

## **PENGEMBANGAN NILAI-NILAI FILOSOFIS PERTUNJUKAN WAYANG GOLEK AJEN LAKON RAHWANA PEJAH KOREA BAGI PENDIDIKAN KARAKTER PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS WORDWALL (QUIZ)**

<sup>1</sup>Asep Wadi, <sup>2</sup> Soesanto Masjhoedi, <sup>3</sup> Wahyu Lestari,  
Anggy Giri Prawiyogi<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Seni, Fakultas Bahasa dan  
Seni, Universitas Negeri Semarang

PGSD Universitas Buana Perjuangan Karawang

<sup>1</sup>asepwadi28@students.unnes.ac.id, <sup>2</sup>soesanto@mail.unnes.ac.id,

<sup>3</sup>wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id,

anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id<sup>4</sup>

### **ABSTRAK**

Wayang golek adalah salah satu kesenian yang adiluhung dan mempunyai berbagai falsafah baik dalam pertunjukannya, jenis wayangnya, maupun *tetekon* yang harus dilakukan oleh dalangnya dalam menggarap pertunjukan wayang golek tersebut. Karena pada dasarnya pertunjukan wayang golek adalah pertunjukan yang di dalamnya terdapat *silib*, *sindir*, *siloka*, *sasmita*, dan *simbol*. Merupakan sebuah norma tersendiri dalam pertunjukan wayang golek Sunda, baik yang dilakukan oleh dalang secara tutur maupun secara simbol. Lima norma di atas disebut dengan *Panca Curiga*, yang berarti *Panca* sama dengan lima dan *Curiga* adalah waspada jadi itu semua disebut dengan lima norma yang menjadi kewaspadaan tersendiri bagi seorang dalang dalam menyampaikan pesan terhadap penontonnya. Lima norma dan *tetekon* di atas tentunya di gunakan juga dalam pergelaran wayang golek Ajen yang mempunyai inovasi tersendiri dalam menampilkan pertunjukannya, di antaranya dalam model pertunjukan yang menjadi konsumsi Anak Sekolah Dasar. Penelitian ini merujuk pada landasan etik dan estetika pada pertunjukan Wayang Golek Ajen yang mengemas pertunjukannya pada konsumsi Anak Sekolah Dasar, baik dari segi cerita, karakter wayang yang digunakan, dan lagu-lagu yang di gunakan dalam pertunjukannya. Penelitian ini menggunakan metode campuran (R&D), dengan menggunakan teori Semiotik Roland Barthes. Wayang golek adalah sebuah seni tutur yang mempunyai norma-norma falsafah di dalamnya, hal tersebut terjadi karena seorang dalang adalah sosok guru panggung, di mana guru panggung itu adalah guru yang tidak menggurui terhadap *audiensnya* secara langsung, baik dengan cara verbal maupun non verbal.

Kata kunci: Wayang Ajen, Pendidikan Anak Sekolah Dasar, Panca Curiga

### **ABSTRACT**

*Wayang golek is one of the noble arts and has various philosophies both in its performances, the types of puppets, and the tetekon that must be done by the puppeteer in working on the puppet show. Because basically the golek puppet show is a show in which there are silib, sindir, siloka, sasmita, and symbols. It is a separate norm in Sundanese golek puppet shows, both those performed by puppeteers in speech and symbols. The five norms above are called Panca Curiga, which means Panca equals five and Curiga is vigilant so it is all called the five norms that become a separate vigilance for a puppeteer in conveying messages to the audience. The five norms and tetekon above are of course also used in the Ajen puppet show which has its own innovations in presenting its performances, including in the performance model that is*

*consumed by elementary school children. This research refers to the ethical and aesthetic foundations of the Wayang Golek Ajèn performance that packages the show for the consumption of elementary school children, both in terms of the story, the puppet characters used, and the songs used in the show. This research uses mixed methods (R&D), using Roland Barthes' Semiotic theory. Wayang golek is a speech art that has philosophical norms in it, this happens because a puppeteer is a stage teacher, where the stage teacher is a teacher who does not patronize his audience directly, either in a verbal or non-verbal way.*

*Keywords: Wayang Ajèn, Education for Elementary School Children, Panca Curiga*

## **PENDAHULUAN**

Wayang golek Sunda pada mulanya diciptakan oleh Sunan Kudus pada tahun 1583 di Kudus, Jawa Tengah. Wayang golek di ciptakan oleh Sunan Kudus dengan maksud untuk membuat tontonan wayang dapat dipentaskan pada siang hari, karena pertunjukan wayang kulit purwa kala itu hanya bisa di pertunjukan pada waktu malam hari, sebab pementasan di lakukan di belakang layar dan menggunakan lampu pelencong. Tetapi pada saat itu wayang golek ciptaan Sunan Kudus ini kurang di minati di tanah Jawa, dan malah berkembang di tatar Sunda, yaitu di Cirebon Jawa Barat (Wahyuni, 2020). Dalam versi lain menurut Jakob Sumardjo yang menyebutkan bahwa wayang golek Sunda sudah ada dan tertulis dalam buku *Siksakandang Karesian* yang di tulis tahun 1518, di zaman pemerintahan raja Pakuan Pajajaran, Sri Baduga Maharaja (1482-1521). Yang mengatakan “bila ingin tahu cerita seperti: Damarjati, Sanghyang Bayu, Jayasena, Sedamana, Pu Jayakrama, Ramayana, Adiparwa, Korawasrama, Bimasorga, Ranggalawe, Boma, Sumana, Kala Purbaka, Jarini, Tantri ya segala macam cerita, tanyalah dalang” (Cahya, 2017). Tetapi dalam manuskrip *Siksakandang Karesian* tidak disebutkan bentuk dan ciri-ciri wayang goleknya, dan perkembangan wayang golek Sunda yang beredar di era 5.0 ini justru adalah bentuk pengembangan dari wayang kulit purwa yang di visualisasikan oleh Ki Darman (pengrajin wayang kulit purwa asal tegal) yang di utus oleh Dalem Karang Anyar pada tahun 1840 di Tatar Sunda (Suryana, 2002).

