

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Seni Pertunjukan Nusantara Peluang dan Tantangan Memasuki Era Revolusi Industri 4.0

Editor : Rinto Widyarto



ISBN : 978-602-73711-4-9



**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

**SENI PERTUNJUKAN NUSANTARA
PELUANG DAN TANTANGAN :
MEMASUKI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL 2019
Seni Pertunjukan, ISI Denpasar, 23 April 2019**

**Editor :
Rinto**

**Reviewer :
I Komang Sudirga**



**Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar**

2019

**SENI PERTUNJUKAN NUSANTARA PELUANG DAN TANTANGAN :
MEMASUKI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

Editor :
Rinto Widyarto

Reviewer :
I Komang Sudirga

Desain Sampul dan Tata letak
Dedi Gusman

PANITIA

Penanggungjawab :

Wardizal

Wakil Ketua :

I Ketut Sumerjana

Sekretaris :

A.A Trisna Ardanari Adiparwa

Notulen :

Suminto

Gunadi Putra

Seksi Konsumsi :

Putu Sri Wahyuni Emawatiningsih

Dokumentasi :

Putu Liang Piada

Putu Gede Hendrawan

I Made Lila Sardana

I Gusti Ngurah Oka Ariwangsa

Sekretariat :

Anak Agung Istri Putri Yonari

I Nyoman Alit

Cetakan Pertama, April 2019

ISBN: 978-602-73711-2-5

Penulis Utama :

I Nyoman Artayasa

Siti N. Kusumastuti

Sugeng Nugroho

Suhendi Afryanto

Penulis Pendamping :

I Ketut Sariada

I Wayan Budiarsa

Kadek Suartaya

I Kt. Suteja

Ni Made Ruastiti, I Komang Sudirga, dan

I Gede Yudarta

I Wayan Suharta

Hendra Santosa

I Dewa Ketut Wicaksana

I Ketut Suidiana

Ni Luh Sustiawati

I Gede Mawan

I Wayan Diana Putra

Ni Made Dian Widiastuti

Ni Wayan Ardini

I Wayan Sudirana

Ketut Sumerjana

Diterbitkan oleh

Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar

2019

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMER 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2 :

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang Hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72 :

1. Barang siapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 29 ayat (1) dan (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (Lima milyar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (Lima ratus juta rupiah).

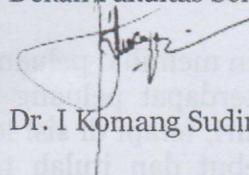
KATA PENGANTAR

Fakultas Seni Pertunjukan telah melakukan berbagai upaya peningkatan dan pengembangan kompetensi dosen, salah satu kegiatan untuk pengembangan kualitas Program Studi pada Perguruan Tinggi melalui kegiatan Seminar Nasional ini. Diharapkan dapat berpengaruh pada peningkatan mutu lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran Program Studi.

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia melaksanakan kebijakan pengembangan pendidikan kesenian di Indonesia. Seminar Nasional ini menghasilkan prosiding yang sangat penting bagi dokumentasi ilmiah para peserta Seminar. Masukan dan revisi artikel dari Seminar diharapkan dapat diterbitkan pada Jurnal Nasional baik terakreditasi maupun tidak. Penerbitan prosiding diupayakan oleh Fakultas Seni Pertunjukan demi kepentingan peningkatan kuantitas dan kualitas lembaga dalam mempertahankan Akreditasi Prodi maupun Institusi. Seminar Seni Pertunjukan dengan tema "Seni Pertunjukan Nusantara Peluang dan Tantangan Memasuki Industri 4.0" ini, memuat berbagai aspek bidang pertunjukan Tari, Karawitan, Pedalangan, Pendidikan Seni Pertunjukan dan Musik yang merupakan bagian upaya peningkatan keilmuan dan kompetensi dosen.

Akhir kata semoga prosiding ini dapat mempertajam wawasan, mempertegas arah dalam upaya mempertahankan, menggali dan mengembangkan seni pertunjukan nusantara dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0. Begitu juga guna membangun kebudayaan dan peradaban yang berkepribadian bagi para generasi muda kita dewasa ini. Semoga menjadi inspirasi dalam kegiatan tridharma Perguruan Tinggi yang dilakukan Dosen dan Mahasiswa melalui pengembangan keilmuan serta sebagai inspirasi dalam penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa.

Denpasar, April 2019
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,



Dr. I Komang Sudirga, S.Sn., M.Hum.

**RUMUSAN HASIL SEMINAR NASIONAL
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN, INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
Selasa, 23 April 2019**

Berdasarkan hasil penyajian makalah dari ketiga pembicara utama dan proses diskusi yang berlangsung selama Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan 2019, yang dilakukan pada tanggal 23 April 2019. Tempat di Gedung Citta Kelangen Lt. 2 Institut Seni Indonesia Denpasar, dapat dirumuskan sebagai berikut.

Pertama,

Industri mengalami revolusi (sehingga disebabkan revolusi industri), karena terdapat perubahan-perubahan sangat pesat dan radikal (mendalam), hampir dalam seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam seni, khususnya seni pertunjukan (*performing arts*), khususnya di Indonesia.

Industri 1.0 ditandai dengan ditemukannya mesin uap James Watt (1776), yang mulai mengganti kekuatan otot manusia.

Industri 2.0 terdapat produksi massal (awal abad ke-20), seperti alat transportasi dan senjata, karena mesin sudah didukung listrik.

Industri 3.0 dikenalnya teknologi digital (digitalisasi) (sejak 1970-an hingga 1980-an) dimana dalam seni pertunjukan terdapat CD yang mengganti teknologi analog seperti kaset. Industri ini tidak hanya menyangkut industri berat dan fisik (manufaktur), tetapi juga industri jasa seperti perbankan, film dan musik.

Industri 4.0 menggabungkan antara teknologi otomasi (seperti teknologi digital) dengan teknologi internet (teknologi siber). Antaradata di satu komputer tersambung dengan komputer yang lain di seluruh dunia. Era ini menurut para pakar dimulai tahun 2011. Generasi milenial dan generasi setelahnya terlibat intens di dalamnya.

Kedua,

Seni pertunjukan memiliki peluang dan tantangannya tersendiri terkait Industri 4.0. Secara umum terdapat peluang ketenagakerjaan baru di seluruh aspek seni pertunjukan itu sendiri, tetapi di sisi lain harus ada pembelajaran terhadap teknologi digital-internet tersebut dan itulah tantangannya. Harus dimaklumi bahwa kita, khususnya dunia seni pertunjukan Nusantara (di Indonesia), belum benar-benar memasuki era Revolusi Industri 4.0. yang sebenarnya, sehingga diksi “memasuki” atau “menuju” Industri 4.0. cukup relevan. Namun demikian memasuki Industri 4.0. bagi seniman-seniman seni pertunjukan masa kini, khususnya yang berada di posisi generasi milenial dan setelahnya adalah semacam kewajiban.

