

ALIH WAHANA NOVEL *RONGGENG DUKUH PARUK* PADA WAYANG BEBER KONTEMPORER MEDIUM BATIK

Laila Azzahra Sudjatismiko¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: laila.22041@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstract

This creative research is initiated by the sociocultural complexities of Ahmad Tohari's novel, Ronggeng Dukuh Paruk, which addresses social critique and human tragedies within marginal societies and Ronggeng dancers, focusing on the character Srintil. This study aims to adapt the literary work into contemporary wayang beber using batik as the medium. The creation method employs Practice-led Research, comprising four main stages: preparation, imagination, development, and realization. The artwork is executed through batik painting on fabric, adapting the traditional style of Wayang Beber Pacitan into a contemporary form. The results of this creative research consist of three wayang beber artworks and three narrative installations inside analog telephones to sequentially visualize the crucial chapters of the novel. The implication of this study indicates that the resulting artworks can serve as an alternative medium for fine arts appreciation while introducing the thematic depth and complexity of Indonesian literature to the audience through the reactivation of the wayang beber tradition.

Keywords: *Ronggeng Dukuh Paruk, Alih Wahana, Contemporary Wayang Beber, Batik, Practice-led Research*

Abstrak

Penelitian penciptaan ini dilatarbelakangi oleh kompleksitas sosiokultural novel Ronggeng Dukuh Paruk karya Ahmad Tohari yang mengangkat kritik sosial dan tragedi kemanusiaan masyarakat marginal serta penari Ronggeng, khususnya tokoh Srintil. Penelitian ini bertujuan mengalihwahanakan novel tersebut ke dalam bentuk wayang beber kontemporer bermedium batik. Metode penciptaan yang digunakan adalah Practice-led Research yang meliputi empat tahapan utama: persiapan, mengimajinasi, pengembangan, dan perwujudan karya. Karya seni diwujudkan menggunakan teknik batik lukis di atas kain dengan mengadaptasi gaya wayang beber Pacitan dalam bentuk kontemporer. Hasil dari penelitian penciptaan ini berupa tiga karya wayang beber dan tiga instalasi narasi berbasis telepon analog untuk memvisualisasikan babak-babak krusial dalam novel secara sekuensial. Implikasi dari penelitian ini adalah hasil karya dapat menjadi media apresiasi seni rupa sekaligus memperkenalkan tema serta kompleksitas sastra Indonesia kepada audiens melalui reaktualisasi tradisi wayang beber.

Kata Kunci: *Ronggeng Dukuh Paruk, Alih Wahana, Wayang Beber Kontemporer, Batik, Practice-led Research*

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan karya sastra, novel menjadi salah satu medium yang kerap merekam pergerakan realitas sosial, budaya, dan nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung dalam kelompok masyarakat. Namun dalam realita yang lain,

perkembangan teknologi memaksa masyarakat modern mau tidak mau harus terpapar dengan pesatnya budaya visual yang lebih dominan. Akibatnya, gaya bahasa dalam karya sastra yang sering kali menggunakan diksi rumit dan mendayu-dayu menjadi tidak relevan dan dinilai

tidak menarik bagi pembaca kasual. Penurunan minat literasi ini sejalan dengan penelitian Sari et al. (2024) yang menyebutkan bahwa dominasi konten visual, kemudahan akses informasi instan, rendahnya dukungan sistem pendidikan, serta keterbatasan akses bacaan menjadi faktor utama menurunnya kebiasaan membaca mendalam. Fenomena ini menyebabkan nilai-nilai krusial yang berusaha diutarakan dalam karya sastra sering kali tidak tersampaikan secara utuh.

Novel trilogi Ronggeng Dukuh Paruk karya Ahmad Tohari merupakan salah satu sastra modern yang menangkap fenomena sosiokultural penting tentang tubuh perempuan, tradisi, dan kuasa sosial yang relevansinya masih kuat dengan masyarakat saat ini. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan baru agar karya tersebut dapat dibaca ulang dan dipahami secara luas. Pendekatan yang diusulkan sebagai solusi pemecahan masalah tersebut adalah melalui proses alih wahana. Damono (dalam Budiarti, 2020) menjelaskan bahwa alih wahana adalah pengubahan dan pemindahan sesuatu dari satu jenis wahana ke jenis wahana lain. Dalam konsep penciptaan ini, seni rupa dipilih karena kapasitasnya menerjemahkan gagasan tekstual yang abstrak menjadi bentuk visual kasatmata agar lebih mudah diterima. Sesuai dengan pernyataan Nugraha (2024), proses alih wahana memungkinkan terjadinya penciptaan, penambahan, dan variasi cerita dengan tujuan mempermudah masyarakat luas dalam memahami suatu karya sastra. Demi mempertahankan struktur narasi sekuensial yang ada di dalam novel, kesenian wayang beber dipilih untuk mawadahi konsep adaptasi ini.

