

**PERTUNJUKAN WAYANG “PAKELIRAN PADAT” SEBAGAI  
ALTERNATIF MEMBANGKITKAN RASA MENYUKAI WAYANG  
DAN MUSIK GAMELAN**

Cipto Budy Handoyo

**Abstrak**

Pertunjukan wayang dan gamelan di berbagai tempat, termasuk di lingkungan kampus Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), seringkali berlangsung memprihatinkan. Penonton dari kalangan mahasiswa biasanya sangat sedikit. Gejala ini menarik untuk dikaji lebih lanjut, terutama berkaitan dengan faktor-faktor yang menyebabkan hilangnya ketertarikan mahasiswa terhadap kesenian wayang dan pertunjukan gamelan.

Penelitian yang telah dilakukan pada Mei 2012 menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap wayang dan gamelan ternyata positif. Hal ini berbeda secara nyata (signifikan) dengan keadaan sebelumnya (beberapa bulan sebelum adanya pertunjukan wayang dan gamelan), selisih *mean* antara sebelum dan sesudah pertunjukan sebesar 5,133 dengan signifikansi 0,012 lebih kecil daripada 0,05.

Fakta di atas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persepsi mahasiswa terhadap wayang dan gamelan secara signifikan. Oleh karena persepsi dalam penelitian ini dimaknai bahwa apabila positif artinya menyukai/mencintai, maka terjadinya peningkatan persepsi antara sebelum dan sesudah pertunjukan wayang dan gamelan menjelaskan bahwa telah terjadi peningkatan rasa menyukai/mencintai terhadap wayang dan gamelan.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa peningkatan rasa suka terhadap pertunjukan wayang dan gamelan disebabkan pagelaran tidak berlangsung semalam suntuk, seperti biasanya wayang digelar. Pertunjukan wayang yang tidak berlangsung semalam suntuk inilah yang dinamakan dengan “Pakeliran Padat”. Dengan demikian, pertunjukan wayang dengan “Pakeliran Padat” dapat dikembangkan sebagai alternatif membangkitkan rasa menyukai/mencintai terhadap wayang dan gamelan.

Kata kunci: pakeliran padat, rasa menyukai, rasa memiliki

**PERTUNJUKAN WAYANG “PAKELIRAN PADAT” SEBAGAI  
ALTERNATIF MEMBANGKITKAN RASA MENYUKAI WAYANG  
DAN MUSIK GAMELAN**

**Abstract**

There has been an important question on why in many occasions students' interests in *wayang* and *gamelan* as the accompanying music performed in various places such as in a campus environment like Yogyakarta State University (UNY) is quite alarming due to the small number of the audience. It is interesting to find out the causes of this problem. If observed more deeply, of course many factors make students not interested in puppet arts and also *gamelan* although they are parts of their own culture.

A study that was conducted in May 2012 showed how students finished watching a puppet and *gamelan* show in a pleasant atmosphere and expression. When they were asked to fill out questionnaires about their perceptions of *wayang* and *gamelan* after the show, it reveals that the students really enjoyed the performance. This is significantly different from the previous statement (a few months before the *wayang* and *gamelan* performance): the mean difference before and after the performance is 5.133 with the significance of 0.012, which is less than 0.05. The above facts indicate that there has been a growing positive perception of students toward puppets and *gamelan* significantly.

In this study, positive perception means like / love, and thus the increased perception after *wayang* and *gamelan* performances shows that there has been an increased sense of love for the puppets and *gamelan*.

Based on the questionnaires given to respondents showing their feelings of pleasure (so that they watched the performance until the end), students' interests in *wayang* were caused by the fact that the show was not performed all night as usual like other puppet shows. Thus, this show is called *Pakeliran Padat*, and *wayang* with "Pakeliran Padat" can be developed as an alternative to evoke a sense of love for puppets and *gamelan*.