Ketiga,

Seni pertunjukan Nusantara berkaitan berbagai ragam seni pertunjukan tradisi (tradisi keraton maupun tradisi kerakyatan) yang hidup dan berkembang di Nusantara. Setiap jenis seni pertunjukan memiliki kaidah artistik (Jawa: *pakem*). *Pakem* ini yang kemudian dijadikan salah satu tolok ukur kualitas artistik karya seni pertunjukan tradisi. Sesungguhnya pada era industri 3.0, telah ditandai hadirnya perangkat elektronik. Munculnya radio dan televisi, seni pertunjukan nusantara dapat dinikmati oleh masyarakat dengan kalangan terbatas. Pada masa tersebut para seniman tradisi berlomba-lomba mengisi siaran radio dan televisi demi popularitas. Munculnya industri rekaman (*audio cassette* dan *video cassette*), seni pertunjukan dapat dinikmati kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh dimensi waktu dan ruang, seperti Nartasabda, Anom Soeroto, Candralukita, dan Waljinah, seniman tradisi Jawa

telah mampu memanfaatkan peluang industri rekaman pada saat itu. Munculnya industri 4.0 ditandai masuknya dunia digital dan internet ke berbagai sendi kehidupan masyarakat, berdampak bagi kehidupan seni pertunjukan Nusantara. Sejauh mana dampak akibat industri 4.0 bagi kelangsungan hidup seni pertunjukan tradisi Nusantara, dapat dilihat dari dua hal: 'kajian seni' dan 'kekayaan seni'. Kedua hal ini akan dibahas dengan menggunakan analisis SWOT, meliputi: *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman atau tantangan).

Seni pertunjukan Nusantara bukan melulu sebagai media hiburan, namun juga berfungsi lainnya, seperti sarana ritual, sarana komunikasi, dan representasi estetik. Fungsi tersebut masing-masing karakteristiknya berbeda-beda. Seni pertunjukan untuk kegiatan ritual, tidak mungkin tampil tanpa masyarakat, karena kehadiran mereka bukanlah sebagai penonton, melainkan sebagai pelaku yang harus ada di dalam konteks tersebut. Seni pertunjukan untuk sarana komunikasi tidak mungkin tampil tanpa pihak ketiga (komunikasikan). Seni pertunjukan untuk representasi estetik, tidak mungkin tampil tanpa kehadiran penonton, karena ekspresi seni hanya dapat dinikmati secara langsung oleh penontonnya. Tidak semua jenis seni pertunjukan Nusantara dihadapkan dengan era digital dengan problematikanya. Seni pertunjukan ritual tetap lestari keberadaannya tanpa sentuhan digital, sepanjang kegiatan ritual yang melibatkan seni pertunjukan dan masih dipertahankan oleh masyarakatnya.

Tim Perumus:

1. Dr. I Kadek Suartaya, S.SKar.,M.Si.
2. Dr. Ni Wayan Ardini, S.Sn.,M.Si.
3. Dr. I Made Marajaya, S.SP.,M.Si.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
RESUME SEMINAR	iv
DAFTAR ISI	vii

MAKALAH UTAMA

1. Pengkajian dan Penciptaan Seni <i>I Nyoman Artayasa</i>	1
2. Seni Pertunjukan Nusantara: Tantangan dan Peluang Memasuki Era Revolusi Industri 4.0 <i>Siti N. Kusumastuti</i>	8
3. Seni Pertunjukan Nusantara: Kekuatan, Kelemahan, Peluang, dan Tantangannya di Era Industri 4.0 <i>Sugeng Nugroho</i>	14
4. Era Industri 4.0 Antara Peluang dan Tantangan <i>Suhendi Afryanto</i>	18

MAKALAH PENDAMPING

1. Pembelajaran Berbasis Riset di Perguruan Tinggi: Peluang, Tantangan memasuki Era Revolusi Industri 4.0 <i>I Ketut Sariada</i>	23
2. Dramatari Gambuh di Era Revolusi Industri 4.0 <i>I Wayan Budiarsa</i>	35
3. Peluang Gamelan Gong Kebyar di Tengah Tantangan Zaman <i>Kadek Suartaya</i>	43
4. Analisis Metode yang Mempengaruhi Kualitas Penciptaan Seni <i>I Kt. Suteja</i>	51
5. Perancangan Model Wayang Wong Inovatif Bagi Generasi Milenial Dalam Rangka Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 di Bali <i>Ni Made Ruastiti, I Komang Sudirga, I Gede Yudarta</i>	60
6. Pengembangan Gamelan Angklung sebagai Pengiring Paket Seni Pertunjukan Wisata <i>I Wayan Suharta</i>	68
7. Kajian Historis Seni Pertunjukan Bali dan Peluangnya Dalam Memasuki Era Revolusi Industri 4.0 <i>Hendra Santosa</i>	77
8. Wayang Layar Lebar: Peluang dan Tantangannya di Era Revolusi Industri 4.0 <i>I Dewa Ketut Wicaksana</i>	85

9. Peluang Kreatifitas Pertunjukan Wayang Kulit Bali dalam Revolusi Industri 4.0 <i>I Ketut Sudiana</i>	92
10. Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Seni Pertunjukan di Era Digital <i>Ni Luh Sustiawati</i>	98
11. Sisik Melik Musik Mandolin dalam Era Revolusi Industri Peluang dan Tantangan <i>I Gede Mawan</i>	105
12. Gending Tari Wirayudha “Sebuah Gending Pendidikan Karawitan Dasar” <i>I Wayan Diana Putra</i>	113
13. Pemanfaatan Teknologi Digital pada Media Pembelajaran Sebagai Sebuah Inovasi Dalam Dunia Pendidikan <i>Ni Made Dian Widiastuti</i>	120
14. Peluang Dan Tantangan Era Revolusi Industri 4.0 pada Kurikulum di Prodi Pendidikan Seni Penrtunjukan, FSP-ISI Denpasar <i>Rinto Widyarto</i>	126
15. Musik Pop Bali dan Generasi Milenial (Menuju Industri 4.0) <i>Ni Wayan Ardini</i>	131
16. Penggunaan Notasi Balok Untuk Transkripsi Musik Tradisional Bali: Beberapa Potensi Kekeliruan dalam Aplikasinya <i>I Wayan Sudirana</i>	135
17. Pembelajaran <i>Elektronic Digital Music</i> (EDM) di Era-Milenial pada Revolusi Industri 4.0 <i>Ketut Sumerjana</i>	140

