BOTING LANGI
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
Volume 1 Nomor 3 Juli - September 2022
E-ISSN 2829-9280
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

RESPON PENGALAMAN ESTETIS PENONTON PENTUNJUKAN WAYANG KULIT SINGKAT DI MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA

Rahmat Kurniawan
Program Studi Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik, Universitas Negeri Makassar
email: rahmat.kurniawan@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menfokuskan kepada pertunjukan Wayang Kulit Singkat di Yogyakarta, pertunjukan ini dikemas menjadi singkat sebagai bentuk dari apresiasi wisatawan supaya bisa dinikmati. Secara umum Pertunjukan wayang yang biasanya di sajikan dalam waktu yang cukup lama sekitar tiga sampai empat jam dipersingkat menjadi satu jam. Metode yang digunakan adalah pengamatan terhadap respon pentonton wayang singkat yang terbagi antara penonton wisata lokal dan internasional. Berdasarkan hasil pengamatan dalam penelitian di lapangan yaitu Inovasi yang dibuat oleh Museum Sonobudoyo inilah yang membuat pengalaman estetis penonton berbeda dari pertunjukan biasanya dan dalam upaya untuk melestarikan suatu kebudayaan dengan suatu kemasan yang unik. Pengalaman itu dilihat dari reaksi wisatawan yaitu wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara. Dari kedua kategori itu mengalami pengalaman estetis yang berbeda seperti respon, reaksi, perilaku, ekpresi wajah dan gestur mereka ketika menonton wayang.

Kata Kunci: Estetis, Wayang Kulit, Museum, Respon Musikal.

Abstract

This research focuses on Brief Wayang Kulit performances in Yogyakarta, this show is packaged into a short form as a form of tourist appreciation so that it can be enjoyed. In general, puppet shows which are usually presented for a long time, around three to four hours, are shortened to one hour. The method used is observation of the various responses of the audience to the short puppets between local and international tourist audiences. Based on observations in field research, namely the innovation made by the Sonobudoyo Museum is what makes the audience's aesthetic experience different from usual performances and in an effort to preserve a culture with a unique packaging. The experience was seen from the reactions of tourists, namely local tourists and foreign tourists. The two categories experienced different aesthetic experiences such as their responses, reactions, behaviors, facial expressions and gestures when watching wayang.

Keywords: *Aesthetic, Wayang Kulit, Museum, Musical Response.*

BOTING LANGI
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
Volume 1 Nomor 3 Juli - September 2022
E-ISSN 2829-9280
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

1. PENDAHULUAN

Suku jawa mempunyai beberapa kesenian tradisional yang populer dimasyarakat. Salah satunya adalah Wayang Kulit, Wayang Kulit merupakan salah satu warisan pertunjukan dari jawa yang tergolong kedalam drama rakyat desa. Eksistensi pertunjukan wayang kulit masih terjaga sampai sekarang kelestarian dan kelanggengannya. Wayang kulit biasanya ditampilkan di panggung terbuka dan di pedesaan. Berbeda dengan Wayang Kulit singkat di Museum Sonobudoyo yang tidak hanya menjadi tempat untuk menyimpan benda-benda sejarah yang ada di Yogyakarta, Museum Sonobudoyo terletak di alun-alun utara yogyakarta yang juga menjadi tujuan destinasi para wisatawan, baik itu wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Namun ada yang unik dari museum ini, yaitu juga menyediakan sebuah gedung pertunjukan khusus untuk pertunjukan Wayang Kulit singkat. Gedung pertunjukan ini berbentuk seperti pendopo yang di beri kaca pada seluruh dindingnya dengan fasilitas pendingin udara didalamnya.

Pertunjukan Wayang Kulit singkat yang ada di Museum Sonobudoyo ditampilkan dengan durasi pertunjukan 2 jam lamanya. Pertunjukan Wayang Kulit ini selalu ditampilkan dari hari senin sampai sabtu pada pukul 20.00 – 22.00 WIB, pertunjukan ini mengharuskan wisatawan untuk membayar tiket seharga 20 ribu rupiah. Wayang Kulit ini berbeda dengan yang biasanya ditampilkan dalam durasi dari malam sampai subuh dan pertunjukan wayang biasanya yang dipentaskan di panggung terbuka. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengamati pertunjukan Wayang Kulit singkat ini, yaitu dengan mengamati bagaimana pengalaman estetis para wisatawan saat menonton pertunjukan Wayang Kulit di Museum Sonobudoyo Yogyakarta.