Keywords: *pakeliran padat*, feeling of love, a sense of belonging

**PENDAHULUAN**

Dengan adanya arus global yang semakin dahsyat, kecintaan terhadap *gamelan* dan *wayang* kulit benar-benar semakin terdesak dan bahkan semakin “mematikan rasa”. Rasa cinta dan memiliki terhadap budaya/kesenian sendiri (musik *gamelan* dan *wayang* kulit) benar-benar semakin rendah. Faktanya, ketika ada pertunjukan musik *gamelan* atau *wayang* kulit, atau *gamelan* sekaligus sebagai pengiring pertunjukan *wayang* kulit, penontonnya sangat sedikit. Dari penonton

yang ada, seringkali penonton dari kalangan muda (mahasiswa) lebih sedikit lagi. Sebagai contoh, pagelaran *wayang* kulit yang dilaksanakan Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta pada 10 Maret 2012 malam, penontonnya cukup sedikit. Dosen yang menyaksikan saja sangat sedikit, apalagi mahasiswa.

Kenyataan di atas menggambarkan bahwa kecintaan terhadap *gamelan* dan *wayang* kulit sebagai kekayaan budaya benar-benar menyedihkan. Faktor-faktor yang diduga berpengaruh terhadap semakin rendahnya rasa cinta terhadap *gamelan* dan *wayang* kulit cukup banyak. Memperhatikan berbagai pertunjukan *gamelan* dan *wayang* kulit yang telah dilaksanakan di berbagai tempat di Yogyakarta, hal-hal yang dapat berpengaruh terhadap rasa cinta terhadap *gamelan* dan *wayang* kulit, antara lain pertunjukannya berlangsung terlalu malam dan selesainya sudah pagi (waktu pelaksanaan cukup lama). Di samping itu, “*suluk*” (suara dalang yang memiliki melodi khusus yang mirip dengan nembang) dan “*janturan*” (suara dalang dalam rangka menceritakan adegan yang sedang berlangsung) juga cukup panjang (apalagi bahasanya cukup sulit dimengerti oleh orang umum, terlebih orang yang berasal dari luar Jawa).

Faktor lain yang diduga dapat memengaruhi rasa kurang tertarik untuk menyaksikan pertunjukan *gamelan* ataupun *wayang* kulit adalah unsur cerita. Cerita yang dimainkan sering menjadikan penonton *wayang* kulit semakin tidak menikmati, terlebih apabila lafal yang diucapkan dalang kurang jelas. Apabila penontonnya mahasiswa, biasanya mereka berharap ceritanya relevan dengan diri mereka. Mahasiswa akan merasa tertarik untuk mengikuti pertunjukan apabila tema cerita berkaitan dengan apa yang ada dalam pikiran mereka. Dengan demikian, penonton sesungguhnya berharap cerita yang dilakonkan berhubungan dengan “dunia” mereka. Dunia mahasiswa pada umumnya dipenuhi dengan pikiran ilmiah, logis, faktual, dan *up to date*. Sebagai pewaris budaya bangsa, kita harus turut memikirkan tindakan-tindakan nyata yang dapat membangkitkan rasa cinta dan rasa memiliki kekayaan budaya sendiri.

*Gamelan* dan *wayang* kulit sudah dimiliki bangsa Indonesia ratusan tahun yang lalu. Walaupun *gamelan* memiliki karakteristik tradisional, tetapi di dalam perkembangannya *gamelan*, terutama *gamelan* Jawa, sudah dikenal bangsa mancanegara, bahkan perkembangan terakhir sudah ada kelompok-kelompok *gamelan* Jawa yang berasal dari luar negeri. Beberapa waktu yang lalu beberapa kekayaan budaya milik Indonesia diklaim bangsa lain.

Fakultas Bahasa dan Seni UNY telah mengupayakan banyak cara untuk melestarikan budaya/seni, termasuk *gamelan* dan *wayang* kulit. Pagelaran *wayang* kulit di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY adalah bentuk nyata dari upaya melestarikan seni *gamelan* dan *wayang* kulit. Di samping itu, FBS juga mewajibkan semua mahasiswa mengambil matakuliah Apresiasi Budaya dan