PERANCANGAN MODEL WAYANG WONG INOVATIF BAGI GENERASI MILENIAL DALAM RANGKA MENYONGSONG ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI BALI

Ni Made Ruastiti, I Komang Sudirga, I Gede Yudarta

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

Email : maderuastiti@isi-dps.ac.id, sudirgakomang@yahoo.com, gedeyudarta@isi-dps.ac.id

Abstrak

Artikel ini disusun berdasarkan rancangan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mewujudkan model seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif bagi generasi milenial dalam rangka menyongsong revolusi industri 4.0 di Bali. Penelitian ini dilakukan karena dilatarbelakangi adanya ketimpangan antara asumsi dan kenyataan yang terjadi di lapangan. Semestinya Wayang Wong sebagai salah satu kearifan lokal diminati masyarakatnya. Namun kenyataannya ini tidak demikian. Walaupun seni pertunjukan ini merupakan kearifan lokal, banyak mengandung nilai-nilai budaya adi luhung tetapi Kenyataannya seni pertunjukan ini hanya diminati oleh kelompok orang tua saja. Susahnya mencari generasi penerus, dan minimnya minat para generasi muda untuk menekuni seni pertunjukan ini membuat Wayang Wong di Bali semakin terpinggirkan dan terancam punah. Untuk itu perlu dilakukan upaya pelestarian melalui pendekatan yang strategis agar Wayang Wong diminati masyarakat luas khususnya para generasi muda sebagai penerus bangsa.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *research and development*. Menurut Borg and Gall, prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri atas dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Hal itu dilakukan dengan memadukan antara metode kualitatif dan kuantitatif melalui beberapa tahapan antara lain, dilakukan aplikasi rancang bangun model, observasi partisipasi, dan wawancara mendalam dengan menasar para generasi milenial (remaja dan anak-anak) di Bali. Luaran penelitian ini adalah teknologi tepat guna (model seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif) yang sesuai dibawakan oleh para generasi milenial di Bali, VCD, buku ajar ber-ISBN, jurnal internasional/nasional terakreditasi, dan prosiding nasional/internasional ber-ISBN.

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan minat para generasi milenial (anak-anak dan remaja) di Bali meningkat terhadap seni pertunjukan Wayang Wong. Meningkatnya minat para generasi milenial terhadap seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif ini dapat diharapkan akan berdampak terhadap lestariannya seni pertunjukan ini, yang secara tidak langsung akan berimplikasi pada penguatan karakter bangsa bagi anak-anak dan remaja yang bersangkutan.

Kata kunci : *Perancangan, Model Wayang Wong Inovatif, Kalangan Milenial, Revolusi Industri.*

Pendahuluan

Indonesia kini sedang memasuki era industri baru yang ditandai dengan era digitilisasi di pelbagai sektor kehidupan. Para pakar menyebut hal ini sebagai era revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 pada dasarnya adalah perubahan cara kerja manusia menjadi otomatisasi atau digitalisasi melalui inovasi-inovasi. Manusia sebagai pelaku industri berperan aktif menjadi entitas organisasi dengan visi dan inovasinya masing-masing untuk perpacu meraih keuntungan. Oleh sebab itu, pada era revolusi industri 4.0 ini banyak sekali mengubah kehidupan manusia khususnya dalam mereka berpikir, meyakini, dan menyikapi hidupnya.

Perubahan laju pergerakan roda perekonomian yang semula tersentralisasi pada manusia sebagai subyek mengalami pergeseran menjadi otomatisasi teknologi. Untuk itu mereka berlomba-lomba meningkatkan potensi dirinya agar mampu menyikapi era global yang berwatak revolusi industri 4.0. Hal itu disebabkan karena pada era revolusi industri 4.0 ini mereka memerlukan literasi baru untuk menganalisis data secara menyeluruh serta membuat konklusinya agar dapat berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif untuk mendapatkan keuntungan, meminimalisir konsumsi pada ranah *e-commerce* dan ekonomi digital yang berkembang saat ini.

Mengutip hasil penelitian dari McKinsey pada 2016 yang mengatakan bahwa dampak dari *digital technology* menuju revolusi industri 4.0 dalam lima (5) tahun ke depan akan ada 52,6 juta jenis pekerjaan mengalami pergeseran atau hilang dari muka bumi ini. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa setiap orang yang masih ingin eksis dalam kompe-

tisi global harus siap, baik secara mental maupun skill. Mereka harus memiliki keunggulan dalam persaingan (*competitive advantage*) hidup. Untuk mempersiapkan skill dibutuhkan perilaku yang baik (*behavioral attitude*), meningkatkan kompetensi diri, dan memiliki semangat literasi. Hal itu dapat dilakukan dengan meningkatkan pendidikan (*long life education*) dan melalui pengalaman bekerjasama lintas generasi atau lintas disiplin ilmu (*experience is the best teacher*).

Perkembangan inovasi otomatisasi menciptakan *super-computer*, *robotic artificial intelligence* dan *modifikasi genetik* yang menciptakan dunia ini sangat berbeda jika dibandingkan dengan dunia sebelumnya. Konsekuensi logisnya adalah terjadinya perubahan dan pergeseran jenis tenaga kerja. Pemandangan tenaga kerja manusia digantikan oleh otomatisasi dan digitalisasi mesin, yang menggeser peluang kerja manusia. Hal ini juga terjadi dalam ranah seni pertunjukan. Contohnya dalam kesenian adalah digantikannya posisi dan peran satu barung gamelan dengan rekaman digital/CD untuk mengiringi suatu pementasan-pementasan seni pertunjukan untuk pariwisata yang berdampak pada pengurangan kesempatan tampil para seniman setempat. Atau digantikannya mata acara kesenian lokal yang banyak melibatkan seniman itu dengan kesenian luar daerah/Barat di beberapa hotel di Bali, yang tentu saja fenomena ini berdampak pada keterpinggiran seni pertunjukan daerah itu sendiri.

Pergeseran seperti ini adalah fenomena sosial yang tampak disebabkan oleh massifikasi publisitas media massa. Media sebagai corong komunikasi simbol dan nilai-nilai kerap dijadikan wadah industrialisasi dan komodifikasi budaya. Kecenderungan orientasi media yang lebih kental terhadap pangsa pasar dari pada nilai positif informasi dan edukasi sebagaimana fakta fungsionalnya, menjadikan media layaknya gerobak dagang pemilikinya. Kongsi media dan pemodal menciptakan ide bahwa apa yang dipublikasi dapat atau akan menjadi bagian dari komoditas tertentu. Mereka akan memanipulasi kebutuhan khalayak akan suatu budaya atau *trend* tertentu sehingga menjadi layak sebagai konsumsi massa maupun *trend* baru sehingga mereka dapat menciptakan peluang pasar baru.