Wayang golek Sunda di zaman sekarang telah mengalami beberapa perkembangan, hal tersebut sesuai dengan konsepsi wayang golek yaitu *ngigelan zaman/ngindung ka waktu mibapa ka zaman*, yang berarti terus mengikuti alur perkembangan zaman sesuai dengan situasi yang terjadi dan ramai di perbincangkan. Selain itu, dalam menyiapkan sebuah konsep *ngigelan zaman* sendiri, tentunya harus di sesuaikan dengan aspek-aspek terpenting yaitu sebuah pendidikan karakternya yang sesuai dengan aspek kearifan lokal yang di sesuaikan dengan konsep afektif, kognitif, dan psikomotor sesuai dengan norma yang ada dalam sebuah kearifan lokal salah satunya wayang golek. Hal tersebut sesuai dengan Perpres No. 87 tahun

2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter dengan tujuan membekali dan memperkuat peserta didik dengan karakter yang luhur untuk semua jenjang pendidikan. Karena Indonesia sebagai bangsa yang berbudaya, menjunjung tinggi ahlak mulia, nilai-nilai luhur, kearifan, dan budi pekerti (Sun'an dkk., 2023). Dengan adanya peraturan itu, tentunya menjadi beban moral tersendiri terhadap para akademisi budaya dan para seniman untuk keberlangsungan seni budaya kearifan lokal salah satunya wayang golek yang tentunya sesuai dengan pendidikan karakter budaya Sunda dalam memutar otak atau melakukan suatu hal kreatif yang nantinya menjadi sebuah tren baru dalam pertunjukan wayang golek Sunda.

Kreativitas seniman wayang golek Sunda tentunya sangat beragam dalam upaya melestarikan kesenian wayang golek Sunda, mulai dari pengemasan cerita, pengemasan musik, pengemasan pertunjukan, inovasi bentuk wayang yang di gunakan dalang (wayang golek untuk di pakai) dan membuat sebuah miniatur wayang golek Sunda untuk digunakan menjadi gantungan kunci atau hiasan (wayang golek hias) (Rosyadi, 2009). Tetapi jika wayang golek Sunda tidak mengalami perkembangan sesuai dengan zamannya, tentu nasibnya akan sama dengan kesenian Sunda lain yaitu tergerus dengan adanya perkembangan zaman yang semakin hari semakin pesat perkembangannya. Hal tersebut tidaklah berlaku bagi Wayang Golek Ajen yang merupakan pengemasan baru pada bentuk dan pertunjukan wayang golek Sunda. Karena wayang golek Ajen selalu memberikan kreasi-kreasinya dalam sebuah pertunjukan wayang golek Sunda, diantaranya; Wayang Ajen yang menggabungkan hal-hal yang modern seperti memasukkan music jazz, pop, rock, dan dangdut sekalipun, bukan hanya hal tersebut yang di kemas dalam pertunjukan Wayang Ajen, tetapi tata letak panggung pun di kemas seperti layaknya panggung musik dengan ukuran yang luas yang di lengkapi berbagai properti, dan juga Wayang Ajen pun telah menciptakan beberapa bentuk wayangnya, diantaranya; wayang seleb, wayang karakter, dan pengembangan bentuk mahkota maupun *kilat bahu*, pada wayang golek purwanya (Gunarto dkk., 2020). Kreasi tersebut di lakukan oleh sanggar Wayang Ajen karena para generasi sekarang sudah terindikasi perilaku kebebasan yang menganggap sebagai kebebasan mutlak bahkan cenderung "semaunya". Budaya "malu", sopan santun, handap asor, ramah tamah, hampir hilang, dan semua itu diganti dengan budaya "berani", "jantan", suka-suka gue, individual dan sebagainya (Putriningtyas dkk., 2015). Selain menyebarkan perilaku, senjata utama yang mereka gunakan yaitu membuat sebuah tren terbaru seperti dari genre musik, dan seni.

Maka dari itu, pada prinsipnya pementasan Wayang Ajen merupakan pertunjukan Wayang Golek dalam kemasan yang paling modern, meskipun masih menggunakan struktur Wayang Golek pada umumnya. Bila dilihat dengan seksama, apa yang ditampilkan Ki Dalang

Wawan atau yang akrab di sapa Pak Wawan menggunakan struktur dramatik teater modern dimana unsur-unsur pementasan Wayang Ajen menggabungkan Teknologi seperti layar di belakang dalang (Background), penambahan musik modern seperti biola, piano dan drum. Dengan pola pertunjukan Wayang Ajen yang biasanya dilakukan semalam suntuk tetapi dipadatkan menjadi 2 jam atau sesuai kebutuhan (Gunarto et al., 2020). Selain itu dalam pertunjukan yang sifatnya estetik wayang golek Ajen pun mempunyai landasan tersendiri, yaitu yang sering di sebut dengan *Spirit Sapta Ajen* yang berarti 4 Nilai yang terkandung dalam Wayang Ajen yaitu diantaranya; Raga, Rasa, Rasio, dan Roh (Hutahaean dkk., 2020).