2. METODE

1. Pengumpulan Data

Pertunjukan Wayang Kulit singkat di Museum Sonobudoyo dimulai pada pukul 20.00 sampai 22.00 malam. Ketika memasuki gedung para wisatawan akan disuguhi dengan pemandangan panggung yang sudah ada di tengah-tengah gedung seperti pentas yang berbentuk persegi, lalu disitulah Dalang dan para pemain gamelan akan bermain. Dengan pemain pertunjukan terdiri dari 1 orang Dalang, 4 orang Pesinden, dan lengkap dengan pemain gamelan sebanyak 7 orang yang rata-rata pemain berusia sekitar 50 tahun keatas serta lengkap dengan kostum adat jawa. Lengkap dengan kursi depan panggung sebanyak 28 buah dan di sisi kiri panggung 5 kursi lalu di sisi kanan ada 5 kursi juga, terdapat 1 buah meja didepan pintu ketika sudah masuk untuk tempat registrasi pembayaran tiket.

Penulis memfokuskan pada posisi penonton yang menghadap layar terang, walaupun ada layar yang memperlihatkan bayangan Wayang, tetapi penulis tidak akan menulis pada posisi layar tersebut. Pertunjukan Wayang Kulit singkat di Museum Sonobudoyo menjadi hal unik diteliti oleh penulis, dimana biasanya Museum adalah menjadi tempat untuk menyimpan benda-benda bersejarah, namun berbeda dengan museum ini. Dari 3 kali pengamatan penulis mengamati para wisatawan, bahwa pada saat penonton disuguhkan dengan penampilan wayang kulit di dalam gedung yang difasilitasi dengan pendingin udara yang membuat para penonton merasa nyaman akan hal ini. Penulis juga mengambil posisi disebelah panggung untuk mendapatkan posisi yang strategis mengamati wisatawan dan tidak berpindah duduk dengan mengamati dari jarak tertentu dari kursi penulis.

Penulis membagi fokus penelitian menjadi 2 kategori yaitu Wisatawan Mancanegara dan Wisatawan Lokal dalam setiap pengamatan dan penulis juga menentukan satu objek pada tiap kategori. Penonton dengan rata-rata berasal dari wisatawan mancanegara membuat mereka sangat antusias saat menonton, walaupun wisatawan lokal juga mendominasi pada umumnya. Subjek pada wisatawan mancanegara terlihat sangat fokus dengan wayang yang dimainkan oleh Dalang. Biasanya ekspresinya sangat serius terutama terlihat pada wisatawan mancanegara yang berjenis kelamin perempuan, wisatawan itu lebih sering fokus menonton dari pada mengabadikan momen dengan kamera. Berbeda dengan wisatawan lokal baik itu perempuan maupun laki-laki, subjek

BOTING LANGI
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
Volume 1 Nomor 3 Juli - September 2022
E-ISSN 2829-9280
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

sering berbicara dengan satu sama lain ketika menonton dan terkadang sambil tertawa, faktor ini bisa disebabkan wisatawan lokal rata-rata banyak yang mengerti dengan bahasa yang dipakai oleh Dalang. Wisatawan mancanegara juga tidak hanya diam ketika menonton, sesekali subjek juga mendokumentasikan dengan kamera handphone, setelah itu subjek kembali fokus tanpa bersuara. Hal ini terlihat dari awal pertunjukan bahwa penulis melihat dari mimik wajah wisatawan mancanegara tersebut ingin mencoba mengerti dengan wayang yang dimainkan oleh Dalang. Tingkah laku ini hampir sama dari 3 kali pengamatan yang dilakukan oleh penulis, mimik wajah, gestur mereka terlihat sangat tegang dan hampir tidak ada ekpresi yang signifikan.

Dari ketiga pengamatan penulis, pengamatan pertama sampai dengan pengamatan ketiga, jumlah penonton tidak selalu sama. Pada hari pertama hanya ada 15 orang, pengamatan kedua mengalami kenaikan menjadi 21 orang dan pengamatan ketiga mengalami penurunan menjadi 10 orang. Hal ini penulis menjadi selektif dalam pengamatan kedua dan ketiga, namun penulis tetap mencatat poin-poin seperti yang dilakukan dalam pengamatan pertama dan tidak terlalu banyak perubahan kondisi atau situasi yang signifikan.

2. Lokasi Pengamatan

Lokasi penelitian yaitu di Museum Sonobudoyo, Jalan Pangurakan No.6, Ngupasan, Gondomanan, Ngupasan, Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55122.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan supaya penulis bisa mendapatkan berupa rekaman suara, foto dan video. Agar penulis bisa menganalisis dan mengolah kembali data dari yang didokumentasikan selain dari yang ditulis pada saat pengamatan. Penulis menggunakan kamera handphone.