Max Horkheimer and Theodor W. Adorno dalam tulisannya yang berjudul *The Cultural Industry* (1944) menyatakan bahwa produksi budaya ditandai oleh beberapa karakteristik antara lain: standarisasi, massifikasi dan komodifikasi. Adorno menegaskan kembali bahwa budaya yang diproduksi secara massif dan standard bukanlah berasal dari ekspresi kultural rakyat kebanyakan, tetapi produk dari industri semata. Industri budaya telah menyatukan 'yang lama' dengan 'yang familiar' ke dalam satu kualitas baru berupa produk industri. Padahal produk-produk ini sesungguhnya memang diciptakan untuk kepentingan konsumsi massa yang dalam hal ini banyak menentukan asal-muasal konsumsi tersebut sehingga diciptakan dengan perencanaan yang strategis dalam hitungan bisnis.

Implikasi revolusi industri memang ibarat dua mata sisi uang. Satu sisi, mempunyai nilai positif bagi produktivitas hasil kerja dan efisiensi proses produksi. Namun di sisi lain, kompetitifnya dunia kerja yang berujung pada banyaknya tenaga kerja terpinggirkan yang berujung pada terjadinya masalah serius bagi perekonomian masyarakat.

Merujuk beberapa literatur Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa revolusi industri terdiri dari dua (2) kata yaitu revolusi dan industri. Revolusi berarti perubahan yang terjadi secara cepat. Sedangkan industri dapat diartikan sebagai usaha pelaksanaan proses produksi. Apabila ditarik benang merahnya maka revolusi industri dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang berlangsung sangat cepat dalam pelaksanaan proses produksi dimana yang semula pekerjaan proses produksi itu dikerjakan oleh manusia berubah dan digantikan oleh mesin. Sedangkan barang yang diproduksi mempunyai nilai tambah (*value added*) yang komersial.

Dalam konteks revolusi industri dapat dipahami bahwa proses yang terjadi adalah perubahan sosial dan kebudayaan yang terjadi secara cepat, menyangkut dasar kebutuhan pokok (*needs*) dengan keinginan (*wants*) masyarakat. Dasar perubahan ini sebenarnya adalah pemenuhan hasrat keinginan pemenuhan kebutuhan manusia secara cepat dan berkualitas. Oleh sebab itu, dalam era revolusi industri banyak mengubah cara kerja manusia dari penggunaan manual menjadi otomatisasi atau digitalisasi.

Inovasi menjadi kunci eksistensi dari perubahan ini. Inovasi adalah faktor paling penting yang menentukan daya saing suatu negara. Hasil capaian inovasi ditentukan oleh sejauh mana

dapat merumuskan *body of knowledge* terkait manajemen inovasi, *technology transfer and business incubation, science and technopark*.

Istilah revolusi industri itu sendiri diperkenalkan oleh Friedrich Engels dan Louis-Auguste Blanqui di pertengahan abad ke-19. Revolusi industri ini berjalan dari masa ke masa. Pada dekade terakhir ini disebut memasuki fase ke empat 4.0. Perubahan fase ke fase memberi perbedaan artikulatif pada sisi kegunaannya. Fase pertama (1.0) bertempuh pada penemuan mesin yang menitikberatkan (*stressing*) pada mekanisasi produksi. Fase kedua (2.0) sudah beranjak pada fase produksi massal yang terintegrasi dengan *quality control* dan standarisasi. Fase ketiga (3.0) memasuki tahapan keseragaman secara massal yang bertumpu pada integrasi komputerisasi. Fase keempat (4.0) telah menghadirkan digitalisasi dan otomatisasi perpaduan internet dengan manufaktur (BKSTI 2017).

Manusia sebagai pelaku industri adalah sebagai entitas organisasi yang membuat atau menyediakan barang atau jasa bagi konsumen. Ruh sebuah bisnis umumnya dibentuk untuk menghasilkan keuntungan (*profit oriented*) dan meningkatkan kemakmuran bagi pemiliknya (*self interest*). Secara sederhana dapat dipahami bahwa visi industri bagi pelaku industri adalah visi mereka yang terlembaga dan terorganisasi dalam perusahaan untuk meraih keuntungan sebanyak-banyaknya. Melayani konsumen pada hakikatnya melayani kepentingan demi tercapainya tujuan itu sendiri. Implikasi dari tata kerja industri 4.0 menasar semua orang yang terkait dalam proses produksi sampai pengguna akhir *end user* (konsumen).

Industri merupakan kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah menjadi barang jadi atau barang setengah jadi. *Lingkup skala perindustrian itu dapat dilihat dari industri kecil, sedang, besar, dan industri rumah tangga*. Berapapun dimensi industri adalah tempat penciptaan lapangan kerja. Efek kesempatan kerja yang diciptakan sama besar dengan yang dihasilkan, sehingga akan berdampak terhadap tumbuhnya perekonomian. Berdirinya sebuah industri akan mempunyai *multi player affect* bagi tumbuh-kembangnya laju perekonomian dan kesejahteraan masyarakat di sekitarnya.

Industri memegang peranan penting bagi pembangunan ekonomi di semua sektor kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena industri mampu memberi manfaat (*benefit*) antara lain sebagai berikut: *pertama*, industri memberi lapangan kerja dimana ia didirikan. *Kedua*, industri memberi tambahan pendapatan tidak saja bagi pekerja atau kepala keluarga, tetapi juga bagi anggota keluarga lainnya. *Ketiga*, pada beberapa hal industri mampu memproduksi barang keperluan penduduk setempat dan daerah secara lebih efisien atau lebih murah (Mulyani, 2018).

Peran industri begitu besar, menyangkut hajat hidup masyarakat yang dapat disebut sebagai modal sosial. Namun apabila modal sosial tersebut dikelola pada perspektif pemilik modal yang selalu bertumpu pada *profit oriented* dengan cara efisiensi pekerja, secara perlahan akan dapat menghilangkan makna modal sosial, maka sesungguhnya revolusi Industri pada fase berapapun akan berujung pada revolusi sosial yang menyebabkan kekacauan (*chaos*). Di sinilah urgensinya sinergisitas revolusi industri 4.0 membutuhkan revolusi Industri yang menekankan aspek pemberdayaan masyarakat.

