**CORAK ESTETIKA PERTUNJUKAN WAYANG *GAGRAG* BANYUMAS SAJIAN PANDU NUR PRASTIYO LAKON *SEMAR BANGUN KAYANGAN***

**Salim**
Tiga Serangkai University
Email : salimasdi@yahoo.com

**ABSTRAK**

*Penelitian ini menitikberatkan kajian pada estetika kerakyatan dalam pertunjukan wayang kulit gagrag Banyumasan yang dibawakan oleh Pandu Nur Prastiyo melalui lakon Semar Bangun Khayangan. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini meliputi: (1) Bagaimana struktur pertunjukan wayang kulit gagrag Banyumasan dalam sajian Pandu Nur Prastiyo pada lakon Semar Bangun Kayangan? (2) Bagaimana bentuk atau corak estetik yang ditampilkan dalam pertunjukan tersebut?"*

 *Analisis terhadap kedua permasalahan tersebut dilakukan dengan menggunakan pendekatan estetika dalam dunia pedalangan, terutama melalui pemahaman konsep Nuksma dan Mungguh. Selain itu, penguraian struktur pertunjukan mengacu pada Pathokan Pedalangan Gagrag Banyumasan sebagai acuan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pencapaian nilai Nuksma dapat diamati melalui kemampuan dalang dalam menghadirkan atmosfer musikal seperti gending beregu, trenyuh, greget, sereng, gandrung, hingga prenes. Nuansa tersebut terbangun melalui perpaduan harmonis antara elemen catur (tuturan), sabet (gerakan), dan karawitan (musik pengiring) dalam tiap adegan. Berdasarkan analisis atas unsur-unsur pakeliran tersebut, dapat disimpulkan bahwa corak estetik dalam pertunjukan wayang kulit gagrag Banyumasan dikenal dengan istilah nyopak.*

*Kata Kunci: Estetika, Wayang Kulit, Pandu Nur Prastiyo, Semar Bangun Khayangan, Gaya Banyumasan*

**ABSTRACT**

*This research focuses on the study of popular aesthetics in the Banyumasan style shadow puppet performance presented by Pandu Nur Prastiyo through the play Semar Bangun Khayangan. The formulation of the problems raised in this research include: (1) What is the structure of the Banyumasan style shadow puppet performance presented by Pandu Nur Prastiyo in the play Semar Bangun Kayangan? (2) What is the form or aesthetic pattern displayed in the performance?" The analysis of the two problems was carried out using an aesthetic approach in the world of puppetry, especially through an understanding of the concepts of Nuksma and Mungguh. In addition, the analysis of the performance structure refers to the Banyumasan Gagrag Puppetry Path as a reference. The research findings show that the achievement of the Nuksma value can be observed through the puppeteer's ability to present a musical atmosphere such as gending beregu, trenyuh, greget, sereng, gandrung, to prenes. This nuance is built through a harmonious combination of catur (speech), sabet (movement), and karawitan (accompanying music) elements in each scene. Based on the analysis of these pakeliran elements, it can be concluded that the aesthetic pattern in the Banyumasan gagrag shadow puppet performance is known as nyopak.*

*Keywords: Aesthetics, Shadow Puppet, Pandu Nur Prastiyo, Semar Bangun Khayangan, Banyumasan Styl*

1. **Pendahuluan**

Pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan memiliki kekhasan estetik yang menonjol pada aspek sanggit, bentuk figur wayang, serta unsur garap pakeliran yang dikemas dengan estetika kerakyatan yang khas: *gobyog*, *gayeng* , *rame*, dan *nyopak*. Istilah *nyopak* dalam konteks ini merujuk pada penyajian yang tepat, serasi, dan menyatu secara alami dengan situasi pementasan memiliki makna yang sepadan dengan istilah *jibles* maupun *jebles*. Ciri estetik ini menjadi identitas pembeda dari *gagrag* pakeliran lainnya, yang tercermin melalui *gagrag* sulukan, antawacana, pola iringan, hingga karakterisasi tokoh-tokohnya, sebagaimana tampak dalam pakeliran Pandu Nur Prasti.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, fokus penelitian ini tertuju pada lakon ***Semar Bangun Kayangan*** dalam pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan oleh Pandu Nur Prastiyo. Adapun rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini dapat dirinci ke dalam dua pertanyaan utama, yaitu: (1) Bagaimana struktur pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan dalam sajian Pandu Nur Prastiyo pada lakon *Semar Bangun Kayangan*? (2) Bagaimana bentuk atau corak estetik yang ditampilkan dalam pertunjukan tersebut?"

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengungkap keunikan pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan sebagai salah satu bentuk ekspresi budaya tradisional. Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan unsur-unsur estetika yang membentuk pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan;
2. Menguraikan struktur pertunjukan dalam sajian Pandu Nur Prastiyo pada lakon *Semar Bangun Kayangan*; dan
3. Mengidentifikasi corak estetik yang khas dalam pertunjukan tersebut, sebagai representasi *gagrag* Banyumasan."
4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah sanggit dan unsur garap dalam pakeliran, khususnya dalam wayang kulit *gagrag* Banyumasan.
2. Bagi penulis, penelitian ini memberikan pengalaman berharga dalam pengkajian yang relevan dengan bidang yang sedang ditekuninya.
3. Penelitian ini dapat menjadi landasan dan referensi bagi mahasiswa atau peneliti lain yang ingin mencari data atau melanjutkan kajian mengenai wayang kulit *gagrag* Banyumasan.

Estetika khas pedesaan dalam pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan lakon *Semar Bangun Kayangan* karya Pandu Nur Prastiyo dianalisis dengan pendekatan estetika yang dirumuskan oleh Sunardi dalam bukunya *Nuksma* dan *Mungguh*: *Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang* (2013). Dalam buku tersebut, Sunardi mengenalkan konsep estetika kerakyatan yang terdiri dari unsur *gayeng*  dan *gobyog*. Kedua konsep ini mencerminkan nuansa pertunjukan yang meriah, komunikatif, dinamis, bersuara lantang, serta penuh semangat, yang menjadi ciri khas dalam penyajian wayang kulit *gagrag* Banyumasan. Selain sebagai dasar estetika, buku ini juga digunakan untuk menjelaskan komponen utama dalam pertunjukan wayang, seperti pelaku pertunjukan, alat-alat yang digunakan, teknik garap pakeliran, serta keterlibatan penonton atau penghayat. Dalam menganalisis struktur sajian pertunjukan Pandu Nur Prastiyo, acuan lain yang digunakan adalah Pathokan Pedalangan *gagrag* Banyumasan terbitan Senawangi, yang membantu menguraikan bentuk dan susunan pertunjukan secara sistematis.