Dengan adanya modal tersebut Wayang Ajen tentunya mampu bertahan di era globalisasi ini, tetapi menurut penulis hal tersebut belum lengkap apalagi di era 5.0 ini generasi zelenial sudah sangat intim sekali dengan gadget seperti handphone. Jadi, dapat di bayangkan handphone di zaman sekarang menjadi sebuah kebutuhan pokok bagi beberapa anak, bahkan di tingkat Sekolah Dasar pun anak-anak sudah memiliki gadgetnya masing-masing. Tentu hal tersebut menjadi sebuah tantangan baru, untuk tetap dapat membuat kearifan lokal mampu eksis khususnya wayang golek Sunda. Karena itu penulis sangat tertarik, dan menjadi tantangan tersendiri dalam meneliti nilai-nilai pendidikan karakter pancasila yang ada dalam pertunjukan Wayang Golek Ajen yang di input hasilnya ke dalam aplikasi berbasis android yaitu wordwall (Quiz), di mana wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak Sekolah Dasar, yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilain dalam pembelajaran (Pradani, 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelelitan campuran atau *mix method*, karena untuk memaksimalkan implementasi dalam penelitian ini di sekolah yang ada di Kabupaten Karawang dan hasilnya akan di input dalam sebuah kuisisioner google form untuk menjadi sebuah tolak ukur keberhasilan penelitian ini.

Menurut Creswell (2009), metode kombinasi model *sequential* adalah suatu prosedur penelitian dimana peneliti mengembangkan hasil penelitian dari satu metode dengan metode yang lain (Sugiyono, 2015).

Metode Kombinasi jenis *Sequeintal Eksploratory* lebih ke pada bobot metode kualitatif karena tahap awal penelitian ini akan menggunakan langkah kualitatif dimana peneliti akan mengambil sampel video dari pertunjukan Wayang Ajen dengan judul Rahwana Pejah yang di

pentaskan di Korea, lalu sampel ini akan di uraikan per bagian (bedrip), menggunakan analisis deskriptif/ Deskriptif Analytic, dan data pendukung dalam penelitian ini diambil dari praktisi asli Wayang Ajen menggunakan metode wawancara, sehingga data-data yang di hasilkan adalah data yang valid dan dapat di pertanggung jawabkan. Setelah itu data hasil dari analisis akan di masukan ke dalam aplikasi wordwall (Quiz), dengan langkah kuantitatif penelitian berbasis survei, para siswa oleh gurunya akan diminta untuk mengerjakan games wordwall buatan penulis, dan hasilnya akan dapat dilihat ketika anak-anak tersebut selesai mengerjakan gamesnya.

Teori yang digunakan untuk menjadi pisau bedah dalam penelitian ini adalah Semiotika Roland Barthes. Semiotika Roland Barthes, semiotika menurutnya yaitu mencoba menerapkan kajian tanda-tanda secara lebih luas seperti analisis teks dan visual (Al Fiatur Rohmaniah, 2021). Dalam penelitian ini penulis juga mempraktikkan analisis pada narasi dan bagian-bagian adegan yang di rasa akan memiliki makna mendalam terkait pola Pendidikan Karakter Pancasila. Roland Barthes (Element of Semiology 1968) mengacu pada Ferdinand de Saussure dengan menyelidiki hubungan penanda dan petanda pada sebuah tanda. Saussure meletakkan tanda dalam konteks bahasa komunikasi manusia tersusun dalam dua bagian yaitu signifier (penanda) dan signified (petanda). Signifier yaitu apa yang dikatakan, ditulis, dibaca. Signified adalah pikiran atau konsep (gambaran mental). Barthes mencontohkan dengan seikat mawar. Seikat mawar dapat ditafsirkan untuk menandai gairah (passion), maka seikat kembang itu menjadi penanda dan gairah adalah petanda. Hubungan keduanya menghasilkan istilah ketiga: seikat kembang sebagai sebuah tanda. Sebagai sebuah tanda, adalah penting dipahami bahwa seikat kembang sebagai penanda adalah entitas tanaman biasa. Sebagai penanda, seikat kembang adalah kosong, sedang sebagai tanda seikat kembang itu penuh (Al Fiatur Rohmaniah, 2021). Analogi Barthes juga dapat di contohkan pada satu karakter dalam pewayangan yaitu Rahwana yang bermuka merah sebagai (penanda), karakter Rahwana yang bermuka merah itu mempunyai karakter yang jahat dan angkara murka (petanda). Hubungan kedua ini menghasilkan istilah ketiga juga : Tokoh Rahwana sebagai sebuah tanda. Sebagai sebuah tanda, penting dipahami bahwa Tokoh Rahwana sebagai penanda adalah sebuah karakter raja angkara yang terkenal dalam epos Ramayana.