Revolusi industri yang mengedepankan tata nilai pertumbuhan ekonomi masyarakat melalui pemberdayaan masyarakat akan mampu membangun kerukunan dan kerjasama yang sinergis guna berkembangnya ekonomi masyarakat yang bersangkutan. Boourdeou dalam Adib (2012: 19) mengatakan bahwa modal ekonomi bukanlah modal dari segala modal. Tetapi modal ekonomi juga dapat diwujudkan dengan membangun karakter (*character building*) masyarakat yang bersangkutan. Dengan membangun karakter, memberdayakan masyarakat tersebut akan terwujud modal ekonomi yang mampu mengalir dalam struktur sosial tersebut sehingga dapat dijadikan dasar untuk menggerakkan perekonomian ke arah kebermanfaatn hidup masyarakat tersebut.

Sebagaimana halnya memanfaatkan seni pertunjukan Wayang Wong yang belakangan ini mulai terpinggirkan sebagai modal sosial dan ekonomi bagi masyarakat pada era revolusi industri 4.0 di Bali. Penelitian ini dilakukan karena dilatari adanya ketimpangan antara asumsi dan kenyataan yang terjadi di lapangan. Semestinya Wayang Wong sebagai salah satu kearifan lokal diminati masyarakatnya. Namun kenyataannya ini tidak demikian. Walaupun seni pertunjukan ini merupakan kearifan lokal, yang banyak mengandung nilai-nilai budaya adi luhung tetapi kenyataannya seni pertunjukan ini hanya diminati oleh kelompok orang tua saja.

Susahnya mencari generasi penerus, dan minimnya minat para generasi muda untuk menekuni seni pertunjukan ini membuat Wayang Wong di Bali semakin terpinggirkan dan terancam punah. Padahal, Bali adalah pulau surga (Vickers, 1989), sebagai daerah tujuan wisata yang mengandalkan seni budaya sebagai daya tarik pariwisatanya. Oleh sebab itu perlu dilakukan upaya pelestarian melalui pendekatan yang strategis agar Wayang Wong diminati masyarakat luas khususnya para generasi muda sebagai penerus bangsa.

Wayang Wong adalah sebuah seni pertunjukan tradisional Bali yang disajikan dalam bentuk dramatari (Soedarsono, 2000). Wayang Wong berasal dari kata Wanag dan Wong (Rusliana, 2002). Wayang dapat diartikan pada sosok atau tokoh yang pada awalnya ditampilkan dengan menggunakan media wayang kulit berbahan dasar kulit sapi yang diukir. Wujud Wayang disesuaikan dengan lakon yang disajikan dalam pertunjukan yakni lakon Ramayana. Pertunjukan Wayang Kulit diiringi gamelan gender Wayang. Seiring berjalannya waktu, muncul seni pertunjukan baru yang terinspirasi dari pertunjukan Wayang Kulit yang dinamakan pertunjukan Wayang Wong karena lakon, iringan musik pertunjukan yang ditampilkan sama dengan pertunjukan Wayang Kulit. Hanya saja wayangnya diperankan oleh manusia.

Pertunjukan Wayang Wong yang menampilkan lakon Ramayana itu disajikan dalam bentuk dramatari dengan diiringi oleh gamelan Batel (Manik Suryani, 2017). Pada umumnya para penari pertunjukan Wayang Wong adalah orang dewasa/orang tua saja. Mereka menari menggunakan topeng sambil berdialog dengan menggunakan bahasa Kawi yang diterjemahkan oleh tokoh panakawan bernama Sangut, Delem, Merdah dan Tualen. Dapat dipahami bahwa sulitnya materi dan dialog yang digunakan dalam seni pertunjukan tersebut mengakibatkan Wayang Wong yang mengandung nilai-nilai adiluhung itu semakin terpinggirkan. Kurangnya minat masyarakat sebagai pelaku pertunjukan menyebabkan jenis seni pertunjukan ini hanya mampu dipentaskan oleh kalangan tertentu seperti orang dewasa/tua dalam konteks upacara saja. Agar pertunjukan Wayang Wong lestari, masyarakat setempat terpaksa mewajibkan warganya untuk mementaskan seni pertunjukan itu dalam setiap upacara ritual yang mereka laksanakan setiap enam bulan atau bahkan setahun sekali di daerahnya. Para penontonpun adalah orang-orang tua saja.

Di Bali, seni pertunjukan Wayang Wong berkembang antara lain di Bali Utara seperti di Desa Tejakula dan di Desa Anturan Kabupaten Buleleng. Sementara di Bali Selatan berkembang antara lain di Desa Tunjuk Kabupaten Tabanan, di Kelurahan Tonja Denpasar, dan di Desa Tanjung Benoa Kabupaten Badung. Model pertunjukan Wayang Wong Inovatif akan dikembangkan di seluruh Bali dengan menyasar sanggar-sanggar tari di daerah tersebut. Pengembangan model seni pertunjukan ini merupakan langkah strategis untuk melestarikan seni budaya lokal sekaligus penguatan karakter bangsa pada era global ini. Pelestarian kesenian lokal akan lebih efektif bila memberdayakan masyarakat dengan melibatkan para generasi muda pada semua aspek kegiatan, baik yang secara langsung terkait dengan Kesenian Wayang Wong maupun proses penyelenggaraan pertunjukan. Di samping itu, dengan pengembangan model seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif ini, Bali sebagai daerah tujuan wisata dapat memberdayakan masyarakat setempat dan dapat mengembangkan segala sisi kehidupan. Sebagai daerah tujuan wisata, Bali dikenal dengan pariwisata budayanya (Picard, 2006). Pemilihan kesenian Wayang Wong sebagai sebuah manifestasi budaya tidak luput karena seni pertunjukan yang mengandung nilai-nilai adiluhung itu belum pernah disentuh oleh kalangan milenial (anak-anak dan remaja). Dengan menampilkan seni pertunjukan ini, maka secara universal pelaku maupun masyarakat penonton/wisatawan akan dapat menangkap makna dan filosofi lakon yang ditampilkan.

Posisi strategis wilayah Bali sebagai daerah tujuan wisata membuka kesempatan bagi perkembangan pariwisata (Erawan, 1989). Perkembangan pariwisata salah satunya membuka kesempatan bagi para generasi milenial untuk melakukan tata kelola pariwisata Kesenian Wayang Wong yang sinergis antar berbagai pihak baik masyarakat maupun pemerintah. Penerapan tata kelola yang sinergis diperlukan dalam pengelolaan pariwisata berkelanjutan (Shaw, 1997). Dengan tata kelola yang sinergis, akan memungkinkan terjadinya proses pemberdayaan masyarakat yang optimal dalam upaya peningkatan kesejahteraan. Pengembangan merupakan bentuk perubahan sosial (Lauer, 1989). Karena seni pertunjukan Wayang Wong inovatif yang dikembangkan ini berupa kesenian tradisional yang sudah ada sehingga masyarakat setempat tidak harus melakukan perubahan secara besar-besaran.

