

Inovasi Kerajinan UKM Wayang Golek Berbasis Desain Modular

Santi Sidhartani¹, Agung Zainal Muttakin Raden^{*2}, Dendi Pratama³, M.I.Qeis⁴

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta¹²³⁴
agung.zmr@gmail.com

Abstrak

UKM wayang golek adalah salah usaha unggulan di wilayah Tegalwaru Bogor. UMKM ini bergerak dalam industri kreatif yang memiliki potensi yang cukup baik. Usaha yang berhubungan dengan seni tradisi memerlukan inovasi agar dapat bersaing dengan produk kekinian. Artikel ini fokus pada inovasi kerajinan UKM wayang golek. Metode yang digunakan adalah metode ATUMICS (*Artifact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, Shape*), dengan pendekatan transformasi teknologi. Hasil dari penelitian ini merupakan penerapan dari metode ATUMICS dan menghasilkan inovasi dalam bentuk wayang golek modular.

Kata kunci: ATUMICS, inovasi, wayang golek, modular

1. Pendahuluan

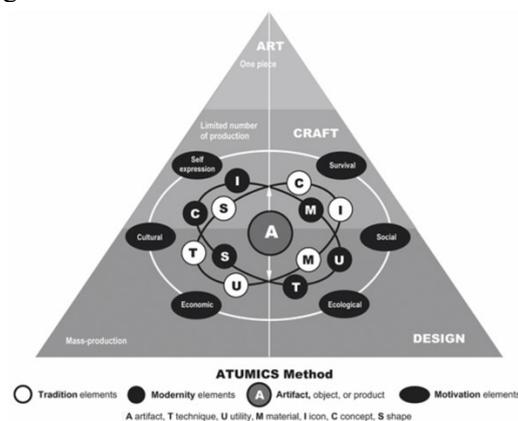
Wayang merupakan warisan budaya Indonesia yang sudah diakui keberadaannya di dunia. Hal tersebut diperkuat dengan pengakuan dari UNESCO pada tahun 2003. Pertunjukan wayang adalah sebuah bentuk Menurut Hazim Amir (1994) "teater total" dimana setiap lakon atau cerita wayang disajikan dalam per- gelaran secara menyeluruh yang terungkap dalam bentuk simbol-simbol (Cahya, 2017). Selain sebagai properti utama dalam pertunjukan, wayang golek juga diproduksi untuk kebutuhan souvenir. Agar produk-produk tersebut dengan masyarakat, dan akan terus dikenal.

Banyak UKM wayang yang memproduksi wayang untuk pertunjukan dan souvenir. UKM terus melakukan proses kreatif khususnya berupaya merubah citra UKM yang selama ini sebagai gerakan ekonomi subkultur menjadi kekuatan ekonomi yang besar (Hidayat, HT, Simatupang, & Pilliang, 2014). Banyak UKM yang tumbuh dan berkembang, dan banyak pula yang tidak dapat bertahan karena tidak dapat bersaing. Penelitian ini merupakan penelitian dalam program pengabdian kepada masyarakat dalam rangka melakukan pendampingan dalam menciptakan dan menemukan inovasi dan keunikan produk pada UKM wayang golek di wilayah Tegalwaru bogor. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan inovasi pada bentuk wayang golek yang sudah banyak beredar dipasaran. Dengan menciptakan wayang golek modular maka menjhadi sebuah keunikan pada UKM Wayang Golek ini.

2. Metode

2.1 ATUMICS

Metode ATUMICS merupakan sebuah metode yang terdiri dari elemen dasar yang melekat pada Artefak. Sedangkan Artefak itu sendiri merupakan objek atau pusat yang mejadi objek transformasi tradisi. Metode tersebut dihasilkan dari analisis berbagai konsepsi artefak dan desain produk, seperti yang diajarkan di sebagian besar sekolah seni dan desain dan diusulkan oleh banyak sarjana desain (Nugraha, 2018, hal. 172). Tujuan dari metode ini adalah untuk mempertahankan tradisi. Metode tersebut dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. ATUMICS METHODS
(Nugraha, 2018, hal. 175)

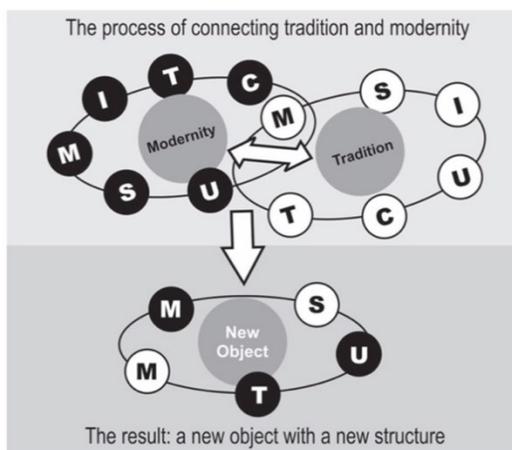
Pada gambar 1 tersebut dapat dilihat adanya korelasi dari elemen tradisi dan element modern yang akan menghasilkan sebuah inovasi. Selain kedua elemen tersebut ada lagi elemen motivasi yang menghasilkan produk baru seperti ekonomi, sosial, ekologi, budaya, kebertahanan dan ekspresi diri.