Apresiasi Seni yang di dalam kegiatan pembelajarannya terdapat proses aktif yang berkaitan dengan budaya dan seni. Dari kedua mata kuliah tersebut, mahasiswa diharapkan mendapatkan pengalaman-pengalaman praktis berkaitan dengan budaya/seni termasuk gamelan dan wayang kulit yang merupakan kekayaan yang tinggi nilainya.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan menyaksikan/menyimak secara langsung pertunjukan gamelan dan wayang kulit adalah suatu hal yang sangat sulit. Hal ini terjadi karena disamping masih sangat jarang, umumnya pertunjukan-pertunjukan tersebut dilakukan pada malam hari dengan durasi waktu yang lama. Dalam menyaksikan/menyimak pertunjukan wayang kulit, seharusnya memang dilakukan dari awal hingga akhir cerita. Namun, karena waktu pertunjukan yang lama, pada umumnya penonton tidak tuntas dalam menyimak. Oleh karena itu, diperlukan pengemasan pertunjukan wayang kulit dengan memperpendek/mempersingkat jalan cerita dan waktu pertunjukannya (“Pakeliran Padat”).

Fenomena tersebut membangkitkan semangat untuk melakukan penelitian yang mengarah pada tindakan nyata dalam rangka merangsang rasa menyukai dan rasa memiliki, khususnya untuk mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, pada pertunjukan wayang kulit Pakeliran Padat. Berdasarkan paparan di atas muncullah beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah pergelaran wayang kulit Pakeliran Padat dapat membangkitkan rasa cinta dan rasa memiliki terhadap musik gamelan dan wayang kulit?
2. Apakah ada perbedaan persepsi terhadap musik gamelan, antara sebelum dan sesudah menyaksikan pertunjukan wayang kulit Pakeliran Padat?
3. Apakah ada perbedaan persepsi terhadap wayang kulit antara sebelum dan sesudah menyaksikan pertunjukan wayang kulit Pakeliran Padat?

#### SEKILAS TENTANG WAYANG

Menurut buku “Serat Sastramiruda” yang dialihbahasakan oleh Kamajawa (1981: 12), wayang pertama kali diciptakan oleh Prabu Jayabaya pada tahun 869 Saka. Wayang pada mulanya digambar pada Lontar. Untuk pertama kalinya wayang digambar oleh Prabu Jayabaya adalah Dewa Bathara Guru, kemudian para dewa lainnya. Setelah gambar-gambar wayang jadi, selanjutnya dikenal dengan sebutan Wayang Purwa. Wayang berarti bayangan (yang digambar sudah tidak ada, sehingga tinggal bayangan saja), sedangkan Purwa bermakna bahwa tokoh-tokoh yang digambar dulu pernah ada di jaman Purwa (jaman permulaan). Pada perkembangan berikutnya, wayang berkembang menjadi beberapa bentuk, antara lain Wayang Beber, Wayang Gedog, Wayang Krucil, Wayang Golek, Wayang Klithik, dan Wayang Orang.

Penggunaan istilah wayang kulit diawali sejak para wali pada masa raja Demak yang pertama, Sri Sultan Syah Alam Akbar (sekitar tahun 1443)

menciptakan wayang dengan kulit Kerbau (Kamajaya, 1981 : 12). Pada tahun 1031 Empu Ajisaka, raja dari negeri Purwacarita, menggenapi wayang purwa tersebut dengan pedoman lakon wayang purwa dengan cerita para dewa. Dua puluh empat tahun setelah raja pertama Jenggala, Prabu Lembuamiluhur, berkuasa (tahun 1145), untuk pertama kalinya gamelan digunakan mengiringi wayang purwa. Cara ini dilakukan Prabu Suryawisesa anak dari Prabu Lemburamiluhur (raja kedua Jenggala). Musik gamelan yang dibunakan waktu itu adalah Laras Slendro (Kamajaya : 13).

Penggunaan gamelan sebagai iringan pertunjukan wayang menunjukkan bahwa antara pertunjukan wayang dengan musik gamelan tidak dapat dipisahkan. Pada beberapa pertunjukan, ada kalanya gamelan dapat dimainkan secara mandiri, tanpa pertunjukan wayang kulit. Akan tetapi, sebuah pertunjukan wayang kulit yang tidak diiringi gamelan akan terasa tidak hidup. Jadi, pertunjukan wayang kulit memang akan lebih menarik ketika diiringi gamelan.