Gagasan Roland Barthes dikenal dengan Two Order of Signification mencakup makna denotasi yaitu tingkat penandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang menghasilkan makna eksplisit, langsung, pasti atau makna sebenarnya sesuai dengan kamus.

Sedangkan, makna konotasi yaitu menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai yang lahir dari pengalaman kultural dan personal. Dengan itu analisis semiotika bisa diterapkan untuk hampir semua teks media tv, radio, surat kabar, majalah, film, dan foto. (Al Fiatur Rohmaniah, 2021).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian dalam penelitian ini menghasilkan konten pembelajaran berbasis online bagi Anak Sekolah Dasar, yang tentunya sebagai sebuah proses penerapan Pendidikan Karakter Pancasila berbasis kearifan lokal khas daerah masing-masing, agar menumbuhkan kecintaan pada budaya daerah yang ada di Indonesia (Muzakkir, 2021). Dengan mengenalkan tokoh dan karakter dalam Pertunjukan Wayang Ajen. Adapun contoh dalam pembelajaran ini dapat diakses melalui link <https://wordwall.net/resource/63147403> dengan contoh permainan wordwall quiz sebagai berikut;



Gambar 01, 02, 03, 04, 05 : Game Wordwall Kreasi Asep Wadi

Dengan adanya game ini tentunya mampu lebih menarik minat Anak Sekolah Dasar dalam mengenal dan memahami tokoh dan jenis wayang golek, dan tentunya dalam pertunjukan Wayang Ajen sendiri mampu menjadi sebuah dorongan bagi apresiasi seni berbasis kearifan lokal pada anak yang di bantu dengan game wordwall ini. Selain itu, game ini juga mampu memberikan hasil survei pengetahuan anak-anak dalam mengerjakan game wordwall (Quiz), adapun survei di lakukan pada mahasiswa Universitas Terbuka yang berprofesi sebagai guru-guru SD, lalu survei ini di berikan pada siswa-siswa di sekolah tempat kerjanya masing-masing.



Gambar 06, 07, 08 : Hasil survei dalam aplikasi wordwall; Dokumen Pribadi

Dengan melihat survei di atas, merepresentasikan hasil siswa dalam menjawab game wordwall (Quiz), tentunya siswa akan menghasilkan hasil jawaban yang baik dengan metode berulang/harus melakukannya secara berulang kali. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil yang variatif, dan ketika siswa melakukannya berulang kali maka siswa akan hafal jawaban dari setiap pertanyaan yang di berikan. Tentunya dengan metode ini, akan menanamkan pengetahuan kebudayaan bagi para siswa dan Pendidikan Karakter Pancasila dalam ranah kearifan lokal untuk mencintai, peduli terhadap kebudayaan daerah, juga kebudayaan nasional yang ada di Negara Kesatuan Republik Indonesia yang multicultural (Nilai Kesatuan dan Persatuan).

## PEMBAHASAN

Wordwall adalah aplikasi game penyedia layanan pelajaran bagi siswa maupun mahasiswa. Dengan adanya pengemasan menggunakan wordwall tersebut, tentunya praktek belajar mengajar (PBM) akan lebih efektif dan efisien. Karena banyak sekali jenis games yang di sediakan dan dapat di pergunakan oleh seorang pengajar, dalam meimplementasikan materinya ke dalam aplikasi penyedia layanan tersebut. Selain itu, seorang guru juga dapat memantau dan langsung memberikan penilaian terhadap para siswanya dengan menggunakan aplikasi wordwall. Hal tersebut tercantum dalam Permendikbud yang menyarankan bahwa dalam salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan (Oktariyanti dkk., 2021). Karena itu, dalam penelitian ini penulis menggunakan aplikasi wordwall (Quiz) dalam mengimplementasikan nilai-nilai filosofis pertunjukan Wayang Ajen pada lakon Rahwana Pejah ketika perfroms di Korea. Cerdiknya Wayang Ajen dalam pertunjukannya, tidak terlalu

banyak berdialog, karena tentunya orang-orang di sana pasti tidak akan teralalu memahami bahasa yang di bawakan dalam pertunjukannya seperti bahasa (Sunda, Kawi, Jawa). Dalam pengemasan lakonnya Wayang Ajen hanya menggunakan bahasa dalang (pengantar) dan *haluang* (nyanyian) yang inti seperti (*nyandra dan kakawen*) juga sedikit dialog yang dapat menggambarkan watak dari wayang-wayang yang di pergunakan seperti (aksentuasi, dan gaya bicara wayang) dalam struktur lakon pada pertunjukannya yaitu; Rahwana Pejah.

Dalam meneliti pertunjukan Wayang Ajen pada lakon Rahwana Pejah di Korea ini, penulis membagi beberapa bedrip (bagian) yang di batasi oleh lagu-lagu dan tarian, lalu penulis akan menyisipkan analisis denotasi dan konotasi di bagian tersebut diantaranya;

#### 1. Bagian Pertama

Pertunjukan Wayang Ajen dalam pementasannya di Korea ini, bagian pertama di buka terlebih dahulu oleh overture yang di sambungkan ke dalam tarian-tarian yang ada di seluruh daerah Indonesia dengan menyatukan lagu-lagu dan ragam gerakannya. Penyatuan tarian dan potret visualisasi ini di sebut dengan proses denotasi.

