk menjadi Dalang dalam pertunjukan Wayang Gaga. Biasanya tutor hanya mengambil 4-5 anak untuk dijadikan Dalang. Anak-anak tersebut diajak untuk berunding tentang cerita seperti apa yang akan mereka mainkan nanti. Keputusan diserahkan kepada anak-anak dengan arahan tutor. Kemudian tutor membagi Dalang menjadi tokoh-tokoh tertentu. Ketika anak-anak dirasa telah siap, anak-anak langsung menuju tempat pertunjukan yang disediakan. Mereka memainkan Wayang Gaga secara spontan yakni hanya bermodalkan alur cerita, tanpa naskah lengkap. Mereka memainkan dialog saling bersautan satu sama lain dengan mendengarkan instruksi dan narasi dari Bayan. Kegiatan ini memancing keluwesan berpikir dan bertindak dengan cara mengungkapkan gagasan melalui dialog. Anak mampu berpikir dengan cepat dan kreatif dalam menanggapi suatu topik atau masalah.

Gambar 6.2 pemilihan Dalang cilik
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.2 di atas menjelaskan bahwa setelah pembuatan Wayang *suket* selesai, anak-anak kemudian dipilih yang dirasa mampu menjadi Dalang.

Kemudian kriteria anak yang dipilih adalah anak yang aktif, ekspresif dan responsif. Mereka adalah Yovan, Azis, Tata dan Anun.

Keberadaan kesenian Wayang Gaga ini memiliki manfaat sebagai media hiburan dan juga edukasi bagi anak-anak, khususnya anak sekolah dasar. Seperti halnya wayang pada umumnya yang berfungsi sebagai tontonan dan tuntunan, Wayang Gaga juga memiliki fungsi yang sama. Hanya saja Wayang Gaga disajikan secara segar dengan durasi yang lebih singkat dibandingkan dengan Wayang Kulit pada umumnya yang dimainkan semalam suntuk.

Sesuai dengan landasan teori yang dipaparkan, peneliti menggunakan teori strategi 4P pendekatan kreativitas *"four P's of Creativity"* dari Rhodes untuk menganalisis kreativitas yang terjadi dalam kegiatan pelatihan atau *workshop* Wayang Gaga dan pertunjukannya oleh anak sekolah dasar di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Rhodes dalam Munandar (2002, p. 26) menyebut keempat definisi kreativitas sebagai berikut.

> "*Four P's of Creativity*, yakni terdiri dari*: Person, Process, Press, Product*". Pribadi *(person),* berarti bahwa kreativitas adalah ungkapan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan. Proses *(process),* berarti bahwa pentingnya merangsang siswa untuk melibatkan diri dalam berbagai kegiatan kreatif. Pendorong *(press),* berarti bahwa mewujudkan bakat kreatif diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, dan dorongan dari dalam diri (motivasi internal). Produk *(product),* berarti bahwa kita harus menghargai produk hasil kreativitas.

Keempat P ini saling berkaitan, dimana Pribadi kreatif *(Person)* melibatkan diri dalam proses kreatif *(Process),* lalu dengan dorongan atau

dukungan dari lingkungan *(Press),* akan menghasilkan suatu produk kreatif *(Product).*

6.1.1 Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan (Munandar, 2002, p. 68). Pribadi *(person)* dalam kreativitas berarti merujuk pada subjek pelaku kreativitas. Pribadi yang menjadi subjek kreativitas dalam penelitian ini adalah anak-anak kelas IV dan kelas V di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Ciri pribadi kreatif yang tampak pada kegiatan belajar mengajar yang biasa ditemui oleh guru di antaranya adalah siswa yang penuh energi, mempunyai prakarsa, percaya diri, sopan, rajin, melaksanakan pekerjaan tepat pada waktunya, sehat, berani dalam pendapat dan keyakinan, mempunyai ingatan yang baik dan ulet (Munandar, 2002, p. 56).

Pribadi kreatif cenderung tertarik pada hal-hal yang susah, rumit dan misterius. Hal ini membuat anak tidak cepat menyerah dan memiliki energi lebih untuk aktivitasnya. Seperti halnya dalam kegiatan membuat Wayang Gaga, beberapa siswa menuturkan bahwa dirinya merasa kesulitan dalam membuat wayang, namun dirinya ingin tetap menyelesaikan wayang dan merasa penasaran bagaimana caranya. Berikut adalah cuplikan wawancara peneliti dengan siswa tersebut.

1. **Anggita Hayu Nastiti (Tata)**

   Peneliti : “Gimana dik? Senang nggak bikin Wayang Gaga?”
   Tata : “Senang, tapi jengkel.”
   Peneliti : “Loh kok jengkel kenapa?”
   Tata : “Bingung, harus teliti. Tapi aku penasaran, dan pengen bisa. Makanya aku jengkel, soalnya pengen bisa bikinnya”

Gambar 6.3 Tata sedang memperhatikan cara membuat Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.3 di atas memperlihatkan Tata yang sedang menyimak tutor yang sedang menjelaskan cara membuat Wayang Gaga. Gambar di atas menjelaskan bahwa meskipun Tata merasa kesulitan dalam membuat Wayang Gaga, namun ia tidak menyerah dan mencoba untuk memperhatikan cara membuat wayang dengan baik dibantu oleh tutor dari Komunitas Wayang Gaga. Dari hal dilandasi rasa keingintahuan anak yang tinggi dan optimisme dalam menciptakan suatu produk, sebagai salah satu ciri dari pribadi yang kreatif.

Adapun siswa lain yang juga menganggap bahwa membuat wayang *suket* itu susah. Namun, ia tetap mengerjakannya karena ia merasa senang. Berikut cuplikan wawancara peneliti dengan siswa tersebut.

1. **Zakia Dhea Agisa (Zakia)**

Peneliti : “Zakia kenapa? Susah ya?”

Zakia : “Agak susah sih kak, tapi aku seneng”

Peneliti : “Tadi bikin sendiri apa dibantu Pak Dhe?” (panggilan untuk salah satu tutor).

Zakia : “Bikin sendiri. Tapi juga dibantu Pak Dhe dikit-dikit”.

Gambar 6.4 Zakia sedang menunjukkan hasil wayangnya yang belum jadi (sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.4 di atas memperlihatkan Zakia, salah seorang siswa kelas IV yang tengah menunjukkan hasil wayangnya yang belum jadi. Zakia menuturkan bahwa kegiatan membuat wayang ini susah, namun ia merasa senang karena para tutor yang baik dan selalu memotivasi. Antusiasme Zakia dalam membuat Wayang Gaga juga merupakan salah satu ciri pribadi kreatif.

Selain banyaknya siswa yang merasa susah, ada pula siswa yang merasa mudah dalam membuatnya sehingga dia menyelesaikan wayangnya paling cepat

dibandingkan teman-temannya. Yovan, adalah seorang siswa kelas 5 yang dapat menyelesaikan pekerjaan membuat wayangnya dengan baik.

Gambar 6.5 Yovan, siswa yang mampu menyelesaikan wayangnya paling cepat (sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.5 di atas merupakan foto Yovan, seorang siswa kelas V yang berhasil menyelesaikan wayang *suket* secara cepat diantara teman yang lain. Hal ini menunjukkan keterampilan anak dalam membuat kerajinan berupa wayang *suket* serta daya kreativitas anak yang mampu mewujudkan karyanya dengan baik. Hal tersebut mencirikan pribadi yang kreatif.

Setiap orang adalah pribadi yang berbeda. Begitu pula dengan siswa SD Negeri Nongkosawit 02 yang *notabene* adalah sekolah yang berada di kampung. Tingkat kekreatifan mereka tidaklah sama. Beberapa anak ada yang menunjukkan keberanian dan daya kreatifnya, namun ada pula yang tidak merespon stimulus yang diberikan oleh tutor. Beberapa siswa yang kreatif di antaranya adalah

mereka yang memiliki keberanian untuk bertanya dan menjalin komunikasi dengan tutor. Salah satunya adalah Anun, siswa kelas IV yang sering sekali bertanya kepada tutor.

1. Ahmad Ainun Naja (Anun)

Anun : "Om, kenapa wayangnya dibuat dari *suket*?"

Tutor : "Karena, kan ini judulnya Wayang Gaga. Nah Gaga itu artinya kebun. Jadi ya wayangnya dibuat dari bahan-bahan yang ada di kebun. Rumput kan di kebun adanya."

Anun : "Kenapa nggak dibuat dari daun-daun?"

Tutor : "Bisa juga dari daun. Tapi kalau biar gampang buatnya ya dari rumput. Kan bentuknya panjang-panjang. Jadi bisa dianyam."

Gambar 6.6 Anun, siswa yang antusias dan bertanya kepada tutor
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.6 di atas merupakan foto Anun, seorang siswa kelas IV yang sangat kritis dalam bertanya kepada tutor tentang apa itu Wayang Gaga beserta cara membuatnya. Anun begitu antusias sehingga sering melakukan komunikasi dengan tutor untuk mendapatkan informasi yang dia mau. Termasuk juga untuk mengemukakan imajinasinya terhadap Wayang Gaga.

Mereka juga mampu memodifikasi wayang buatannya dengan aksen-aksen yang menarik seperti membuat gaya rambut yang berbeda pada wayang dan menyisipkan bunga di rambut wayang. Selain itu pribadi yang kreatif juga terlihat pada anak-anak yang antusias dan selalu ingin tahu tentang apa, mengapa, dan bagaimana Wayang Gaga itu.

6.1.2 Proses

Proses, dalam hal ini berarti adalah langkah-langkah yang dilalui subjek penelitian atau pribadi dalam kegiatan berkreativitas. Dalam hal ini proses yang dilakukan oleh pribadi adalah membuat wayang *suket* dan memainkannya dalam pertunjukan sederhana. Kegiatan proses menurut (Munandar, 2002, p. 69) merupakan kegiatan pengembangan kreativitas anak. Anak perlu diberi waktu untuk bersibuk diri secara kreatif dan menyelesaikan pekerjaannya. Proses meliputi apa saja yang terjadi dalam kegiatan yang dilakukan untuk mencapai hasil atau produk.

Proses kreativitas terjadi saat *workshop* pembuatan Wayang Gaga dilaksanakan. Dalam proses pembuatan Wayang Gaga terjadi interaksi antar anak dan tutor. Interaksi tersebut bisa berupa pertanyaan kritis dari siswa ke tutor, maupun tutor yang memberikan umpan percakapan kepada siswa. Kemudian dengan cara tersebut mereka menjadi semakin dekat dan membuat anak merasa nyaman dan tidak canggung untuk bertanya. Pertanyaan yang mereka ajukan adalah bukti pemikiran yang kritis dan kreatif. Selain itu anak juga merasa antusias dan tidak takut sehingga berani mengemukakan pendapat kepada sesama teman dan tutor.

Gambar 6.7 interaksi siswa dan tutor
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.7 di atas memperlihatkan kedekatan siswa dengan tutor dalam kegiatan *workshop* Wayang Gaga. Terlihat seorang siswa menanyakan cara menganyam rumput dan meminta diajari cara membuat wayang *suket* secara utuh. Tutor dengan sabar membantu para siswa yang kesulitan dalam membuat. Wayang Gaga. Tutor berhasil merangkul para siswa untuk membuat Wayang Gaga dengan sangat ramah dan menyenangkan, sehingga siswa juga merasa senang dan tidak takut untuk bertanya.

Pada *workshop* tersebut, anak-anak juga dilatih memainkan Wayang Gaga untuk dipentaskan secara sederhana setelah proses *workshop* selesai. Dalam kegiatan tersebut anak berlatih membawakan karakter tokoh yang akan dipentaskan dan merundingkan alur cerita yang akan dibawakan. Anak belajar untuk menentukan cerita yang tepat beserta dengan masalah dan solusi yang akan dipaparkan. Kemudian dalam pertunjukan mereka dengan spontan beradu dialog memerankan tokoh masing-masing.

Gambar 6.8 Proses pelatihan pementasan Wayang Gaga
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.8 di atas memperlihatkan Bayan yang sedang memberikan arahan untuk para dalang cilik yang akan tampil. Bayan mencoba menstimulus ide serta imajinasi anak untuk bersama-sama membuat cerita dan alurnya. Selain itu Bayan juga mengajarkan cara memainkan Wayang Gaga.

6.1.3 Pendorong

Pendorong berarti bahwa mewujudkan bakat kreatif diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan. Dorongan ini juga dapat disebut dengan motivasi. Motivasi dibedakan menjadi motivasi internal dan eksternal. Motivasi internal adalah motivasi dari dalam diri yang didapatkan dari proses mental pribadi itu sendiri. Sementara motivasi eksternal adalah adanya dorongan dari luar diri seperti adanya dukungan dari orang-orang terdekat, apresiasi, pemberian penghargaan, pujian, dan lain-lain. Di dalam penelitian ini terlihat adanya

motivasi internal dan eksternal pada anak, yaitu siswa-siswi kelas IV dan V SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Motivasi internal adalah motivasi yang bersumber dari diri pribadi itu sendiri. Dalam kegiatan ini, motivasi internal dapat dilihat dari sikap-sikap siswa dalam merespon kegiatan *workshop* Wayang Gaga tersebut. Motivasi internal juga dapat dilihat dari cara apa yang mereka lakukan. Hal tersebut ditunjukan dengan adanya kegembiraan, semangat, kesungguhan, keseriusan, dan antusiasme anak dalam membuat Wayang Gaga. Pada penelitian ini siswa-siswi kelas IV dan V sangat bersemangat dan berusaha untuk bisa mewujudkan wayangnya sendiri. Bahkan di antara mereka sangat sering bertanya kepada tutor tentang keingintahuannya terhadap Wayang Gaga.

Gambar 6.9 Yovan berusaha membuat Wayang Gaga secara mandiri
(sumber : dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.9 di atas memperlihatkan Yovan, salah seorang siswa kelas V yang antusias dan sangat bersemangat dalam mengerjakan wayang hasil dirinya sendiri agar cepat jadi. Yovan bersungguh-sungguh dalam menganyam wayang agar hasil buatannya akan menjadi wayang yang bagus dan berbeda dari teman-temannya. Yovan yang setelah mendapat pengarahan dari tutor langsung mencoba sendiri dengan kemampuannya. Antusiasme, kesungguhan dan semangat Yovan menunjukkan adanya motivasi intrinsik yang dibangun dalam dirinya sendiri.

Motivasi eksternal merupakan motivasi yang timbul dari luar dirinya, bisa berupa semangat, percakapan yang mensugesti. Sementara motivasi eksternal dapat dilihat dari perwujudan sikap setelah mendapatkan dorongan atau semangat dari orang lain. Motivasi eksternal didapatkan orang-orang yang ada dalam *workshop* tersebut seperti tutor, para guru, dan teman-temannya sendiri. Mereka memberikan semangat pada siswa-siswi peserta *workshop* agar tidak mudah menyerah dalam membuat Wayang Gaga.

Gambar 6.10 tutor memberikan semangat untuk siswa
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.10 di atas merupakan foto yang diambil sebelum dimulainya *workshop* Wayang Gaga. Terlihat bahwa tutor sedang membangun suasana dengan mencoba memberikan semangat kepada siswa dengan cara tos bersama.

6.1.4 Produk

Produk *(product)* berarti hasil dari kegiatan kreativitas yang terjadi. Produk dalam hal ini merupakan hasil dari kegiatan *workshop* pembuatan Wayang Gaga dan pertunjukan singkat dalam rangka penelitian. Produk dalam penelitian ini adalah Wayang Gaga hasil buatan siswa-siswi kelas IV dan V SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang dan pertunjukan Wayang Gaga. Hasil Wayang Gaga yang dibuat oleh anak-anak selanjutnya dapat dimiliki sendiri dan dapat dijadikan untuk hiasan dekoratif maupun mainan.

Kreativitas siswa terlihat dari bentuk-bentuk wayang buatannya yang berbeda-beda, sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Tutor hanya mengajarkan cara mebuat Wayang Gaga dengan bentuk standar, sementara siswa-siswi bebas mau memberikan aksen yang berbeda sesuai dengan keinginannya. Perbedaan yang sangat terlihat adalah pada bentuk kepala wayang. Ukuran kepala bisa kecil, sedang hingga besar. Bentuk mulut bisa lancip memanjang kedepan, lancip memanjang kebawah, dan tumpul kedepan. Sementara bagian rambut ada yang panjang menjuntai, ada yang digulung di belakang kepala dan ada yang digulung ditarik ke atas. Bentuk wayang yang berbeda tidak menjadi penanda karakter atau sifat dari wayang sehingga dapat digunakan pada karakter apapun sesuai kesepakatan. Berikut merupakan kreasi hasil wayang buatan para siswa.

Gambar 6.11 Wayang Gaga hasil buatan siswa
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.11 di atas memperlihatkan beberapa siswa yang mampu menyelesaikan Wayang Gaga buatannya sendiri. Wayang Gaga tersebut merupakan produk dari kreativitasnya. Wayang yang telah berhasil dibuat dapat dibawa pulang untuk dimiliki masing-masing anak.

Berikut adalah siswa-siswi yang mampu membuat serta menyelesaikan Wayang Gaga dengan baik sebagai produk kreatifnya :

Tabel 6.1 Produk Kreatif Siswa-siswi SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

No.	Nama Siswa / Kelas	Karya yang Dihasilkan
1.	Yovan Qebil Pradita Kelas V	
2.	Rafi Aditya Kelas IV	
3.	Raditya Alghiffari W. Kelas IV	
4.	Zida Aditya Ramadhan Kelas V	

5. Putra Erlanga Yogi S. Kelas V	
6. Muhammad Rayhan Budhy A. Kelas V	
7. Khaira Leony Putri Kelas V	
8. Esta Aulia Pramesthi Kelas V	

9. Anindita Alya Anidiyanti Kelas IV	
10. Andien Ayudia Nurlaela Kelas IV	
11. Ashla Yumna Fireza Kelas IV	
12. Sabilla Nur Hapsari Kelas V	

13. Anggita Hayu Nastiti Kelas V	
14. Zakia Dhea Agisa Kelas V	
15. Aziz Nashirudin Julianto Kelas V	
16. Aan Andika Saputra Kelas V	

Gambar 6.12 Para siswa menunjukkan wayang hasil buatannya sendiri
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.12 di atas menunjukkan proses kreativitas siswa SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang yang diakhiri dengan dihasilkannya sebuah produk kreatif yakni Wayang Gaga. Wayang Gaga buatan anak memiliki bentuk yang berbeda-beda, sesuai dengan kreativitasnya, Mereka tampak bangga dan senang ketika mampu menyelesaikan wayang buatannya sendiri.