1. **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan secara rinci fenomena estetika dalam pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan. Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam dan menyeluruh data dan analisis data. Studi kepustakaan dimanfaatkan untuk menghimpun berbagai referensi sebagai dasar pemikiran serta sebagai penguat data yang diperoleh dari rekaman dan wawancara mengenai wayang kulit *gagrag* Banyumasan. Referensi tersebut mencakup buku cetak, naskah, artikel ilmiah, laporan penelitian, dan berbagai sumber tertulis lain yang relevan dengan topik kajian. Langkah ini dilakukan untuk menelusuri berbagai konsep estetika dalam dunia pedalangan serta bagaimana penerapannya dalam pertunjukan wayang oleh Pandu Nur Prastiyo pada lakon *Semar Bangun Kayangan*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dan studi kasus. Fokus utama diarahkan pada pementasan lakon *Semar Bangun Kayangan* oleh Pandu Nur Prastiyo yang berlangsung di Desa Jatinom, Klaten, dalam rangka ulang tahun sanggar Kang Ssoer. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan analisis terhadap rekaman video pementasan. Sebagai data pendukung, digunakan dokumentasi pertunjukan Pandu Nur Prastiyo dalam lakon lain, serta rekaman pementasan serupa oleh Sugino Siswacarito dan Sikin Hadi Warsono untuk keperluan triangulasi data.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan melibatkan narasumber yang memiliki kompetensi sesuai bidang kajian. Narasumber utama dalam penelitian ini adalah Pandu Nur Prastiyo, mahasiswa program studi pedalangan di Institut Seni Indonesia Surakarta yang berasal dari kabupaten Cilacap. Melalui wawancara ini, diperoleh informasi terkait proses kreatif, latar belakang pribadi, serta unsur-unsur garap dalam pakeliran. Selain Pandu Nur Prastiyo, wawancara juga dilakukan dengan narasumber pendukung, yakni Sikin Hadi Warsono dan Niman Anom Suroto, untuk memperkuat dan memperluas perspektif data yang dikumpulkan.

Transkripsi digunakan sebagai metode untuk mengalihkan bentuk pertunjukan ke dalam bentuk teks tertulis. Tujuannya adalah untuk mempermudah analisis terhadap unsur-unsur estetik dalam pakeliran wayang kulit *gagrag* Banyumasan yang disajikan oleh Pandu Nur Prastiyo. Selain itu, transkripsi ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi struktur adegan dalam lakon *Semar Bangun Kayangan*. Lakon tersebut ditransformasikan ke dalam bentuk tulisan sebagai sumber data utama, yang selanjutnya digunakan untuk mengkaji aspek-aspek garap pakeliran, seperti garap catur, sabet, dan karawitan.

Analisis data merupakan proses mengolah dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan agar menghasilkan informasi yang dapat dijadikan dasar penarikan kesimpulan. Proses ini dilakukan secara sistematis melalui tahapan pengamatan, peringkasan, penambahan, maupun penyaringan data. Tahapan tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan dalam lakon *Semar Bangun Kayangan* oleh Pandu Nur Prastiyo.

1. **PEMBAHASAN**
2. **Gambaran Umum dan Kehidupan Wayang Kulit *Gagrag* Banyumas**

Wayang kulit *gagrag* Banyumasan merupakan salah satu bentuk kesenian tradisional yang berkembang di wilayah Karesidenan Banyumas, meliputi Banyumas, Cilacap, Purbalingga, Banjarnegara, dan sebagian Kebumen bagian barat. Berdasarkan keterangan dalam *Pathokan Pedalangan Gagrag Banyumasan*, seni pedalangan ini diperkenalkan ke wilayah Banyumas sejak era Kerajaan Majapahit oleh penganut Hindu yang bermigrasi akibat tekanan dari meluasnya pengaruh Islam. Seiring waktu, tradisi wayang tersebut mengalami akulturasi dengan budaya lokal masyarakat Banyumas, yang dikenal egaliter, humoris, dan lugas.

Pengaruh budaya lokal ini tampak dalam *gagrag* penyajian yang cenderung spontan, dialog yang jenaka dan membumi, serta penggunaan bahasa Banyumasan dalam pertunjukan. Karakter Semar dan punakawan, misalnya, sering menjadi saluran kritik sosial dan humor khas ngapak yang dekat dengan keseharian masyarakat. Dengan demikian, *gagrag* Banyumas tidak hanya mempertahankan nilai-nilai klasik, tetapi juga mencerminkan identitas kultural masyarakat setempat.

Tradisi pedalangan di wilayah Banyumas dikenal memiliki dua *gagrag* utama, yakni *gagrag* *lor nggunung* dan *gagrag* *kidul nggunung*. Kedua *gagrag* ini berkembang sebagai hasil dari pengaruh berbagai *gagrag* pedalangan lain, seperti *gagrag* Mataraman, Kedu, Surakarta, dan Yogyakarta (Tim Senawangi, 1983:22–24). Sementara itu, beberapa pandangan lain menyebutkan bahwa terdapat tiga *gagrag* pedalangan di Banyumas, yaitu *gagrag lor nggunung, gagrag Pesisiran, dan gagrag Sena Wangi*. *Gagrag* ketiga ini mulai dikenal sejak diterbitkannya buku *Pathokan Pedhalangan Gagrag Banyumas* oleh Senawangi. *Gagrag* tersebut dianggap sebagai bentuk baru karena memiliki ciri khas tersendiri, salah satunya adalah perbedaan dalam cengkok sulukan dibandingkan dengan *gagrag lor nggunung dan kidul nggunung* (Niman Anom S).wawancara 21 April 2025).

1. **Unsur-Unsur Estetika Pertunjukan Wayang Kulit *Gagrag* Banyumas. Pelaku pertunjukan.**
2. Dalang

Dalang adalah tokoh sentral dalam pertunjukan wayang, berperan sebagai pemain utama sekaligus sutradara. Dalang tidak hanya menghidupkan tokoh-tokoh dalam cerita, tetapi juga memiliki peran sebagai pendidik, komunikator, serta penghibur bagi penonton. Dengan demikian, dalang memegang tanggung jawab penuh atas keseluruhan jalannya pertunjukan (Soetarno, 2007:28).