##### a. Denotasi

Jenis tarian yang di satukan dalam pertunjukan ini adalah; Bungong Jempa (Aceh), Sinanggar Tulo (Sumatera Utara), Ondel-Ondel (Jakarta), Manuk Dadali (Jawa Barat), Lir Ilir (Jawa Tengah), Janger (Bali), Ampar Pisang (Kalimantan Selatan), Poco-Poco (Maluku), dan di tutup oleh tari Yamko Rambe Yamko (Papua).



Gambar 09 dan 10 : Sumber Youtube Gamelan Korea

Tari yang di pertunjukan di atas di kemas dalam satu buah tampilan dan mengambil ragam gerak tarian yang sesuai dengan daerah dan lagunya.

##### b. Konotasi

Tarian yang di pentaskan ini adalah bentuk pengemasan tarian yang merepresentasikan lagu daerah dan ragam gerak tari di setiap daerah yang ada di Indonesia, di sini Wayang Ajen ingin memperkenalkan Indonesia adalah negara yang multicultural dan kaya dengan seni, bahasa, dan adat istiadat. Tentunya adegan ini juga sangat merepresentasikan bahwa begitu berharganya posisi seni khas

Indonesia, yang sangat di apresiasi oleh bangsa lain. Sehingga dengan adanya hal ini menjadikan sebuah rangsangan tersendiri bagi generasi zelenial, dan membuat mereka berfikir bahwa kearifan lokal di Indonesia ini sangatlah begitu penting untuk di pelajari, sebagai penumbuhan karakter kecintaan terhadap kebudayaannya. Hal tersebut akan cukup membantu Indonesia dalam membentuk agen perubahan (Sztrompka, 2005) dan penanaman nilai karakter Pancasila yang di sematkan dalam sebuah tarian yang berkoreo tentunya harus di laksanakan serempak, dan saling toleransi satu sama lain. Di mana poin ini menjadikan pada masa kemerdekaan Republik Indonesia tentunya di lakukan oleh bangsa Indonesia secara serempak (bersama) dari berbagai kalangan elemen masyarakat baik akademis, tokoh agama, militer, pejabat, dan masyarakat sipil. Karena itulah Indonesia merdeka sehingga dalam falsafah negara Indonesia yaitu Pancasila di sebutkan dalam sila ketiga yaitu adalah Persatuan Indonesia, di mana bangsa Indonesia akan menjadi sangat kuat dalam menjaga keutuhan NKRI ketika bersatu.

## 2. Bagian Kedua

Pertunjukan Wayang Ajen pada bagian kedua ini yaitu memberikan sebuah kronologis peperangan di Negara Alengkadirja yang di gambarkan oleh wayang kulit.

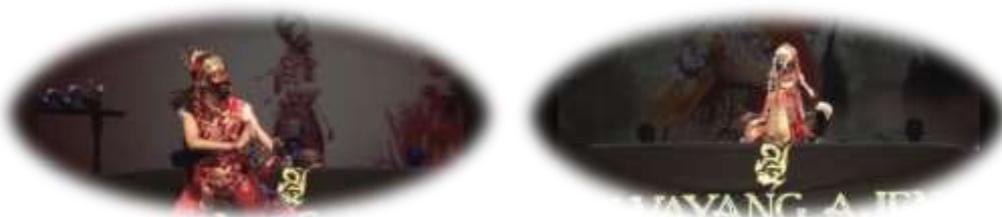
### a. Denotasi



Gambar 11, 12, 13, 14, 15 : Sumber Youtube Gamelan Korea

Adegannya memberikan sebuah Kilas Balik awal mula Rahwana melihat Dewi Sinta yang sedang ikut berburu dengan suami dan adiknya, yaitu Rama dan Laksamana Giri Toba. Saat itu pula Rahwana sangatlah jatuh hati kepada Sinta dan mengutus Detya Kala Marica untuk merubah bentuknya menjadi seekor Kijang Kencana, untuk memikat Dewi Sinta juga membuat Batara Rama untuk mengejar

Kijang tersebut. Dan benar saja Sinta meminta Rama untuk mengejar Kijang tersebut, tetapi anehnya Rama tidaklah kunjung kembali. Sehingga membuat kecemasan pada Sinta sendiri, dan tidak lama kemudian Rahwana membuat tipu muslihatnya dengan membuat rintihan suara Rama yang meminta tolong. Sinta yang panik, akhirnya meminta Laksmmana Giri Toba untuk menolong Rama, pada awalnya Laksmmana menolak karena amanat Rama sendiri yang menyuruh Laksmmana untuk tetap menjaga Sinta, dan Laksmmana pun tentunya sangat menjaga amanat dari kakaknya itu juga Laksmmana percaya bahwa kakaknya itu bukanlah orang sembarangan, melainkan seorang titisan Dewa Wisnu yang tidaklah mudah di kalahkan begitu saja. Tetapi Sinta yang begitu panik memaksa adiknya untuk menolong dan mencari kakaknya (suami), dengan desakan dari Sinta, akhirnya Laksmmana menurutinya dengan membuat perisai pembatas untuk kakak iparnya itu, dan Laksmmana pun mengamanati kepada Sinta bahwa janganlah keluar dari perisai tersebut sampai dirinya kembali, lalu Sinta mengiyakannya. Ketika situasi sudah aman dan Sinta sedang seorng diri, Rahwana pun mendekatinya dengan maksud akan membawanya ke Negeri Alengka, tetapi perisai pembatas buatan Laksmmana itu sangat sulit untuk di tembus. Akhirnya Rahwana atau Dasamuka itu membuat hal licik kembali dengan merubah wujudnya menjadi seorang kakek tua yang sedang kehausan dan kelaparan, setelah merubah wujudnya Rahwana-pun langsung mendekati Sinta dan membuat Sinta iba juga kasihan melihatnya. Karena adanya perasaan itu akhirnya Sinta luluh, lalu memberikan makanan dan minuman dengan mendekati kakek tersebut, dan tanpa panjang lebar Rahwana pun langsung merangkul Sinta lalu merubah wujudnya kembali dan membawanya terbang ke Alengka. Dengan itu, pertunjukan pun di lanjutkan pada sebuah Tarian Topeng Klana Cirebon dan Ibingan wayang golek Rahwana, sebagai representasi karakter seorang Rahwana yang Jahat dan Licik.