Selanjutnya, setelah siswa mampu membuat produk berupa Wayang Gaga, anak diajak untuk mencoba memainkan Wayang Gaga dalam sebuah pertunjukan sederhana. Komunitas mencoba mencari Dalang cilik, yakni siswa yang bisa menjadi Dalang dalam pertunjukan Wayang Gaga. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter anak menjadi percaya diri dan berani tampil didepan. Komunitas memilih empat orang yang dirasa aktif dan memiliki keberanian cukup untuk tampil. Mereka adalah Yovan, Tata, Anun dan Azis. Kemudian bagi mereka

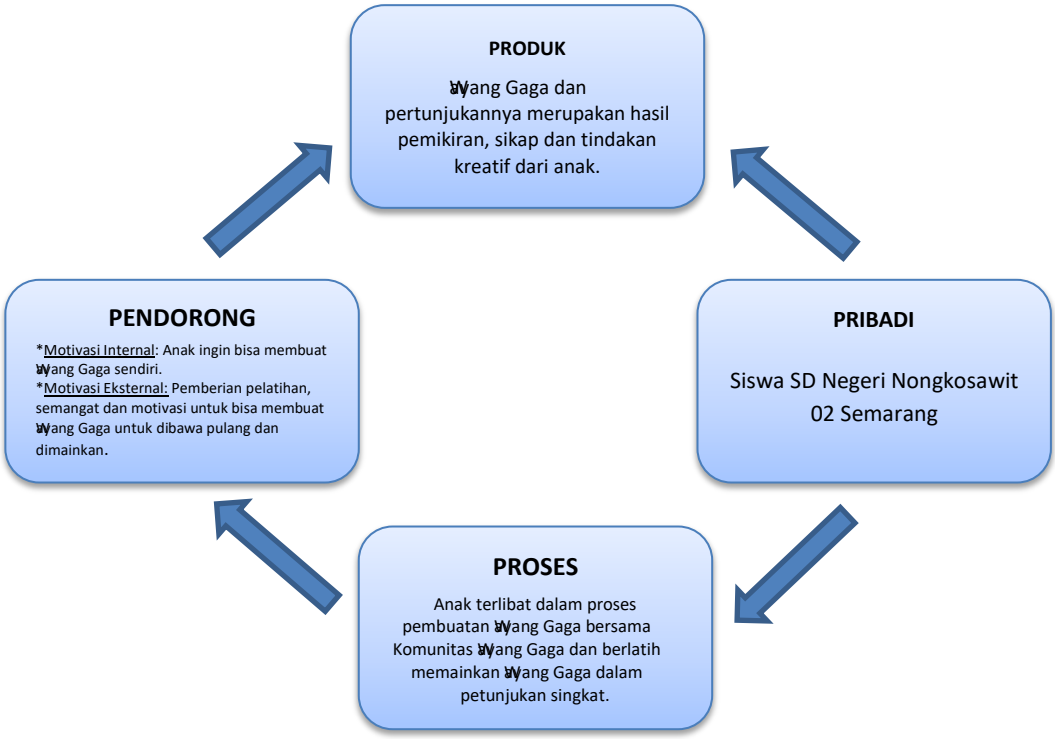
yang tidak terpilih akan menjadi penonton. Produk kreativitas yang dibuat oleh siswa kemudian dijadikan sebagai sajian pertunjukan Wayang Gaga. Pertunjukan Wayang Gaga memperlihatkan secara langsung respon aktif dan kreatif dari para dalang anak. Mereka secara berani dan spontan memainkan Wayang Gaga dengan percakapan langsung yang kata-katanya terlontar dari mulut anak-anak tanpa menggunakan teks dialog.

Gambar 6.13 Siswa memainkan Wayang Gaga dalam pertunjukan sederhana
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.13 di atas memperlihatkan Dalang kecil dari siswa SD Negeri Nongkosawit 02 yang berani menampilkan karakter wayangnya sendiri bersama Dalang asli dari Komunitas Wayang Gaga. Gambar di atas tampak para dalang cilik sedang memperhatikan arahan atau perkataan Bayan yang sedang memberikan arahan kepada para Dalang.

Pribadi *(person)*, Proses *(process)*, Pendorong *(press)* dan Produk *(product)* merupakan komponen yang saling berkaitan. Pribadi kreatif melibatkan dirinya

dalam sebuah proses kreatif, kemudian dengan adanya dukungan atau dorongan dari diri sendiri maupun lingkungan dapat menghasilkan sebuah produk kreatif. Berikut adalah bagan simpulan dari hasil analisis masalah dengan menggunakan teori pengembangan kreativitas Rhodes :



Bagan 6.1 Alur proses kreatif

Proses kreativitas dimulai dari pribadi dari siswa-siswi SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang yang terlibat dalam rangkaian proses kreatif yakni *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga bersama Komunitas Wayang Gaga, didukung oleh adanya faktor pendorong di antaranya adalah motivasi internal dan eksternal, sehingga menghasilkan suatu produk kreatif berupa Wayang Gaga dan pertunjukannya.

6.2 Berpikir Divergen

Berpikir divergen sering didefinisikan sebagai berpikir kreatif. Istilah berpikir divergen ini pertama kali dikemukakan oleh J.P. Guilford. Menurutnya, kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen (menyebar tidak searah) untuk menjajagi bermacam-macam alternatif dari jawaban terhadap persoalan-persoalan yang dipikirkan yang dianggap sama benarnya. Berpikir divergen diartikan dengan kemampuan berpikir secara menyebar, meluas, dengan mencari kemungkinan-kemungkinan yang ada sehingga tidak terpaku pada satu hal saja. Sejalan dengan itu (Munandar, 2002, p. 91) menjelaskan bahwa kreativitas memang memiliki kaitan dengan berpikir divergen, yakni mencakup kemampuan berpikir lancar, lentur, orisinal dan terperinci/ elaborasi.

Kreativitas tidak hanya soal bertindak, namun juga berpikir. Dasar dari kreativitas sendiri adalah cara berpikir yang menyebar atau divergen. Berpikir divergen merupakan kemampuan kognitif yang sangat terkait dengan intelegensi. Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk melakukan penalaran dan pemecahan masalah dipandang sebagai indikator pemikiran kreatif. Dalam berpikir kreatif dibutuhkan kemampuan berpikir divergen sebagai dasar kreativitas (Nyanyu Khodijah, 2014: 106-107). Selain menggunakan teori Kreativitas dari Rhodes, peneliti juga akan menjelaskan kreativitas yang terjadi pada siswa-siswi SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang dengan menggunakan konsep berpikir divergen sebagai berikut:

> Berpikir divergen secara umum memiliki karakteristik: (a) lateral, artinya memandang suatu persoalan dari beberapa sisi, (b) divergen, menyebar berbagai arah untuk menemukan banyak jawaban, (c) holistik-sistemik, bersifat menyeluruh-global, (d) intuitif-imajinatif, (e) independen, dan (f) tidak teramalkan (*unpredictable*) (Haryanto, 2005, p. 7).

6.2.1 Lateral

Lateral artinya memandang suatu persoalan dari beberapa sisi. Berpikir secara lateral juga merupakan bagian dalam berpikir kreatif. Berpikir lateral merupakan salah satu langkah untuk berpikir secara lebih terbuka, fleksibel, dan kreatif terhadap suatu masalah (Syutaridho, 2013, p. 23). Pemikiran yang lateral adalah cara berpikir yang mampu menyelesaikan masalah dengan kemampuan imajinasi dan terlepas dengan pola pikir biasa.

Kemampuan berpikir secara lateral terlihat pada siswa-siswi SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang dalam kegiatan memainkan pertunjukan Wayang Gaga. Setelah melakukan pembuatan wayang, beberapa siswa dan siswi dipilih untuk ikut dalam pertunjukan Wayang Gaga. Kriteria pemilihan siswa-siswi ini adalah keaktifan, kekritisan, dan kepercayaan diri. Pada akhirnya didapatkan empat siswa, mereka adalah Anggita Hayu Nastiti (Tata), Yovan Pradipta (Yovan), Ahmad Ainun Naja (Anun), dan Azis Nasirudin Yulianto (Azis). Sebelum tampil, mereka dikumpulkan terlebih dahulu dan diajak berdiskusi oleh Bayan tentang apa tema yang akan diangkat dalam pertunjukan tersebut.

Gambar 6.14 Tutor memilih Dalang cilik
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.14 di atas memperlihatkan situasi pemilihan siswa yang akan diajak menjadi Dalang Wayang Gaga. Dari sekian banyak anak terpilih hanya empat siswa yakni Yovan, Azis, Anun dan Tata. Mereka kemudian diajak maju di muka dan memperkenalkan diri.

Siswa-siswi tersebut berhak menentukan tema apa yang ingin dimainkan dalam pertunjukan Wayang Gaga. Siswi yang bernama Tata kemudian mengusulkan untuk memainkan cerita Spongebob dengan tajuk "Plankton Mencuri Resep Rahasia Krabby Patty". Ide tersebut disetujui oleh teman-temannya yang lain. Selanjutnya Bayan membagi peran sebagai berikut; 1) Spongebob diperankan oleh Azis, 2) Squidward diperankan oleh Yovan, 3) Sandy diperankan oleh Tata, dan 4) Tuan Crab diperankan oleh Anun. Sementara tokoh utama yaitu Plankton diperankan oleh Surya Cahyono sebagai Dalang dari Komunitas Wayang Gaga. Adapun tokoh yang lain yakni Patrick juga diperankan oleh dalang dari Komunitas Wayang Gaga, namun dengan menggunakan wayang yang berbeda.

Siswa-siswi yang terpilih diajak untuk bersama-sama mengarang alur cerita. Mulai dari bagaimana memunculkan karakter-karakter yang terpilih yaitu Spongebob, Partick, Sandy, Squidward, Tuan Crab dan Plankton, kemudian bagaimana masalah akan dimunculkan (klimaks), dan bagaimana cara melerai permasalahan tersebut agar menjadi anti klimaks. *Bayan* membimbing dalam proses pembuatan alur cerita ini. Sementara anak-anak menambahkan ide-ide mereka yang cenderung terkesan pada pengalaman yang pernah mereka liat di televisi, namun dengan versi yang sederhana dan sesuai dengan imajinasinya sendiri. Misalnya, dalam film Spongebob sesungguhnya pernah ada episode yang menceritakan tentang Plankton yang selalu berusaha mencuri resep rahasia Krabby Patty, namun tidak pernah ada adegan mengejar Plankton hingga ke Planet Mars.

Dalam pertunjukannnya, siswa-siswi tersebut dapat melakukan dialog dengan sangat baik. Meskipun tanpa teks, mereka mampu menyelesaikan pertunjukan dengan alur yang benar. Dialog yang dikemukakan adalah sebuah spontanitas, sehingga dapat disimpulkan bahwa tanpa adanya kreativitas, tidak akan mungkin mereka melakukan dialog dengan lancar. Adapun yang menunjukkan cara berpikir lateral di antaranya adalah kemampuan siswa-siswi dalam merespon cerita atau dialog. Meskipun terlihat sederhana, namun siswa-siswi tersebut berpikir secara cepat untuk dapat menjawab masalah yang ada dari sudut pandang mereka masing-masing. Hal tersebut membuktikan bahwa anak mampu memandang suatu persoalan dari berbagai sisi sehingga mampu

menjawab dialog temannya secara cepat, lancar dan dengan sudut pandang yang berbeda.

6.2.2 Holistik-Sistemik

Holistik-Sistemik adalah suatu cara berpikir yang sifatnya menyeluruh dan saling berhubungan. Kemampuan holistik-sistemik ini juga merupakan salah satu karakteristik dari anak kreatif yang memiliki kemampuan berpikir divergen. Sementara itu Heriyanto, (2003, p. 12) berpandangan bahwa paradigma holistik adalah suatu cara pandang yang menyeluruh dalam mempersepsi realitas. Holistik berarti keseluruhan daripada bagian-bagian, bersifat tersistem dan terintegrasi, kompleks, dinamis, dan nonlinier.

Cara berpikir anak yang kreatif memang bermacam-macam bentuknya. Tipe berpikir anak cenderung lebih tidak tersistem, namun dapat memiliki indikasi holistik atau menyeluruh. Seperti halnya dalam penelitian ini, dimana anak mampu mengemas ceritanya sendiri dan melakonkannya secara spontan. Anak-anak membuat ceritanya sendiri lalu memainkannya dalam sebuah pertunjukan singkat dengan lancar dan tanpa menggunakan skenario atau teks.

6.2.3 Intuitif-Imajinatif

Intuitif merupakan sifat intuisi, memiliki arti sebuah pengetahuan yang diperoleh tanpa belajar. Sedangkan imajinatif memiliki arti bersifat imajinasi, yakni bersifat khayalan. Sebuah intuisi datang dari alam bawah sadar seseorang, namun imajinasi merupakan kegiatan berpikir secara sadar yang dominan dengan kegiatan mengkhayal sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Sifat-sifat

berpikir tersebut sangat berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif seseorang. Menurut Murdowo, (2007, p. 207) anak yang kreatif adalah anak yang penuh dengan inisiatif dan kuat daya imajinasinya. Bahkan kreativitas muncul tatkala seseorang membuka kemampuan imajinasinya.

Dalam penelitian ini, terlihat cara berpikir anak yang menunjukkan kekreatifan dengan imajinasinya. Anak-anak di usia sekolah dasar memang anak-anak yang gemar berimajinasi. Pada saat pertunjukan, seorang anak yang menjadi Dalang dan membawakan karakter Sandy mengemukakan bahwa ia dan teman-temannya akan mencari Plankton ke Planet Mars dengan menaiki Honda Kepik. Berikut adalah petikan dialog yang menunjukan imajinasi anak dalam pertunjukan Wayang Gaga yang dimainkan oleh anak anak tersebut:

Bayan	: Tuan Crab nangis mergo resep rahasiane ilang dicolong karo Plankton. Akhire digoleki….. Eh temen-temen, emange meh nggoleki Plankton ning endi? (bertanya kepada Sandy, dkk).
Tata	: Ning Mars!!!
Bayan	: Ning Planet Mars???
Tata	: Iyaaa…
Bayan	: Waaah akhire ning Planet Mars.
Tata	: Eeee. Ayo do nggoleki Plankton ning Planet Mars! (berbicara kepada teman-temannya). Numpak kapal selamku wae yok!
Azis	: Nggowo Honda kepik wae…
Penonton	: (Spontan tertawa).
Bayan	: Honda kepik ki opo? (sambil ikut tertawa)
Penonton	: Motoooor… (menjawab serempak).
Bayan	: (Tertawa terpingkal-pingkal) Sik-sik aku ki isih bingung. Ning planet Mars, numpak Honda kepik ki piye? (berakting memikir). Iki planet bumi weer… trus iki planet Mars… Numpak Honda kepik “ngeeeng ngeng … ngeng…”tekan… Iso po rak kui?

Dalam dialog tersebut terlihat bahwa anak-anak mengimajinasikan akan mencari Plankton sampai ke Planet Mars. Hal yang wajar adalah jika mereka mencari Plankton hanya di sekitarnya, namun justru salah satu anak berpikir untuk keluar dari planetnya. Anehnya lagi salah satu siswa yang lain mengimajinasikan mereka mampu menempuh perjalanan dari planet Bumi ke planet Mars hanya dengan mengendarai motor yang mereka sebut 'Honda Kepik'. Dialog tersebut menjadi bukti adanya proses berpikir kreatif dengan daya imajinasi yang kuat dalam memainkan pertunjukan Wayang Gaga.

6.2.4 Independen

Independen adalah sifat mandiri atau tidak bergantung pada orang lain. Independen juga biasa kita pahami sebagai suatu kebebasan. Dalam konteks ini, independen berarti kebebasan atau keleluasaan dalam berpikir. Kreativitas dapat muncul dari jiwa-jiwa yang bebas, jiwa-jiwa yang merdeka. Terlalu banyak tekanan akan membuat anak menjadi takut untuk berpikir kreatif dan mengaktualisasikan dirinya.

Demikian pula yang terjadi dalam penelitian ini. Siswa-siswa SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang diberikan kebebasan untuk memilih cerita apa yang akan dibawakan. Karena dengan cara ini mereka akan merasa senang dan mampu menguasai cerita sesuai dengan keinginannya. Mereka juga lebih mengerti apa yang harus dilakukan dengan tokoh-tokoh yang mereka bawakan. Kemudian, dalam pertunjukannya, para Dalang yang terdiri dari siswa-siswi kelas IV dan V bebas menjawab pertanyaan dari lawan mainnya. Tentu saja jawaban itu adalah

berdasarkan imajinasi mereka sendiri. Kebebasan berdialog dan berpendapat membuat anak menjadi kreatif dalam menanggapi masalah dalam cerita pertunjukan Wayang Gaga.

6.2.5 Tidak Teramalkan

Kreativitas anak seringkali bersifat tidak terduga atau tidak teramalkan. Hal tersebut tidak akan kita sangka sebelumnya. Anak yang kreatif biasanya memiliki keliaran dalam berpikir, sebab dirinya memiliki kebebasan dalam berkhayal atau berimajinasi. Seperti halnya anak-anak kelas IV dan V SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang pada kegiatan *workshop* pembuatan dan pertunjukan Wayang Gaga. Sebagian besar dari mereka memiliki keliaran dalam berpikir. Setelah mereka membuat wayangnya masing-masing, mereka memainkan wayang tersebut sesuai dengan imajinasinya. Seperti halnya Ahmad Ainun Naja atau biasa dipanggil Anun. Dia mengimajinasikan wayang buatannya menjadi Gatotkaca yang sedang terbang. Berikut adalah kutipan percakapan antara peneliti dengan Anun sebagai berikut.

Peneliti : "Gimana anun, susah nggak bikin wayangnya?"
Anun : "Lumayan susah sih, tapi menyenangkan kok" (sambil menggerak-gerakkan wayang buatannya, seakan mengimajinasikan wayang menjadi karakter yang diinginkan. Dia menggerakkan wayang seakan-akan tengah terbang diangkasa)
Peneliti : "Itu jadi siapa wayangnya? Kok bisa terbang…"
Anun : "Gatotkaca dong mbak, gatotkaca kan bisa terbang".
*) di lain waktu Ainun juga sering menggerak-gerakkan wayang seperti halnya seorang dalang sungguhan. Kemudian bercakap-cakap sendiri, seolah memainkan karakter wayang dengan baik".

6.3 Kreativitas Siswa

6.3.1 Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah kemampuan bekerja atau melakukan sesuatu dengan efektif di segala situasi dan kondisi. Fleksibilitas dalam berpikir dan berperilaku juga memiliki korelasi dengan kemampuan berpikir kreatif. Menurut Vogel (dalam Malarsih, 2013, p. 46), kreativitas tampaknya berkorelasi dengan fleksibilitas dalam proses berpikir, yaitu adanya gagasan-gagasan yang lebih mengarah pada kompleksitas berpikir. Kemampuan berpikir fleksibel adalah mampu memahami suatu permasalahan dengan menyesuaikan perubahan yang ada, baik situasi maupun kondisinya.

Fleksibilitas juga terlihat pada kegiatan *workshop* pembuatan dan pertunjukan Wayang Gaga. Pada kegiatan *workshop* pembuatan Wayang Gaga, fleksibilitas berpikir terjadi pada anak-anak, dimana mereka mampu menyesuaikan perubahan keadaan dari pembelajaran berpendekatan teoritis di dalam kelas, menjadi pembelajaran praktik di dalam dan di luar kelas. Mereka mampu menyelesaikan praktik membuat Wayang Gaga dengan bantuan para tutor, meskipun tidak semuanya sesuai dengan bentuk yang mereka inginkan. Fleksibel dalam berperilaku, cenderung pada perubahan proses belajar di luar kelas yakni pada saat pertunjukan. Komunitas dengan spontan hari itu juga menata layar dan segala properti untuk pertunjukan, kemudian diikuti siswa-siswi yang dibagi menjadi penonton dan pemain Wayang Gaga. Jumlah anak yang ditunjuk untuk bermain Wayang Gaga pun belum ditentukan sebelumnya.

6.3.2 Kelancaran

Kelancaran dalam berpikir merupakan salah satu ciri kreativitas, tidak terkecuali kreativitas pada anak. Kelancaran/ *Fluency* adalah kemampuan untuk memproduksi banyak ide/gagasan. Dalam kegiatan penelitian ini, didapatkan banyak indikasi kelancaran anak dalam berpikir dan berbicara. Salah satunya terlihat dalam petikan dialog antar anak dalam pertunjukan Wayang Gaga:

Bayan : Pada suatu hari, di dalam lautan yang bernama Bikini Bottom… Ada Tuan Crab, mana Tuan Crab?…(Lalu Anun memunculkan wayangnya dan menggerakkannya), kemudian Squidward… Squidward muncul…(Yovan memunculkan wayangnya dan menggerakkannya), Spongebob! (Azis memunculkan wayangnya dan menggerakkan), dan Sandy… (Tata memunculkan wayangnya dan menggerakkanya). Mereka berkumpul, ameh rundingan soal liburan. Spongebob pengen liburan ning ndi? Sandy pengen liburan ning ndi? Aku rak ngerti.. Yok podo podo disaksikno yok… Monggo… (*Bayan* mempersilahkan para dalang untuk bermain).

Tata : Spongebob, aku kepengin ning pantai… Kowe pengen ning ndi?

Azis : Aku meh mancing wae…

Yovan : Aku ning Ngrembel wae… (Ngrembel adalah sebuah nama tempat pemancingan).

Anun : Aku pengin ning pantai wae….

Bayan : Lho! Sik aku meh takon. Omahmu kan ning laut… Ngopo ndadak lungo mancing barang… Ning pantai barang… Ki sakjane pengen ning ndi tho?

Tata : Pantai….!!!

Bayan : Ooo… ning pantai? Meh mancing?

Azis : Mancing…!!!