Masyarakat setempat pun tidak asing dengan Kesenian Wayang Wong karena jenis seni pertunjukan ini telah mereka miliki. Selain partisipasi aktif, kesenian wayang wong memerlukan apresiasi masyarakat untuk keberlanjutannya (Putranto, 2012). Namun demikian, para pelaku (anak-anak dan remaja) itu perlu dibekali keterampilan sehingga mereka dan masyarakat penonton/wisatawan mendapat hiburan, wawasan dan memahami nilai-nilai hidup melalui tampilan kesenian Wayang Wong Inovatif tersebut. Hal yang paling penting adalah bagaimana agar para anak-anak dan remaja sebagai pelaku pertunjukan tersebut menyenangi pertunjukan yang adi luhung tersebut. Dengan demikian dampak dari sisi budaya akan merambah pada sisi ekonomi yang akan dapat menghasilkan profit pada daerah tersebut melalui media seni budaya lokal. Aplikasi model seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif pada generasi milenial (anak-anak dan remaja) merupakan langkah strategis untuk melestarikan seni budaya dan penguatan karakter bangsa pada era global ini. Permasalahannya adalah bagaimana mengaplikasikan model seni pertunjukan Wayang Wong inovatif itu pada generasi milenial pada masa kini?; bagaimana bentuk pertunjukan Wayang Wong Inovatif yang sesuai diterapkan pada anak-anak tersebut?; apa implikasi model pertunjukan itu bagi mereka pada era global ini?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode research and development. Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Taylor, 1984). Penelitian research and development dimanfaatkan untuk menghasilkan Model Pengembangan Seni Budaya (Wayang Wong) sebagai upaya pelestarian kesenian tradisional yang mengandung nilai-nilai adi luhung untuk penguatan karakter bangsa. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan deskriptif prosedural yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Tandon (1993) mengatakan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri atas dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Pemilihan ini dikarenakan model tersebut memiliki karakteristik yang menekankan pada uji coba dan revisi yang berulang sehingga menghasilkan produk yang layak, selain itu analisis produknya terperinci berorientasi pada hasil belajar.

Pendekatan penelitian digunakan research and development yakni perpaduan antara kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipergunakan untuk menyusun model pengembangannya, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitas model. Model yang dikembangkan ini merupakan hasil pengembangan potensi seni budaya Indonesia (Wayang Wong) yang sekaligus sebagai variabel independent. Variabel independent adalah kualitas seni pertunjukan Wayang Wong dan peningkatan minat atau gairah masyarakat dalam berkesenian Wayang Wong. Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan desain pre-test-posttest, sebagai berikut :

01 X 02

(Campbell & Stanley ,1963 : 13)

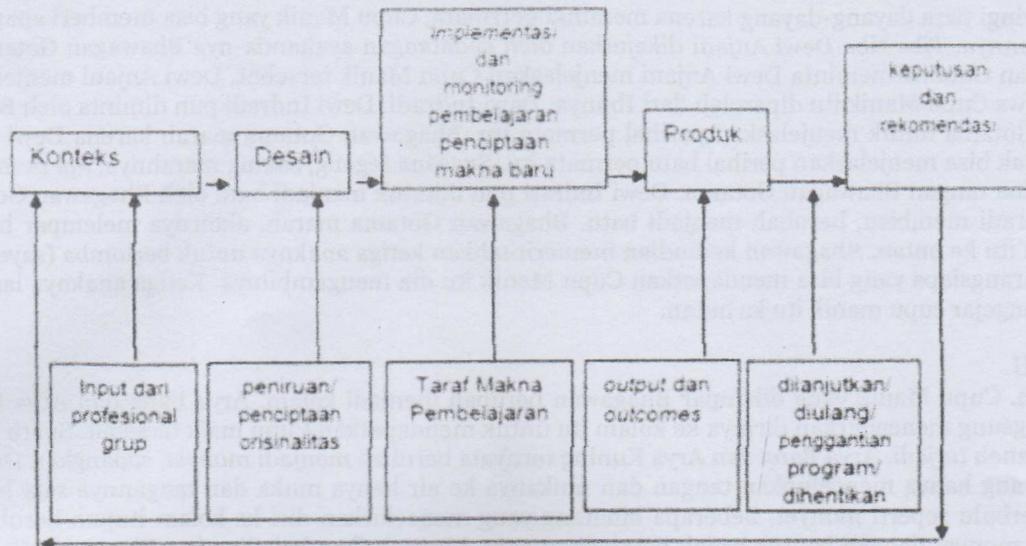
Keterangan :

X adalah perlakuan dengan model pembelajaran bermakna

01 adalah pretest

02 adalah posttest

Untuk mengetahui efektivitas pengembangan model seni pertunjukan Wayang Wong ini digunakan model evaluasi pembelajaran dalam perspektif penciptaan makna baru yang secara garis besar implementasi model seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif terhadap generasi milenial ini terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) deskripsi konteks, (2) desain, (3) implementasi pembelajaran, (4) pengukuran produk (output dan outcome), dan (5) menentukan kebijakan atau rekomendasi mengenai langkah/tindakan selanjutnya. Hal ini dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut :



Gambar skema 1. Proses Penciptaan Makna Baru Seni Pertunjukan Wayang Wong Inovatif (Ni Made Ruastiti, 2019)

Rancang Bangun Model Wayang Wong Inovatif

Model Seni Pertunjukan Wayang Wong Inovatif yang akan diaplikasikan pada generasi milenial (anak-anak dan remaja) ini meliputi ragam gerak, koreografi, lakon, penghayatan karakter masing-masing tokoh, dialog dan gending iringan seni pertunjukan tersebut. Seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif yang menampilkan cerita Ramayana ini diberi nama "Cupu Manik Astagina". Dikisahkan bahwa di Pesraman, Bhawagan Gotama sedang memberi wejangan kepada kedua anaknya yaitu Arya Bang dan Arya Kuning. Dalam pertemuan itu Arya Bang dan Arya Kuning menanyakan masalah Cupu Manik Astagina kepada Sang Bhawagan. Sang Bhawagan Gotama tidak tahu prihal tersebut maka Dewi Anjani diminta untuk menjelaskan prihal Cupu Manik itu oleh sang Bhawagan. Dewi Anjani menjelaskan bahwa Cupu Manik itu diperoleh dari ibunya yang bernama Dewi Indradi. Karena penasaran, maka Bhawagan Gotama memanggil istrinya, Dewi Indradi. Dewi Indradi tidak bisa menjelaskan prihal Cupu Manik tersebut.