Gambar 16 dan 17 : Sumber Youtube Gamelan Korea

b. Konotasi

Makna konotasi dalam gambar diatas yaitu, sebagai manusia kita harus bijak

dalam mengambil keputusan, tidak semua yang kita lihat adalah suatu hal yang baik, bisa saja itu adalah langkah pertama dalam kehancuran kita. Seperti Batara Rama dan Laksmana meninggalkan Dewi Sinta di tengah hutan sendirian, di mana hal tersebut sangatlah berbahaya bagi keselamatan Dewi Sinta. Begitu pula ketika Dewi Sinta memberikan makanan pada kakek tua, dia lupa pada batasan-batasan dan amanat dari adiknya Laksmana, yaitu jangan pernah kakak melewati batas ini, sebelum dia dan kakaknya kembali. Hal tersebut tentunya membahayakan dirinya sendiri karena lebih mengutamakan perasaannya melihat kakek tua yang kelaparan dan kehausan itu. Dan ketika scene berganti, langsung lah terlihat ke licikan dan kejahatan Rahwana yaitu seorang raja yang mau menghalalkan berbagai cara.

Poin di atas mengajarkan tentang kebijaksanaan, tentunya dalam Pancasila kebijaksanaan tercantum dalam sila ke 4. Tentunya kebijaksanaan dibagi ke terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu; kebijaksanaan dalam bertindak, kebijaksanaan dalam bertutur, dan kebijaksanaan dalam mengambil sebuah keputusan.

### 3. Bagian Ketiga

Bagian ketiga ini sudah terfokus pada struktur pertunjukan Wayang Goleknya.

#### a. Denotasi

Dengan pengemasan pertunjukan yang di sajikan terhadap Warga Negara Korea, Wayang Ajen tidak begitu fokus pada dialognya, karena dialognya hanya sedikit dan tentunya adalah dialog intinya saja yang di sajikan. Seperti pengumpulan prajurit untuk di bawa perang, dan menyuruh prajurit untuk duduk saja (perintah).

Pada bagian ini fokus pada adegan pengumpulan prajurit untuk di bawa perang, dan pembujukan pada Dewi Sinta supaya mau menikah dengan Rahawana. Namun semua usaha Rahwana itu nihil dan tidak membuahkan hasil, Sinta tetap menolak dan bersikukuh terhadap kekasih hatinya yaitu Rama.



Gambar 18, 19, 20 : Sumber Youtube Gamelan Korea

b. Konotasi

Dalam serangkaian adegan ini tentunya memperlihatkan makna-makna yang begitu genting yang terjadi di dalam pemerintahan negara Alengkadirja, di mana Rahwana terus menerus untuk mengerahkan para prajuritnya untuk menggempur negara Guakiskenda yang pada saat ini ada dalam pimpinan Batara Rama. Tanpa menghiraukan kerugian dan berkurangnya prajurit di medan perang Rahwana tetap bersikukuh untuk menaklukkan Guakiskenda. Kelakuran Rahwana ini cukup menjadi contoh bahwa ketika kita melakukan kesalahan hanya cukup satu yang kita buat, yaitu mengakui kesalahan dan meminta maaf lebih baik. Jika itu tidak dilakukan maka kejahatan itu akan terus melibas diri kita sendiri.

4. Bagian Keempat

Bagian ini tentunya menggunakan pola pertunjukan wayang pada umumnya, yaitu pola pergantian babak dengan menggunakan kakawen pagedongan, namun bedanya pada pertunjukan Wayang Ajen ini gunung wayangnya di gerak-gerakan dengan menggunakan 3 kayon, dan ketika dalang Sudah selesai kakawen, babak pun berganti dan menceritakan keadaan di Kerajaan Guakiskenda.

a. Denotasi

Kerajaan Guakiskenda adalah sebuah kerajaan yang di pimpin oleh *Wanara* (Kera), dan nama pemimpinnya yaitu adalah Prabu Sugriwa, tetapi karena Sugriwa berhutang budi pada Batara Rama akhirnya kerajaannya di serahkan kepada Rama, sebagai pemimpin sementara ketika dalam misi pencarian dan penemuan Dewi Sinta. Kembali lagi pada fokus cerita,

Guakiskenda ini adalah kerajaan yang di huni oleh para Wanara (Kera), sejak perang terjadi melawan Alengka, para Kera menyimpan Triksandinya (mata-mata perang) di perbatasan antara Guaskiskenda dan Alengka, lalu Laporan Triksandipun disampaikan kepada Hanoman. Maka setelah adegan para Wanara untuk bersiap, di lanjutkan pada adegan Hanoman dengan para tumenggung pasukan Kera.