Bayan : Wis saiki umpomo kalian meh mancing… kan kanca-kancamu kui yo iwak. Iya tho? Kancane kan yo iwak yo? (bertanya ke *audience*) Hayo…. Wis dirundingke meneh wae enake ning ndi? Opo ono sing pengen ning Ngrembel? Apik kui. Ning njero laut, trus berenang munggah, trus ning Ngrembel.

Tata : Kebun binatang wae…

Bayan : Yo kui apik! Lha iki kabeh setuju rak? Spongebob, Tuan Crab, Swidward setuju rak?

Tata : Ning kebun binatang wae, sing penak… mengko iso selfie-selfie…

Bayan : Ooo… iso selfie-selfie (tertawa). Akhire kabeh podo tukaran, amergo pilihane dewe-dewe (para dalang menggerakkan wayangnya seakan-akan sedang bertengkar). Trus akhire malah podo balik dewe-dewe…

Dialog di atas menjelaskan bahwa banyak kemungkinan yang dibahas. Mereka membahas tentang kemana mereka akan pergi. Tata sebagai Sandy memiliki ide/ gagasan untuk pergi ke pantai, Azis sebagai Spongebob memiliki ide/ gagasan untuk pergi memancing, dan Yovan sebagai Squidward memiliki ide/ gagasan untuk pergi ke tempat makan dan pemancingan Ngrembel. Dengan demikian mereka memiliki banyak ide/ gagasan yang dapat dikemukakan dalam pertunjukan.

6.3.3 Keaslian

Originality atau keaslian adalah kemampuan berpikir yang orisinal. Keaslian dalam berpikir kreatif merupakan kemampuan melahirkan ide/ gagasan yang asli dari pemikiran diri sendiri. Biasanya kemampuan berpikir ini akan melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik. Seperti halnya dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas pada Anak Sekolah Dasar. Bahwasanya penelitian menunjukkan adanya indikasi siswa menjadi kreatif dengan adanya kegiatan *workshop* pembuatan dan pementasan Wayang Gaga. Dalam *workshop* pembuatan, terdapat beberapa anak yang sering bertanya kepada tutor. Kebanyakan mereka bertanya tentang teknik menganyam Wayang Gaga yang cukup rumit bagi mereka, dan mereka berusaha menyelesaikannya dengan caranya sendiri. Sehingga beberapa wayang Nampak memiliki bentuk dan karakter bentuk yang berbeda. Kemudian dalam pertunjukannya, mereka mampu saling mengungkapkan gagasan pribadinya tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak lain.

6.3.4 Elaborasi

Elaborasi merupakan kemampuan dalam menghadapi suatu masalah dalam berbagai situasi, kemudian merincinya secara detail. Elaborasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan permasalahan. Perbedaan tahap elaborasi dengan yang lain adalah perincian yang detail. Dalam proses pembuatan Wayang Gaga, anak-anak mampu mengerjakan wayangnya dengan cermat. Mereka mau untuk melihat proses pembuatan yang ditunjukkan oleh Tutor lalu mempraktikkannya bersama-sama dengan rasa sabar dan telaten. Hal tersebut menunjukan kegiatan elaborasi yang terjadi dalam diri anak saat *workshop* pembuatan Wayang Gaga.

6.3.5 Redefinisi

Redefinisi dapat diartikan sebagai perumusan kembali. Redefinisi adalah kemampuan untuk melihat segala macam persoalan dengan sudut pandang yang berbeda, yang dirumuskan dalam konsep yang baru. Tahap perumusan kembali terjadi pada hari kedua setelah diadakannya *workshop* pembuatan dan pertunjukan Wayang Gaga di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Tahap ini terlihat pada saat peneliti mewawancarai anak atau siswa-siswi yang ditunjuk menjadi dalang, di antaranya adalah Tata, Yovan dan Azis. Setelah membuat dan mempertunjukkan Wayang Gaga secara langsung, mereka mampu mamahami apa itu Wayang Gaga. Mereka menjelaskan Wayang Gaga adalah wayang yang terbuat dari *suket* atau bahan alam dan memiliki perbedaan dengan wayang kulit pada umumnya. Berikut merupakan petikan wawancara peneliti dengan Tata, Yovan dan Azis:

Peneliti	:	Kalian tahu Wayang Kulit nggak?
Siswa	:	Tahu…. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Trus apa bedanya Wayang Gaga sama Wayang Kulit?
Siswa	:	Ya kalau Wayang Gaga itu kan dari *suket*… Kalau Wayang Kulit kan dari kulit sapi atau hewan. (Tata)
Peneliti	:	Lalu, kalau bentuk Wayang Gaga dengan Wayang Kulit itu ada bedanya nggak?
Siswa	:	Yaaa… sama saja. Tapi bahannya yang berbeda. (Tata)

Gambar 6.15 Peneliti mewawancarai Dalang cilik
(sumber: dokumentasi peneliti, 2019)

Gambar 6.15 di atas merupakan gambar kegiatan wawancara satu hari setelah diadakannya *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga. Hal ini untuk mengetahui sejauh apa pemahaman siswa tentang Wayang Gaga. Hasil wawancara menunjukan bahwa siswa mampu menjelaskan apa itu Wayang Gaga dan perbedaannya dengan kesenian Wayang yang lain.

BAB 7

PENUTUP

7.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab 5 dan bab 6, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, bentuk pertunjukan Wayang Gaga meliputi empat aspek, yakni adalah: 1) pelaku, 2) gerak, 3) suara, dan 4) rupa. Bentuk pertunjukan Wayang Gaga dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Pelaku dalam sebuah pertunjukan adalah orang yang terlibat dalam pertunjukan, baik yang berada di depan layar maupun di balik layar. Pelaku yang berada di depan layar pertunjukan Wayang Gaga. Di antaranya adalah Bayan, Dalang, dan Pemusik. Sementara pelaku di balik layar di antaranya adalah *Team Property, Team Screening, Team* Dokumentasi dan *Manager*. 2) Gerak adalah aktivitas pelaku pertunjukan dalam memainkan Wayang Gaga. Dalang merupakan pelaku pertunjukan yang berada didepan layar dan paling terlihat geraknya. Gerak dalang Wayang Gaga dinamis, fleksibel, menyesuaikan karakter tokoh yang dibawakan. Gerak dalang tidak terpaku pada pakem pertunjukan Wayang Kulit pada umumnya. 3) Suara adalah bunyi yang dapat didengar dari sebuah pertunjukan. Suara dalam pertunjukan Wayang Gaga memiliki dua sumber di antaranya suara internal dan eksternal. Suara internal berasal dari Bayan dan Dalang melalui percakapan dan narasi, dan nyanyian dari vokalis. Kemudian ada pula suara eksternal yang bersumber dari instrumen musik yang digunakan pemusik, di antaranya adalah Gitar, Cak dan Cuk (kentrung kecil dan kentrung besar), Seruling dan Cello. 4) Rupa pada sebuah pertunjukan

merupakan peristiwa yang divisualisasikan melalui beberapa aspek, di antaranya adalah aspek busana, *property*. Dalam pertunjukan Wayang Gaga tidak memiliki aturan tertentu. Busana yang terkhusus hanya digunakan oleh Bayan, yakni dengan menggunakan busana yang sesuai dengan tema pertunjukan. Kemudian pertunjukan Wayang Gaga juga menggunakan properti, di antaranya adalah wayang *suket*, wayang kertas dalam berbagai bentuk atau tokoh, kerangka layar, kain putih, kain batik, proyektor, dan *microphone.*

Kedua, Wayang Gaga dapat digunakan sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar. Proses kreatif dalam kegiatan *workshop* pembuatan dan pertunjukan Wayang Gaga yang dilakukan di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang menghasilkan sifat-sifat kreatif pada siswa, di antaranya ditunjukkan dengan sikap antusiasme, semangat, kepercayaan diri, berani bertanya, kritis berpikir, kemampuan berkomunikasi lancar, kemampuan berimajinasi yang kuat, dan kemampuan dalam membuat dan memodifikasi Wayang Gaga. Dengan adanya sikap-sikap tersebut menghasilkan sebuah produk kreativitas berupa Wayang Gaga. Kreativitas siswa terlihat dari bentuk-bentuk wayang yang unik dan berbeda antara satu dengan yang lain. Kemudian siswa juga memperlihatkan sikap kreatifnya tatkala memainkan Wayang Gaga dalam sebuah pertunjukan sederhana. Semua hal itu mencerminkan keberhasilan Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Wayang Gaga terbukti mampu mendorong daya kreativitas anak dengan beberapa sikap yang terlihat di antaranya adalah kepercayaan diri, berani, kritis, kelancaran berpikir spontan, keluwesan berbicara, ketrampilan memodifikasi wayang, dan

lain sebagainya. Wayang Gaga dapat digunakan sebagai media belajar yang unik, asik, menarik serta dapat membangun kapasitas kreatif dan menumbuhkan kesadaran budaya pada diri siswa. Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas berbasis budaya lokal dapat diterapkan di dalam kurikulum sekolah dasar dalam rangka memberikan nuansa baru pada kegiatan belajar di sekolah formal.

7.2 Implikasi

Implikasi bagi masyarakat terkait hasil penelitian "Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas bagi Anak Sekolah Dasar" di antaranya adalah: masyarakat memiliki pengetahuan akan produk budaya lokal yang dapat digunakan untuk media pendidikan kreativitas pada anak sekolah dasar. Selain itu, masyarakat juga akan memahami adanya nilai-nilai positif pada media pendidikan kreativitas Wayang Gaga, yakni dengan disisipkannya pesan moral yang akan membantu mengajarkan anak tentang moral dan karakter yang baik.

Implikasi bagi pendidikan formal yaitu dapat menambah pengetahuan bagi guru dan siswa tentang Wayang Gaga yang dapat digunakan sebagai media pendidikan kreativitas di sekolah. Media pendidikan Wayang Gaga tidak hanya berhubungan dengan pendidikan seni, melainkan juga dapat berhubungan bidang-bidang pelajaran yang lain seperti, Bahasa, Agama, IPA maupun IPS. Dengan digunakannya Wayang Gaga sebagai media pendidikan di sekolah formal akan memberikan nuansa baru dalam belajar yang bebas dan menyenangkan yang akan mendorong daya kreativitas anak.

7.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat dikemukakan beberapa saran, sebagai berikut.

Bagi Pemerintah khususnya Dinas Pendidikan, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, agar dapat mengapresiasi salah satu kesenian Wayang Gaga. Apabila dirasa menarik dan layak, sudah seharusnya dinas terkait dapat mengambil tindakan atau langkah untuk mengakui keberadaan kesenian Wayang Gaga dan mensosialisasikannya kepada masyarakat luas. Dinas Pariwisata dapat menjadikan Wayang Gaga sebagai media promosi pariwisata Kota Semarang, dengan cara memberikan kesempatan dan ruang bagi Komunitas Wayang Gaga untuk tampil di berbagai acara. Sementara untuk Dinas Pendidikan dan Kebudayaan dapat menjadikan Wayang Gaga sebagai salah satu media pendidikan bagi sekolah formal.

Bagi Komunitas Wayang Gaga, diharapkan lebih aktif lagi untuk mengenalkan Wayang Gaga kepada masyarakat luas. Potensi yang dimiliki Wayang Gaga sangatlah besar, diantaranya selain dapat digunakan sebagai media hiburan dan media pendidikan. Maka dari itu, penting untuk mensosialisasikan Wayang Gaga kepada masyarakat dengan cara *workshop* dan penampilan Wayang Gaga. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan anggota Komunitas Wayang Gaga. Saat pertunjukan Wayang Gaga diharapkan menggunakan cerita-cerita yang bertemakan kehidupan anak, sehingga relevan dengan sasaran yaitu anak sekolah dasar. Kemudian hal yang lain adalah penggunaan kostum yang seragam untuk para pelaku di depan layar seperti Bayan, Dalang dan Pemusik.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, M. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT Unnes Press.

Alisjahbana, S. T. (1983). *Kreativitas*. Jakarta: P.T. Dian Rakyat Jakarta.

Andheska, H. (2016). Membangun Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Inovatis. *Bahastra*, *XXXVI*(1).

Arisyanto, dkk. (2017). Wayang Kulit Wong Lakon Menjunjung Langit Mencium Bumi : Kajian Pertunjukan. *Catharsis: Journal of Art Education*, *6*(1), 74–81.

Arnita. (2017). Inovasi Metode dan Media dalam Pembelajaran Seni di Sekolah. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, *5*, *No. 1*(2011), 44–51. https://doi.org/10.29210/114800

Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Bagus, L. (2005). *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, *3*(1). Retrieved from http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/143

Cahyono, A. (2006). Seni Pertunjukan Arak-arakan dalam Upacara Tradisional Dugdheran di Kota Semarang. *HARMONIA - Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, *7*(3).

Campbell, D. (2017). *Mengembangkan Kreativitas diterjemahkan oleh A.M. Mangunhardjana*. Yogyakarta: Kanisius.

Chaca, F. (2017). Use of Instructional Media in Elementary Schools in Kenya: Understanding Teacher Attitude and Perceived Pedagogical Value of Picture Books. *International Journal of Elementary School*, *6*(6). Retrieved from www.sciencepublishinggroup.com/articles

Chappel, K. (2012). Humanizing Creativity: Valuing our Journeys of Becomin. *International Journal of Education & the Arts*, *13*(8). Retrieved from http://www.ijea.org/v13n8/

Cohen, M. I. (2014). Wayang Kulit Tradisional Dan Pasca-Tradisional Di Jawa Masa Kini. *Kajian Seni*, *1*(1), 1–18. https://doi.org/https://doi.org/10.22146/art.5965

Davis, S. (2018). The engagement tree: Arts-based pedagogies for environmental learning. *International Journal of Education & the Arts*, *19*(8). Retrieved from http://www.ijea.org/v19n8/v19n8.pdf

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kompas Gramedia.

Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No. 20 tahunn 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Elina, M. (2018). Pengemasan Seni Pertunjukan Tradisional sebagai Daya Tarik Wisata di Istana Basa Pagaruyung. *Panggung*, *28*(30).

Febrianto, M. F. M. dkk. (2014). Penerapan Media dalam Bentuk POP UP BOOK pada Pembelajaran Unsur-unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SD NU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, *2*(3).

Force, A. T. (1997). *Instruksional Design: Prinsiples and Aplication*. Englewood Cliff, N.J.: Educational Technology Publications.

Gose, R. (2018). A Collaboration in Care: Re-visioning Teacher-Student Dialogue in Dance Education. *International Journal of Education & the Arts*, *19*(14). Retrieved from http://www.ijea.org/v19n14/v19n14.pdf

Guyotte, K. . (2015). Collaborative Creativity in STEAM: Narratives of Art Education Students Experiences in Transdisciplinary Spaces. *International Journal of Education & the Arts*, *16*(15).

Hadiprahada, D. (2019). Wayang Kulit as New Media in Dialogical Communication. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, *339*.

Handoko, H. (2017). Pembentukan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Model Savi Berbasis Discovery Strategy Materi Dimensi Tiga Kelas X. *EduMa*, *6*(1).

Hariyadi, M. N. dkk. (2018). Perkembangan Pertunjukan Wayang Beber Kontemporer di Era Modernisasi. *Bahasa Rupa*, *1*(2).

Haryanto. (2005). Pengembangan Cara Berpikir Divergen-Konvergen Sebagai Isu Kritis dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, *2*(1).

Heriyanto, H. (2003). *Paradigma Holistik : Dialog Filsafat, Sains dan Kehidupan Menurut Shadra dan Whitehead*. Bandung: Mizan Media Utama.

Hermawan, H. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.

Hikmawati, R. dkk. (2013). Kreativitas Siswa dalam Mengeksplorasi Gerak Tari Jepin Lembut Melalui Kegiatan Ekspresi pada Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(9).

Hulaikah, M. dkk. (2020). The Effect of Experiential Learning and Adversity Quotient on Problem Solving Ability. *International Journal of Instruction*, *13*(1), 869–884. Retrieved from http://www.e-

iji.net/dosyalar/iji_2020_1_56.pdf

Husen, W. R. (2017). Pengembangan Apresiasi Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar melalui Pendekatan Kritik Seni Pedagogik. *Naturalistic*, *2*(1).

Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, *3*(1). Retrieved from https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197

Indriyani, P. D. (2019). The Puppet Thimplong: Assesment Form Performance and Values of Local Wisdom for Nganjuk Citizen. *Catharsis: Journal of Art Education*, *8*(1).

Jazuli, M. (2001). *Diktat Teori Kebudayaan*. Semarang: Sendratasik Unnes.

Jazuli, M. (2008). *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa Press.

Jazuli, M. (2011). Model Pewarisan Kompetensi Dalang. *Harmonia: Journal Of Art Research and Education*, *XI*(1), 68–82.

Junaidi. (2014). Dalang Anak dalam Pertunjukan Wayang. *Kajian Seni*, *01*(01), 89–102.

Kemp, J, E. (1994). *Proses Perancangan Pengajaran (terjemahan Asril Marjohan)*. Bantung: ITB Press.

Kroger, T. (2019). Puppet as a Pedagogical Tool: A Literature Review. *International Electronic Journal of Elementary School*, *11*(4). Retrieved from https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/688/403

Kusmayati. (2000). *Arak-arakan Seni Pertunjukan dalam Upacara Tradisional di Madura*. Yogyakarta: Tarawang Press.

Kusumastuti, E. (2010). Pendidikan Seni Tari Melalui Ekspresi Bebas, Disiplin Ilmu, Dan Multikultural Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa. *HARMONIA - Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, *10*(2). Retrieved from https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/61

Lase, F. (2017). Hakikat Pendidikan Berdasarkan Kebutuhan Usia. *Jurnal Ppkn Dan Hukum*, *12*(1), 102–121.

Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, *1*(2), 185–196.

Malarsih. (2013). Pembelajaran Seni tari Menggunakan Pendekatan Apresiasi dan Kreasi. *Rekayasa: Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran*, *11*(1).

Marsaid. (2016). Islam dan Kebudayaan: Wayang sebagai Media Pendidikan Islam di Nusantara. *Kontemplasi*, *4*(1).

Muharianto, W. dkk. (2018). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan

Alam Sekitar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *7*(1).

Mulyono, S. (1982). *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa Depannya*. PT. Gunung Agung.

Munandar, U. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat* (1st ed.). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Murdowo, S. (2007). Imajinasi sebagai Roh Kreatif Intelek dalam Proses Kreasi Penciptaan Karya Seni. *IMAJI*, *5*(2).

Murgiyanto, S. (1992). *Koreografi*. Jakarta: PT. Ikrar Mandiri Abadi.

Nanda, M. H. (2010). *Ensiklopedi Wayang* (1st ed.). Yogyakarta: Absolut.

Nurgiyantoro, B. (2003). Wayang dalam Fiksi Indonesia. *Humaniora*, *15*(1).

Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang and The Development of The Nation's Character. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *1*(1), 1–17. https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314

Nurseto, G. dkk. (2015). Pembelajaran Seni Tari: Aktif, Inovatif dan Kreatif. *Catharsis: Journal of Art Education*, *4*(2), 115–122. Retrieved from https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis/article/view/10285

O'Byrne, W. I. (2018). Designing Spaces for Creativity and Divergent Thingking: Pre-Service Teachers Creating Stop Motion Animation on Tablets. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*, *6*(12). Retrieved from https://ijemst.net/index.php/ijemst/article/view/185/134

Pekerti, W. dkk. (2012). *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *COPE*, *18*(2).

Probosiwi. (2019). Visual Aesthetics Understanding of Elementary Students in Creating the Artworks. *International Journal of Visual and Performing Arts*, *1*(2).

Purwanto, S. (2018). Pendidikan Nilai dalam Pagelaran Wayang Kulit. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(1), 1–30. https://doi.org/10.21274/TAALUM.2018.6.1.1-30

Ratna, N. K. (2012). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya Dan Ilmu Sosial*

Humaniora Umumnya (1st ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ratna, N. K. (2014). *Peranan Karya Sastra, Seni, dan Budaya dalam Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Resi, L. A. (2019). Pendidikan Seni Tari Sanggar Seni Sarwi Retno Budaya Surakarta Sebagai Pengembangan Karakter Anak. *MUDRA*, *34*(3).

Riyanto, B. (2018). Perkembangan Wayang Alternatif di Bawah Hegemoni Wayang Kulit Purwa. *Panggung*, *28*(1).

Roberts, T. S. (2004). *Online Collaborative Learning: Theory and Practice*. London: Idea Group Inc.

Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Rohidi, T. R. (2014a). *Pendidikan Seni Isu dan Paradigma* (4th ed.). Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.

Rohidi, T. R. (2014b). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan). *Jurnal Imajinasi*, *8*(1). Retrieved from https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/7284

Rondhi, M. (2017). Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*, *XI*(1), 9–18.

Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Sadiman, A. S. (1996). *Media Pendidikan*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.

Saiputri, A. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. *Pedagogia*, *1*(6).

Santosa, D. H. (2013). Purworejo jawa tengah: peran perempuan dan pengaruh islam dalam seni pertunjukan. *Humaniora*, *3*(3), 227–241.

Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional VS Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah. *ELSE*, *1*(1).

Schecner, R. (2013). What is Performance Studies? *Rupkatha Journal*, *5*(2).

Sedyawati, E. (2002). *Indonesia Heritage: Seni Pertunjukan*. Jakarta: Buku Antar Bangsa.

Semiawan, C. R. (2009). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menegah*. Jakarta: Gramedia.

Siswandi. (2011). Menuju Realitas Peserta Didik yang Penuh Kreativitas. *Insania*, *16*(1).

Sudikan, S. Y. (2015). Pendekatan Interdisipliner, Multidisipliner, dan Transdisipliner dalam Studi Sastra. *Paramasastra*, *2*(1).

Sudirga, I. K. (2017). Pesantian is the Source of Research Inspiration and Creativity. *Mudra*, *32*(1), 9–20.

Sugiarto, E. (2018). *Representasi Pendidikan Seni Kolaboratif Sekolah-Masyarakat dalam Pewarisan Kriya Anyaman Bambu Desa Jepang Kabupaten Kudus*. Universitas Negeri Semarang.

Sugiarto, E. (2019). *Kreativitas, Seni, dan Pembelajarannya.* (1st ed.). Yogyakarta: LKiS.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suhaya. (2016). Pendidikan seni sebagai penunjang kreatifitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, *1*(1), 1–15. Retrieved from http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/837

Suhaya. (2019). Kurangnya Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMAN 3 Kota Serang Provinsi Banten. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, *4*(2).

Sukamti, E. R. dkk. (2010). *Bermain dan Kreativitas sebagai Fondasi bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIK UNY.

Sularso. (2016). Revitalisasi Kearifan Lokal dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, *2*(1).

Sunarto. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran MUKIDI. *Jurnal Refleksi Edukatika*, *8*(2).

Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, *10*(2).

Susilo, Y. (2017). Struktur Pertunjukan Wayang Kulit Gaya Jawa Timuran Gagrag Lamongan Lakon Sang Hyang Dewandaru Dalang Ki Kasiran. *PADMA*, *11*(1).

Syutaridho. (2013). Berpikir lateral dalam Matematika. *Aksioma Jurnal Pendidikan*, *1*(1).

Tim Penyusun BPS. (2018a). *Kecamatan Gunungpati dalam Angka 2018*. Semarang: Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah.

Tim Penyusun BPS. (2018b). *Provinsi Jawa tengah Dalam Angka 2018* (Katalog 11). Jawa Tengah: Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah.

Triyanto. (2014). Pendidikan seni Berbasis Budaya. *Imajinasi*, *8*(I). Retrieved from https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8879

Triyanto. (2017). *Spirit Ideologi Pendidikan Seni* (1st ed.). Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.

Wahyudi, A. (2011). Lakon Laire Antasena: Konsep "Jembar Tanpa Pagut" dalam Tradisi Wayang Ngayogyakarta. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, *12*(1).

Wibawa, A. P. (2017). PARADIGMA PENDIDIKAN SENI DI ERA GLOBALISASI BERBASIS WACANA. *JURNAL DHARMASMRTI*, *Volume 16*,.

Wulandari, D. (2019). Implementation of Project-Based Learning Methods to Increase Students' Creativity. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, *382*.

Wulandari, R. (2012). Model Pengembangan Naskah Audio Lagu Untuk Melatih Pencapaian Perkembangan Musik Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *HARMONIA - Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, *12*(2).

Yusuf, S. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (10th ed.).

Zafira, H. (2017). Pengembangan Media Wayang Tematik pada Tema Indahnya Negeriku sebagai Pendukung Scientific Aprroach Kelas IV Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, *8*(1).

Zulfina, S. dkk. (2014). Pemanfaatan Kertas Origami sebagai Media Pembelajaran dalam mengembangkan Kreativitas Anak TK Mujahidin II Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *3*(7).

GLOSARIUM

A

Adiluhung	:	Sesuatu yang bernilai tinggi dan wajib untuk dilestarikan
Agresif	:	Sikap atau perilaku yang bernafsu, meluap-luap dan terkesan menyerang
Amergo	:	Karena
Apik	:	Bagus
Apresiasi	:	Proses melihat, mendengar, menghayati dan menilai suatu karya seni
Artistik	:	Memiliki nilai seni
Autodidak	:	Proses belajar sendiri tanpa guru

B

Bayan	:	Seorang yang mengatur jalannya pertunjukan Wayang Gaga sekaligus narator cerita
Berpikir Divergen	:	Berpikir secara luas yang berorientasi pada jawaban yang memiliki banyak alternatif
Berpikir Konvergen	:	Berpikir secara terpusat dan umum
Blencong	:	Lampu berbahan bakar minyak kelapa yang digunakan untuk pertunjukan wayang kulit
Branding	:	Pemberian label atau nama guna mendiferensiasikan suatu barang atau jasa untuk diperjual belikan
Budaya Lokal	:	Kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di wilayah setempat

C

Cak	:	Alat musik serupa gitar kecil yang memiliki 4 dawai
Clempung	:	Alat musik pukul yang terbuat dari bamboo

Crew	:	Tim, panitia, para pekerja yang membantu.
Cuk	:	Alat musik serupa gitar kecil yang memiliki 3 dawai

D

Dalang	:	Seorang yang memainkan Wayang Gaga
Dalang *Screening*	:	Seorang yang memainkan wayang kertas dibalik layar proyektor sehingga terbentuk bayangan ilustrasi
Dami	:	Padi yang sudah kuning atau mengering
Dewe	:	Sendiri
Dinamis	:	Suatu sifat yang berubah-ubah, tidak memiliki pakem

E

Edukasi	:	Proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi dan pengetahuan
Eksplorasi	:	Kegiatan untuk menemukan hal baru melalui proses pencarian dan bereksperimen
Ekspresi	:	Pengungkapan perasaan, gagasan, maksud dan lain sebagainya kepada khalayak
Elaborasi	:	Kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail dan terperinci
Estetik	:	Rasa yang timbul dari sebuah keindahan
Event	:	Acara

F

Fleksibel	:	Lentur, luwes, mudah mengikuti
Flexibilty	:	Kemampuan bekerja atau melakukan sesuatu dengan efektif di segala situasi dan kondisi
Fluency	:	Kemampuan berpikir secara lancar dan menimbulkan kesigapan serta kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan

Founder	:	Pendiri/ pemrakarsa

G

Gaga	:	Kebun
Gendhing	:	Salah satu jenis musik yang dibawakan dengan gamelan jawa
Gerong	:	Salah satu jenis nyanyian jawa yang dibawakan secara bersama-sama dan memiliki ketukan

H

Harfiah	:	Secara makna atau arti
Holistik	:	Menyeluruh atau ganda

I

Iki	:	Ini
Ilang	:	Hilang
Ilustrasi	:	Visualisasi cerita yang menghadirkan suasana tertentu
Imajinatif	:	Sifat berpikir yang tinggi atau khayalan
Independen	:	Bebas, merdeka atau sendiri
Indikasi	:	Tanda-tanda atau petunjuk
Individualis	:	Menyendiri/ sendiri
Inovatif	:	Kemampuan menciptakan suatu yang baru
Intelektual	:	Orang yang memiliki kemampuan otak yang cerdas
Interaktif	:	Sifat dan aksi saling berkomunikasi aktif dua arah atau lebih
Intuitif	:	Kemampuan memahami tanpa melalui penalaran
Iwak	:	Ikan

J

Jobdesk	:	Bagian pekerjaan/ posisi pekerjaan

K

Kabeh	:	Semua
Kanca	:	Teman
Kayon	:	Wayang yang berbentuk gunungan dengan motif gambar pegunungan, hutan dan bangunan masa lampau serta seisi jagad raya.
Kearifan Lokal	:	Bagian dari budaya yang tak terpisahkan dari masyarakat itu sendiri dan diwariskan secara turun-temurun.
Kelir	:	Layar pada pertunjukan wayang
Kenthongan	:	Alat musik yang terbuat dari bambu, dan dimainkan dengan cara dipukul
Kepingin	:	Memiliki keinginan
Keprak	:	Kepingan logam yang digunakan untuk memukul peti tempat wayang agar menimbulkan bunyi
Kitch	:	Penilaian terhadap karya seni yang tidak menarik dan tidak memiliki nilai
Klimaks	:	Puncak
Klobot	:	Kulit jagung
Kolaborasi	:	Menjalin kerjasama, bekerja bersama untuk satu tujuan
Komunitas	:	Suatu perkumpulan individu yang memiliki visi misi yang sama dan bergerak pada bidang tertentu
Konkret	:	Nyata, dapat dilihat dengan mata
Konvensional	:	Segala sesuatu yang mengikuti cara lama
Kothak	:	Peti yang digunakan dalang untuk menempatkan wayangnya

Kreasi	:	Hasil daya cipta manusia
Kui	:	Itu

L

Lakon	:	Tokoh/ pemeran
Lateral	:	Cara berpikir dari banyak arah
Live	:	Langsung
Lungo	:	Pergi

M

Manager	:	Seorang yeng mengatur jadwal dan segala macam tentang Wayang Gaga
Meh	:	Akan
Meneh	:	Lagi
Modifikasi	:	Memberikan nuansa baru bagi karya cipta
Monggo	:	Silahkan
Motivasi	:	Dorongan, menyemangati.
Motorik	:	Kemampuan menggerakkan tubuh
Munggah	:	Naik

N

Narasi	:	Cerita beserta alur
Narator	:	Seorang yang menbacakan jalannya acara. Besok-besoknya biar suprise
Nggoleki	:	Mencari
Ngopo	:	Kenapa/ mengapa
Nilai Filosofis	:	Sebuah nilai mengenai hakikat tentang akal budi dan lain-lain

Nilai Moral	:	Sebuah nilai tentang manusia yang memberikan perilaku yang baik atau positif.
Ning endi/ ning ndi	:	Dimana?
Niyaga	:	Penyanyi wanita
Njero	:	Di dalam
Notabene	:	Pada umumnya yang sering dikenal

O

Orak/ rak	:	Tidak
Originality	:	Keaslian

P

Paedagogis	:	Bersifat mendidik
Pakeliran	:	Sebuah permainan atau pertunjukan wayang
Pakem	:	Peraturan khusus
Panguripan	:	Penghidupan
Pararel	:	Menyambung dengan kegiatan atau hal sebelumnya
Penak	:	Enak/ nyaman
Pencur	:	Penyangga badan wayang
Personil	:	Anggota suatu grup atau organisasi
Problem Solving	:	Suatu upaya mengurai dan menyelesaikan masalah
Prospek	:	Potensi yang bisa timbul di masa depan

R

Rasionalistik	:	Cara berpikir menggunakan logika dan berdasarkan fakta
Redefinition	:	Merumuskan masalah kembali kemudian meninjau permasalahan dengan berbagai perspektif

S

Sabetan	:	Salah satu teknik memegang Wayang Gaga
Saiki	:	Sekarang
Scientific Approach	:	Kegiatan yang menekankan metode secara ilmiah disetiap pendidikan formal
Screening	:	Pemutaran film atau video untuk mendukung suasana
Sinden	:	Penyanyi jawa perempuan
Sistemik	:	Sesuatu yang saling berkaitan, membentuk sistem
Sound Enginer	:	Bidang keterampilan yang berhubungan dengan mesin mesin audio
Spontan	:	Secara cepat, tanpa dipersiapkan
Srawung	:	Kegiatan berkumpul dan berbncang-bincang
Stage Manager	:	Seorang yang bertugas mengoordinir kegiatan panggung
Stimulus	:	Upaya merangsang atau mendorong suatu untuk lebih memahami dan lebih aktif bergerak
Suket	:	Rumput

T

Takon	:	Bertanya
Tekan	:	Sampai
Timelapse	:	Foto yang diambil dengan periodik dan beraturan untuk menggambarkan proses pergerakan suatu aktivitas
Tribute	:	Mempersembahkan atau dipersembahkan kepada seseorang
Tukaran	:	Bertengkar
Tutor	:	Seorang yang mengajarkan peserta *workshop*

U

Umpomo	:	Seandainya
Unggah-ungguh	:	Tingkah laku yang sesuai adat masyarakat Jawa

V

Verbal	:	Bentuk komunikasi berupa oral maupun tulisan

W

Wae	:	Saja
Wayang Beber	:	Wayang yang berkembang pada zaman pra Islam yang berupa lembaran kain bergambar tokoh-tokoh wayang
Wayang Cepak	:	Wayang yang berasal dari Cirebon yang berbentuk seperti boneka dan diberi mahkota di atas kepalanya
Wayang Gedhog	:	Wayang yang membawakan cerita kepahlawanan atau panji
Wayang Golek	:	Wayang yang berbentuk menyerupai boneka
Wayang Krucil	:	Wayang yang terbuat dari dari kayu pipih
Wayang Purwa	:	Wayang kulit tertua, biasanya membawakan cerita Ramayana atau Mahabarata.
Wayang Siam	:	Wayang yang popular di Malaysia
Wayang Suluh	:	Wayang kulit yang berbentuk tokoh-tokoh manusia
Wis	:	Sudah
Workshop	:	Kegiatan pelatihan secara langsung

Y

Yo	:	Iya

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PASCASARJANA
Gedung A, Kampus Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237
Telepon +6224-8440516, 8449017, Faksimile +6224-8449969
Laman: http://pps.unnes.ac.id, surel: pps@mail.unnes.ac.id

Nomor : 2539/UN37.2/LT/2019 04 Maret 2019
Hal : Izin Penelitian

Yth. Ketua Komunitas Wayang Gaga Semarang
Jl. Umbulsari RT 03/RW 01 Mijen, Kota Semarang, Jawa Tengah.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Heny Setyaningrum
NIM	: 0204517029
Program Studi	: Pendidikan Seni, S2
Semester	: Genap
Tahun akademik	: 2018/2019
Judul	: Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian Tesis di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 9 Maret s.d. 9 Mei 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Direktur Pascasarjana
Wakil Direktur Bid. Akademik dan Kemahasiswaan,

Prof. Dr. Totok Sumaryanto F, M.Pd.
NIP. 196410271991021001

Tembusan:
Direktur Pascasarjana;
Universitas Negeri Semarang

Nomor Agenda Surat : 706 655 557 4

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-03-04 13:27:12)

Scanned with CamScanner

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PASCASARJANA
Gedung A, Kampus Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237
Telepon +6224-8440516, 8449017, Faksimile +6224-8449969
Laman: http://pps.unnes.ac.id, surel: pascasarjana@mail.unnes.ac.id

Nomor : 2540/UN37.2/LT/2019 04 Maret 2019
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang
Jl. Randusari, RT 06/ RW 02, Nongkosawit, Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50224.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Heny Setyaningrum
NIM	: 0204517029
Program Studi	: Pendidikan Seni, S2
Semester	: Genap
Tahun akademik	: 2018/2019
Judul	: Wayang Gaga sebagi Media Pendidikan Kreativitas bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian tesis di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 9 Maret 2019 - 9 Mei 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Direktur Pascasarjana
Wakil Direktur Bid. Akademik dan Kemahasiswaan,

Prof. Dr. Ida Zulaeha, M.Hum.
NIP 197001091994032001

Tembusan:
Direktur Pascasarjana;
Universitas Negeri Semarang

Nomor Agenda Surat : 647 286 838 8

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-12-27 13:17:06)

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PASCASARJANA
Gedung A Kampus Pascasarjana Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237
Telepon: +62248440516, +62248449017, Faximile: +62248449969
Laman: http://pps.unnes.ac.id

KEPUTUSAN
DIREKTUR PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
No. 12109/UN37.2/EP/2018
TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TESIS

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DIREKTUR PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG,

Menimbang : Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan studi bagi para mahasiswa Program Magister pada Pascasarjana UNNES dalam penyusunan dan pertanggungjawaban Tesis, maka dipandang perlu untuk menetapkan putusan tentang pengangkatan dosen pembimbing.

Mengingat :
1. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 3006/D/T/2004 tentang Pembentukan Program Studi S2 Pendidikan Seni di UNNES;
2. Keputusan Rektor Universitas Negeri Semarang:
   a. Nomor 162/O/2004 tentang penyelenggaraan pendidikan di UNNES;
   b. Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Umum Tugas Akhir, Skripsi, Tesis, dan Disertasi bagi mahasiswa UNNES;
   c. Nomor 29 Tahun 2016 tentang Panduan Akademik Universitas Negeri Semarang
   d. Nomor 341/P/2015 tentang Pengangkatan Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Periode Tahun 2015 - 2019.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

I. Mengangkat saudara-saudara yang namanya tercantum di bawah ini,

a. 1. Nama : **Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum**
   2. NIP : 196107041988031003
   3. Jabatan : Guru Besar
   Sebagai **PEMBIMBING I (PERTAMA)**

b. 1. Nama : **Dr. Triyanto, M.A**
   2. NIP : 195701031983031003
   3. Jabatan : Lektor Kepala
   Sebagai **PEMBIMBING II (KEDUA)**

Dalam penulisan Tesis, mahasiswa yang bernama:
Nama : **HENY SETYANINGRUM**
NIM : 0204517029
Program Studi : Pendidikan Seni, S2

II. Menugasi Saudara-saudara tersebut untuk melaksanakan bimbingan penulisan Tesis sesuai Pedoman Penulisan Tesis Mahasiswa Program S2 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

III. Apabila pada kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Semarang,
Tanggal: 10 Oktober 2018
Direktur,

Prof. Dr. Achmad Slamet, M.Si.
NIP 196105241986011001

Tindasan disampaikan Yth:
1. Kaprodi S2 Pendidikan Seni
2. Pembimbing yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Scanned with CamScanner

INSTRUMEN PENELITIAN

Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

Oleh : Heny Setyaningrum

Instrumen penelitian meliputi:

1. Pedoman Observasi

1.1 Pedoman observasi tentang bentuk pertunjukan Wayang Gaga.

1.2 Pedoman observasi tentang *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

2. Pedoman Wawancara

2.1 Pedoman wawancara tentang bentuk pertunjukan Wayang Gaga.

2.2 Pedoman wawancara tentang *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

3. Pedoman Studi Dokumen

3.1 Pedoman studi dokumen tentang bentuk pertunjukan Wayang Gaga.

3.2 Pedoman studi dokumen tentang *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

1. Pedoman Observasi

1.1 Observasi tentang bentuk pertunjukan Wayang Gaga

Tujuan : Menemukan data mengenai Komunitas Wayang Gaga dan bentuk pertunjukannya.

Observer : Peneliti

Objek : Wayang Gaga

Subjek : Komunitas Wayang Gaga

Hari/ Tanggal : Senin/ 24 Desember 2018

Jam : 19.30 WIB- selesai

Tempat : *Basecamp* Wayang Gaga, Jl. Umbulsari RT 03/ RW 01, Mijen, Semarang.

Elemen-elemen yang akan diobservasi oleh peneliti:

a) Lokasi penelitian
b) Keadaan lingkungan dan kondisi fisik lokasi penelitian.
c) Kehidupan sosial dan budaya masyarakat objek penelitian yakni di wilayah Kecamatan Mijen Kota Semarang.
d) Komunitas Wayang Gaga dan eksistensinya.
e) Bentuk pertunjukan Wayang Gaga meliputi pelaku, gerak, suara dan rupa.

1.2 Observasi tentang *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga

Tujuan : Menemukan data mengenai *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga pada anak kelas 4 dan 5 di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

Observer : Peneliti

Objek : Wayang Gaga

Subjek : Siswa-siswi kelas 4 dan 5 SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

Hari/ Tanggal : Sabtu/ 14 Maret 2019

Jam : 08.00 WIB- selesai

Tempat : SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

Elemen-elemen yang akan diobservasi oleh peneliti:

a) Lokasi penelitian
b) Keadaan lingkungan dan kondisi fisik lokasi penelitian.
c) Kehidupan sosial dan budaya masyarakat subjek penelitian yakni di wilayah Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
d) Wayang Gaga sebagai media pendidikan kreativitas bagi anak sekolah dasar.