ATUMICS merupakan akronim dari:

1. **Artifact**, atau artefak dalam bahasa Indonesia merupakan objek yang menjadi bagian dari transformasi tradisi.
2. **Technique**, teknologi, cara pembuatan, peralatan kemampuan serta fasilitas yang digunakan dalam membuat artefak tersebut
3. **Utility**, menjelaskan fungsi dan kegunaan dari artefak tersebut
4. **Material**, material atau bahan yang digunakan untuk membuat artefak.
5. **ICON**, icon merupakan identitas dari artefak yang dibuat. Ikon memberikan makna dan simbol pada artefak. Misalnya mitos, alam, warna dan manusia.
6. **Concept**, konsep merupakan faktor-faktor yang tersembunyi di luar bentuk artefak seperti norma, adat istiadat, norma kepercayaan, karakteristik, perasaan, emosi, spiritual, ideologi dan budaya.
7. **Shape**, merujuk pada bentuk 3 dimensi, kinerja, sifat visual dan fisik suatu objek atau artefak. (Nugraha, 2018, hal. 173–174)

2.2 Transformasi Tradisi

Transformasi tradisi merupakan proses integrasi antara tradisi dan kebaruan. Mengintegrasikan elemen-elemen modern dan tradisi seperti gambar 1 yang menghasilkan produk baru, seperti yang terlihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Transformasi Tradisi
(Nugraha, 2018, hal. 176)

Obyek baru dan struktur baru yang merupakan hasil dari persilangan antara modernity dan tradisi. Metode dan pendekatan ini digunakan untuk menciptakan inovasi pada wayang golek modular.

3. Pembahasan Hasil

3.1 UKM Wayang Golek Tegalwaru

Desa Tegalwaru merupakan sebuah desa yang terletak di wilayah Ciampea Kabupaten Bogor. Desa ini memiliki sentra UKM berjumlah kurang lebih 18 UKM. Salah satu UKM yang menjadi unggulan dari desa ini adalah wayang golek. Sebelumnya, UKM ini memiliki nama Imah Golek yang berarti Rumah Golek. Namun setelah dilakukan pendampingan, untuk menciptakan branding yang khas maka nama tersebut diubah menjadi "Golek Waris" yang merupakan akronim dari Golek Wayang Risnajaya. Risnajaya atau dikenal dengan sebutan Mang Aris adalah salah pengrajin Golek. UKM ini sudah mulai berdiri sekitar tahun 1984 hingga saat ini. Perkembangan UKM ini masih sebatas penyediaan produk wayang untuk keperluan pertunjukan yang dipesan oleh dalang, atau pesanan souvenir yang bentuknya lebih kecil dari wayang yang biasa dipentaskan atau sekitar 40 cm.



Gambar 3. Kerajinan Wayang Golek UKM Golek Waris

Keunikan yang sudah dimiliki oleh UKM ini adalah dari proses pewarnaan dan detail ukiran. Untuk menciptakan inovasi yang sudah dimiliki tersebut maka diperlukan sebuah proses transformasi tradisi, sehingga akan menghasilkan produk inovasi yang baru.

Di beberapa negara sudah banyak beberapa mainan yang merupakan hasil transformasi tradisi. Salah satunya adalah dari film He-man. Film ini berlatar belakang abad pertengahan. He-man merupakan seorang pangeran yang memiliki kekuatan sihir. *Action figure* ini merupakan representasi mainan atau souvenir yang berbasis modular atau bongkar pasang.



Gambar 4. Modular Action Figure (Jensen, 2019)

Mainan ini diperkenalkan oleh perusahaan Mattel. Action figures mengalami beberapa perubahan bentuk (Jensen, 2019). Perbandingan artefak modern dan tradisional dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1: Tabel perbandingan artefak tradisional dan modern

Elemen	ARTEFAK	
	Wayang Golek	Action Figure
		
Technique	Pembuatan dengan cara manual, dengan teknik pahat atau ukir Keterampilan teknis secara tradisional.	Pembuatan dengan mesin. Menggunakan peralatan modern sehingga dapat diproduksi secara massal.