**2. Pandu Nur Prastiyo**

Pandu Nur Prastiyo lahir pada 29 Juni 2003 di Desa Tembakreja, Kecamatan Kedungreja, Kabupaten Cilacap. Pandu Nur Prastiyo merupakan putra dari pasangan Salim, S.Sn, M.Sn, seorang dosen di Universitas Tiga Serangkai Surakarta dan Sukartini, S.Pd, guru Ttaman Kanak-kanak di Cilacap. Bakat seni Pandu Nur Prastiyo dapat dikatakan mengalir dari ayahnya seorang akademisi sekaligus seniman.

Sejak masih anak-anak Pandu Nur Prastiyo telah mengenal dunia wayang dan menunjukkan ketertarikan terhadap wayang kulit, meskipun belum langsung tertarik untuk belajar mendalang. Minatnya baru tumbuh ketika duduk di bangku kelas dua SMP. Saat itu, Pandu Nur Prastiyo mulai menekuni seni pedalangan dengan belajar langsung dari Mbah Niman Anom Suroto dan Ki Dalang Sikin Hadi Warsono, seorang dalang ternama dari Patimuan, Cilacap.

**3. Kelompok *Pengrawit***

Pengrawit adalah individu yang berperan sebagai pemain instrumen gamelan dalam sebuah pertunjukan wayang. Umumnya, mereka dikenal dengan sebutan *penabuh, pradangga, niaga, atau penayagan*. Di antara para pengrawit, terdapat beberapa yang memiliki peran sangat krusial, seperti pengendhang, penggender, pengrebab, dan pengempul. Pengendhang menempati posisi penting sebagai pemimpin kedua setelah dalang. Hubungan emosional antara pengendhang dan dalang sangat diperlukan keduanya sering diibaratkan sebagai "*curiga manjing warangka*," sehingga tidak jarang seorang dalang memiliki pengendhang andalan yang selalu menyertai pada waktu pementasan. Selain mengiringi gerak wayang, pengendhang juga bertugas mengatur tempo gending serta memberikan tanda kepada dalang dan *pesindhen* selama pertunjukan berlangsung.

**4. Peralatan Pertunjukan Wayang**

Beberapa karakter dalam pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari *gagrag* lainnya, bahkan beberapa tokoh tersebut tidak ditemukan di daerah lain. Tokoh-tokoh unik tersebut antara lain Bawor, Sontoloyo, dan Jaewana. Berdasarkan catatan sejarah dalam dunia pedalangan Banyumasan, tokoh Bawor sejatinya adalah versi lokal dari Bagong, yang keduanya merupakan anak Semar. Perbedaannya terdapat pada bentuk fisik wayang, suara yang digunakan, serta kedudukannya dalam struktur keluarga. Dalam tradisi Banyumasan, Bawor dianggap sebagai anak tertua Semar, disusul oleh Gareng dan kemudian Petruk. Sebaliknya, dalam *gagrag* Surakarta dan Yogyakarta, urutan putra Semar adalah Gareng sebagai yang tertua, kemudian Petruk, dan Bagong sebagai yang bungsu.

**5. *Keprak*  dan *Cempala*.**

Tatanan *Keprak*  Yogyakarta hanya menggunakan satu logam besi yang diberi landasan kayu dipancal menggunakan *Cempala* Instrumen suku dibuat dari material seperti besi atau kuningan, yang menghasilkan bunyi khas "ting-ting" saat dipukul. Di daerah Banyumas, susunan alat *Keprak*  terdiri dari tiga jenis logam, yaitu besi lembaran, monel, dan perunggu. Formasi ini dikenal dengan istilah *Keprak*  *telon* atau *Keprak*  *telu*, yang berarti tiga buah logam. Alat ini dimainkan dengan diinjak atau diketuk menggunakan *Cempala*, yaitu alat pemukul yang juga terbuat dari besi atau kuningan, sehingga menciptakan suara khas "pyak-pyak" (Sikin Hadi Warsono, 21 April 2025).

**6. Gamelan**.

Gamelan adalah seperangkat alat musik tradisional yang berfungsi sebagai pengiring serta penguat suasana dalam setiap adegan pertunjukan wayang. Pada pementasan wayang kulit *gagrag* Banyumasan di masa lampau, gamelan yang digunakan terbatas pada tangga nada slendro. Instrumen-instrumen yang termasuk di dalamnya antara lain saron, demung, bonang, peking, gong (kemodhong), kendang, kempul, dan kenong, tanpa menyertakan gender. Jenis gamelan seperti ini dikenal dengan sebutan gamelan *ringgeng*.

1. **Unsur Garap Pakeliran Wayang kulit *Gagrag* Banyumasan.**
2. **Lakon**

Struktur adegan dalam pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan pada dasarnya memiliki pola yang serupa dengan bentuk *pakem*  lainnya, yakni terdiri dari sejumlah tahapan adegan. Beberapa di antaranya mencakup: *jejer kapisan, paseban njawi, budhalan, singgetan, perang gagal, jejer kalih, gara-gara, pertapaan, manyura, manyuri, tayungan, hingga adegan penutup*. Rangkaian adegan ini terbagi dalam empat bagian utama yang dikenal sebagai pathet nem, pathet sanga, *pathet manyura*, dan pathet manyuri (Sikin Hadi Warsono, wawancara 21 April 2025).

1. **Catur/Kandha**

Catur dalam pertunjukan wayang merujuk pada aspek-aspek yang berkaitan dengan penggunaan bahasa. Dalam seni pakeliran *gagrag* Surakarta, catur terbagi menjadi tiga jenis, yakni **janturan, pocapan, dan ginem**. Sementara itu, penggarapan catur dalam wayang kulit *gagrag* Banyumasan memiliki kemiripan dengan *gagrag* Yogyakarta dan Surakarta. Namun demikian, terdapat perbedaan dalam hal penggunaan bahasa. Gaya Banyumasan kerap memadukan bahasa pakeliran dengan dialek lokal masyarakat Banyumas, yaitu dialek ngapak.