2. Pedoman Wawancara

2.1 Wawancara tentang bentuk pertunjukan Wayang Gaga

A. Pelaksanaan

Hari/ Tanggal : Senin, 24 Desember 2018
Jam : 19.30 WIB - selesai
Tempat : *Basecamp* Komunitas Wayang Gaga, Jl. Umbulsari RT 03/ RW 01, Mijen, Semarang.

B. Data Informan

- Ketua Komunitas Wayang Gaga

Nama lengkap : Pambuko Septiardi, S.Pd.
Tempat/Tanggal Lahir : Semarang, 19 September 1989
Jenis kelamin : Laki-laki
Usia : 29 tahun
Pendidikan : S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Unnes
Pekerjaan : Guru SD

- Anggota Komunitas Wayang Gaga (Dalang)

Nama lengkap : Surya Cahyono
Tempat/ Tanggal Lahir : Semarang, 26 Januari 1985
Jenis kelamin : Laki-laki
Usia : 34 tahun
Pendidikan : SMK
Pekerjaan : Seniman

- Anggota Komunitas Wayang Gaga (Bayan)

Nama lengkap : Teguh Arief Ramadhani

Tempat/ Tanggal Lahir : Semarang, 15 September 1976

Jenis kelamin : Laki-laki

Usia : 43 tahun

Pendidikan : D-1 Perhotelan

Pekerjaan : Karyawan Swasta

- Anggota Komunitas Wayang Gaga (Pemusik)

Nama lengkap : Suryanto

Tempat/ Tanggal Lahir : Semarang, 1 Maret 1980

Jenis kelamin : Laki-laki

Usia : 39 tahun

Pendidikan : SMA

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Adapun elemen-elemen yang akan diwawancarakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Wawancara dengan Pambuko Septiardi, S.Pd. sebagai ketua/ pendiri Komunitas Wayang Gaga bersama dengan para anggota (Dalang, Bayan, dan Pemusik).
   - Sejarah dan latar belakang Komunitas Wayang Gaga
   - Pendiri dan anggota Komunitas Wayang Gaga
   - Visi dan misi Komunitas Wayang Gaga
   - Kegiatan Komunitas Wayang Gaga
   - Eksistensi dan prestasi Komunitas Wayang Gaga
   - Metode *workshop*/ pembelajaran Wayang Gaga
   - Proses penciptaan Wayang Gaga
   - Bentuk dan fungsi pertunjukan Wayang Gaga
   - Manajemen Komunitas Wayang Gaga

2.2 Wawancara tentang *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga

A. Pelaksanaan

Hari/ Tanggal : Kamis, 15 Maret 2019

Jam : 08.00 WIB - selesai

Tempat : SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

B. Data Informan

- Guru Kelas V SD Negeri Nongkosawit 02

Nama lengkap : Rizki Nur Afifi, S.Pd.
Tempat/ Tanggal Lahir : Semarang, 13 Desember 1992
Jenis kelamin : Perempuan
Usia : 28 tahun
Pendidikan : S-1 PGSD Upgris
Pekerjaan : Guru SD

- Guru Kelas IV SD Negeri Nongkosawit 02

Nama lengkap : Arif Purwanto, S.Pd.
Tempat/ Tanggal Lahir : Semarang, 21 Februari 1979
Jenis kelamin : Laki-laki
Usia : 51 tahun
Pendidikan : S-1 PGSD
Pekerjaan : Guru SD

- Perwakilan siswa-siswi dari kelas IV-V SD Negeri Nongkosawit 02 (Tata, Yovan, dan Azis)

1. Wawancara dengan Rizki Nur Afifi, S.Pd. sebagai guru kelas IV dan Arif Purwanto, S.Pd. sebagai guru kelas V di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.
   - Media pendidikan yang pernah digunakan SD Nongkosawit 02 Semarang
   - Jumlah siswa kelas IV dan V SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang
   - Prestasi dan kondisi siswa kelas IV dan V SD Nongkosawit 02
   - Kesan dan pesan guru terhadap pelaksanaan *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga.

2. Perwakilan siswa kelas 4 dan 5 SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang (Tata, Yovan, dan Azis) sebagai subjek penelitian.
   - Ketertarikan terhadap media Wayang Gaga
   - Proses pembuatan Wayang Gaga oleh siswa
   - Kesan siswa tentang digunakannya Wayang Gaga sebagai media pendidikan

3. Pedoman Studi Dokumen

A. Pelaksanaan

24 Desember 2018 – 15 Maret 2019

Bertempat di 1) *Basecamp* Wayang Gaga, Mijen, Semarang, 2) Kantor Kecamatan Kaliwungu Kendal, 3) Kampung Bustaman dan 4) SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang.

B. Data yang dikumpulkan berupa:

1. Video kegiatan pertunjukan Komunitas Wayang Gaga.
2. Foto kegiatan pertunjukan Komunitas Wayang Gaga.
3. Video kegiatan Komunitas Wayang Gaga dan siswa Sekolah Dasar dalam *workshop* pembuatan dan pertunjukan Wayang Gaga.
4. Foto kegiatan Komunitas Wayang Gaga dan siswa Sekolah Dasar dalam *workshop* pembuatan dan pertunjukan Wayang Gaga.

TRANSKRIP WAWANCARA

Wayang Gaga sebagai Media Pendidikan Kreativitas bagi Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

Oleh : Heny Setyaningrum

1. Wawancara dengan Ketua Komunitas Wayang Gaga

Nama : Pambuko Septiardi, S.Pd.

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Guru SD

Tempat dan waktu : *Basecamp* Komunitas Wayang Gaga/ Senin, 24 Desember 2018, pukul 19.30 WIB- selesai.

Dokumentasi: Wawancara bersama anggota Komunitas Wayang Gaga

Peneliti : Apa itu Wayang Gaga dan apa artinya?

Narasumber : Secara harfiah tidak begitu spesifik. Namun yang terpenting kami ambil dari filosofinya saja. Wayang Gaga sendiri terbentuk karena kesamaan ideologi dan kesatuan visi, jadi kalau dijabarkan nama Wayang Gaga diambil karena yang pertama kita sama-sama bermain wayang *suket*, dan kami modifikasi. Kemudian yang kedua kami berada di wilayah Desa Umbulsari yang dulunya warga menyebut sebagai Kampung Gaga, dan memang *Gaga* sendiri artinya adalah kebun. Jadi Komunitas Wayang Gaga adalah temen-temen yang mempunyai gagasan dan pendapat yang sama, visi-misi bersama, dan sepakat mengangkat nama Wayang Gaga tersebut.

Peneliti : Mengapa tidak dinamakan Wayang *Suket* pada umumnya?

Narasumber : Wayang Gaga sendiri adalah sebuah nama yang inginnya itu bukan hanya sebuah bentuk *branding* terhadap wayang *suket*. Pada awalnya kita ingin *tribute to* Slamet Gundono sebagai masternya wayang *suket*. Seiring perkembangan zaman kami berpikir dan melihat prospek kedepan. Wayang *suket* itu kan sudah banyak ada sebelumnya, di berbagai daerah di Jawa. Melihat prospek kedepan, kalau seperti itu kan kita tidak akan dapat muncul, jika mengangkat nama Wayang *Suket* pada umumnya. Secara umum Wayang Gaga ingin muncul dan eksis sebagai identitas dan nama atau interpretasi wilayah tempat kami tinggal. Terutama bagi kecamatan Mijen dan lebih luas lagi agar bisa dikenal sebagai salah satu kesenian dari Kota Semarang. Karena kami melihat dunia kesenian seiring dengan kontekstasi wilayah, Kota Semarang selama ini menjadi tempat lalu lalang dan transit para imigran yang berpengaruh juga pada dunia kesenian. Jadi jika dikhususkan kesenian asli Semarang itu seperti apa tidak ada yang mau mengakui. Ada banyak produk kesenian namun belum ada yang bisa dikatakan asli dari Semarang atau menjadi ciri khas dari Kota Semarang. Atas dasar itu kita cari

tagline yang mudah. Memang dasar kami adalah wayang *suket*, tapi inginnya kami tidak hanya sekedar wayang *suket*, karena kita menguatkan pada isu karakter dan moral sebagai dasar dalam membangun Komunitas Wayang Gaga.

Peneliti : Kapan Komunitas Wayang Gaga terbentuk?

Narasumber : Kurun waktu 4 tahun yang lalu atau lebih, tepatnya pada tahun 2015. Namun kami berani mendeklarasikan sebagai Komunitas Wayang Gaga yang utuh sekitar 2 tahun yang lalu. Selama 2 tahun sebelumnya kita hanya bergerak secara independen, karena memang saya yang mengawali dan berpikir bagaimana agar bisa bergerak sendiri secara mandiri, setelah itu baru bertemulah kami dengan teman-teman yang lain dan menjalin kerjasama secara tim.

Peneliti : Siapa saja inisiator dari Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Pambuko Septiardi, S.Pd., Novanto Kris Prabowo, Surya Cahyono dan Teguh Arief Ramadhani.

Peneliti : Apa yang melatarbelakangi Mas Pambuko dan kawan-kawan menciptakan Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Kegelisahan kami melihat anak-anak yang selalu bermain dengan gadgednya dan melupakan dunia bermain yang sangat luas dengan teman sebayanya. Sehingga ini menjadi konsep kita bersama dan konsen pada isu moral anak. Wayang Gaga hadir dan diinisiasi yang pertama adalah memang sebagai interpretasi wilayah. Kedua, kita hadir untuk menjadi sebuah sarana, namun juga bukan dalam rangka memerangi kebiasaan anak pada permaianan gadget. Hal yang kami lakukan lebih pada untuk menjadi sebuah metode untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak. Selain itu juga Komunitas ini menjadi sarana atau media dalam memberikan pembelajaran moral yang kini telah hilang.

Memang santer digembar-gemborkan Pendidikan Karakter, namun itu hanya sebatas ranah formal (sekolah). Ketika mereka kembali pada lingkungan tempat tinggal masing-masing anak-anak tidak mendapatkan hal itu. Disini kami berempat melihat isu, di antaranya: 1) anak sudah jarang bermain di luar rumah bersama teman sebayanya, karena mereka lebih senang melihat gadgetnya sendiri-sendiri. Hal tersebut menyebabkan anak menjadi individualis, dan cenderung berperilaku kasar. 2) Peran serta orang tua berpengaruh pada perkembangan anak. Selama ini banyak anak-anak yang ditinggal dan tidak diberikan perhatian secara utuh, karena kesibukan orang tua masing-masing. Itulah yang menjadi konsen kami sampai saat ini. Menanggapi isu tersebut, kami membentuk Komunitas Wayang Gaga bersama-sama. Kemudian konsep Wayang Gaga sendiri kan dolanan bocah, sehingga dengan jalan ini juga anak-anak mampu melatih cara berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman yang lain.

Peneliti : Bagaimana awal pembentukan Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Pembentukan Komunitas Wayang Gaga selama ini tidak menggunakan cara cara yang formal, bahkan kami tidak membuka perekrutan anggota atau *open recruitment*. Namun secara tidak sadar, keberadaan kami menjadi sebuah magnet bagi masyarakat sekitar kami. Awalnya beberapa individu dari masyarakat tertarik, lalu pada akhirnya ikut men-*support* kegiatan kami. Terutama bagi masyarakat lokal, karena harapannya Wayang Gaga ini menjadi aset kesenian bagi wilayah Gaga atau Desa Umbulsari. Jika masyarakat luar daerah kami ingin bergabung juga kami tidak menutup itu, namun hanya sebagai partisipan saja. Jadi fokus kami pada masyarakat di sekitar kami terlebih dahulu, baru masyarakat kami nanti pada akhirnya dapat ikut mensosialisasikannya ke daerah lain. Karena kami ingin menjadi inspirasi bagi daerah-daerah lain.

Peneliti : Bagaimana terbentuknya gagasan/ ide penciptaan pertunjukan Wayang Gaga? Apakah terinspirasi dari seniman lain?

Narasumber : Terinspirasi dari Mbah Slamet Gundono, dalang dari Surakarta. Kemudian konsep awalnya adalah dolanan bocah yang kita kemas dengan wayang *suket*. Lalu seiring perkembangan waktu ada permintaan-permintaan dari beberapa pihak yang ingin terlibat, yaitu dengan mengkreasikan berupa tampilan pertunjukan yang utuh sehingga dapat dinikmati khalayak dan mengikuti selera pasar. Dan semua itu juga untuk meningkatkan kapasitas kami sebagai sebuah komunitas seni.

Sebetulnya ada dua model disini. Yang pertama, ketika masuk dalam ranah isu mengenai moral anak masa kini yaitu dengan cara *workshop* dan memainkan wayang layaknya permainan boneka. Berbeda ketika Komunitas Wayang Gaga disuruh mengisi acara disuatu *event*, dimana banyak keterbatasan bahan dan lainnya, selain itu juga kami harus mengikuti tema dan konsep dari acara tersebut. Kemudian dengan kondisi tersebut kita berusaha mengemasnya dalam sajian pertunjukan kontemporer. Kami menggabungkan beberapa referensi seperti wayang kulit, wayang golek, wayang potehi, itu kita jadikan satu lalu dikemas dengan teatrikal, seni musik, dan vokal.

Awalnya kita ingin mengkhususkan pertunjukan yang seperti apa yang akan selalu kita lakukan. Namun karena *tagline* yang diambil adalah 'Gaga', maka sebisa mungkin yang diambil adalah semua bahan dari kebun. Baik itu instrumen atau media wayangnya untuk menunjang pertunjukan kita sebisa mungkin menggunakan bahan-bahan dari alam. Terutama alat musik yang dulu kami pakai, yaitu Kenthongan dan Clempung yang terbuat dari bambu. Karena konsep kami adalah *'Gaga'*, jadi bahan yang digunakan untuk membuat wayang tidak hanya *suket*, melainkan ada akar, serabut, pelepah pisang dan pelepah ketela. Pokoknya

apapun yang bisa kami temukan di kebun. Sebenarnya kami juga sudah membuat konsep untuk jenis atau model wayang-wayang milik komunitas Wayang Gaga sendiri, namun belum kami tampilkan. Kita sudah memikirkan bahwa setiap bahan yang kita gunakan itu punya nama-nama khusus dan menjadi lakon atau karakter yang berbeda. Misalkan Ki Tuwuhan, Ki Kalanjana, Ki Pala Kependem, dan Ki Pala Gemanthung. Setiap Ki itu menginterpretasi sebuah jenis tanaman yang ada di kebun. Contohnya Ki Kalanjana, adalah wayang yang terbuat dari *suket* atau rumput. Kemudian Ki Tuwuhan, adalah wayang yang terbuat dari tanaman singkong, ketela, atau sesuatu yang menjalar. Ada lagi Ki Oyot, wayang yang terbuat dari akar-akar tumbuhan, dan lain-lain.

Semua wayang yang terbuat dari jenis tanaman yang berbeda memiliki filosofi tertentu, dimana hal tersebut merujuk pada tingkatan/ strata sosial sang wayang. Contohnya Ki Kalanjana yang terbuat dari *suket*. Tanaman *suket* kan adanya di bawah, jadi bahan-bahan yang dibuat dari *suket* ibaratnya orang biasa. Kemudian Ki Tuwuhan, seperti pelepah pisang, janur, jagung, semua itu dibuat karakter yang menginterpretasikan tataran yang lebih tinggi. Kalau Ki Oyot itu mencerminkan strata yang paling rendah seperti orang-orang brangasan. Karena kita di Kampung, kita tidak akan menggunakan strata bangsawan. Kita hanya meniru strata yang ada dikehidupan masyarakat biasa dan pada umumnya.

Peneliti : Bagaimana cara perekrutan anggota Komunitas Wayang Gaga.

Narasumber : Tidak ada perekrutan, hanya *srawung* lalu ketika dia tertarik dan kami melihat potensi serta kebutuhan dari Komunitas yang bisa diisi olehnya, ya kami terima dengan senang hati.

Peneliti : Berapa jumlah anggota Komunitas Wayang Gaga saat ini, dan siapa saja?

Narasumber : Pambuko Septiardi, S.Pd. (*Founder* dan pemusik), Novanto Kris Prabowo, Surya Cahyono (Dalang) , Teguh Arif Ramadhani (Bayan), Suryanto (Pemusik dan vokal), Rezky Devi Ananti (*Manager*), Rahmat Kurniawan (Dalang), Bambang Tirta Wiadi (Pemusik), Santoso Aji Wibowo (Dalang *Screening*), Jeni Dwi Pangestu (Ilustrator dan Pemusik), Bangkit Cahyo (Narator), Alev (*Videographer*).

Peneliti : Bagaimana struktur organisasi atau keanggotaan dari Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Belum ada struktur organisasi, hanya sebatas pembagian kerja saja. Struktur organisasi memang sengaja tidak kami buat, karena kami menganggap perkumpulan ini layaknya keluarga. Jadi pembagiannya sesuai spesialisasi. Mungkin jika ada pun hanya sebagai formalitas saja.

Peneliti : Apa visi dan misi dari Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Visi dan Misi secara keseluruhan kami ingin menjadi sebuah *branding* apapun, meliputi produk, kesenian, metode, pendidikan dan lain-lain.

Peneliti : Apa saja kegiatan atau aktivitas Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Latihan, *sharing* ilmu dan pengalaman, memberikan *workshop*, dan pentas.

Peneliti : Apa kendala dalam membentuk dan menjalani kegiatan Komunitas Wayang Gaga, dan bagaimana cara menyikapinya?

Narasumber : Kalau kendala secara komunal dimanapun selalu sama, yaitu internal dan eksternal. Dari produksi kendalanya adalah ketersediaan bahan baku, apalagi jika bukan musimnya. Kemudian ada juga kendala sarana dan prasarana yang masih kurang dan seadanya. Kendala lain yaitu sumber daya manusia yang kurang. Jika kendala internal, karena kita tidak menjadikan Wayang Gaga sebagai ladang *panguripan* atau penghidupan bagi kami, jadi dari setiap personil kami punya kesibukan masing-

masing yang menuntut mereka harus bisa membagi waktu untuk tetap loyal kepada Komunitas. Disatu sisi beberapa dari kami harus bekerja, disisi lain kita juga harus membagi waktu untuk kegiatan komunitas. Kami serahkan pada anggota bagaimana cara mereka dalam memanajemen waktu mereka, dan tanggung jawab terhadap sebuah komitmen bersama.

Peneliti : Dimana tempat latihan Komunitas Wayang Gaga? Apakah hanya terpusat di *basecamp* ini saja?

Narasumber : Selama ini kami masih melakukan kegiatan latihan disini (*basecamp* sekaligus sekretariat) secara mandiri, jadi ini adalah ruangan kita bersama.

Peneliti : *Event* apa saja yang pernah diikuti Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Banyak acara yang telah kami ikuti, baik sebagai partisipan ataupun memang komunitas kami secara langsung diundang untuk mengisi sebuah acara. Di antaranya Komunitas Wayang Gaga pernah tampil pada *event-event* seni di kampung seperti di Bustaman, Petemesan, Jatiwayang, Nongkosawit, Sekararum, dan lain-lain. Pernah juga kemarin di pertengahan tahun kami diundang oleh pihak dosen dan mahasiswa UNS Solo untuk mejadi ahli atau narasumber dalam *workshop* Wayang Gaga yang ditujukan kepada anak-anak disana.

Peneliti : Mengapa anak menjadi sasaran *workshop* oleh Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Yang pertama kami suka dengan anak kecil. Yang kedua karena kita sadar bahwa pasar paling menjanjikan adalah anak-anak. Di usia anak kita mudah menarik hati mereka dan menanamkan kepedulian terhadap wayang. Kenapa kita tidak mengarah ke usia yang lebih tinggi karena kita lihat Wayang Gaga yang notabene tradisi kontemporer akan susah diterima oleh anak remaja maupun dewasa. Orang remaja dan dewasa pasti kurang tertarik dengan pakem kita yang seperti ini.

Peneliti : Sampai saat ini ada berapa sekolah atau kampung yang dikunjungi dalam rangka mensosialisasikan Wayang Gaga?