Gambar 21 – 22 : Pola pergantian babak dan Laporan Hanoman Kepada Para Tumenggung Pasukan Kera, Sebelum memberikan laporan pada Batara Rama. Sumber Youtube Gamelan Korea.

Setelah itu, adegan ini dilanjutkan perjalanan hanoman untuk menemui dan memberikan laporan pada Batara Rama. Slide pun berpindah pada adegan panakawan, yang memang adegan panakawan ini sering disebut dengan adegan hiburan atau adegan penyambung lidah seorang dalang dalam menyampaikan aspirasi pada pemerintah, atau maksud dan tujuan orang yang mempunyai hajat.

Tentunya di sini Cepot / Astrajingga memperlihatkan kehebatannya dalam menari, yaitu *Pencug* Jaipong dengan di lanjutkan oleh datangnya wayang yang digunakan untuk bercanda. Setelah itu, baru Cepot menyambut para penontonnya dengan menggunakan Bahasa Korea dan Bahasa Inggris, dengan sangat antusias penonton pun sangatlah terhibur dan memberikan tepuk tangan yang begitu meriah, lalu adegan ini di tutup dengan Tarian Mojang Priangan.



Gambar 23, 24, 25, 26 : Sumber Youtube Gamelan Korea

b. Konotasi

Pada babak ke empat ini cukup menggambarkan pertahanan negara Guakisnda yang begitu ketat dan para militernya bersatu untuk keamanan Negara ini, dalam scene yang lain memperlihatkan rakyat yang begitu makmur dan mampu melakukan hiburan-hiburannya. Di mana hal tersebut dikarenakan oleh pemimpin Guakiskenda yang begitu hebat, mempunyai karakter yang adil dan bijaksana yaitu Batara Rama, sang titisan Wisnu. Dan scene ini dapat masuk dalam sila ke lima, yaitu keadilan sosial bagi seluruh Rakyat. Karena pemimpin yang baik adalah pemimpin yang mampu adil, mampu mendengar, dan mengayomi semua Rakyatnya.

5. Babak Kelima

Babak ini masuk dalam babak akhir, dalam konsep pewayangan Sunda ada istilah konsep *miang*, *bajuang*, dan *mulang*. Babak ini sudah masuk dalam kategori *mulang* atau penyelesaian konflik, yaitu membunuh Rahwana yang tidak mau menyerah dalam peperangannya.

a. Denotasi

Adegan pun dimulai pada keadaan keraton Guakiskenda yaitu Batara Rama menerima laporan dari Hanoman, bahwa pasukan Alengka sudah kembali datang dan membawa ribuan pasukan untuk perang, tetapi tentu saja dalam perangnya kali ini Rahwana juga ikut untuk bertempur, karena seluruh pasukan, patih, dan senopati (tumenggung) nya sudah gugur semua dalam peperangan melawan Batara Rama. Dengan perang yang berarti pamungkas ini, Batara Rama menyuruh Gunawan Wibiksana untuk meniup terompet perang, sebagai tanda akan dimualainya perang pada saat itu. Akhirnya perang pun tidak terelakkan, Batara Rama pun tidak mau buang-buang waktu akhirnya langsung menantang dan memberikan bidikan-bidikan panahnya. Pada mulanya, Rahwana terkena panah dari Rama pada bagian lehernya sehingga mampu membuat kepala Rahwana lepas, para prajurit pun bersorak melihat kepala Rahwana lepas. Tetapi sungguh aneh badan Rahwana tidak sedikitpun bergerak dan tiba-tiba kepalanya menyatu lagi, dan menjadi banyak. Ternyata Rahwana

menggunakan ilmu Dasamuka dan Rawarontek dimana Dasamuka akan membuat kepala Rahwana menjadi 10, dan Rawarontek berguna untuk menyatukan lagi seluruh tubuhnya yang lepas dan sembuh seketika. Melihat kejadian aneh itu, para pasukan Kera lari ketakutan. Tetapi tidak dengan Batara Rama, melihat hal tersebut Rama semakin bringas dalam memberikan bidikan panahnya, dan langsung membidik kelemahan Rahwana yaitu pada bagian jantungnya dengan panah bramastra lalu di susul oleh panah kyai dangu. Dengan seperti itu Rahwana tertusuk jantungnya dan merintih kesakitan, tidak cukup di situ panah kyai dangu pun menyusul dan terus menusuk kulit Rahwana. Melihat kejadian itu, Rahwana sangatlah ketakutan oleh panah kyai dangu yang terus mengejanya, dan sampailah di titik Rahwana bersembunyi di sebuah gunung yang mempunyai nama Sondara-Sondari, gunung tersebut adalah jelmaan dari kepala anaknya sendiri yang di jadikan tumbal untuk di sihir menjadi kepala batara Rama. Karena anak tersebut begitu sakit hati kepada ayahnya, akhirnya dia menggeser letaknya dengan bantuan Hanoman sehingga menjepit tubuh Rahwana. Rahwana yang merintih kesakitan kadangkala sampai keluar roh dari Jasadnya karena saking sakitnya di himpit oleh kedua gunung tersebut, tetapi apalah daya pintu-pintu kebaikan sudah di tutup, konon Roh dari Rahwana ini tidak di terima oleh bumi dan langit. Dengan terkalahkannya Rahwana, akhirnya Rama dapat bertemu kembali dengan kekasihnya yaitu Dewi.