1. **Sabet**

Seni pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan, teknik gerakan wayang atau sabetan memiliki peranan penting dalam menghidupkan karakter tokoh yang dimainkan. Sabetan ini diklasifikasikan ke dalam enam jenis gerakan utama, yaitu **cepengan, tancepan, bedholan, solah bawa, sabetan perang, dan penyelehing ringgit.** Masing-masing jenis sabetan memiliki fungsi dan makna tersendiri dalam alur pertunjukan, baik untuk menegaskan karakter tokoh, memperkuat suasana dramatik, maupun sebagai bentuk ekspresi estetik dalang dalam memainkan wayang (Tim Senawangi, 1983:1969).

Jika dibandingkan dengan *gagrag* pakeliran Yogyakarta dan Surakarta, sabetan dalam wayang Banyumasan cenderung lebih lugas dan dinamis. Gerakan yang ditampilkan lebih tegas dan eksplisit, mencerminkan karakter masyarakat Banyumas yang dikenal egaliter dan terbuka. Dalam kajian seni pertunjukan, perbedaan ini dapat dijelaskan dengan menggunakan teori estetika kebudayaan, di mana seni pertunjukan adalah cerminan dari norma-norma sosial dan budaya masyarakatnya. Menurut Koentjaraningrat (1985), seni dalam masyarakat tradisional berfungsi sebagai media untuk mengkomunikasikan nilai-nilai budaya yang dijunjung tinggi oleh komunitas tersebut.

Sebaliknya, *gagrag* Yogyakarta dan Surakarta cenderung mengedepankan kelembutan serta kehalusan gerak, sejalan dengan prinsip estetika keraton yang menekankan pada kesopanan dan tata krama. Ini selaras dengan pendapat Soedarsono (2004), yang menyatakan bahwa dalam konteks pakeliran, gerakan wayang tidak hanya merupakan ekspresi teknis, tetapi juga simbolisasi dari kesantunan dan keharmonisan yang dihargai oleh kalangan keraton. Perbedaan dalam *gagrag* sabetan ini menunjukkan bahwa seni pertunjukan wayang kulit bukan hanya sekadar pertunjukan visual, pertunjukan wayang kulit merupakan representasi dari nilai-nilai sosial dan estetika lokal yang berbeda-beda di setiap daerah.

1. **Karawitan Pakeliran**

Pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan memadukan penggunaan gending dari dua sumber utama, yakni gending pertunjukan wayang kulit Surakarta dan gending khas Banyumasan. Sebagai contoh, dalam adegan pembuka atau *jejer* *kapisan*, biasanya dimainkan gending Ayak-ayak Pesisiran, yang lebih dikenal dengan sebutan Galaganjur. Gending ini menjadi elemen wajib yang mengiringi adegan pembuka dalam pakeliran pertunjukan wayang kulit Banyumasan. Sementara itu, untuk adegan perang, digunakan gending seperti *Srepeg Madras atau Srepeg Lasem* *Pesisiran* yang memberikan nuansa dinamis dan semangat.

*Sulukan* yakni bentuk vokal yang dilantunkan oleh dalang sebagai bagian dari penguatan suasana adegan juga memiliki karakteristik tersendiri dalam pertunjukan wayang kulit Banyumasan. Sulukan dalam pertunjukan wayang kulit ini umumnya dilantunkan dengan tangga nada tinggi, memberikan tekanan emosional dan kesan dramatik yang khas. Salah satu kekhasan lainnya terletak pada penggunaan *jineman* secara dominan dalam struktur sulukan, sebagaimana dijelaskan oleh Niman Anom Suroto (22 April 2025).

Berikut beberapa contoh sulukan yang umum digunakan dalam pakeliran Banyumasan:

1. **Kinanthi Jineman** – digunakan pada suasana sedih atau penuh perenungan.
2. **Durma Jineman** – sering digunakan untuk adegan penuh ketegangan.
3. **Pangkur Jineman** – dipakai dalam transisi antara adegan santai dan adegan serius.
4. **Sinom Jineman** – mengiringi adegan dengan suasana tenang atau penuh harapan.
5. **Megatruh Jineman** – digunakan untuk adegan kematian atau kepergian tokoh.
6. **Lakon Semar Bnagun Khayangan versi Pandu Nur Prastiyo**

Lakon *Semar Bangun Khayangan* merupakan salah satu cerita wayang kulit yang sarat makna filosofis dan nilai moral. Dalam lakon ini, Semar, tokoh punakawan yang sejatinya adalah dewa Bethara Ismaya, turun tangan untuk membangun kembali tatanan moral masyarakat Negara amarta demi menjaga keseimbangan dunia.

1. **Tema dan Amanat.**

Lakon *Semar Bangun Khayangan* mengangkat tema perjalanan menuju kebenaran dan tanggung jawab moral seorang pemimpin. Semar digambarkan sebagai sosok yang tidak hanya bijaksana, tetapi juga berani menghadapi kekuasaan demi kebaikan bersama. Amanat yang disampaikan adalah pentingnya pemimpin untuk mendengarkan suara rakyat, bersikap adil, dan tidak arogan dalam menegakkan keadilan. Bagi rakyat, lakon ini mengajarkan keberanian untuk menyuarakan kebenaran dan mempertahankannya meski menghadapi berbagai rintangan.

1. **Alur Cerita**

Cerita bermula ketika Semar hendak membangun kahyangan sebagai manifestasi dunia ideal yang dipenuhi nilai spiritual. Namun, pembangunan tersebut terganggu karena tiga pusaka utama Amarta hilang dari tempat penyimpanan. Prabu Puntadewa, sebagai pemimpin tertinggi, meminta Pandita Durna mencari tahu keberadaan pusaka. Durna, tokoh yang dalam berbagai lakon sering digambarkan sebagai cendekia tetapi licik, justru menuduh Semar sebagai pelaku pencurian. Tuduhan ini menunjukkan dinamika konflik antara niat baik dan politik kekuasaan. Dalam konteks simbolik, Durna mencerminkan kecenderungan elit yang menggunakan retorika kebenaran untuk tujuan manipulatif (Endraswara, 2013). Semar yang dituduh, tidak serta-merta melawan secara frontal, melainkan mengutus Bawor untuk menjembatani komunikasi dengan Puntadewa.