Narasumber : Banyak, tidak kami hitung dan tidak kami catat. Namun sudah cukup banyak.

Peneliti : Bagaimana metode pembelajaran yang diterapkan pada *workshop* Wayang Gaga kepada anak-anak?

Narasumber : Metode yang kami gunakan seperti halnya metode pembelajaran pada umumnya. Pertama-tama kami memetakan usia *audience*, apakah termasuk dalam usia dini, usia dasar, remaja atau dewasa. Kami juga memperkirakan berapa jumlah *audience* sehingga bisa kita bagi untuk tutornya. Setelah itu kami membuat rencana pembelajaran secara sederhana layaknya RPP. Kami juga menentukan materi apa yang akan kami berikan sesuai dengan usianya. Jika kami memberi *workshop* kepada anak-anak maka kami memberikan materi yang mudah di antaranya menganyam, memilin dan mengepang. Jika kami memberi *workshop* pada usia remaja atau dewasa pasti akan kami tambah tekniknya.

Peneliti : Sejauh ini bagaimana respon anak-anak dan masyarakat dengan adanya *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga?

Narasumber : Respon anak ada yang positif ada juga yang negatif. Namun kita tetap mengajak dan merangkul mereka untuk mau mendengarkan kita. Caranya adalah dengan pendekatan individu kepada anak. Setelah karya wayang itu jadi, terkadang anak langsung merespon dengan kata-kata yang lucu. Mereka berimajinasi selayaknya tokoh yang dia buat. Beberapa anak saling berkomunikasi dengan temannya dan berkata "*heh, kowe sopo? / kowe dadi opo*" yang berarti anak tersebut merespon karya yang telah mereka buat, meskipun tidak 100% itu adalah karya mereka karena tak jarang yang membuat adalah kami.

Adapun anak-anak yang malu dan tidak mau kami ajari secara langsung. Mereka lari pulang dan mengadu pada orang

tuanya, hingga orang tuanya datang dan meminta untuk kami ajari. Karena mereka masih malu, belum kenal sama kita. Tapi kalau sudah kenal, mereka malah mendekat dengan kita. Karena sudah merasa asik dan ingin dibuatkan lebih awal oleh kita dan diajari bagaimana cara membuatnya. Mereka tidak pernah takut, hanya saja anak-anak suka malu kalau ada orang lain datang dan mereka belum paham maksud kedatangan kita.

Peneliti : Berapa lama proses menciptakan sebuah Wayang Gaga?

Narasumber : Cukup 2 jam untuk satu kelas. Tapi kalau individu hanya membutuhkan waktu kurang lebih 30 menit.

Peneliti : Bagaimana dan apa saja teknik pembuatan Wayang Gaga?

Narasumber : Menganyam, memilin dan mengepang.

Peneliti : Apa saja bahan yang digunakan dalam membuat Wayang Gaga dan dari mana mendapatkannya?

Narasumber : Akar-akaran, *Suket*/ rumput, Pelepah Pisang, dan lain-lain.

Peneliti : Apa saja properti yang digunakan dalam mendukung visualisasi Wayang Gaga?

Narasumber : Proyektor, *microphone* minimal 10, kain putih (kelir) depan tinggi: 60 cm, lebar: 2 meter, kain putih (kelir) belakang tinggi: 180 cm, lebar: 2 meter.

Peneliti : Bagaimana Komunitas Wayang Gaga agar tetap eksis di dunia seni?

Narasumber : Berkarya, produktif dan inovatif baik dalam hal *workshop* maupun petunjukan.

Peneliti : Apa harapan untuk Komunitas Wayang Gaga kedepan?

Narasumber : Kita ingin mempunyai sebuah sanggar dengan sarana dan prasarana yang memadai. Kita juga ingin memiliki rumah baca dan laboratorium berkesenian.

2. Wawancara dengan *Manager* Komunitas Wayang Gaga

Nama : Rezky Devi Ananti

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Tempat dan waktu : *Basecamp* Komunitas Wayang Gaga/ Senin, 24 Desember 2018, pukul 19.30 WIB- selesai.

Peneliti : Adakah profit yang didapat Komunitas dalam setiap kegiatan dan pentas yang diselenggarakan?

Narasumber : Ada beberapa yang memang itu komersil atau tidak komersil. Kita harus tanyakan dulu, kalau itu komersil apakah talent yang lain juga dapat *fee*. Karena perlu transparansi antara penyelenggara dan kami sendiri. Kalau itu tidak komersil atau kegiatan yang memang hanya untuk masyarakat, atau acara biasa kita tidak pernah menuntut *fee*.

Peneliti : Bagaimana memanajemen Komunitas sehingga eksis sampai saat ini?

Narasumber : Kunci manajemen adalah komunikasi dan transparansi dalam tanda kutip "kalau bisa semuanya dibicarakan". Ada *rembugan* dan negosiasi jika ada masalah.

3. Wawancara dengan Anggota Komunitas Wayang Gaga (Bayan)

Nama : Teguh Arief Ramadhani

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Tempat dan waktu : *Basecamp* Komunitas Wayang Gaga/ Senin, 24 Desember 2018, pukul 19.30 WIB- selesai.

Peneliti : Apa perbedaan Bayan dengan Dalang?

Narasumber : Sebetulnya istilahnya hampir sama, namun kita bedakan secara tugas. Bayan itu bagaikan Tuhan-nya dalang, atau yang mengatur keseluruhan dalang. Bayan bisa mengekat atau mengatur dalang. Bayan adalah yang mengatur jalannya pertunjukan. Kalau dalang dia hanya memainkan tokoh.

Peneliti : Apa saja tugas seorang Bayan?

Narasumber : Bayan bisa juga disebut dalang inti yang tugasnya membuat cerita dan narasi (atas persetujuan bersama), mengatur jalannya pertunjukan, menegur dalang ketika pembicaraan keluar dari tema yang diangkat, dan menegur dalang ketika terlalu lama bercanda.

Peneliti : Sejak kapan menjadi Bayan?

Narasumber : Dari awal adanya komunitas Wayang Gaga atau sejak bergabung di pertunjukan Wayang Gaga.

Peneliti : Apakah sebelumnya telah memiliki pengalaman serupa sebelum bergabung di Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Belum pernah.

Peneliti : Bagaimana cara menghidupkan penampilan agar penonton tidak bosan?

Narasumber : Caranya yaitu melakukan interaksi dengan penonton.

Peneliti : Adakah kendala disetiap pementasan?

Narasumber : Kendala pribadi adalah ketika ada salah satu dalang yang berhalangan hadir secara mendadak.

Peneliti : Apa saja bahasa yang digunakan dalam pementasan?

Narasumber : Bahasa apa saja bisa, yang penting tidak berbau SARA. Tetapi lebih seringnya menggunakan bahasa jawa.

4. Wawancara dengan Anggota Komunitas Wayang Gaga (Dalang)

Nama : Surya Cahyono

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Tempat dan waktu : *Basecamp* Komunitas Wayang Gaga/ Senin, 24 Desember 2018, pukul 19.30 WIB- selesai.

Peneliti : Apa saja tugas Dalang?

Narasumber : Menyampaikan cerita atau lakon secara menarik sesuai dengan karakter yang ditentukan. Dalang harus bisa mengemas perbincangan agar menarik minat penonton.

Peneliti : Sejak kapan menjadi Dalang?

Narasumber : Sejak awal terbentuknya Komunitas Wayang Gaga.

Peneliti : Apakah sebelumnya telah memiliki pengalaman mendalang atau berasal dari garis keturunan dalang?

Narasumber : Tidak ada garis keturunan dalang, hanya sebatas keterampilan. Karena saya pun suka seni.

Peneliti : Bagaimana proses belajar menjadi seorang dalang? Dan siapa guru atau seseorang yang menjadi panutan?

Narasumber : Saya pribadi autodidak. Namun saya selalu berusaha belajar dari banyak seniman atau dalang yang pernah saya temui untuk saya serap ilmunya mengenai pakem-pakem dalam mendalang.

Peneliti : Apakah dalam setiap pertunjukan terdapat babak atau adegan? Ada berapa babak atau adegan dalam setiap pertunjukan?

Narasumber : Ada 3 babak, namun melihat waktu yang disediakan. Babaknya terdiri dari 1) perkenalan atau pembuka, 2) lakon muncul dan adanya konflik (*gara-gara*), 3) peleraian atau anti klimaks.

Peneliti : Apakah lakon dalam Wayang Gaga selalu terinspirasi dari kehidupan nyata ataukah juga terinspirasi dari karakter wayang yang disimbolkan dalam nama dan karakter manusia sehari-hari?

Narasumber : Selalu cerita tentang kehidupan nyata.

Peneliti : Bagaimana cara dalang menghidupkan suasana pada pertunjukan?

Narasumber : *Guyon* dan interaksi. *Up to date* pada berbagai berita dan peristiwa yang sedang terjadi.

Peneliti : Adakah kendala disetiap pementasan?

Narasumber : Jika di dalam pertunjukan tempatnya tidak memungkinkan atau tidak sesuai yang kita harapkan, kemudian ketika tidak ada *microphone* lebih untuk dalang.

5. Wawancara dengan Anggota Komunitas Wayang Gaga (Pemusik)

Nama : Suryanto

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Tempat dan waktu : *Basecamp* Komunitas Wayang Gaga/ Senin, 24 Desember 2018, pukul 19.30 WIB- selesai.

Peneliti : Mengapa tertarik untuk membentuk/ ikut bergabung dalam Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Saya tertarik dan minat, karena saya suka dunia anak kecil. Kemudian karena saya juga warga Gaga atau Umbulsari, jadi saya ingin ikut memajukan desa saya lewat kesenian ini.

Peneliti : Kapan mulai bergabung di Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Kurang lebih 2 tahun yang lalu.

Peneliti : Mengapa Keroncong dipilih sebagai musik latar untuk pertunjukan Wayang Gaga?

Narasumber : Karena asik dan membedakan dari yang lain. Dan sekaligus memanfaatkan alat musik yang ada.

Peneliti : Instrumen musik apa saja yang digunakan dalam pertunjukan Wayang Gaga?

Narasumber : Gitar, Cak dan Cuk (kentrung kecil-kentrung besar), Seruling, Cello. Kalau dulu sempat pakai Celempung dan Kenthongan.

Peneliti : Berapa personil pemusik yang biasa ikut tampil dalam pertunjukan Wayang Gaga, dan siapa saja?

Narasumber : Biasanya 4 orang.

Peneliti : Adakah kriteria khusus untuk menjadi pemusik di Komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Tidak ada, yang terpenting bisa bermain musik dan pas di posisi yang kita butuhkan.

Peneliti : Apa saja lagu atau tembang yang dibawakan ketika pertunjukan? Dan bagaimana cara pemilihan lagu? Berdasarkan suasana atau musik yang tengah populer?

Narasumber : Tergantung situasi dan kondisi saja.

Peneliti : Bagaimana interaksi antar pemusik dan pemain Wayang Gaga? Apakah memiliki aturan tertentu?

Narasumber : Bebas, interaksi timbal balik .

Peneliti : Bagaimana metode latihan yang ditempuh untuk membentuk susuan musik yang harmonis?

Narasumber : Kumpul, berlatih bersama.

Peneliti : Apa kendala dalam mengiringi pertunjukan Wayang Gaga?

Narasumber : *Sound system* yang kurang mendukung, sumber daya manusia yang kurang mengerti pengaturan channel Keroncong.

6. Wawancara dengan Guru Kelas V SD Negeri Nongkosawit 02

Nama : Arif Purwanto, S.Pd.

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Guru SD

Tempat dan waktu : SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang, tanggal 15 Maret 2019 pukul 08.00 WIB

Dokumentasi: Wawancara dengan Bapak Arif Purwanto, S.Pd.

Peneliti : Bagaimana tanggapan bapak setelah melihat pelatihan dan pertunjukan Wayang Gaga yang saya selenggarakan di SD Negeri Nongkosawit 02?

Guru : Berkaitan dengan kemarin ya sangat bagus lah, artinya kalau bisa jangan hanya sekali saja, karena biar anak terbiasa. Karena kalau hanya sekali biasanya anak lupa, "*iki cara nggawe lengenne piye iki, tangane piye*?" Ya artinya ya kalau bisa 2 atau 3 kali. Syukur-syukur jadi kegiatan rutin. Apalagi kan itu termasuk kesenian ya…

Peneliti : Berarti, jika seperti itu apakah memungkinkan bila Wayang Gaga ini dijadikan sebagai suatu media pembelajaran bagi anak SD?

Guru : Ooo… bisa! Pasti! Jelas bisa…. Karena sekarang itu kan media bermacam-macam. Apalagi bila media itu terbuatnya dari bahan alam, yang mudah untuk didapatkan. Itu kemarin kan dari *suket* alang-alang ya….

Nah mungkin nanti bisa menggunakan tanaman-tanaman yang lain, seperti akar-akaran pohon beringin.

Peneliti : Sebelum adanya penelitian saya, apakah di SD Negeri Nongkoswait 02 Semarang pernah menggunakan media yang serupa dengan Wayang Gaga? Atau mungkin media pembelajaran yang lainnya?

Guru : Kalau alat peraga itu ada macam-macam. Pernah juga menggunakan wayang-wayangan yang dibuat dari kardus. Namun sekarang ini justru lebih banyaknya media elektronik yang digunakan, seperti LCD proyektor, dll. Tapi untuk penggunaan media dari bahan alam memang belum pernah, kecuali untuk media berhitung biasanya anak juga menggunakan daun atau lidi untuk belajar berhitung. Itu saja…

Peneliti : Lalu untuk kondisi dan prestasi anak kelas V sebelum-sebelumnya itu seperti apa pak? Adakah yang memiliki prestasi menonjol?

Guru : Sebelumnya anak-anak itu kurang paham tentang alam, tapi dengan kemarin itu ohhh ternyata bisa. Karena disini sendiri kan wilayahnya masih di desa atau "*ndeso*". Lha wong pulang sekolah saja palingan ke hutan. Mereka mainnya di hutan, karena disini masih banyak kebun dan hutan. Jadi kalau mereka diajari hal-hal yang berbau alam ya pas sekali.

Peneliti : Kemudian, berapa jumlah siswa kelas V?

Guru : Siswa kelas V itu ada 14 jumlahnya.

Peneliti : Sebagai guru kelas, bapak pasti paham karakter dan kemampuan siswa-siswi di kelas V. Lalu dengan adanya kegiatan pelatihan dan pertunjukan Wayang Gaga kemarin, adakah siswa atau siswi yang menonjol dan aktif dalam mengikuti kegiatan tersebut?

Guru : Yang maju di depan kemarin (dalangnya), atau yang bermain wayang itu sebetulnya anak-anak yang kurang, dalam tanda kutip lamban atau kurang menonjol dalam hal akademik. Tapi malah pas kemarin ternyata dia bisa,

berani maju untuk tampil. Dari situ terlihat bahwa dia punya bakat yang lain. Seperti si Yovan itu, dia belum lancar menulis dan membaca. Namun ternyata untuk hal di luar itu dia bisa. Yovan mampu memerankan karakter wayang dan berani beraksi didepan teman-temannya dengan hati senang tanpa malu. Lalu ada lagi si Azis, itu kan tidak terlalu menonjol di kelas. Tapi ternyata dia juga bisa maju juga sebagai dalang. Dan itu berarti anak yang tidak bisa atau kurang dalam hal akademik seperti membaca, menulis dan berhitung, itu justru mereka bisa melakukan hal-hal praktik atau ketrampilan. Apalagi praktik berkesenian. Ada juga yang lain, si Rafli… itu juga kan membacanya tidak bisa. Tapi dia juga aktif kemarin dan berani maju. Dalam hal ketrampilan malah bisa dia. Jadi memang pembelajaran yang baik itu memang harus praktik, biar anak benar-benar tahu dan mengena sehingga anak selalu teringat. Tapi memang kesenian yang anda bawa kepada kami itu bagus mbak, untuk edukasi anak. Agar anak mengenal produk-produk budaya jawa.

7. Wawancara dengan Guru Kelas IV SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

Nama : Rizky Nur Afifi, S.Pd.

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Guru SD

Tempat dan waktu : SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang, tanggal 15 Maret 2019 pukul 09.00 WIB

Dokumentasi: Wawancara dengan Ibu Rizky Nur Afifi, S.Pd

Peneliti : Setelah melihat kegiatan kemarin, bagaimana tanggapan ibu mengenai kegiatan pelatihan dan pertunjukan Wayang Gaga?

Guru : Kalau saya pribadi, saya sangat senang. Menanggapinya dengan positif. Anak juga pastinya lebih senang mengikuti kegiatan yang semacam itu. Karena sebelumnya pun disini belum pernah ada yang mengajak dan mengajari cara membuat wayang. Dan kebetulan disini juga daerahnya *Tegalan* atau banyak kebun-kebun dan hutan, sehingga banyak tanaman *suket*. Namun sebelumnya meraka tidak banyak yang tahu kalau sebenarnya rumput itu bisa dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat wayang. Mereka belum bisa memanfaatkan bahan disekeliling atau di sekitar tempat tinggalnya. Tapi dengan kehadiran mbak Heny dan Komunitas Wayang Gaga ini, anak menjadi bertambah pengalamannya. Anak jadi bisa membuat Wayang, kemudian cara mementaskannya juga anak jadi tahu, apalagi dengan penggunaan musik Keroncong yang mungkin tidak familiar dikalangan anak-anak desa sini, sehingga anak lebih menyatu dengan alam dan budayanya.

Peneliti : Apakah Wayang Gaga ini dapat digunakan sebagai media pendidikan kreativitas pada anak SD? Apakah bisa diterapkan untuk berkelanjutan dalam proses pembelajaran?

Guru : Bisa sekali. Untuk mata pelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) juga bisa. Untuk mata pelajaran PJOK juga bisa, karena itu ada aktivitas fisik dan rekreasi. Semuanya sekarang kan dilebur jadi satu karena menggunakan Kurikulum 2013/ K13. Untuk itu anak-anak belajar sembari bermain. Selain itu juga ada muatan karakternya juga. Bisa juga untuk mata pelajaran Bahasa karena bercerita. Untuk mengembangkan kreativitas anak, misalnya ceritanya mau dibuat seperti apa lagi ini, harus membuat dialog yang bagaimana, membuat interaksi antara dalang dan penonton dengan lelucon, itu semua kan butuh kreativitas anak juga. Kemudian anak juga belajar bekerjasama karena mereka tidak memainkannya sendirian, melainkan bersama-sama dengan tokoh yang lain. Yang terakhir anak juga jadi kuat mentalnya, lebih percaya diri.

Peneliti : Sebelumnya, kondisi dan prestasi anak kelas IV seperti apa?

Guru : Anak kelas IV berjumlah 8, yang 2 ada belum bisa calistung (baca, tulis, hitung). Kemudian yang 6 juga agak pas-pas an. Aslinya ada 1 atau 2 anak yang cerdas,tapi mungkin karena dia merasa tidak ada saingan jadi mereka ya kurang berkembang karena kondisinya itu aman-aman saja. Dengan melihat teman-temannya yang prestasinya biasa juga, mempengaruhi minatnya. Kurang bersemangat dalam bersaing secara akademis. Nah, kalau di SD ini minat belajarnya naik turun. Kadang siswa semangat sekali “buk aku pengen ini buk, aku pengen belajar ini”, “buk, pelajaran yang kemarin ya buk diulang lagi”. Tapi tidak jarang juga malas-malasan “alaaah kok itu lagi”. Mungkin bagi yang sudah bisa pasti cepat bosan ketika diterangkan berulang kali. Bagi yang belum asik-asik aja. Tapi sebagian besar anak-anak memang senangnya dengan Matematika karena mereka tidak harus

memikirkan jawaban apa yang mengharuskan mereka mengarang atau menulis esai. Mereka suka yang jawaban pasti. Kalau untuk mata pelajaran seperti Bahasa mereka kurang tertarik. Kadang mereka bisa membaca, namun belum bisa memahami. Padahal kelas tinggi harusnya sudah bisa memahami apa isi bacaan tersebut.

Peneliti : Di kelas IV, adakah siswa yang memiliki prestasi secara pribadi? Atau mungkin bakat yang menonjol pada salah satu anak?

Guru : Prestasi pribadi ada beberapa. Ainun itu pinter sepak bola, nyanyi juga pinter, suaranya bagus. Memang jika dilihat Ainun itu lebih mampu di bidang non akademis, sehingga seharusnya memang harus diarahkan kesana dan dikembangkan di bidang seni terutama.