	ARTEFAK	
Utility	Berfungsi sebagai boneka pertunjukan dan sebagai hadiah atau souvenir.	Sebagai mainan berbagai macam umur, sebagai bahan koleksi
Material	Kayu	Plastik
Icon	Tradisional	Superhero
Concept	Seni tradisi, nilai-nilai dan spritualitas	Budaya, status sosial
Shape	Bentuk 3 dimensi, permanen	Bentuk 3 dimensi, dapat dibongkar pasang

Elemen-elemen pembentuk artefak tersebut berbeda, dimana pada artefak modern sudah menggunakan teknologi modern, sehingga dapat di produksi secara massal.

Pada artefak tradisi masih menggunakan teknik manual yang mengandalkan pada keterampilan teknis individu, sehingga sangat sulit untuk memproduksi jumlah artefak dalam jumlah yang banyak. Utiliti dari kedua artefak memiliki fungsi yang sedikit berbeda. Pada wayang golek berfungsi sebagai boneka pada seni pertunjukan, selain itu juga bisa digunakan sebagai souvenir pada ukuran tertentu. Tokoh superhero biasanya sebagai benda koleksi, dan juga mainan. Material dari wayang golek berbahan kayu. Rukiah mendeskripsikan wayang golek sebagai boneka tiga dimensi yang dibuat dari kayu dan pada bagian bawah dan kaki nya dibalut dengan pakaian. Oleh karena itu, kayu sebagai bahan dasar pembuatan wayang golek harus dapat dipastikan ketersediaannya (Rukiah, 2015).

Action Figure berbahan resin, plastik atau bahan sintetis lainnya. Ikon dari wayang golek adalah seni pertunjukan di wilayah Jawa Barat, yang biasa mementaskan lakon Mahabarata atau Ramayana. Ikon-ikon wayang yang sering muncul adalah dari pandawa. Contohnya Arjuna. Selain dalam wayang golek dalam wayng kulit pun tokoh Arjuna sangat digemari. Arjuna memiliki karakter yang "handsome" baik dalam fisik maupun dalam perilaku (Rina,

2017). Sedangkan ikon Action Figure He-man adalah pahlawan abad pertengahan yang memiliki kekuatan sihir pada pedangnya. He-man merupakan pangeran Adam dari negeri Eternia (Jensen, 2019). *Shape* atau bentuk dari kedua aretefak ini memiliki bentuk 3 dimensi, pada action figure memiliki kelebihan dapat di bongkar pasang.

3.2 Inovasi Pada Wayang Golek

Inovasi yang dihasilkan dari transformasi tradisi untuk wayang golek adalah wayang golek modular. Wayang ini memiliki badan dengan kepala yang bisa dibongkar pasang dengan bentuk karakter lain. Pemilihan karakter berdasarkan klasifikasi tokoh. Wayang modular yang dirancang pada UKM ini adalah wayang modular 1 badan 5 kepala yang bisa dibongkar pasang. Tokoh-tokoh yang dipilih adalah ksatria yang menggunakan senjata panah. Tokoh-tokoh tersebut adalah Arjuna, Pandu Dewanata, Bambang Ekalaya, Karna dan Lesmana.

Arjuna merupakan tokoh penengah Pandawa. Arjuna adalah seorang ksatria yang unggul bagi masyarakat Jawa dan simbol kualitas dan ketangguhan pria (Rina, 2017). Tokoh yang kedua adalah Pandu Dewanata. Prabu Pandu Dewanata adalah putera Prabu Kresna Dwipayana atau Abiyasa Raja Astina sebelum Pandu (Mujiyat & Sondari, 2002, hal. 53). Bambang Ekalaya adalah salah satu tokoh dalam kisah Mahabarata. Nama Bambang Ekalaya adalah seorang pangeran kaum Nisada. Kaum Nisada adalah kaum yang paling rendah yaitu kaum pemburu, namun memiliki kemampuan yang setara dengan Arjuna dalam ilmu memanah (Ismadarati & Amri, 2018). Tokoh selanjutnya adalah Karna. Masa muda Karna bernama Raden Suryaputra, ia anak Dewi Kunti yang didapat secara gaib. Atas kesaktian Resi Druasa, ia dilahirkan lewat telinga, maka diberilah nama Karna, yang berarti telinga (Mujiyat & Sondari, 2002, hal. 72). Yang terakhir adalah tokoh Lesmana. Lesmana merupakan adik dari Rama. Lesmana adalah anak ratu Dasarata dengan Dewi Sumitra. Ia seorang ksatria Brahmacari (tidak beristri). Dalam hidupnya ia selalu mendampingi Rama turut menertibkan dunia (Mujiyat & Sondari, 2002, hal. 34). Wayang Golek Kepala Arjuna dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Kepala Arjuna