Konflik memuncak ketika Bawor diserang oleh murid-murid Durna. Namun, dengan bantuan anak-anak Pandawa, Bawor berhasil mengalahkan pasukan Durna. Ini menandakan bahwa kebenaran, meskipun sempat ditekan, semar mendapatkan dukungan ketika keadilan menjadi terang. Pandawa dan Kresna kemudian mendatangi Semar di Karang Gumenggeng sebagai bentuk solidaritas moral. Semar, yang menyadari bahwa pusaka benar-benar hilang, meminta petunjuk kepada Dewa Wenang. Semar diperintahkan untuk menghadapi tiga raksasa dalam perjalanannya. Setelah bertempur, terungkap bahwa raksasa-raksasa tersebut adalah penjelmaan dari pusaka itu sendiri. Ini menandakan bahwa pusaka (sebagai simbol nilai luhur) bisa mengakibatkan kekacauan bila tidak dijaga dengan kejujuran dan tanggung jawab.

1. **Makna Filosofis**

Tradisi wayang kulit Jawa, Semar merupakan sosok yang unik: ia bukan dewa, bukan ksatria, bukan raja, melainkan punakawan—pelayan yang justru menyuarakan kebenaran dan nilai-nilai moral. Dalam lakon *Semar Bangun Kahyangan*, posisi Semar menjadi semakin sentral karena semaria tidak hanya bertindak sebagai penasihat atau penghibur, melainkan sebagai pelaku utama yang mengambil inisiatif membangun kahyangan-sebuah tatanan spiritual yang mencerminkan dunia ideal.

1. **Simbol Rakyat dan Kearifan Lokal**

Semar merepresentasikan rakyat biasa, namun ia memiliki kedalaman spiritual dan moral yang melampaui para bangsawan dan tokoh elite. Dalam lakon ini, Semar mengambil peran besar dalam menciptakan *kahyangan*, yang secara simbolis dapat dimaknai sebagai cita-cita kolektif masyarakat terhadap tatanan kehidupan yang adil, harmonis, dan penuh welas asih. Pembangunan kahyangan oleh Semar melambangkan partisipasi rakyat dalam membangun peradaban.

2. **Simbol Moralitas dan Integritas**

Ketika dituduh mencuri pusaka Amarta, Semar tidak langsung marah atau membalas, melainkan mencari jalan damai dan spiritual melalui do’a dan laku. Semar mengutus Bawor, bukan untuk berperang, melainkan untuk menjembatani komunikasi dan niat baik. Ini mencerminkan sikap kepemimpinan yang mengedepankan etika, bukan kekuasaan. Semar adalah simbol pemimpin yang rendah hati namun teguh pada nilai.

3. **Simbol Spiritualitas dan Kekuasaan yang Bersumber dari Dalam**

Berbeda dari para ksatria atau dewa yang mengandalkan senjata atau kekuasaan formal, Semar mengandalkan kekuatan batin, kesabaran, dan laku spiritual. Dalam lakon ini, kekuatan sejati Semar terlihat ketika semar mampu menghadapi tiga raksasa yang ternyata merupakan manifestasi dari pusaka yang hilang. Ini menyiratkan bahwa kekuatan sejati untuk menundukkan kekacauan dan konflik sosial tidak datang dari luar, melainkan dari spiritualitas yang murni dan nilai luhur yang terjaga.

4. **Simbol Kebenaran yang Terpinggirkan**

Tuduhan dari Pandita Durna terhadap Semar adalah simbol dari bagaimana kebenaran seringkali dipinggirkan oleh kekuasaan yang licik dan penuh intrik. Semar, sebagai representasi kebenaran dan nurani, harus menghadapi fitnah dan pengucilan. Namun, justru dari proses itulah nilai moralnya menjadi semakin menonjol. Semar tidak menuntut pengakuan, tetapi tetap konsisten menjalankan tugasnya.

5. **Simbol Transformasi Sosial**

Membangun kahyangan, Semar secara simbolis menciptakan dunia baru yang ideal. Ini bisa dimaknai sebagai ajakan untuk mereformasi tatanan sosial dan politik yang telah rusak. Bahwa pembaruan sejati tidak datang dari elit, melainkan dari bawah dari rakyat yang memiliki kesadaran, kesabaran, dan kejujuran. Dalam hal ini, Semar menjadi lambang perubahan sosial dari dalam.

1. **Sruktur Lakon Semar Bnagun Khayangan sajian Pandu Nur Prastiyo**
2. **Alur Lakon**

Alur lakon *Semar Bangun Khayangan* yang disajikan oleh Ki Pandu Nur Prastiyo dibagi menjadi tiga bagian utama berdasarkan struktur pathet, yaitu pathet nem, pathet sanga, dan *pathet manyura*. Pada bagian pathet nem, terdapat enam rangkaian adegan yang membentuk fondasi cerita, yakni: *jejer* *kapisan* (adegan pembuka), *babak unjal* (pergeseran suasana), *konduran kedhaton* (suasana di dalam istana), *paseban njawi* (adegan penghadapan di luar istana), *perang gagal*, serta *togogan* dan *jejer* *kalih* sebagai penutup bagian ini.

Masuk ke pathet sanga, alur cerita berkembang dengan munculnya konflik-konflik utama. Adegan yang muncul antara lain *gara-gara* (adegan punakawan yang menyiratkan perubahan suasana), pertemuan para Pandawa dengan Semar. Perjalanan Semar menuju kahyangan untuk menghadap Sanghyang Tunggal.

Sedangkan dalam bagian terakhir, *pathet manyura*, konflik mencapai puncaknya dan sekaligus menjadi akhir cerita. Bagian ini mencakup adegan Semar yang menghadapi raksasa jelmaan jimat Kalimasada dan diakhiri dengan Tancep Kayon, simbol penutupan pertunjukan dan pemulihan kosmis.