Gamelan dan wayang kulit ternyata memiliki nilai-nilai yang tinggi. Nilai-nilai tersebut, antara lain dapat berupa nilai keindahan bunyi (gamelan), nilai keindahan wujud (seni rupa) untuk wayang kulit, nilai keindahan sastra dalam komunikasi antar wayang (seni sastra), dan nilai keindahan gerakan-gerakan wayang kulit yang dimainkan oleh dalang (seni tari). Dengan keragaman nilai tersebut akan teramat sayang apabila kekayaan seni dari gamelan dan wayang dibiarkan sekarat karena tidak ada tindakan-tindakan nyata yang mengarah kepada upaya membangkitkan rasa cinta dan rasa memilikinya.

#### SEKILAS TENTANG GAMELAN

Mitos terbentuknya gamelan diawali dari penciptaan bunyi-bunyian yang disebut Lokananta. Proses penciptaan ini dilakukan oleh seorang manusia penjelmaan dewa yang bernama Bathara Guru. Manusia penjelmaan Bathara Guru tersebut selanjutnya dikenal dengan nama Sri Paduka Raja Mahadewa Budha. Ia memegang kekuasaan di kerajaan Medangkamulan. Untuk melengkapi kerajaannya, ia menciptakan istana yang kenyamanan dan keindahannya menggambarkan surga. Oleh karena itu, diciptakanlah alat-alat musik yang disebut Lokananta. Lokananta inilah yang pada akhirnya dikenal sebagai gamelan (Kamajaya, 1981 : 13).

Pada perkembangan berikutnya, gamelan dikelompokkan menjadi 2 macam, yaitu gamelan Salendro (Slendro) dan gamelan Pelog. Slendro memiliki nada 5 buah (1/ji, 2/ro, 3/lu, 5/ma, 6/nem), dan Pelog memiliki 7 buah nada (1/ji, 2/ro, 3/lu, 4/pat, 5/ma, 6/nem, 7/pi). Pelog memang memiliki 7 buah nada, tetapi pada penggunaannya, umumnya hanya menggunakan 5 buah nada saja. Oleh karena itu, baik slendro maupun pelog, sering disebut *pentatonik*; *penta* berarti lima dan *tonic/tone* berarti nada. Baik Slendro maupun Pelog, nada-nadanya

dibaca dengan tata bahasa Jawa. Nada 1 dibaca Ji, 2 dibaca ro, 3 dibaca lu, 4 dibaca pat, 5 dibaca lima, 6 dibaca nem, 7 dibaca pi. Masyarakat Jawa mengetahui benar apa yang disebut gamelan atau seperangkat gamelan. Mereka pada umumnya mengenal istilah 'gamelan', 'karawitan', dan 'gangsra'. Gamelan merupakan produk budaya untuk memenuhi kebutuhan manusia akan kesenian (Kuswanto, 2009: 15).

Pembicaraan mengenai gamelan biasanya tidak dapat lepas dari "karawitan". Istilah Karawitan yang digunakan untuk merujuk pada kesenian gamelan banyak dipakai masyarakat Jawa. Kata "karawitan" berasal dari kata dasar "rawit" yang berarti kecil, halus atau rumit. Konon, di lingkungan kraton Surakarta, istilah karawitan pernah juga digunakan sebagai payung dari beberapa cabang kesenian, seperti *tatah sungging*, ukir, tari, hingga pedalangan (Supanggah, 2002:5-6). Istilah karawitan dalam pengertian sempit dipakai untuk menyebut suatu jenis seni suara atau musik yang mengandung salah satu atau kedua unsur berikut (Supanggah, 2002:12), (1) menggunakan alat musik gamelan, sebagian atau seluruhnya baik berlaras Slendro atau Pelog, sebagian atau semuanya dan (2) menggunakan laras (tangga nada Slendro) dan atau Pelog, baik instrumental gamelan maupun non-gamelan, baik vokal maupun campuran dari keduanya.