4. Pencuplikan Data

Penulis tertarik dengan objek penelitian ini adalah karena pertunjukan Wayang Kulit durasi singkat di Museum Sonobudoyo yang berbeda dengan pertunjukan Wayang Kulit pada umumnya. Penulis tertarik untuk mengamati bagaimana "pengalaman estetis" para penonton saat menonton pertunjukan Wayang didalam gedung dengan difasilitasi pendingin udara dan bentuk suasana gedung yang membuat para penonton nyaman yang bertolak belakang dengan pertunjukan wayang yang biasanya ditampilkan di pentas lapangan terbuka dengan diadakan semalam suntuk dari malam sampai subuh. Yang dimaksud singkat yaitu Berbeda dengan pertunjukan wayang kulit singkat di museum ini yang hanya berdurasi 2 jam saja, lalu apakah para menonton bisa merasakan bentuk pertunjukan wayang seperti pada umumnya. Salah satu yang membuat penulis tertarik adalah karena pertunjukan wayang yang dimainkan di dalam gedung sebuah museum dan didalamnya yang dilengkapi pendingin udara sehingga membuat penonton pertama merasa nyaman untuk menonton.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu melakukan 3 kali pengamatan langsung di Museum Sonobudoyo, dengan membuat panduan struktur pengamatan terlebih dahulu, yaitu dengan langsung observasi ke tempat pertunjukan. Melakukan sesuai struktur penulisan yang sudah disiapkan, mengamati tempat, mengamati fokus objek terhadap penonton saat pertunjukan. lalu mencari posisi tempat duduk yang strategis untuk mengamati wisatawan saat menonton. Penulis juga mencatat hal-hal yang dianggap penting ketika pertunjukan berlangsung, dan tidak lupa mendokumentasikan dengan kamera handphone supaya analisis data lebih detail.

Setelah menganalisis data yang terkumpul, penulis juga melakukan *coding* dari semua catatan pengamatan yang sudah dideskripsikan. *Coding* dilakukan dengan membaca semua catatan pengamatan, kemudian dalam catatan tersebut jika ditemukan perilaku tertentu yang ditunjukkan oleh subjek yang diamati, penulis menandainya dan memberikan keterangan berupa penjelasan yang mendefinisikan dari *label* tersebut. *Label* merupakan kata yang mewakili bagian narasi tertentu yang menunjukkan pola atau perilaku dalam catatan pengamatan, dan *label* bisa terdiri lebih dari satu kata. Definisi dari *label* yang sudah

BOTING LANGI
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
Volume 1 Nomor 3 Juli - September 2022
E-ISSN 2829-9280
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

penulis cantumkan dalam beberapa bagian narasi yang *dicoding*, bisa definisi secara *general* maupun definisi subjektif dari penulis. *Coding* tersebut kemudian dibuat menjadi sebuah matrik untuk lebih membantu analisis data dari pertanyaan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbicara dalam pertunjukan Wayang Kulit singkat di Museum Sonobudoyo dan melakukan kajian pustaka yang relevan dengan data hasil observasi penulis. Penulis menemukan ketika berhadapan dengan objek estetis, subjek akan mengalami pengalaman tertentu. Menurut Maria Hirvi (2004) dalam jurnal *The Aesthetic Experience and Gesture of Exposure*, pengalaman yang dirasakan oleh spektator saat mencermati objek estetis disebut "pengalaman estetis" dan disebut juga "pengalaman artistik". Nilai estetis ialah tolak ukur yang digunakan subjek untuk menimbang keindahan atau kejelekan, maupun ketertarikan atau ketidaktertarikan suatu objek. Wisatawan yang menonton pertunjukan yang mengalami "pengalaman estetis" dapat diidentifikasi dengan perilaku yang muncul, "pengalaman estetis" tersebut atas apa yang amati dan dilihat, yaitu sebuah pertunjukan Wayang Kulit yang menarik dan juga dari segi non pertunjukan. Seperti menikmati tempat yang nyaman didalam gedung yang bersih dan diberi fasilitas pendingin udara.

Pengalaman menonton suatu seni pertunjukan Wayang Kulit mungkin tidak sebanyak objek penelitian terdahulu. Shuo Yan *et al*, (2017) penelitian ini melihat bagaimana respon pengunjung tehadap *virtual reality Computer a Brain-Adaptive Digital Performance System*, yang mana itu dilihat dari respon psikologi dari pengunjung. Terdapat relevansi dengan objek penelitian terdahulu akan "pengalaman estetis" para penonton saat menyaksikan pertunjukan, tanggapan penonton mengacu pada efek bahwa pertunjukan membangkitkan emosi penonton, merangsang reaksi fisik mereka, dan memicu perkembangan kognitif mereka. Dalam penelitian ini penulis menghubungkan dan mencari relevansinya walaupun berbeda kasus.