1. **Tema dan Amanat**

Berdasarkan pemahaman terhadap alur lakon *Semar Bangun Khayangan* dalam sajian Ki Pandu Nur Prastiyo, dapat disimpulkan bahwa tema utama yang diangkat dalam pertunjukan adalah tentang pentingnya keteguhan hati dan tekad yang kuat. Nilai tersebut tercermin melalui pesan bahwa kesungguhan dalam menjalani suatu usaha membawa hasil yang optimal. Amanat yang disampaikan secara eksplisit dalam *ginem* Semar Bodronoyo menekankan pentingnya menjalankan setiap pekerjaan dengan tekad yang kuat serta keyakinan diri yang tinggi, karena hal tersebut mendukung tercapainya hasil yang optimal. Melalui tuturan Semar juga tersirat pesan spiritual bahwa manusia perlu menaati kehendak dan perintah Tuhan sebagai sumber tertinggi dalam kehidupan. Amanat yang disampaikan secara implisit melalui unsur garap pakeliran mencerminkan nilai-nilai moral dan etika, antara lain:

1. Menghindari perbuatan fitnah karena dapat merusak keharmonisan hubungan antar individu.
2. Menyikapi setiap informasi yang belum jelas dengan kehati-hatian dan klarifikasi yang mendalam.
3. Tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan agar impian dapat tercapai.
4. Mengiringi setiap usaha dengan do’a sebagai bentuk pengharapan dan keyakinan spiritual.
5. **Penokohan**
6. **Tokoh Protagonis**

Lakon *Semar Bangun Khayangan* sajian Pandu Nur Prastiyo adalah lakon *reinterpretatif yang mengangkat peran punakawan sebagai pusat narasi*. Tokoh Semar dijadikan tokoh protagonis sebab dari awal pertunjukan selalu ada, walaupun hanya dibicarakan saja. Selain itu, Semar juga digunakan sebagai judul lakon wayang.

1. **Tokoh Antagonis**

Lakon Semar Bangun Khayangan, tokoh yang memegang peran antagonis adalah **Pandita Durna**. Durna digambarkan sebagai sosok yang menjadi penyebab utama terjadinya konflik dalam cerita. Sebagai tokoh yang bertentangan dengan nilai-nilai yang diwakili oleh Semar, Durna memainkan peran penting dalam menciptakan ketegangan dan dinamika dalam alur lakon. Karakter Pandita Durna ditampilkan sebagai figur yang memiliki kekuasaan dan pengaruh, namun tindakannya justru memicu kekacauan yang akhirnya harus diselesaikan oleh Semar. Dengan demikian, peran Durna sebagai antagonis tidak hanya memperkuat konflik dalam cerita, tetapi juga menegaskan posisi Semar sebagai tokoh protagonis dan pembawa solusi dalam perjalanan lakon tersebut.

Lakon *Semar Bangun Khayangan*, Pandita Durna tidak hanya berperan sebagai tokoh antagonis utama, tetapi sebagai dalang di balik konflik yang terjadi. Durna berupaya menghasut para Pandawa untuk membunuh Semar dengan alasan bahwa Semar telah mencuri pusaka negara Amarta dan berniat membangun khayangan sendiri. Tuduhan tersebut dimanfaatkan Durna untuk menimbulkan keretakan dan kekacauan. Selain Pandita Durna, terdapat pula beberapa tokoh lain yang berperan sebagai antagonis, yaitu **Prabu Kalimantara, Patih Tunggul Wasesa**. Kedua tokoh ini turut memperkuat konflik dengan menyebarkan pengaruh negatif serta mendukung narasi yang menyesatkan tentang Semar. Kehadiran mereka menjadi pelengkap dari peran Durna dalam menantang misi Semar dan menciptakan dinamika cerita yang sarat intrik dan kritik sosial.

1. **Peran Pembantu**

Lakon *Semar Bangun Khayangan*, tokoh-tokoh pemeran pembantu turut memperkuat dinamika cerita dan memberikan warna dalam jalannya alur. Tokoh-tokoh tersebut antara lain **Prabu Puntadewa, Anoman, Werkudara, Togog, Sarawita, Gareng, Bawor, Petruk, Prabu Kresna, Raden Antareja, Sengkuni**. Kehadiran tokoh tersebut, meskipun tidak menjadi tokoh utama, memiliki peran penting dalam mendukung konflik maupun penyelesaian cerita. Para punakawan seperti Gareng, Petruk, dan Bawor juga berkontribusi dalam menghadirkan elemen humor dan kritik sosial, yang menjadi ciri khas pementasan wayang, khususnya dalam lakon yang menyoroti tokoh Semar sebagai pusat narasi.

1. **Setting**

Pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan oleh Pandu Nur Prastiyo, lakon *Semar Bangun Khayangan* menunjukkan setting ruang yang terstruktur berdasarkan pembagian pathet. Pada *pathet nem*, ruang cerita meliputi Negara Amartha, alun-alun Negara Amartha, peristiwa perang gagal, hingga Negara Timbul Petaunan. Berlanjut ke *pathet sanga*, setting berpindah ke Karang Gumenggeng. Pada *pathet manyura* latar berlokasi di Kahyangan Petung liaung tempat dewa wenang, sedangkan pada akhir *pathet manyura*, cerita kembali ke Karang Gumenggeng sebagai penanda pemulihan dunia.

1. **Struktur Setting dan Simbolisme Ruang dalam Lakon *Semar Bangun Khayangan Gagrag* Banyumasan**

Pertunjukan wayang kulit *Semar Bangun Khayangan* oleh Pandu Nur Prastiyo, yang dibawakan dalam *gagrag* Banyumasan, menunjukkan struktur dramatik yang terorganisasi secara simbolik melalui pembagian ruang berdasarkan *pathet*. Setiap bagian pathet tidak hanya menandai perkembangan alur cerita, melainkan juga merepresentasikan perjalanan spiritual tokoh dan perubahan kosmis dalam kerangka kosmologi Jawa.

1. **Pathet Nem: Ruang Dunia Profan dan Krisis Keseimbangan**

Bagian *pathet nem*, ruang cerita meliputi Negara Amarta dan alun-alunnya, tempat konflik awal bermula. Selanjutnya terjadi peristiwa perang *gagal*, yang menggambarkan ketidakseimbangan tatanan dunia manusia. Akhir bagian ini membawa alur ke Negara Timbul Petaunan, sebuah wilayah yang secara simbolik merepresentasikan ambang menuju kesadaran baru. Secara dramaturgis, tahap ini merupakan fase pemisahan (*separation*), saat tokoh dan dunia yang di huni mengalami keguncangan yang menuntut perubahan mendasar.

1. **Pathet Sanga: Ruang Transisi dan Transformasi Spiritualitas**

Perpindahan latar ke Karang Gumenggeng pada *pathet sanga* menandai fase transisi (*transition*) dalam struktur dramatik. Karang Gumenggeng merupakan ruang pertapaan yang melambangkan dunia batin, tempat kontemplasi dan transformasi spiritual. Di sinilah tokoh Semar mengalami penguatan identitas dan pencerahan batin, menjelang pertemuannya dengan kekuatan adikodrati. Ruang ini sekaligus menjadi simbol pengasingan sementara dari dunia luar demi mencapai kedewasaan spiritual.