Gamelan adalah ensemble musik yang biasanya menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Sebagian besar alat-alat musik gamelan dibunyikan dengan cara dipukul. Sebagai bagian dari musik, gamelan mampu menghasilkan suara yang terdengar indah. Ensemble berasal dari bahasa Perancis, *ensemble* yang artinya bersama. Jadi, musik gamelan lebih indah dimainkan secara bersama-sama. Apabila dimaknai lebih mendalam dengan memperhatikan konsep "bersama", permainan musik gamelan mengajari para pemainnya untuk selalu mengedepankan kerjasama dalam menyelesaikan masalah. Ini adalah pemaknaan secara logis karena dengan pembiasaan menyelesaikan masalah secara bersama lebih memungkinkan menghasilkan hasil yang lebih baik.

### PAKELIRAN PADAT

Saat ini kita memasuki suatu era yang menuntut kecepatan pada banyak hal. Segala sesuatu dituntut lebih efisien, praktis, tetapi masih tetap bermakna. Perkembangan ini sedikit banyak berimbas pada dunia pertunjukan yang dituntut berlangsung cepat, tetapi tanpa mengurangi alur dan makna cerita. Termasuk dalam konteks ini adalah pertunjukan/pergelaran wayang kulit, yang semakin tidak diminati generasi muda. Berkaitan dengan panjangnya waktu pertunjukan itulah yang sering dijadikan salah satu penyebab penonton tidak dapat bertahan hingga selesai. Untuk itu, diperlukan inovasi-inovasi untuk menjadikan penonton bertahan menyaksikan pergelaran wayang kulit sampai tuntas atau selesai. Pakeliran Padat adalah solusi yang dapat dikembangkan untuk membuat penonton

bertahan hingga usai pertunjukan dan bahkan membangkitkan rasa menyukai/mencintai. Ide Pakeliran Padat ini pernah dilaksanakan di STSI (Sekolah Tinggi Seni Indonesia) Surakarta pada tahun 1973. Peristiwa tersebut merupakan pagelaran wayang kulit Pakeliran Padat yang pertama kali dilakukan (Supriyono, 2008 : 329). Tiga tahun kemudian (1976), pergelaran wayang kulit Pakeliran Padat mendapat sambutan yang lebih mantap dari masyarakat. Pakeliran Padat dapat dilakukan dengan cukup 1 (satu) jam saja, atau 2 (dua) jam saja, dan paling lama 4 jam.

Yang dimaksud padat dalam hal ini bukan saja memadatkan, memampatkan, atau meringkas durasi pertunjukan, tetapi merupakan suatu tindakan dan proses kreatif yang meliputi semua unsur yang tercakup dalam pertunjukan wayang kulit. Unsur-unsur yang tercakup dalam penggarapan tersebut, antara lain cerita atau *lakon*, *antawacana* yang meliputi *janturan*, *pocapan*, dan *catur*, vokal *sulukan* (*sendhon*, *ada-ada*, *Pathetan*, *kombang*), sabetan, dan garap iringan (Supriyono, 2008 : 329). *Pakeliran Padat* biasanya digelar dalam forum-forum yang bersifat khusus, seperti forum ujian, festival, lomba, ataupun forum-forum lain yang bersifat apresiatif.

### PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP WAYANG DAN GAMELAN

Menurut Drever (1986, dalam Lufri 2007: 128) persepsi (*perception*) adalah proses untuk mengingat atau mengidentifikasi suatu; biasanya dipakai dalam persepsi rasa, bila benda yang kita ingat atau identifikasikan adalah objek yang mempengaruhi organ perasaan. Menurut Soemanto (2006: 25) persepsi merupakan tanggapan yang dihasilkan melalui pengamatan, tanggapan ini ada tiga macam, yaitu (1) tanggapan masa lampau yang disebut tanggapan ingatan, (2) tanggapan masa sekarang yang disebut tanggapan imajinatif, dan (3) tanggapan masa mendatang yang disebut sebagai tanggapan intuisipatif. Sementara itu, Salma & Eveline (2008: 134) menyatakan bahwa persepsi dalam belajar berpengaruh terhadap 1) daya ingat, 2) pembentukan konsep, dan 3) pembinaan sikap. Penjelasan lain berasal dari Slameto (2003: 102) yang mendefinisikan persepsi sebagai suatu proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia terus-menerus dengan mengadakan hubungan secara langsung. Hubungan ini dilakukan lewat indera penglihatan, pendengaran, perasa, peraba dan penciuman.