Penulis mereduksi kembali data yang sudah di analisis lalu dibuat menjadi matrik. Cara ini dianggap sangat membantu penulis untuk menemukan temuan titik fokus pertanyaan penelitian dan juga setelah penulis mendapatkan refrensi dari jurnal penelitian yang relevan dengan topik penelitian.

Berbicara dalam pertunjukan Wayang Kulit singkat di Museum Sonobudoyo dan melakukan kajian pustaka yang relevan dengan data hasil observasi penulis. Penulis menemukan ketika berhadapan dengan objek estetis, subjek akan mengalami pengalaman tertentu. Menurut Maria Hirvi (2004) dalam jurnal *The Aesthetic Experience and Gesture of Exposure*, pengalaman yang dirasakan oleh spektator saat mencermati objek estetis disebut "pengalaman estetis" dan disebut juga "pengalaman artistik". Nilai estetis ialah tolak ukur yang digunakan subjek untuk menimbang keindahan atau kejelekan, maupun ketertarikan atau ketidaktertarikan suatu objek. Wisatawan yang menonton pertunjukan yang mengalami "pengalaman estetis" dapat diidentifikasi dengan perilaku yang muncul, "pengalaman estetis" tersebut atas apa yang amati dan dilihat, yaitu sebuah pertunjukan Wayang Kulit yang menarik dan juga dari segi non pertunjukan. Seperti menikmati tempat yang nyaman didalam gedung yang bersih dan diberi fasilitas pendingin udara.

Pengalaman menonton suatu seni pertunjukan Wayang Kulit mungkin tidak sebanyak objek penelitian terdahulu. Shuo Yan *et al*, (2017) penelitian ini melihat bagaimana respon pengunjung tehadap *virtual reality Computer a Brain-Adaptive Digital Performance System*, yang mana itu dilihat dari respon psikologi dari pengunjung. Terdapat relevansi dengan objek penelitian terdahulu akan "pengalaman estetis" para

penonton saat menyaksikan pertunjukan, tanggapan penonton mengacu pada efek bahwa pertunjukan membangkitkan emosi penonton, merangsang reaksi fisik mereka, dan memicu perkembangan kognitif mereka. Dalam penelitian ini penulis menghubungkan dan mencari relevansinya walaupun berbeda kasus.

4. SIMPULAN DAN SARAN

BOTING LANGI
JURNAL SENI PERTUNJUKAN
Volume 1 Nomor 3 Juli - September 2022
E-ISSN 2829-9280
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Kesimpulan yang bisa didapat dari penelitian ini adalah sebuah pertunjukan Wayang Kulit yang dipentaskan dalam sebuah gedung yang membuat pengalaman wisatawan berbeda dengan pertunjukan Wayang kulit pada umumnya. Dalam hal ini Museum Sonobudoyono membuat sesuatu yang berbeda dari tempat pertunjukan lainnya. Konsep inilah yang unik dari Museum Sonobudoyo, yang mana wisatawan dibuat nyaman dengan gedung yang bersih, fasilitas pendingin udara, dan tentunya pertunjukan wayang kulit dengan durasi singkat 2 jam tanpa harus menikmati wayang yang pada biasanya.

Inovasi yang dibuat oleh Museum Sonobudoyo inilah yang membuat pengalaman estetis penonton berbeda dari pertunjukan biasanya dan dalam upaya untuk melestarikan suatu kebudayaan dengan suatu kemasan yang unik. Pengalaman itu dilihat dari reaksi wisatawan yaitu wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara. Dari kedua kategori itu mengalami pengalaman estetis yang berbeda seperti respon, reaksi, perilaku, ekpresi wajah dan gestur mereka ketika menonton wayang. Temuan inilah yang yang menjadi jawaban kongkret dari pertanyaan penelitian yang penulis teliti.

5. DAFTAR RUJUKAN

Belliveau, George *et al*. 2018. *Performer and Audience Responses to Ethnotheatre: Exploring Conflict and Social Justice*. Sage Journal.

Hirvi, Maria. 2004. *The Aesthetic Experience and The Gesture Exposure*.The Nordic Journal Of Aesthetics.

Hong, Hyehyun. 2014. *Audience responses to television news coverage of medical advances: The mediating role of audience emotions and identification***,** Sage Journal.

Shuo, Yan *et al*. 2017. *Exploring Audience Response in Performing Arts with a Brain-Adaptive Digital Performance System*, Beijing University.

Suar, Damodar dkk .2009. *Audience Response to Gender Role Portrayals in Indian Advertisements*.Sage Journal.

Tompson, Sam. 2006. *Audience responses to a live Orchestral Concert*, Sage Journ