1. ***Pathet manyura*: Ruang Wahyu dan Pemulihan Dunia**

*Pathet manyura* setting berpindah ke Kahyangan Petung Liaung, tempat Dewa Wenang bersemayam. Kahyangan, dalam kosmologi Jawa, melambangkan tataran tertinggi dari kesadaran dan kebenaran. Pertemuan tokoh dengan kekuatan ilahi mengukuhkan legitimasi spiritual dan memberi wahyu sebagai bekal kembali ke dunia. Pada bagian akhir, latar kembali ke Karang Gumenggeng, yang berfungsi sebagai simbol pemulihan dan reintegrasi (*reintegration*), menandai kembalinya dunia pada keseimbangan setelah krisis. Tokoh utama pun menjalani peran baru sebagai penjaga harmoni jagad.

Lakon *Semar Bangun Khayangan* dalam garapan Pandu Nur Prastiyo merepresentasikan penerapan dua kriteria konsep lakon wayang sebagaimana dirumuskan oleh Sikin Hadi Warsono, yaitu *kempel* dan *tutug*. Kriteria kempel menunjukkan bahwa struktur alur yang disusun memiliki keterpaduan dan konsistensi internal yang kuat, sementara *tutug* menegaskan bahwa keseluruhan rangkaian cerita terselesaikan secara tuntas tanpa meninggalkan persoalan yang menggantung. Pandu Nur Prastiyo tidak hanya menunjukkan keunggulan dalam aspek naratif, melainkan juga pada aspek vokal. Karakter suara Pandu Nur Prastiyo yang bening, berukuran ageng (besar), serta merdu, memberikan dimensi estetik yang memperkaya pengalaman pementasan. Ciri khas suara tersebut mampu menciptakan suasana dramatik yang *intens*, sehingga memperkuat daya pikat pertunjukan. Keunikan *gagrag* sulukan yang dibawakan, berbeda dari dalang Banyumas lainnya, menjadi nilai tambah yang menonjol dalam pakeliran Pandu Nur Prastiyo, serta menunjukkan kreativitas dalam merespon tradisi secara inovatif.

1. **Analisis Estetika Pertunjukan Wayang Kulit *Gagrag* Banyumasan Sajian Pandu Nur Prastiyo Lakon *Semar Bangun Khayangan.***

Estetika dalam pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan karya Pandu Nur Prastiyo pada lakon *Semar Bangun Khayangan* tidak hanya dapat dilihat dari kekuatan cerita, tetapi juga dari bagaimana unsur-unsur garap pakeliran diolah. Garap catur, sabet, dan karawitan menjadi aspek utama yang membentuk kualitas pementasan. Setiap unsur tersebut diamati secara mendalam setiap adegan, dengan menerapkan konsep *Nuksma* (jiwa) dan *Mungguh* (ketepatan atau kepatutan). Analisis estetika ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana harmonisasi antar unsur dapat menghadirkan keutuhan rasa dan suasana dalam pementasan.



Gambar 1.

Emban, Parekan dan Puntadewa

(Foto: Lakon Semar Bangun Khayangan)

Kesan *regu* dalam pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan sajian Pandu Nur Prastiyo tampak kuat dalam pembawaan suluk *Pathetan Nem Ageng*. Suluk ini dibawakan dengan penuh penghayatan, memperlihatkan kedalaman rasa yang menjadi ciri khas penyajian karawitan Banyumasan. Melalui pengolahan rasa yang *intens*, tercipta suasana batin yang mengalir dari dalang ke dalam pertunjukan secara utuh. Hal ini menunjukkan adanya *kasarira*, yakni perwujudan kesatuan antara jiwa dalang dan ekspresi musikal. Keterpaduan antara ekspresi vokal, tempo, dan rasa dalam sulukan tersebut tidak hanya membentuk suasana dramatik, tetapi juga memperkuat ikatan emosional antara dalang, wayang, gamelan, dan penonton. Dengan demikian, sulukan dalam *Pathetan Nem Ageng* menjadi salah satu aspek penting dalam membangun kualitas estetika pertunjukan secara keseluruhan.

1. **Estetika Kerakyatan Pertunjukan Wayang Kulit *Gagrag* Banyumasan sajian Pandu Nur Prastiyo Lakon Semar Bangun Khayangan.**
2. **Analisis Penerapan Kriteria dalam Garap Pakeliran.**
3. **Catur:**

Unsur *catur*, kriteria seperti *regu, renggep, dan greget* sangat berperan penting dalam membangun interaksi verbal antara tokoh-tokoh dalam cerita. *Regu* merujuk pada kemampuan dalang untuk menyampaikan dialog dengan tepat, menyatukan kata-kata dengan ekspresi fisik, dan menjaga konsistensi karakter sepanjang pementasan. Hal ini terlihat dalam interaksi antara Semar dan para ksatria yang penuh dengan *greget*, yaitu kekuatan dan ketegangan dalam berbicara yang mampu menarik perhatian penonton. Kriteria *renggep* menonjolkan keahlian dalang dalam mengatur ritme percakapan, baik dalam tempo cepat maupun lambat, tergantung pada kebutuhan emosional dalam adegan tersebut. Penerapan kriteria ini menciptakan suasana dramatis yang kaya ketegangan dan humor sesuai dengan karakter yang muncul.

1. **Sabet:**

Unsur *sabet*, kriteria seperti *wijang*, *resik*, dan *ngresepna* memainkan peran penting dalam menciptakan gerakan wayang yang halus dan ekspresif. *Wijang* merujuk pada ketepatan dan kejelasan gerak, yang memastikan bahwa setiap posisi dan perubahan arah pada wayang dapat dilihat dengan jelas oleh penonton. Kriteria ini terlihat pada saat Semar bergerak dengan lincah namun tetap mematuhi pola sabet yang sudah ditentukan. Selain itu, *resik* berkaitan dengan ketepatan gerak yang bersih, tanpa adanya gangguan atau kekasaran yang mengganggu visualisasi cerita. Ini mencerminkan teknik sabet yang tidak hanya tepat tetapi juga terjaga kehalusannya. Sementara itu, *ngresepna* menunjukkan kualitas dari gerakan yang memancarkan emosi dan karakter, misalnya saat Semar mengekspresikan kebijaksanaan atau ketegasan dengan gerakan yang mendalam, yang mampu membuat penonton merasakan perasaan karakter tersebut.