Dari beberapa pendapat tentang persepsi di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan tanggapan, pendapat, penilaian, pandangan atau reaksi seseorang terhadap suatu objek yang menjadi perhatiannya. Perbedaan persepsi seseorang dapat disebabkan oleh perbedaan kesiapan fisik dari organ sensori, kepentingan, pengalaman masa lalu, tingkat perhatian dan kekuatan stimulus.



Fenomena yang semakin jelas adalah bahwa pada umumnya mahasiswa semakin "menjauh" dari kesenian wayang dan juga gamelan. Setiap ada pertunjukan wayang di kampus penonton lebih banyak dari masyarakat sekitar, yang pada umumnya orang-orang tua. Mahasiswa amat langka dijumpai. Ini artinya, mahasiswa belum memiliki rasa menyukai/mencintai apalagi rasa memiliki. Biasanya rasa memiliki akan muncul setelah ada rasa menyukai/mencintai.

Wayang dan gamelan merupakan dua hal yang saling membutuhkan. Artinya, ketika berbicara soal wayang (termasuk wayang kulit) tentu tidak dapat terpisah dengan gamelan, karena pertunjukan/pergelaran wayang sangat membutuhkan musik pengiring, yaitu gamelan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat seseorang yang belum "dekat" dengan wayang (belum cukup menyukai wayang) dan sekaligus gamelan berubah menjadi menyukainya. Mengajak menonton pergelaran wayang (yang pada umumnya diiringi musik gamelan) adalah salah satu cara yang dapat ditempuh.

Menumbuhkan rasa suka dan mencintai wayang dan gamelan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memberikan stimulus nyata berupa pegelaran wayang dan gamelan. Apabila seseorang diberikan stimulus pertunjukan wayang dan gamelan, maka akan terjadi perbedaan persepsi antara sebelum dan sesudah pemberian pergelaran wayang dan gamelan. Oleh karena perubahan persepsi antara sebelum dan sesudah pergelaran wayang dan gamelan menggambarkan telah terjadinya perubahan rasa, maka dengan demikian perubahan persepsi tersebut dapat dipergunakan sebagai salah satu penanda telah terjadi perubahan rasa dari semula tidak atau belum menyukai menjadi menyukai wayang dan gamelan. Dengan demikian telah terjadi proses membangkitkan rasa menyukai/mencintai, dan setelah mendalam dalam merasakan cintanya terhadap wayang dan gamelan tersebut, pada proses selanjutnya dapat membangkitkan rasa memiliki (*sense of belonging*).

## HASIL PENELITIAN

Penelitian wayang dan gamelan ini dilaksanakan di Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Pendidikan Seni Musik pada bulan Mei 2012. Responden yang dipilih adalah mahasiswa. Responden ditentukan berdasar kriteria bahwa mahasiswa tersebut dalam keadaan tidak sedang mengikuti kegiatan perkuliahan yang berkaitan dengan gamelan dan wayang. Hal ini perlu dilakukan karena di Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY terdapat mata kuliah yang dapat berkait dengan gamelan maupun wayang, antara lain mata kuliah Apresiasi Seni, Apresiasi Budaya, dan Karawitan. Mahasiswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini bebas dari mata kuliah tersebut.

Dalam keadaan alami seperti tergambar di atas, mahasiswa (responden) diberikan kuesioner tentang persepsi terhadap gamelan dan wayang. Setelah responden merespon angket, mereka dikondisikan melupakan apa yang telah dilakukannya, yaitu mengisi angket sesuai dengan kenyataan yang ada dalam diri mereka, dalam kurun waktu yang agak lama (sekitar 2 bulan). Setelah itu mereka diajak menyaksikan pertunjukan wayang dan gamelan. Seusai mereka menyaksikan pertunjukan wayang dan gamelan tersebut, mereka diminta menjawab kuesioner lagi, dan hasilnya adalah sebagai berikut.