Wayang beber merupakan wayang tertua di Indonesia yang menyajikan cerita berurutan dalam bentuk bentangan gambar, sehingga sering disebut sebagai cikal bakal komik modern (Kumara, 2020). Penggunaan medium baru ini tidak diposisikan sebagai solusi praktis terhadap pemecahan masalah minat baca secara luas, melainkan fokus pada pengenalan isu-isu di dalam novel melalui perspektif visual. Harapannya, format baru ini menjadi stimulus yang memantik rasa ingin tahu audiens untuk menelusuri literatur aslinya. Di samping tujuan

adaptasi literatur, pemilihan wayang beber didasari oleh urgensi pelestarian kesenian itu sendiri. Wayang beber saat ini berada dalam kondisi kritis dan menghadapi kemunduran signifikan karena mulai ditinggalkan oleh masyarakat pendukungnya (Febriana, 2025). Adanya syarat spiritual yang menghambat regenerasi dalang, alur cerita klasik Panji yang cenderung kaku, hingga pergeseran fungsi wayang menjadi benda keramat membuat pementasan kesenian ini sangat jarang dilakukan (Nurcahyono, 2020). Berdasarkan gap kesenjangan tersebut, upaya revitalisasi sangat dibutuhkan untuk membawa wayang beber ke arah penciptaan yang kontemporer melalui eksplorasi material dan teknik. Sebagai tawaran kebaruan, penciptaan ini menggeser penggunaan kertas *daluang* dan teknik sungging tradisional menjadi medium kain dengan penerapan teknik batik lukis.

Secara etimologi, batik bermakna menghubungkan titik-titik yang kemudian berkembang menjadi sebuah proses teknis penciptaan rupa (Wulandari, 2022). Batik lukis secara spesifik merupakan variasi batik kontemporer yang memungkinkan seniman keluar dari pakem tradisional untuk menciptakan visualisasi yang lebih modern dan dinamis (Indriana et al., 2024).

Tinjauan terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa novel Ronggeng Dukuh Paruk telah mengalami berbagai bentuk adaptasi, begitu pula karya-karya batik naratif dan wayang beber kontemporer yang kerap mengangkat cerita rakyat. Namun, pemanfaatan wayang beber kontemporer bermedium batik lukis sebagai instrumen alih wahana sastra modern Indonesia belum banyak dieksplorasi. Pemusatan cerita pada penciptaan ini dititikberatkan pada tokoh Srintil untuk menguraikan isu feminisme kontekstual, mengungkap bagaimana tubuh perempuan diposisikan sebagai medium kepentingan budaya dan terpinggirkan oleh struktur sosial serta sistem patriarkal yang dilegitimasi oleh masyarakat Dukuh Paruk. Secara spesifik, karya ini diwujudkan menjadi tiga episode besar yang merepresentasikan masing-masing judul trilogi novel. Detail spesifikasi karya seni dapat dilihat pada

Tabel 1. Spesifikasi Perwujudan Karya

Komponen Spesifikasi	Detail Keterangan
Jumlah dan Ukuran	3 (tiga) karya batik, masing-masing berukuran 250 cm x 100 cm
Media dan Bahan	Kain mori primisima dan pewarna remasol
Teknik	Teknik colet (mengoleskan pewarna dengan menggunakan kuas/busanya)
Gaya dan Tema	Stilasi-dekoratif (komposisi <i>horror vacui</i>) merepresentasikan perempuan marginal
Elemen Pendukung	Seligi (kayu pembentang) dan 3 unit telepon analog untuk instalasi audio narasi interaktif dengan mekanisme <i>hook switch</i>

Berdasarkan pemaparan urgensi dan landasan masalah tersebut, fokus penciptaan ini adalah melakukan pengalihwahan karya sastra modern ke dalam seni rupa visual. Tujuan utama dari penciptaan ini adalah menyusun konsep, melakukan eksplorasi perwujudan, serta menghasilkan karya seni wayang beber kontemporer bermedium batik lukis yang berangkat dari narasi *Ronggeng Dukuh Paruk*.