Peneliti : Siswa yang bernama Ainun ini dalam bidang akademisnya bagus atau tidak bu?

Guru : Lumayan, tapi dia itu *moody*-an anaknya. Kalau *mood*-nya lagi bagus ya semangat. Kalau tidak ya sama sekali nggak mau.

Peneliti : Pada kegiatan *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga kemarin, adakah siswa yang terlihat menonjol atau lebih aktif dari sebelumnya?

Guru : Ada. Ya itu Ainun. Yang lainnya dari kelas V, yaitu Azis. Nah kalau Azis itu anaknya pemalu. Meskipun dia bisa, dia tidak mau atau tidak berani menunjukkan. Jadi ketika kemarin dia berani menjadi Dalang, tampil di depan teman-temannya dan berani berdialog, itu sudah sangat luar biasa. Peningkatan kepercayaan dirinya bagus dalam kegiatan tersebut. Ainun juga berani tampil di depan. Jadi dari kami, para guru disini berterima kasih atas adanya kegitan tersebut anak menjadi percaya diri, dan senang, kemudian juga memiliki wawasan dan dapat mengetahui kegunaan bahan-bahan yang ada disekitarnya sehingga menjadi sesuatu yang bermanfaat. Apalagi anak sekarang cenderung ke *gadget* semua, kemudian mengabaikan kehidupan sosialnya. Tidak lagi bermain di luar rumah

bersama temannya, namun malah menjadi anak yang penyendiri di dalam rumah asyik dengan *gadget*nya. Bahkan yang lebih bahaya lagi jika anak dengan mudah dapat mengakses video-video yang belum waktunya untuk ditonton. Dengan adanya Wayang Gaga maka bisa sedikit menggeser penggunaan *gadget* bagi anak. Sejenak melupakan HP nya. Dan ternyata mereka juga antusias dengan kehadiran Wayang Gaga, karena mereka bercerita secara langsung dengan saya kalau wayangnya dibuat main sama temen-temennya, trus disimpan dan dipajang. Itu berarti kan antusiasme anak bagus mbak.

8. Wawancara dengan Siswa-Siswi Kelas V

Nama : Tata, Yovan dan Azis

Jenis Kelamin : Perempuan, Laki-laki, Laki-laki.

Pekerjaan : Siswa

Tempat dan waktu : SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang, tanggal 15 Maret 2019 pukul 10.00 WIB

Dokumentasi : Wawancara dengan perwakilan siswa

Peneliti	:	Kalian tertarik nggak sih dengan Wayang Gaga?
Siswa	:	Tertarik…
Peneliti	:	Kenapa tertarik?
Siswa	:	*) Karena ceritanya yang unik (Tata)
		*) Karena ceritanya unik dan menarik (Yovan)
		*) Karena bentuknya unik (Azis)
Peneliti	:	Lalu, waktu kalian melihat bentuk wayang yang terbuat dari *suket*/ rumput, "kok wayangnya dari *suket*" itu bagaimana komentar kalian. Menurut kalian gimana?
Siswa	:	*) Biasa aja (Tata)
		*) Sepertinya susah membuatnya (Yovan)
		*) Aneh (Azis)
Peneliti	:	Kalian tahu Wayang Kulit nggak?
Siswa	:	Tahu…. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Trus apa bedanya Wayang Gaga sama Wayang Kulit?
Siswa	:	Ya kalau Wayang Gaga itu kan dari *suket*… Kalo Wayang Kulit kan dari kulit sapi atau hewan. (Tata)
Peneliti	:	Lalu, kalau bentuk Wayang Gaga dengan Wayang Kulit itu ada bedanya nggak?
Siswa	:	Yaaa… sama saja. Tapi bahannya yang berbeda. (Tata)
Peneliti	:	Menurut kalian, bentuk Wayang Gaga itu seperti apa sih?
Siswa	:	*) Bentuknya kecil, tapi juga ada yang besar. (Yovan)
		*) Bentuknya kecil, ada yang besar juga. (Azis)
Peneliti	:	Lalu selama kalian dilatih membuat Wayang Gaga, apa saja yang bisa kamu lakukan?

Siswa	:	Menganyam, bermain, *geguyon* (bercanda, bersendau gurau), bercerita, sambal nyanyi juga bisa. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Kalian merasa bebas atau tertekan waktu membuat Wayang Gaga?
Siswa	:	Bebas…. Asyikk.. (Tata, Yovan, Azis).
Peneliti	:	Belajar teori di dalam kelas dengan belajar praktik membuat wayang seperti kemarin menyenangkan mana?
Siswa	:	Menyenangkan praktik membuat wayang. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Kalian merasa kesulitan atau tidak selama belajar membuat Wayang Gaga?
Siswa	:	*) Ada, tapi sedikit. Tapi nggak papa karena nggak dinilai… (Tata)
		*) Lumayan. (Yovan)
		*) Lumayan. (Azis)
Peneliti	:	Kesulitannya waktu apa?
Siswa	:	Waktu *mbuntel* atau menganyam. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Kalian bisa menyelesaikan membuat satu wayang kemarin itu karena buat sendiri apa dibantu Pak Dhe, Pak Dhe Sur dan Pak Uko?
Siswa	:	Setengah kita, setengah dibantu. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Pak Dhe, Pak Dhe Sur, dan Pak Uko (tutor) itu orangnya gimana waktu melatih kalian? Sabar atau nggak? Asyik atau menyebalkan?
Siswa	:	Sabar sekali, dan asyik sekali. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Seneng nggak sih kalian dilatih sama mereka?
Siswa	:	Senang. (Tata, Yova, Azis)

Peneliti	:	Trus, waktu kalian diajak bermain atau menampilkan Wayang Gaga, apa yang kalian rasakan? Senang atau malah takut?
Siswa	:	Senang!!! (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Kemudian ketika kalian ternyata bisa memainkan Wayang Gaga di depan teman-temanmu, apa yang kamu rasakan?
Siswa	:	Senang dan deg-degan. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Sebelum pentas, kan kalian diajak Pak Dhe untuk membuat ceritanya. Nah kalian mengusulkan cerita tentang apa kepada Pak Dhe?
Siswa	:	Spongebob! (Tata)
Peneliti	:	Ceritanya bagaimana?
Siswa	:	Plankton mencuri resep rahasia, lalu pada akhirnya Plankton mengakui kesalahannya dan meminta maaf. (Tata & Azis)
Peneliti	:	Karakter tokoh yang ada di dalamnya, ada siapa saja?
Siswa	:	Spongebob, Plankton, Sandy, Patrick, Tuan Crab, Squidward. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Nah kalian kemarin menjadi siapa?
Siswa	:	Anggita Hayu Nastiti menjadi Sandy, Yovan Pradipta menjadi Squidward, Azis Nasirudin Yulianto menjadi Spongebob.
Peneliti	:	Kemarin, mbak melihat kalian bagus sekali memainkan karakter itu. Memangnya kalian suka dengan Spongebob? Sering nonton Spongebob ya?
Siswa	:	Suka…. Dan sering sekali melihat di TV (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Kenapa kalian bisa berpikir tentang wayang yang terbuat dari *suket* dijadikan karakter kartun? Apa yang kalian

		imajinasikan mengenai Wayang *Suket* sehingga bisa menjadi Spongebob dan teman-temannya?
Siswa	:	Ya daripada sinetron cinta-cintaan, mendingan Spongebob. (Tata)
Peneliti	:	Ide untuk mengangkat cerita Spongebobo itu yang pengen kalian sendiri atau disuruh sama Pak Dhe?
Siswa	:	Kita sendiri…. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Sebelum kalian pentas, kalian diajari apa saja sama Pak Dhe?
Siswa	:	Diajarin gerakannya, membuat cerita, diajarin ngomongnya juga. (Tata)
Peneliti	:	Kegiatan kemarin itu membosankan atau tidak menurut kalian?
Siswa	:	Tidak. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Asyik mana ketika kalian belajar di dalam kelas, atau di luar kelas?
Siswa	:	Di luar kelas, soalnya kalo di dalam terus bosan. (Tata)
Peneliti	:	Seneng nggak kalian belajar tentang Wayang seperti kemarin itu?
Siswa	:	Seneng sekali. (Tata, Yovan, Azis)
Peneliti	:	Kenapa kalian senang ketika belajar Wayang?
Siswa	:	Karena biar bisa melestarikan budaya. (Yovan)
		Karena unik. (Tata)
		Karena lucu. (Azis)

Wawancara dengan Tokoh Seniman/ Budayawan/ Pemerhati Seni Semarang

Nama : Andi Pratomo (Om Kartun)

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Seniman

Tempat dan waktu : Gedung B8 Kampus Unnes Sekaran, Gunungpati, Semarang, tanggal 29 Mei 2019 pukul 20.00 WIB.

Dokumentasi : Wawancara dengan Om Kartun

Peneliti : Sejak kapan mengetahui adanya kesenian Wayang Gaga?

Narasumber : Saya mengetahui adanya Wayang Gaga sejak 3 tahun yang lalu, berarti tahun 2016.

Peneliti : Seperti apa pertunjukan Wayang Gaga dari awal terbentuknya komunitas hingga sekarang? Adakah perbedaannya atau perkembangannya?

Narasumber : Awalnya yang saya tahu pertunjukannya sangat sederhana ya. Mereka cuma bermain dengan tiga orang saja, yaitu dua orang Dalang dan Bayan satu. Dan saat itu tidak ada alat musik ataupun instrumen. Trus sekarang lama-lama, ya lumayan…. Sudah tambah maju. Maksudnya, tambah berkembang…. Mereka bermain Dalangnya ada dua, Bayan satu, dengan ditambah sama instrumen. Nah menariknya itu

mereka memakai instrumen Keroncong. Jadi musiknya musik Keroncong. Sebelum menggunakan musik Keroncong, mereka juga pernah menggunakan instrumen musik yang dibuat oleh mereka sendiri, misalnya dari bambu-bambu dibikin permainan suara, trus juga gamelan. Lalu lama-kelamaan mereka berkolaborasi dengan pemain Keroncong. Sampai sekarangpun musik yang mereka gunakan saat pertunjukan adalah musik Keroncong.

Peneliti : Dari sudut pandang narasumber, apakah yang membedakan Wayang Gaga dengan Wayang-wayang yang lain?

Narasumber : Bedanya dari bahan-bahan yang digunakan. Yang saya ketahui awalnya mereka hanya menggunakan bahan rumput, karena judulnya saja wayang *suket* ya. Dasarnya itu…. Namun sekarang mereka berkembang sepertinya ya, dengan menggunakan bahan alam yang lain, karena namanya saja Wayang Gaga, yang sepengetahuan saya "Gaga" itu artinya kebun. Mungkin atas dasar itu mereka berani menggunakan hal-hal lain untuk memperluas pemaknaan Wayang Gaga. Jadi sekarang tidak hanya rumput, melainkan dari bahan-bahan kebun yang lain, seperti akar, ranting-ranting pohon yang kecil, ranting pohon singkong, ada juga dari bambu, pelepah pisang, kulit jagung, dan lain sebagainya. Kemudian cara bermainnya mereka bisa berubah-ubah. Tidak melulu ada Bayan dan dalang, atau harus full tim. Jadi sepertinya mereka sangat dinamis ya, sangat fleksibel juga, menyesuaikan dengan kondisi serta situasi yang ada. Kalau komunitas yang lain kan, biasanya saya lihat mereka pakem. Ada Dalang, ada pemusik, dan mainnya juga begitu-begitu saja. Tapi kalo Wayang Gaga sepertinya bisa berubah-ubah. Dan

menariknya itu, semua personil yang ada di dalam komunitas itu, mereka bisa saja *rolling* atau bergantian peran. Tidak selalu Bayan jadi Bayan, namun terkadang Bayan juga merangkap sebagai pemusik maupun Dalang. Jadi nggak terlalu pakem haru seperti semula.

Peneliti : Dari beberapa pertunjukan saya melihat ada pelibatan anak-anak, baik sebagai Dalang dadakan atau hanya sekedar diajak ngobrol dan diskusi di atas panggung. Apakah Om Kartun pernah melihat itu? Dan bagaimana tanggapan anda mengenai hal tersebut?

Narasumber : Nah, itu juga sangat menarik menurut saya. Mereka sebelum bermain itu sepertinya selalu ada *workshop* cara pembuatan Wayang Gaga bagi anak-anak, lebih seringnya anak SD malah ya…. Mereka diajari cara membuat Wayang *Suket* yang paling gampang lah. Setelah itu juga ternyata anak-anak diajarin cara menggerakkan wayang serta menyusun cerita. Saya pernah melihat, cara mereka itu seperti rembukan. Jadi anak-anakpun merasa senang.

Peneliti : Adakah sisi kebermanfaatan dari dilibatkannya anak-anak dalam *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga?

Narasumber : Kalo seperti itu ya pasti bermanfaat. Karena, saya melihat anak-anak jaman sekarang itu jarang sekali yang tertarik bahkan suka dengan wayang. Karena mereka kan sudah asik sama dunia *gadget*nya sendiri sendiri. Istilahnya generasi sekarang atau generasi zaman *now* ya. Dengan cara tersebut kan anak jadi teralihkan, tidak melulu bermain *gadget* lagi, namun juga sesekali memainkan mainan tradisional. Nah yang sederhana dan mudah ya itu tadi, Wayang *suket*.

Peneliti : Apa kesan dan pesan untuk komunitas Wayang Gaga?

Narasumber : Kesannya menarik, khususnya di wilayah Semarang ya. Karena saya melihat dan memperhatikan kesenian wayang dari *suket* yang tampilannya unik ya cuma Komunitas Wayang Gaga itu. Ada sih komunitas wayang kontemporer yang lain, yang berbeda bentuknya. Namun saya lebih tertarik dengan Wayang Gaga karena memang sifatnya yang dinamis sehingga masih mampu dikolaborasikan dengan seni-seni yang lain. Jadi ya menurut saya memang Wayang Gaga ini patut kita suarakan agar lebih terkenal. Pesannya, ya semoga Komunitas Wayang Gaga semakin maju, semakin berkembang, terus eksis dalam mengembangkan ide-ide yang kreatif. Beruntungnya Wayang Gaga ini tidak terpatok pada pakem khusus, jadi bisa berubah dengan cepat, namun tidak meninggalkan makna yang ada. Eksplorasi, komunitas ini harus mengeksplorasi banyak hal, agar lebih banyak hal-hal menarik yang dapat disajikan, khususnya di era sekarang yang menuntut kebaruan dalam setiap penampilan.

Peneliti : Lalu, jika seandainya kita kaitkan Wayang Gaga dengan dunia pendidikan, dapatkah Wayang Gaga ini kita jadikan sebagai media pendidikan bagi anak?

Narasumber : Sangat bisa, sangat mungkin dan bahkan itulah yang harus kita lakukan. Karena fungsi Wayang sendiri itu kan sebagai media pencerahan, jaman dahulu. Pertunjukan Wayang dapat memuat pesan-pesan yang dapat diteladani oleh para penontonnya. Bentuk dari wayang *suket* sendiri kan unik ya, anak-anak juga pasti senang karena bentuknya yang lucu dan berbeda dengan wayang kulit. Sehingga mereka tertarik untuk memainkannya sendiri. Dan ketika mereka bermain, mereka juga belajar membuat cerita… itu kan bisa dimasukkan atau disisipkan pesan-pesan edukatif seperti pesan moral, pembelajaran hidup, bahkan hal-hal yang berbau akademis seperti berbahasa, pengetahuan alam, pengetahuan sosial hingga pengetahuan umum bisa juga dimasukkan. Sehingga anak malah lebih menangkap.

Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

Nama : Ibu Sulastri, S.Pd.

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Kepala Sekolah

Tempat dan waktu : Ruang Guru SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang, tanggal 29 Mei 2019 pukul 07.30 WIB.

Dokumentasi : Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Nongkosawit 02

Peneliti : Sejak kapan ibu menjabat sebagai Kepala Sekolah di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang?

Narasumber : Sejak Agustus 2016.

Peneliti : Sejauh ini apa saja prestasi yang pernah didapatkan siswa-siswi SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang?

Narasumber : Yang pertama itu pramuka, disini pramuka menjadi unggulan. Kemudian non akademik ada senam ritmik, dan olahraga-olahraga yang lain. Sementara akademiknya lebih

ke matematika, banyak yang pandai matematika, dan juga ada yang pernah menjuarai lomba.

Peneliti : Selama menjabat, apa saja media pendidikan atau pembelajaran yang pernah digunakan?

Narasumber : LCD proyektor, Komputer, *Globe*, Peta, Poster dan gambar-gambar yang mendukung, seperti gambar pahlawan, 4 sehat 5 sempurna, dan lain-lain.

Peneliti : Bagaimana menurut ibu, pentingnya media dalam praktik pendidikan?

Narasumber : Ya sangat penting, karena itu untuk mendukung pembelajaran. Agar bisa mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Peneliti : Sebelumnya, adakah kendala-kendala dalam menggunakan berbagai media yang ada di SD Negeri Nongkosawit 02?

Narasumber : Kadang belum bisa mengoperasikan, seperti itu.

Peneliti : Bagaimana tanggapan ibu terkait kegiatan *workshop* dan pertunjukan Wayang Gaga di SD Negeri Nongkosawit 02?

Narasumber : Bagus, kalau bisa malah ditingkatkan lagi lalu bekerjasama dengan pihak-pihak sekolah maupun dinas pendidikan. Itu kan dapat menambah wawasan anak menjadi lebih luas, apalagi ditambah dengan penggunaan bahan alam *suket* atau rumput yang mudah didapatkan di daerah sini. Saya suka sekali, bahkan video yang kemarin masih saya simpan. Memang kegiatan kemarin sangat menarik dan bermanfaat.

Peneliti : Sebelumnya adakah yang melakukan kegiatan seperti ini di SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang?

Narasumber : Belum pernah ada.

Peneliti : Menurut ibu, apakah Wayang Gaga ini berpotensi untuk dijadikan sebagai media pendidikan bagi anak sekolah dasar?

Narasumber : Berpotensi. Wayang itu memang berpotensi digunakan untuk media pendidikan. Kalau bisa didesain lagi, dipromosikan dengan baik sehingga kegiatannya pun bisa masuk dalam kurikulum sekolah dengan lebih baik. Karena itu kan memang mendorong anak-anak menjadi kreatif. Mereka berpikir dan bermain itu kreatif. Malah kalau dijadikan agenda rutin itu pasti sangat bermanfaat dan dapat mengharumkan nama sekolah, karena siswa-siswanya bisa membuat wayang dan mempertunjukkannya. Jadi Wayang Gaga itu memang tepat sekali jika di kenalkan kepada anak, agar anak juga tidak melulu bermain dengan HP, namun juga mau mencoba hal hal tradisional seperti wayang tersebut. Hitung-hitung melestarikan budaya.

TRANSKRIP PERTUNJUKAN WAYANG GAGA

"PLANKTON MENCURI RESEP RAHASIA KRABBY PATTY"

Bayan : Pada suatu hari, di dalam lautan yang bernama Bikini Bottom… Ada Tuan Crab, mana Tuan Crab?…(Lalu Anun memunculkan wayangnya dan menggerakkannya), kemudian Squidward… Squidward muncul…(Yovan memunculkan wayangnya dan menggerakkannya), Spongebob! (Azis memunculkan wayangnya dan menggerakkan), dan Sandy… (Tata memunculkan wayangnya dan menggerakkanya). Mereka berkumpul, ameh rundingan soal liburan. Spongebob pengen liburan ning ndi? Sandy pengen liburan ning ndi? Aku rak ngerti.. Yok podo podo disaksikno yok… Monggo… (Bayan mempersilahkan para dalang untuk bermain).

Tata : Spongebob, aku kepengin ning pantai… Kowe pengen ning ndi?

Azis : Aku meh mancing wae…

Yovan : Aku ning Ngrembel wae… (Ngrembel adalah sebuah tempat pemancingan).

Anun : Aku pengin ning pantai wae….

Bayan : Lho! Sik aku meh takon. Omahmu kan ning laut… Ngopo ndadak lungo mancing barang… Ning pantai barang… Ki sakjane pengen ning ndi tho?

Tata : Pantai….!!!