### 1. Persepsi Mahasiswa Sebelum Pertunjukan Wayang

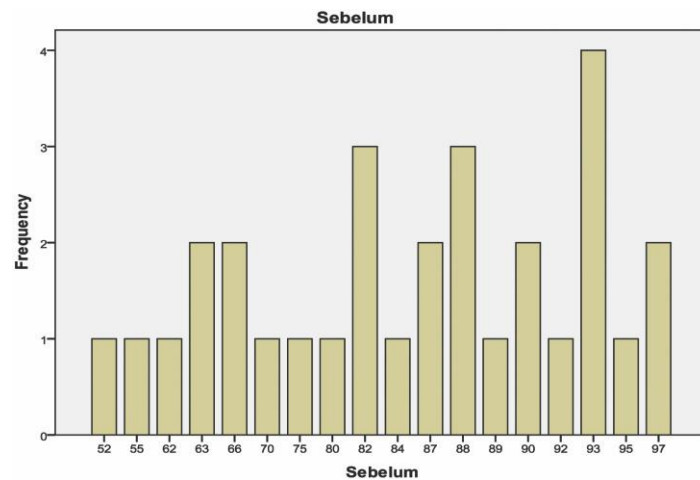
Oleh karena responden dalam keadaan ini pada saat itu sedang mengikuti mata kuliah Metode Penelitian, maka mereka lebih berkonsentrasi pada mata kuliah tersebut, sehingga ketika diminta merespon kuesioner yang ada di dalam pikiran mereka adalah lebih berkaitan dengan metode penelitian. Mereka mengisi kuesioner dalam keadaan alami tanpa merasa tertekan.

**Tabel 1.** Data Penelitian 1 (Sebelum Pertunjukan)

S	Sebelum Pertunjukan	S	Sebelum Pertunjukan
1	90	16	52
2	97	17	62
3	93	18	93
4	95	19	89
5	88	20	87
6	82	21	82
7	90	22	88
8	97	23	66
9	75	24	63
10	93	25	55
11	92	26	66
12	82	27	93
13	87	28	88
14	63	29	80
15	70	30	84

**Tabel 2.** Distribusi Data Sebelum Pertunjukan Sebelum

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	52	1	3,3	3,3	3,3
	55	1	3,3	3,3	6,7
	62	1	3,3	3,3	10,0
	63	2	6,7	6,7	16,7
	66	2	6,7	6,7	23,3
	70	1	3,3	3,3	26,7
	75	1	3,3	3,3	30,0
	80	1	3,3	3,3	33,3
	82	3	10,0	10,0	43,3
	84	1	3,3	3,3	46,7
	87	2	6,7	6,7	53,3
	88	3	10,0	10,0	63,3
	89	1	3,3	3,3	66,7
	90	2	6,7	6,7	73,3
	92	1	3,3	3,3	76,7
	93	4	13,3	13,3	90,0
	95	1	3,3	3,3	93,3
	97	2	6,7	6,7	100,0
Total		30	100,0	100,0	



**Gambar 1.** Histogram Data Sebelum Pertunjukan

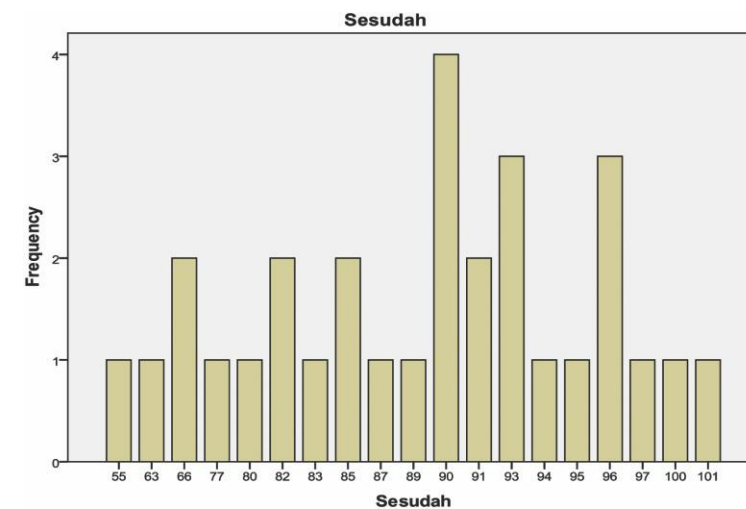
**2. Persepsi Mahasiswa Sesudah Pertunjukan Wayang**