Estetika pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumasan, istilah **nyopak** menjadi salah satu pedoman penting bagi seorang dalang dalam menghidupkan pementasan. Asal-usul istilah ini tidak diketahui secara pasti, namun pemaknaannya berkembang secara beragam di kalangan praktisi seni tradisional Banyumas. Menurut Langgeng Hidayat (wawancara, 11 Februari 2018), **nyopak** diartikan sebagai keselarasan antara suara tokoh wayang dengan bentuk fisik dan karakter wayang tersebut. Sementara itu, Mirun (wawancara, 4 April 2018) menafsirkan **nyopak** sebagai "pada", yakni kemampuan seorang dalang untuk meniru suara dalang lain dengan tepat. Berbeda lagi dengan Cithut Purbocarito (wawancara, 22 Februari 2018) yang mengartikan **nyopak** sebagai bentuk penjiwaan yang mendalam dalam penyuaraan tokoh wayang.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, istilah **nyopak** dapat disimpulkan memiliki dua dimensi makna utama, yaitu **urip** dan **cocog** atau **pas**. **Urip** berkaitan erat dengan konsep ***Nuksma***, yang meliputi rasa hidup, kehadiran jiwa (kasarira), dan kesan nyata pada garap pakeliran. Sementara itu, **cocog** atau **pas** mengarah pada konsep ***Mungguh***, yakni kesesuaian bentuk suara dan karakter tokoh yang dimainkan. Dalam praktiknya, seorang dalang Banyumas dikategorikan telah **nyopak** apabila mampu menyuarakan karakter-karakter penting seperti Bawor, Pandita Durna, Bathari Durga, Wisanggeni, dan Sarawita dengan penuh penghayatan, sehingga tokoh-tokoh tersebut terasa hidup (urip) dan serasi (pas) dalam pementasan.

1. **KESIMPULAN**

Pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumas berakar dari perkembangan wayang kulit di wilayah Banyumas, yang kemudian melahirkan dua *gagrag* pedalangan, yaitu *gagrag* lor nggunung dan *gagrag* kidul nggunung. Ciri estetis pertunjukan ini terbentuk melalui beberapa unsur utama, yakni: (1) pelaku pertunjukan yang meliputi dalang, pesindhen, pengrawit, dan penggerong; (2) peralatan pertunjukan seperti wayang, kelir, kotak, blencong, dan gamelan; serta (3) unsur garap pakeliran yang mencakup lakon, sabet, catur, dan iringan. Pertunjukan lakon **Semar Mbangun Khayangan** oleh Pandu Nur Prastiyo, alur cerita disusun secara konsisten dari awal hingga akhir, tanpa menyimpang dari inti lakon, sehingga pesan-pesan moral yang tersirat dapat tersampaikan dengan baik di setiap adegan. Keunggulan lain dari sajian ini terletak pada pengolahan cengkok sulukan oleh Cithut, yang memperkaya dimensi estetik sanggit lakon.

Analisis estetik terhadap pertunjukan ini mengacu pada konsep *Nuksma* dan *Mungguh*. Aspek *Nuksma* tampak dalam keberhasilan membangun suasana adegan yang menghasilkan kesan regu, greget, dan prenes. Sedangkan *Mungguh* tercermin dari kesesuaian antara seluruh unsur garap pakeliran yang dihadirkan. Perpaduan harmonis antara *Nuksma* dan *Mungguh* ini kemudian melahirkan kesan estetik khas lainnya, yakni nyopak —sebuah konsep estetika dalam pedalangan rakyat Banyumas yang menekankan pada kehidupan dan kesesuaian ekspresi tokoh.

Saat ini, eksistensi wayang kulit *gagrag* Banyumas menghadapi tantangan karena semakin terdesak oleh popularitas *gagrag* Surakarta. Oleh karena itu, diperlukan upaya pelestarian yang lebih serius, baik dalam aspek pertunjukan maupun dalam pengembangan sanggit lakon. Peran aktif dari berbagai pihak menjadi faktor penting dalam menjaga keberlangsungan seni pertunjukan wayang kulit *gagrag* Banyumas di masa depan.

**Daftar Pustaka**

Arnstein, S. R. (1969). A Ladder of Citizen Participation. Dalam R. T. Gates, & F. Stout
(Penyunt.), *The City Reader* (2nd ed.). New York: Routledge Press.

Arps, Bernard. Digital Wayang: Transformasi Media dalam Pertunjukan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2021.

Haryanto, Seno. Estetika dan Semiotika dalam Wayang Kontemporer. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

Nugroho, Heru. Wayang dan Identitas Budaya Jawa di Era Globalisasi. Yogyakarta: Kepel Press, 2020.

Sasminta, Dwi R. Revitalisasi Wayang di Era Digital: Kajian Budaya dan Media. Surakarta: ISI Press, 2022.

Wibowo, Anton. Narasi dan Struktur dalam Pertunjukan Wayang Golek Modern. Jakarta: Kompas, 2018.

Digital Wayang: Eksplorasi Media Digital dalam Pertunjukan Wayang. Studi ini membahas penerapan teknologi digital dalam pertunjukan wayang, termasuk penggunaan algoritma pemrograman untuk visualisasi, suara, dan interaktivitas. Academia+2scholar.archive.org+2repository.petra.ac.id+2

Bentuk Garap Pertunjukan Wayang Golek Modern. Kajian tentang perubahan dan perkembangan bentuk pertunjukan Wayang Golek modern, termasuk teknik dan durasi pertunjukan. KUPDF

Wayang Golek di Era Modern: Sejarah, Keunikan, dan Tantangan. Penelitian ini mengkaji sejarah perkembangan Wayang Golek, keunikan, serta tantangan yang dihadapinya dalam menghadapi modernisasi. Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta.

**Daftar Narasumber**

Sikin Hadi Warsono (58 tahun), seniman dalang dari Patimuan, Cilacap

Niman Anom Suroto (65 tahun), seniman dalang dan penatah wayang kulit. Patimuan, Cilacap.

Kang Soeryono, M.Sn (63 tahun), seniman. Jatinom, Klaten

Pandu Nur Prastiyo (20 tahun), mahasiswa Pedalangan ISI Surakarta, Kedungreja, Cilacap.