Bhawagan Gotama marah akhirnya mengutuk Dewi Indradi menjadi batu. Sang Bhawagan dengan kecewa meminta ketiga anaknya itu untuk berlomba (sayembara) barangsiapa yang bisa mendapatkan Cupu Manik dialah yang berhak memilikinya. Cupu Manik itu kemudian dilemparkan ke hutan. Ketiga anaknya langsung mengejarnya. Sementara, Cupu Manik yang dilemparkan di hutan itu berubah menjadi kolam. Arya Bang dan Arya Kuning pun langsung menceburkan dirinya ke kolam itu untuk mencari Cupu Manik Astagina tersebut.

Suatu keajaiban terjadi yaitu wajah Arya Bang dan Arya Kuning ternyata berubah menjadi monyet. Sedangkan Dewi Anjani hanya muka dan tangannya yang kena air itu berbulu. Beberapa binatang yang ikut mencelubkan diri serta meminum air kolam tersebut semuanya berubah menjadi monyet dengan wajah yang beraneka ragam. Melihat kejadian itu Bhawagan Gotama sangat sedih, dan menyuruh ketiga anaknya untuk melakukan tapa brata.

Seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif ini disajikan dalam bentuk dramatari. Hal itu dapat dilihat dari cara penyajian, tata rias busana, dan iringan pertunjukannya. Seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif yang diberi judul "Cupu Manik Astagina" ini disajikan dengan struktur pertunjukan antara lain, adalah sebagai berikut.

Babak I

Di Pesraman. Tualen dan para rakyat menghadap Arya Bang dan Arya Kuning. Sang Bagawan Gotama memberi wejangan kepada kedua anaknya yaitu Arya Bang dan Arya Kuning. Dalam pertemuan ini Arya Bang dan Arya Kuning menanyakan sebuah Cupu Manik yang dibawa oleh Dewi Anjani. Bagawan Gotama sangat terkejut prihal Cupu Manik Astagina, yang ditanyakan oleh Arya Bang dan Arya Kuning karena Sang Bagawan tidak tahu prihal Cupu Manik tersebut

Babak II

Di Taman. Para dayang-dayang sedang bercengkrama dengan Dewi Anjani. Dewi Anjani sangat gem-

bira diiringi para dayang-dayang karena memiliki permata, Cupu Manik yang bisa memberi apapun keinginannya. Tiba-tiba Dewi Anjani dikejutkan oleh kedatangan ayahanda-nya Bhawagan Gotama. Bhawagan Gotama meminta Dewi Anjani menjelaskan Cupu Manik tersebut. Dewi Anjani menjelaskan bahwa Cupu Manik itu diperoleh dari Ibunya, Dewi Indradi. Dewi Indradi pun diminta oleh Bhawagan Gotama untuk menjelaskan perihal permata itu. Bhawagan Gotama marah karena Dewi Indradi tidak bisa menjelaskan perihal batu permata itu. Suasana tegang, saking marahnya, api muncul dari kedua tangan Bhawagan Gotama. Dewi Indradi pun dikutuk menjadi batu oleh Bhawagan Gotama. Indradi membusu, berubah menjadi batu. Bhawagan Gotama marah, akhirnya melempar batu permata itu ke hutan. Bhawagan kemudian memerintahkan ketiga anaknya untuk berlomba (sayembara) barangsiapa yang bisa mendapatkan Cupu Manik itu dia mengambilnya. Ketiga anaknya langsung mengejar cupu manik itu ke hutan.

Babak III

Di hutan. Cupu Manik yang dilempar Bhawagan berubah menjadi kolam. Arya Bang dan Arya Kuning langsung menceburkan dirinya ke kolam itu untuk mendapatkan Cupu manik tersebut. Suatu keajaiban aneh terjadi. Arya Bang dan Arya Kuning ternyata berubah menjadi monyet, sedangkan Dewi Anjani yang hanya mencelupkan tangan dan mukanya ke air hanya muka dan tangannya saja berubah, berbulu seperti monyet. Beberapa binatang yang mencelurkan diri ke kolam itupun berubah menjadi monyet dengan bentuk wajah beraneka ragam. Menyaksikan kejadian itu, Bhawagan Gotama sangat sedih dan kemudian meminta agar ketiga anaknya itu bertapa untuk mengembalikan wujudnya seperti sediakala.

Seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif ini dibangun oleh ragam gerak yang meliputi gerakan-gerakan dasar Tari Bali, antara lain motif-motif gerak tari murni dan gerak tari maknawi. Ruastiti (2010) mengatakan bahwa motif gerak tari murni adalah ragam gerak tari yang tidak mengandung makna atau arti. Artinya ragam gerak ragam gerak tari yang dilakukan betul-betul murni, indah desainnya tanpa mengandung simbol atau makna tertentu. Adapun motif-motif gerak tari murni yang terdapat dalam pertunjukan Wayang Wong Inovatif adalah : *ngegol, agem kanan kiri, ngelikas, nyeleog, piles, seledet kanan kiri, nabdab gelung, nabdab pinggel, jalan gandang-gandang, ngumbang, ngelung, ngotag, miles, buta ngawa sari, ngelo, nyeleog*. Sementara ragam gerak tari maknawi yang terdapat dalam pertunjukan Wayang Wong Inovatif ini adalah : gerakan- gerakan tari yang dilakukan mengandung simbol atau makna tertentu, antara lain ragam gerakan *nuding* (menunjuk sesuatu), *ulap-ulap* (silau), *nabdab gelung* (memperbaiki mahkota), *sesaputan* (memperbaiki busana) (Ruastiti, 2005).

Selain ragam gerak, dialog dan gending dalam implementasi rancang bangun model ini para generasi milenial ini juga diberikan pemahaman tentang karakter dari masing-masing tokoh yang terdapat dalam seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif. Adapun para tokoh yang terdapat dalam seni pertunjukan ini antara lain: Arya Bang, Arya Kuning (tokoh putra keras), Dewi Anjani (tokoh putri halus), Bhawagan Gotama (putra halus), Dewi Indrani, Dayang-dayang (tokoh putri keras), Kera/monyet (putra keras), Malen dan Tualen (putra halus), Merdah dan Sangut (putra keras). Dengan diberikan pengetahuan dasar yang tepat dan sesuai usia mereka diharapkan proses aplikasi model seni pertunjukan inovatif ini dapat berjalan lancar.