Gambar 6. Kepala Lesmana (kiri) dan Kepala Bambang Ekalaya (kanan)



Gambar 7. Kepala Pandu Dewanata (kiri) dan Kepala Karna (kanan)



Gambar 8. Wayang Golek Arjuna



Gambar 10. Wayang Golek Bambang Ekalaya



Gambar 9. Wayang Golek Karna



Gambar 11. Wayang Golek Lesmana



Gambar 12. Wayang Golek Pandu Dewanata

Inovasi yang dilakukan pada wayang golek ini adalah dari *shape* atau bentuk wayang golek yang mengadaptasi dari *modular action figure*. Konsep juga berubah dengan tetap mempertahankan tradisi dari bentuknya. *Utility* ikut berubah karena dapat digunakan sebagai koleksi, hiasan dan souvenir.

4. Kesimpulan

Sesuatu yang berhubungan dengan tradisi berkaitan dengan preservasi, revitalisasi dan transformasi tradisi. Transformasi tradisi digunakan untuk tetap mempertahankan tradisi di era modern. Perlu dilakukan beberapa metode sehingga muncul objek baru dengan karakteristik baru yang merupakan perubahan atau morfologi bentuk dari tradisi ke modern. Wayang golek perlu dipertahankan tradisi namun harus mampu juga bersaing dengan produk atau artefak modern. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan ada inovasi lain dalam menciptakan produk atau artefak wayang golek, agar tidak mengalami stagnasi.

5. Penghargaan

Apresiasi dan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang telah membiayai kegiatan Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2019 dengan judul "Branding Kelompok Pengrajin Wayang Golek di Desa Tegalwaru Bogor untuk Meningkatkan Daya Saing UMKM Ekonomi Kreatif", dengan kontrak Nomor: 225/SP2H/PPM/DRPM/2019, tanggal 11 Maret 2019.

Terima kasih juga kepada LLDIKTI Wilayah III Jakarta dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI yang telah membantu kegiatan penelitian ini melalui Kontrak Penelitian: 17/AKM/P2M/2019, Tanggal 27 Maret 2019. Dan Surat Perjanjian/Kontrak Penelitian UNINDRA Nomor: 0408/ SKP2M/LPPM/ UNINDRA/III/2019, Tanggal 29 Maret 2019.

6. Pustaka

- Cahya. (2017). Nilai, Makna, dan Simbol dalam Pertunjukan Wayang Golek sebagai Representasi Media Pendidikan Budi Pekerti. *Panggung*, 26(2), 117–127. <https://doi.org/10.26742/panggung.v26i2.170>
- Hidayat, M. J., HT, F., Simatupang, L. L., & Pilliang, Y. A. (2014). Praktik Identitas dalam Desain Kemasan Makanan UKM. *Panggung*, 24(4). <https://doi.org/10.26742/panggung.v24i4.135>
- Ismadarati, M., & Amri, A. (2018). Perancangan Karakter Tokoh Bambang Ekalaya. *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 01(01), 50–56. Diambil dari <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/visualheritage/article/view/3139>
- Jensen, K. T. (2019). Toy Tuesday: The Most Powerful 'He-Man' Toys. Diambil 24 Agustus 2019, dari <https://www.geek.com/culture/toy->

tuesday-the-most-powerful-he-man-toys-
1784709/

- Mujiyat, & Sondari, K. (2002). *Album Seni Wayang Banjar*. Jakarta: Ministry of Culture and Tourism, Culture and Tourism Development Board. Diambil dari Arjuna adalah seorang ksatria yang unggul bagi masyarakat Jawa dan simbol kualitas dan ketangguhan pria
- Nugraha, A. (2018). Transforming Tradition in Indonesia. In S. Walker, M. Evans, T. Cassidy, A. T. Holroyd, & J. Jung (Ed.), *Design Roots: Culturally Significant Designs, Products and Practices* (1 ed., hal. 168–182). London and New York: Bloomsbury Publishing.
- Rina, R. C. (2017). Arjuna Visualizations in Three Javanese Wayang. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*, 4(11), 240. <https://doi.org/10.18844/prosoc.v4i11.2880>
- Rukiah, Y. (2015). Makna Warna pada Wajah Wayang Golek. *Jurnal Desain. Jurnal Desain*, 2(3), 117–202. Diambil dari https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/583/549