Data mengenai persepsi mahasiswa terhadap musik gamelan dan wayang diambil beberapa bulan kemudian setelah pengambilan data awal (sebelum pertunjukan), tepatnya pada 2 Mei 2012 di Laboratorium Karawitan FBS UNY. Setelah cukup lama melupakan pengambilan data awal dilakukan, responden

diajak menyaksikan pertunjukan wayang dan musik gamelan. Setelah pertunjukan selesai, responden diberikan kuesioner agar direspon sesuai perasaan masing-masing. Hasilnya adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.** Data Penelitian 2 (Sesudah Pertunjukan)

S	Sesudah Pertunjukan	S	Sesudah Pertunjukan
1	90	16	52
2	97	17	62
3	93	18	93
4	95	19	89
5	88	20	87
6	82	21	82
7	90	22	88
8	97	23	66
9	75	24	63
10	93	25	55
11	92	26	66
12	82	27	93
13	87	28	88
14	63	29	80
15	70	30	84



**Gambar 2.** Histogram Data Sesudah Pertunjukan

**Tabel 4.** Distribusi Data Sesudah Pertunjukan

		Sesudah			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	55	1	3,3	3,3	3,3
	63	1	3,3	3,3	6,7
	66	2	6,7	6,7	13,3
	77	1	3,3	3,3	16,7
	80	1	3,3	3,3	20,0
	82	2	6,7	6,7	26,7
	83	1	3,3	3,3	30,0
	85	2	6,7	6,7	36,7
	87	1	3,3	3,3	40,0
	89	1	3,3	3,3	43,3
	90	4	13,3	13,3	56,7
	91	2	6,7	6,7	63,3
	93	3	10,0	10,0	73,3
	94	1	3,3	3,3	76,7
	95	1	3,3	3,3	80,0
	96	3	10,0	10,0	90,0
	97	1	3,3	3,3	93,3
100	1	3,3	3,3	96,7	
101	1	3,3	3,3	100,0	
Total		30	100,0	100,0	

**PERBEDAAN PERSEPSI MAHASISWA ANTARA SEBELUM DAN SESUDAH PERTUNJUKAN WAYANG**

Setelah dilakukan analisis akhir, yaitu uji perbedaan antara sebelum dan sesudah menyaksikan pertunjukan wayang dan musik gamelan, ditemukan hasil sebagai berikut.

**Descriptive Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Sebelum	30	45	52	97	81,40	13,119	172,110
Sesudah	30	46	55	101	86,53	11,295	127,568
Valid N (listwise)	30						

**Paired Samples Test**

			Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
			Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
						Lower				Upper
Pair 1	Sesudah –	Sebelum	5,133	10,540	1,924	1,198	9,069	2,668	29	,012

Berdasarkan hasil analisis seperti tampak pada tabel di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Rerata (mean) sebelum pertunjukan: 81,40
2. Rerata (mean) sesudah pertunjukan: 86,53
3. Perbedaan mean antara sebelum dan sesudah: 5,33
4. t: 2,68 dengan signifikansi: 0,012 (lebih kecil dari 0,05)

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terkait persepsi mahasiswa terhadap wayang dan gamelan, antara sebelum dan sesudah pertunjukan wayang dan gamelan. Hal ini ditunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara mean sebelum pertunjukan (81,40) dan mean sesudah (86,53) pada taraf signifikansi sebesar 0,012 lebih kecil dari 0,05.

Oleh karena ada peningkatan persepsi yang dimaknai menyukai/mencintai, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan dalam penelitian ini telah mampu membangkitkan rasa mencintai dan memiliki terhadap wayang dan gamelan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Kuswanto, Heru, dkk. (2009). Pengembangan Desain Electronic Tone Gamelan Jawa Standar sebagai Seni yang Mendukung Industri Kreatif serta Model Pelestarian Local Genius Melalui Teori Akustik Spektrum Vibrasi. Yogyakarta : Laporan Penelitian Stranas.

Salma, Dewi Prawira Dilaga dan Eveline, Siregar. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group kerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta: Jakarta.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta.

Supriyono, dkk. (2008). Pedalangan untuk Sekolah Menengah Kejuruan. Jilid 1. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Supanggah, 2002. *Sekar Macapat*. CV. Mahenoko: Yogyakarta.