Bayan : Ooo… ning pantai? Meh mancing?

Azis : Mancing…!!!

Bayan : Wis saiki umpomo kalian meh mancing… kan kanca-kancamu kui yo iwak. Iya tho? Kancane kan yo iwak yo? (bertanya ke *audience*) Hayo…. Wis dirundingke meneh wae enake ning ndi? Opo ono sing pengen ning Ngrembel? Apik kui. Ning njero laut, trus berenang munggah, trus ning Ngrembel.

Tata : Kebun binatang wae…

Bayan : Yo kui apik! Lha iki kabeh setuju rak? Spongebob, Tuan Crab, Swidward setuju rak?

Tata : Ning kebun binatang wae, sing penak… mengko iso selfie-selfie…

Bayan : Ooo… iso selfie-selfie (tertawa). Akhire kabeh podo tukaran, amergo pilihane dewe-dewe (para dalang menggerakkan wayangnya seakan-akan sedang bertengkar). Trus akhire malah podo balik dewe-dewe…

Tata : Ah aku balik wae nek ngono! (dengan nada jengkel)

Bayan : Akhire podo bubar dewe-dewe, tapi Tuan Crab pengen turu ning omahe Spongebob. Trus Squidward juga meh balik. Nah Sandy meh balik dicegat Tuan Crab…. Saiki yen Tuan Crab turu ning omahe Spongebob, kira-kira restorane kui kosong opo ono wonge ya?

Penonton : Kosong……

Bayan : Biasane ning restoran ki ono sopo wae tho?

Penonton : Tuan Crab, Squidward, Spongebob…

Bayan : Telu tok? Saiki nek dipikir-pikir Squidward balik, Tuan Crab ora balik malah turu ning omahe Spongebob… Berarti restorane?

Penonton : Kosong…

Bayan : Akhire…. Krik krik krik krik… Ijo-ijo muncul, sing nduwe niat elek.

Dalang : (memunculkan diri sebagai Plankton). Ha ha ha ha! (tertawa jahat). Aku akan mencuri resep rahasianya Tuan Crab….Krabby Patty…!!!

Penonton : (Tertawa karena aksi dalang yang berperan sebagai plankton).

Dalang : Adakah orang? Haaa… tidak ada… Ada? Tidak ada…. Saya ambil resep rahasia ini.

Bayan : Po yo iso njupuk jajal? (berbicara kepada dalang yang berperan sebagai plankton).

Dalang : (Mengambil kertas berisi resep rahasia dengan menggunakan tangannya).

Penonton : (Tertawa melihat aksi dalang yang mengambil resep dengan menggunakan tangannya, bukan menggunakan tangan wayang karena tidak bisa memegang kertas).

Bayan : (Tertawa). Jebule iso njupuk…

Dalang : Aku mendapatkannya!!! Aku mendapatkan resep rahasia Krabby Patty… (tangan wayang diangkat seakan-akan merasa menang karena telah mendapatkan resep rahasia Krabby Patty, namun justru membuat kertas resep tersebut jatuh kedepan layar).

Penonton : (Tertawa)

Bayan : (Mengambilkan kertas resep tersebut, lalu menyisipkannya di kain yang dililitkan di badan wayang) Amit yaa…. Tak masukke sakumu…… Wis.

Dalang : Aku berhasiiiiiiil!!!! Ha ha ha ha (tertawa jahat). Kini saatnya aku mendirikan restoran yang akan menyaingi Krustty Krab!!! Dadaah, saya akan mendirikan restoran dulu (sambil keluar dari layar).

Bayan : Akhire resep rahasia berhasil dijupuk Plankton. Koyo Dora…. Berhasil, berhasil, berhasil Horeee!!! (sambil menirukan gaya tokoh kartun Dora). Tapi Plankton ra ngerti yen ning restorane kui ono alarme. Trus alarme muni "Uwiw uwiw uwiw uwiw, Tet tet tet tet". Tuan Crab krungu, trus tangi. Spongebob yo turu, trus tangi.

Tata : Eh ono opo kui kok muni restoranmu? Ayo dideloki… (Sandy, Spongebob, Tuan Crab dan Squidward berjalan seakan sedang menuju Krustty Krab.

Yovan : Ngopo? Ning omahku wae.

Penonton : (Tertawa mendengar Squidward yang berbicara aneh).

Bayan : Squidward ki wonge males yo rak? Dijak ngomong, sak penake dewe.

Dalang : (Kini dalang berganti memerankan Patrick, dengan wayang yang berbeda) Kalian mau kemana? (bertanya kepada Sandy, dkk).

Penonton : (Menyaut spontan) Krustty Krab….

Dalang : Ehmmmm… Apa itu Krustty Krab?

Tata : Krussty Krab adalah restoran… Aaah ngono wae rak ngerti.

Dalang : Oooo lesehan?? Ayo kita kesana…. (berjalan mengikuti Sandy, dkk, namun tiba tiba berbalik arah), Tapi saya mau makan dulu… (berjalan kearah lain) Atau disana ada makanan?

Tata, dkk : Ada…

Dalang : Apa itu?

Tata, dkk : Krabby Patty…

Dalang : Wah saya tidak suka Krabby Patty…

Tata : Mosok???

Dalang : Saya sukanya burger. Ayo kita kesana…. (berjalan mengikuti Sandy, dkk).

Bayan : Tekan restoran, Tuan Crab nangis. Nek nangis piye? (sambil menunjuk wayang Tuan Crab).

Anun : Huuuuu uuu uuuu (menangis).

Bayan : Nangise kurang banter! (menggoda Anun yang berperan sebagai Spongebob).

Anun : Heeee eee eee eee!!! (menangis dengan nada lebih tinggi)

Bayan : Kurang banter meneh!

Anun : Heeeee!!!! Eee!!! Eee!!!

Penonton : (Tertawa melihat dan mendengar Tuan Crab menangis).

Bayan : Tuan Crab nangis mergo resep rahasiane ilang dicolong karo Plankton. Akhire digoleki….. Eh temen-temen, emange meh nggoleki Plankton ning endi? (bertanya kepada Sandy, dkk).

Tata : Ning Mars!!!

Bayan : Ning Planet Mars???

Tata : Iyaaa…

Bayan : Waaah akhire ning Planet Mars.

Tata : Eeee. Ayo do nggoleki Plankton ning Planet Mars! (berbicara kepada teman-temannya). Numpak kapal selamku yok!

Azis : Nggowo Honda kepik wae…

Penonton : (Tertawa).

Bayan : Honda kepik ki opo? (sambil ikut tertawa)

Penonton : Motoooor… (menjawab serempak).

Bayan : (Tertawa terpingkal-pingkal) Sik-sik aku ki isih bingung. Ning planet Mars, numpak Honda kepik ki piye? (berakting memikir). Iki planet bumi weer… trus iki planet Mars… Numpak Honda kepik "ngeeeng ngeng ngeng ngeng" tekan… Iso po rak kui?

Dalang : Honda kepik itu mungkin singkatan.

Bayan : Apa itu? Ke adalah Kendaraan, Pik adalah Apik. Jadi Kepik adalah kendaraan apik.

Penonton : (Tertawa keras, terpingkal-pingkal).

Bayan : Oooo ya ya… Cocok…. Trus akhire, Sandy, Squidward, Spongebob, nggoleki Plankton ning planet Mars. Numpak kendaraan Honda kepik mau. Dioyakke…. "Wussss"… Trus ning kono ketemu manusia Mars. Manusia Mars e jenenge sopo? (bertanya ke para wayang).

Tata, dkk : Alien… (menjawab serempak).

Bayan : Alien? Alien luar biasa?

Penonton : (Menyaut menjawa Bayan) Kalian luar biasa!

Bayan : Ooo kalian… Lha kui akhire ketemu alien.

Dalang : (berganti wayang menjadi tokoh alien) Bib bib… kalian siapa, bib bib… (berbicara seperti alien).

Tata, dkk : Kami dari Bikini Bottom mau mencari Plankton.

Dalang : Siapa itu Plankton?

Tata, dkk : Plankton itu pencuri resep rahasia Krabby Patty.

Dalang : Ooo disini tidak ada Plankton. Bib… bib… Disini adanya saya, bib bib… Sepertinya kalian salah jurusan. Ini Planet Mars, bukan planet Bumi, bib bib…

Bayan : Piye kui, Plankton ora ning kene. Ameh mbok goleki ning ndi meneh?

Azis : Opo ning bukit sepatu?

Bayan : Bukit sepatu? Kui ning daerah endi kui?

Azis : Daerah kono, pegunungan…

Bayan : Numpak opo meneh? Numpak kepik meneh?

Azis : Lha nduwene kepik kok.

Bayan : Wah, akhire Plankton digoleki.

Pemusik : Ora numpak Tayo pak Bayan?

Bayan : Haaa bagus! Numpak tayo wae piye? (berkata kepada para wayang). He'e tho? Kare dikei lagu… (berjalan kearah pemusik) Iso rak?

Pemusik : Oooo bisa bisa bisa…

Bayan : Iso nyanyi Tayo rak?

Penonton : Bisaaaa…

Bayan : Nyanyi bareng-bareng yaaa. Cobaaa…. Wayange karo njoget.

(Pemusik memulai memainkan lagu "Hey Tayo". Penonton ikut bernyanyi. Dan para wayang berjoget).

Hai Tayo, hai Tayo, dia bis kecil ramah

Melaju, melambat, Tayo selalu senang

Hai Tayo, hai Tayo, dia bis kecil ramah

Melaju, melambat, Tayo selalu senang

Jalan menanjak, jalan berbelok

Dia selalu berani

Meskipun gelap dia tak sendiri

Dengan teman, tak perlu rasa takut

Hai Tayo, hai Tayo, dia bis kecil ramah

Melaju, melambat, Tayo selalu senang…

Bayan : Iki meh nggoleki Plankton ning ndi?

Tata, dkk : Bukit sepatu….

Pemusik : daerah ngendi kui?

Bayan : Jejere bukit Kaos Kaki.

Penonton : (Tertawa keras).

Bayan : Eh ndilalah Plankton ning Bukit Sepatu. Sandy, dan kawan-kawan ketemu karo Plankton.

Tata, dkk : Kae plankton… (Berteriak keras kearah plankton)

Bayan : Plankton ngrasa dioyak, akhire mlayu. Dikejar karo cah-cah… tapi ra kecekel. Trus Plankton ngetok meneh. Dioyak meneh karo cah-cah. Trus akhire Plankton ngumpet, Sandy, Spongebob, Squidward karo Tuan Crab bingung.

Tata : Plankton e ning ndi? Woey, plankton ning ndi? (menggerakkan wayang seperti sedang menepuk bahu teman-temannya, karena mau menyadarkan teman temannya).

Dalang : (Muncul, kemudian batuk-batuk). Hey kalian, kalian, kalian… Hey Tayo, Hey Tayo (bernyanyi). Kalian mencari saya? Saya bukan Plankton. Saya Power Rangers.

Tata : Alah ngapusi, iki Plankton!

Dalang : Emmmm saya Tayo!

Yovan : Tayo ki ra ngono..

Dalang : Yaudah, aku Plankton… Kenapa kamu mencari saya?

Azis : Dimana kau simpan formula Krabby Patty?

Dalang : Rahasia! Sekarang resepmu sudah ada ditanganku! Ha ha ha ha… (tertawa jahat). (Dalang menggerakkan wayang berbalik kearah belakang seperti hamper jatuh) Ehhhhh tibo…

Penonton : (Tertawa melihat ulah Plankton).

Bayan : Plankton puter balik, melarikan diri. Orak kecekel. Trus akhire, Spongebob, Sandy, Squidward karo Tuan Crab do nyalah-nyalahke. Njajal, nyalah-nyalahkene piye.

Tata : Piye tho? Kowe ki…. Sisan kowe ki!!! (berkata dengan nada tingi seperti marah dan menyalahkan teman-temannya).

Azis, dkk : (Berbicara sesuka hati meyalahkan yang lain). (Suasanapun menjadi rebut).

Bayan : Trus akhire Sandy, Spongebob, Squidward karo Tuan Crab nduwe rencana. Hayo… kowe kowe nduwe rencana opo?

Tata : Ngumpet wae, trus dicegat, dicekel.

Bayan : Ngono? Lha kui Squidward setuju rak?

Yovan : Setuju wae. (semua menyebar dan bersembunyi).

Bayan : Trus Plankton teko. Sakdurunge kecekel, Plankton mlaku karo njoget. Lagune Gundul-Gundul Pacul. Mas, Gundul-gundul Pacule siap? (bertanya kepada pemusik). Iso nyanyi Gundu-gundul Pacul rak? (bertanya kepada penonton.

Penonton : Iso (serempak menjawab).

Bayan : Mengko nyanyi bareng-bareng ya. Yok, 1 2 3…

(Pemusik memainkan Lagu Gundul-gundul Pacul, lalu semuanya bernyanyi bersama, para dalang menggerakkan wayangnya seakan berjoget).

Gundul gundul pacul cul gelelengan

Nyunggi nyunggi wakul kul gembelengan

Wakul ngglimpang segane dadi sak ratan

Wakul ngglimpang segane dadi sak rattan…

Bayan : Kembali ke wayang…Plankton munduk-munduk pengen maem Krabby Patty ning Krusty Krab, padah wis nduwe resep rahasia. Mergo rak berhasil nggawene, soale nggawene nganggo emosi. Karo nesu-nesu. Moro ning Krusty Krab. Bar kui digrebek karo cah-cah. Cah-cah isih do ngumpet.

Dalang : (Berjalan pelan-pelan, menyusup sambil bernyanyi Du Du Du Blackpink). "Dum, durudum, durudum dum dum dum dum Aye' Aye….. durudum durudum dum dum dum dum Blackpink!)

Penonton : (Mengikuti menyanyikan lagu yang sama, dengan ceria dan tertawa).

Tata : Hayoooo meh ning ndi? Saiki keno kuwe Plankton!

Yovan : Ha ha ha ha kamu tertangkap!

Azis : Hey Plankton, kamu tertangkap!

Anun : Mau kemana kamu! Kembalikan resep rahasia Krabby Patty ku!!! (Menggerakkan wayang seakan menyenggol badan Plankton).

Dalang : Hooooo ampun-ampun…. Saya tidak mencurinya!

Tata : Bohooong! Kamu yang mencurinya.

Azis : Sudah Plankton, mengaku saja!

Dalang : Tidak! Bukan aku yang mencurinya.

Yovan : (Menggerakkan wayang seakan menggledah badan Plankton) Ini apa? (menunjukkan kertas resep rahasia Tuan Crab).

Dalang : Emmmm em ituuuu….. (Seakan tidak bisa berkilah).

Tata : Wis tho Plankton, ngaku wae! Kowe wis nyolong resep rahasiane Tuan Crab.

Azis : Dasar nakal!

Bayan : Minta maaaf tho Plankton…. Kowe ki yo salah… Dudu hakmu kok mbok jipuk. Yo rak? (bertanya pada penonton).

Dalang : Karena saya ingin memiliki…

Bayan : Lho iyo tapi setidake kan kowe nembung sik… Kan ono sing nduwe. Wis saiki minta maaf karo kabeh. Iki kabeh kan kancamu.

Dalang : Teman-teman, aku minta maaf ya…

Bayan : Piye? Temen-temen…. Dimaafin rak?

Tata : Raaak!

Yovan : Orak.

Azis : Tidak

Dalang : Maafin dong….

Tata, dkk : Yo iyo…

Dalang : Makasih….

Bayan : Saiki njaluk maaf siji-siji, saka Spongebob.

Dalang : Spongebob, aku minta maaf ya…

Azis : Ya…

Dalang : Tuan Crab, aku minta maaf ya…

Anun : Ya…

Dalang : Sandy, aku minta maaf ya….

Tata : Ashiiiaaaap…… (menirukan gaya seorang Youtubers yang sedang hits yaitu Atta Halilintar).

Penonton : (Tertawa riang).

Bayan : Akhire, Plankton dan teman-teman dadi temenan meneh. Wis apikan. Wis memaafkan kesalahane. Ya tho… Nek wis ngene enake nyanyi opo ki?

Dalang : Nyanyi "Yo Prakanca".

Bayan : Apik kui. Yok nyanyi bareng yok. Tapi dalange ngadek, karo njoget. Ben ngerti dalange sopo wae. Yok ngadek kabeh…

(Pemusik memainkan lagu "Padang Bulan" atau sering disebut "Yo Prakanca").

Yo pra kanca dolanan ing jaba

Padhang wulan padhange kaya rina

Rembulane e sing awe-awe

Ngelingake aja padha turu sore

Yo pra kanca dolanan ing jaba

Rame-rame ning kene suka suka

Langite padang sumebyar lintang

Yo padha dolanan sinambi guyonan…

Bayan : Tepuk tangan kanggo para dalang cilik…

Penonton : (Bertepuk tangan mengapresiasi teman-temannya).

Bayan : Yok saiki nyanyi meneh, nyanyi "Wayang Gaga".

Penonton : Ayooo….

(Pemusik memainkan lagu "Wayang Gaga" seraya diikuti nyanyian dan tepuk tangan dari para penonton yakni anak-anak SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang. Sementara itu para dalang maju kedepan dan menggerak-gerakkan wayang seakan sedang berjoget).

Yo…!!!
Kanca bolo semua, mari menjaga budaya
Yo…!!!
Disini dan disana, kita satu Indonesia
Ya…!!!
Hidup di zaman kini, jangan asal saling mencaci
Wayang Gaga, disitulah kami berkreasi

Reff:
Wayang Gaga…
Pancene mung wayang kanggo dolanan
Wayang Gaga…
Pancene dudu wayang sing pakeman
Wayang Gaga…
Ning kene ono pesan lan kesan, oh ya…
Wayang Gaga, seneng rambang kanggo masa depan…

DOKUMENTASI PENELITIAN

Dokumentasi : Peneliti memperkenalkan diri kepada siswa serta meberitahukan maksud dan tujuan untuk melakukan penelitian

Dokumentasi : Komunitas Wayang Gaga datang ke SD Negeri Nongkosawit 02 untuk melakukan *workshop* pembuatan Wayang Gaga

Dokumentasi : Tutor mengajarkan cara membuat Wayang Gaga

Dokumentasi : Para siswa sedang berusaha membuat Wayang Gaga

Dokumentasi : Peneliti mengamati situasi proses pembuatan Wayang Gaga

Dokumentasi : Peneliti berfoto bersama dengan salah satu siswa

Dokumentasi : Semua siswa telah berhasil membuat wayangnya

Dokumentasi : Bayan memilih siswa yang berpotensi menjadi dalang

Dokumentasi : Bayan sedang menggali imajinasi siswa untuk membuat cerita dan memberikan pengarahan tentang tata cara pertunjukan

Dokumentasi : Sebelum pertunjukan dimulai, pemusik menghibur siswa dengan lagu-lagu daerah

Dokumentasi : Para siswa menjadi dalag dalam pertunjukan Wayang Gaga

Dokumentasi : Bayan memperkenalkan pelakon/ dalang dalam pertunjukan Wayang Gaga

Dokumentasi : Peneliti berfoto bersama dengan siswa-siswi kelas IV dan V

Dokumentasi : Keceriaan setelah pertunjukan bersama Komunitas Wayang Gaga

Dokumentasi : Peneliti melakukan wawancara dengan Guru kelas V

Dokumentasi : Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV

Dokumentasi : Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa

Dokumentasi : Peneliti melakukan wawancara dengan seniman dari Semarang

Dokumentasi : Peneliti melakukan wawancara dengan Kepala SD Negeri Nongkosawit 02 Semarang

Dokumentasi : Peneliti mengikuti kegiatan pentas Komunitas Wayang Gaga di acara Kendali Seni Kendal

BIODATA PENELITI

Nama	: Heny Setyaningrum
Tempat tanggal lahir	: Kudus, 30 Oktober 1995.
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Gang Seno RT 2 RW III Desa Sadang, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.
Status	: Belum Menikah
Agama	: Islam
Pendidikan	: TK Pertiwi Sadang
	SD Negeri 2 Sadang tahun 2001-2007
	SMP Negeri 1 Jekulo tahun 2007-2010
	SMA Negeri 1 Jekulo tahun 2010-2013
	Pendidikan Seni Tari/ Sendratasik Unnes Angkatan 2013
	Pendidikan Seni Pascasarjana Unnes Angkatan 2017