Gambar 27, 28, 29, 30, 31, 32 : Sumber Youtube Gamelan Korea

b. Konotasi

Babak ini tentunya terbagi menjadi beberapa scene, yang tentunya dibagi menjadi dua pihak, yaitu pihak Batara Rama (Guakiskenda) dan Pihak Rahwana (Alengkadirja) Penanda. Adapun petanda di sini adalah watak yang mewakili kedua belah pihak yaitu Benar dan Salah.

Tetapi eksistensi yang salah di sini terkalahkan oleh yang benar, salahnya Rahwana dapat dilihat dari syariat dan kejahatan penculikan. Babak ini mengajarkan bahwasanya kegiatan yang di lakukan dengan sebuah kejahatan itu adalah hal yang tidak di benarkan, dan hal tersebut akan membuat celaka sendiri bagi pelaku kejahatan tersebut.

Struktur pertunjukan Wayang Ajen dalam lakon Rahwana Pejah ini cukup memberikan nilai etika maupun estetika yang tinggi, dan tentunya memiliki nilai Pendidikan Karakter Pancasila yang dapat dipetik dari berbagai pagelarannya. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa karakter yang ada dalam pertunjukan lakon Rahwana Pejah dengan model analisis Semiotik Roland Barthes, dan dari hasil analisis itu dapat ditarik kesimpulannya. Hasil dari analisis ini tentunya dituangkan dalam sebuah aplikasi android yaitu wordwall (quiz) yang dapat menjadi pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar, tentunya dengan penyederhanaan konten agar mampu cepat dicerna oleh Anak Sekolah Dasar.

## **KESIMPULAN DAN IMPLIKASI**

Wayang Golek tentunya membutuhkan berbagai kreativitas yang di lakukan oleh para seniman di dalamnya, contohnya kreasi-kreasi yang di lakukan oleh Wayang Ajen yang begitu kompleks. Namun itu semua tentunya tidak akan terus bertahan selamanya, karena zaman akan terus berkembang dan pola pikir seniman pun harus berubah juga wawasannya bertambah. Implementasi pertunjukan Wayang Ajen yang di lakukan oleh penulis dalam aplikasi berbasis AI tentunya belum cukup sempurna, karena itu perlunya pengembangan-pengembangan selanjutnya yang dapat dilakukan oleh para peneliti atau penulis lain dengan latar belakang kebudayaan sebagai media bahan Ajar bagi para siswa, hal tersebut tentunya harus di lakukan demi keberlangsungan nilai-nilai budaya, dan pendidikan karakter bagi generasi zelenial yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fiatur Rohmaniah. (2021). *Kajian Semiotika Roland Barthes*. Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2(2). <https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.308>
- Gunarto, A. T., Qodariah, L., & Jumardi, J. (2020). *Eksistensi Kesenian Wayang Ajen di Tengah Budaya Populer (Studi Kasus: Sanggar Wayang Ajen, Duren Jaya Bekasi Timur)*. Chronologia, 1(3). <https://doi.org/10.22236/jhe.v1i3.4730>
- Hutahaean, E. S. H., Abdillah, R., & Finanto, M. (2020). *Analisis Nilai-Nilai Psikologis pada Kesenian Wayang Ajen Bekasi*. Jurnal Psikologi, 13(2). <https://doi.org/10.35760/psi.2020.v13i2.3526>
- Muzakkir. (2021). *Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media*. Jurnal Hurriah, 2(2).
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(5), 4093–4100.
- Pradani, T. G. (2022). *Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(5). <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Putriningtyas, I., Lestari, W., & Hartono, H. (2015). *Nilai Budi Pekerti Pada Ragam Gerak Tari Topeng Lanyapan Alus Kabupaten Tegal*. Catharsis, 4(2), 92–98.
- Rosyadi, R. (2009). *Wayang Golek dari Seni Pertunjukan ke Seni Kriya (Studi tentang Perkembangan Fungsi Wayang Golek di Kota Bogor)*. Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya, 1(2). <https://doi.org/10.30959/patanjala.v1i2.239>
- Sugiyono, P. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, 28, 1–12.
- Sun'an, U. N., Supriyadi, S., Ridlo, S., & Lestari, W. (2023). *Literature Review: Pentingnya Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter Peserta Didik di Era Globalisasi*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 6(1), 851–857.
- Suryana, J. (2002). *Wayang golek Sunda: Kajian estetika rupa tokoh golek*. (Kiblat Buku Utama).
- Sztrompka, P. (2005). *Sosiologi perubahan sosial*.
- Wahyuni, T. T. (2020). *Buku pintar wayang: sejarah wayang dari masa ke masa, jenis- jenis wayang di Indonesia, perbedaan kisah pewayangan versi India dan Jawa, mengenal tokoh wayang dan karakter manusia, mengenal kereta kuda, ajian, dan pusaka dalam wayang*. Cemerlang Publishing.

## WEB

<https://youtu.be/HXi3qRLnXuM?si=PjXGcAkcjsadnymE>