Penutup

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan model Seni Pertunjukan Wayang Wong Inovatif Bagi Generasi Milenial ini dilakukan dengan menggunakan metode *research and development*. Penelitian yang menasar para generasi milenial, khususnya anak-anak dan remaja ini bertujuan untuk membuat mereka model seni pertunjukan berbasis kearifan lokal, yang sesuai dibawakan oleh kalangan mereka saat ini dalam rangka pelestarian seni pertunjukan Wayang Wong yang kini tengah mengalami keterpinggiran di Bali.

Penelitian terapan yang dilakukan dengan mengimplementasi rancang bangun model melalui pendekatan dan metode khusus ini dilakukan agar luaran yang dihasilkan betul-betul efektif, sesuai dibawakan oleh pengguna produk yakni para generasi milenial tersebut di masa kini. Untuk itu, sebelum produk dipublikasikan dilakukan pendekatan kemudian menguji keefektivan produk, sebagai luaran hasil penelitian ini. Uji coba, revisi, dan penyempurnaan

produk dilakukan secara terus-menerus melalui pelatihan, pementasan, dan perekaman. Hal ini dilakukan agar metode transmisi yang dihasilkan untuk penerusan nilai-nilai seni pertunjukan bagi generasi milenial efektif dan sesuai dengan situasi, kondisi anak-anak dan remaja tersebut. Hal ini dilakukan dengan memadukan antara metode kualitatif dan kuantitatif melalui beberapa tahapan antara lain, dilakukan observasi partisipasi, wawancara mendalam, FGD, aplikasi rancang bangun model, observasi partisipasi dan wawancara mendalam kembali dengan menyoar para pihak terkait.

Luaran penelitian ini adalah teknologi tepat guna yakni model seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif yang sesuai dibawakan oleh para generasi milenial (anak-anak dan remaja) di Bali, VCD, buku ajar ber-ISBN, jurnal internasional/nasional terakreditasi, dan prosiding nasional/internasional ber-ISBN. Dengan melakukan inovasi ini, seni pertunjukan Wayang Wong yang mengandung nilai-nilai pendidikan adi luhung ini lestari, yang dapat diharapkan akan berimplikasi pada penguatan karakter bagi anak-anak dan remaja yang bersangkutan, sebagai generasi penerus bangsa di tengah-tengah berkembangnya revolusi industri 4.0.

Temuan dari hasil penelitian terapan yang dilakukan dengan mengimplementasi rancang bangun model seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif "Cupu Manik Astagina" ini memiliki temuan berupa Model Seni Pertunjukan Bagi Generasi Milenial Berbasis Kearifan Lokal dan Metode Transmisi, penerusan nilai-nilai budaya bagi generasi milenial melalui pendidikan non-formal. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan minat para generasi milenial (anak-anak dan remaja) di Bali meningkat terhadap seni pertunjukan Wayang Wong. Meningkatnya minat para generasi milenial terhadap seni pertunjukan Wayang Wong Inovatif dapat diharapkan akan berdampak terhadap lestarinya seni pertunjukan ini, yang secara tidak langsung akan berimplikasi pada penguatan karakter bangsa bagi anak-anak yang bersangkutan.

Daftar Rujukan

- Adib, Muhammad. 2012. *Agen dan Struktur dalam Pandangan Piere Bourdieu. Bio Kultur*, Vol 1/No.2/hal 91-110/Juli-Desember 2012.
- BKSTI, 2017. BKSTI ub.ac.id /wp-content/upload/2017/10/keynote Speker Drajad Irianto.pdf.
- Erawan, IN. 1989. *Pariwisata dan Pembangunan Ekonomi*. Denpasar, Upada Sastra.
- Lauer, R.H. 1989. *Perspektif tentang Perubahan Sosial*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Manik Suryani, NN. 2017. *Pembinaan Dramatari Wayang Wong di Kelurahan Tonja, Denpasar Bali*. (laporan hasil pengabdian kepada masyarakat). Denpasar, ISID Denpasar.
- Max Horkheimer and Theodor W. Adorno. 1994. *The Cultural Industry: Enlightenment as mass deception. In Gunzelin Schmid Noerr (ed), Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments, pp. 94-136. Translated by Edmund Jephcott. Stanford, CA: Stanford University Press, 2002. Original German version. C 1969 by S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main. English translation C 2002 by Board of Trustees of Leland Stanford Jr. University. All rights reserved. Used with the permission of Stanford University Press, www.sup.org.*
- Mulyani, Sri. 2018. *Bicara Era Digital: Akan Ada Pergeseran Jenis Tenaga Kerja*. Detiknews tanggal 03 Februari 2018.
- Picard, M. 2006. *Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata*. Jakarta: KPG (Keputusan Populer Gramedia) Bekerjasama dengan Forum Jakarta-Paris dan Ecole française d'Extreme-Orient.
- Putranto, RD. 2012. *Apresiasi Masyarakat Surakarta Terhadap Seni Pertunjukan Wayang Orang di Sri Wedari (Skripsi) Surakarta, Universitas Muhammadiyah*.
- Ruastiti, N M. 2005. *Seni Pertunjukan Bali Dalam Kemasan Pariwisata*. Denpasar, Bali Mangsi Press.
- Ruastiti, N M. 2010. *Seni Pertunjukan Pariwisata Bali*. Yogyakarta, Kanisius.
- Rusliana, I. 2002. *Wayang Wong Priangan: Kajian Mengenai Pertunjukan Dramatari Tradisional Di Jawa Barat*. Bandung, Kiblat.
- Shaw, G dan A.M Williams. 1997. *The Earthscan Reader In Sustainable Tourism*. London, Earthscan Publication.
- Soedarsono, RM. 2000. *Wayang Wong Gaya Yogyakarta: Masa Gemilang dan Memudar*. Yogyakarta, Tarawang.
- Tandon, R. 1993. "Evaluasi dan Riset Partisipatoris: Berbagai Konsep dan Persoalan Pokok", dalam Walter Fernandes dan Rajesh Tandon (ed), *Riset Partisipatoris Riset Pembebasan*: Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama Bekerjasama dengan Yayasan Karti Sarana. Halaman 1-25.
- Taylor, S dan Bogdan R. 1984. *Introduction to Qualitative Research Methods*. New York, John Wiley & Sons.
- Vickers, A. 1989. *Bali: A Paradise Created*. Ringwood, Victoria: Penguin. (An excellent historical analysis of how Europeans set about imagining Bali).

ISBN 978-602-73711-4-9



9 786027 371149



FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Jalan Nusa Indah Denpasar Fax. 0361 - 236100 Denpasar 80235
fspisi_denpasar@yahoo.co.id