Eksplorasi ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan teknis perupa, tetapi juga bertujuan menjadi alternatif media apresiasi yang memperkenalkan kembali identitas wayang beber kepada masyarakat luas, sekaligus berfungsi sebagai referensi akademik dan wacana baru bagi pengembangan praktik seni rupa di lingkungan pendidikan.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini merupakan penelitian berbasis praktik (*Practice-Led Research*) yang berfokus pada eksplorasi kreatif, eksperimen, dan refleksi pada proses pembuatan karya seni, sehingga proses penciptaan menjadi lebih terarah. Ruang lingkup dan objek dari penelitian ini adalah penciptaan karya seni wayang beber kontemporer bermedium batik lukis yang

merupakan hasil alih wahana dari novel trilogi *Ronggeng Dukuh Paruk*. Sasaran dan subjek penelitian ini mencakup eksplorasi visual tokoh dan latar dalam novel, dengan pelaksanaan observasi dan perwujudan karya yang berpusat di studio Seni Murni Universitas Negeri Surabaya. Proses pengumpulan data lapangan terkait material dan studi kesenian wayang beber dilakukan pada akhir tahun 2025 hingga awal tahun 2026 di sentra pengrajin batik kawasan Laweyan, Solo, Museum Wayang Beber Sekartaji, Yogyakarta serta kunjungan ke penyedia material di Yogyakarta.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi studi literatur terhadap karya novel asli, jurnal, dan artikel terkait, serta observasi langsung dan wawancara dengan pengrajin sebagai informan di lapangan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menemukan tema sosiokultural dan visualisasi karakter yang relevan sebelum diterjemahkan ke dalam wujud karya rupa. Dalam proses perwujudannya, perupa menggunakan beberapa bahan dan alat utama. Pada tahap pra-produksi, perangkat digital dengan perangkat lunak *Procreate* digunakan untuk perancangan sketsa dan karakter. Adapun rancangan sketsa digital yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Karya 1



Gambar 1. Rancangan Karya 1
Judul : Catatan Buat Emak
Ukuran : 250 cm x 100 cm

2. Rancangan Karya 2



Gambar 2. Rancangan Karya 2
Judul : Lintang Kemukus Dini Hari
Ukuran : 250 cm x 100 cm

3. Rancangan Karya 3



Gambar 3. Rancangan Karya 3
Judul : Jantera Bianglala
Ukuran : 250 cm x 100 cm

Sedangkan pada tahap produksi, perupa menggunakan kain mori primisima, pewarna remasol, kuas atau busa untuk teknik colet, malam (lilin batik), seligi (kayu pembentang), serta tiga unit telepon analog untuk keperluan instalasi audio interaktif.

Desain tahapan perwujudan karya dalam penelitian ini merupakan hasil adaptasi dari metode desain ICS-USI-USA (*Idea, Concept, Shape; User, Solution, Innovation; Utility, Significance, Aesthetic*). Metode tersebut kemudian dimodifikasi ke dalam empat tahapan operasional penciptaan, yaitu persiapan, mengimajinasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap persiapan merupakan fase pengumpulan dan analisis data untuk menyusun landasan ide penciptaan. Selanjutnya, tahap mengimajinasi mencakup proses pencarian *image* abstrak dan konkret di mana perupa membayangkan bentuk dasar narasi novel yang kemudian dituangkan dalam sketsa awal digital. Tahap ketiga adalah perancangan, yaitu proses pembuatan *storyboard* kasar untuk pembagian adegan sekuensial, stilasi karakter, serta penyusunan *layout* komposisi untuk mengisi ruang kosong pada kain. Tahap terakhir adalah perwujudan, yang merupakan eksekusi akhir realisasi konsep ke dalam bentuk karya wayang beber batik utuh. Proses perwujudan ini dikontrol secara ketat dengan memperhatikan pemilihan material, alat, bahan, dan teknik pewarnaan agar hasil akhir tetap terhindar dari penyimpangan konsep alih wahana yang telah ditentukan.

KERANGKA TEORETIK

1. Alih Wahana dan Konsep Penciptaan Seni

Proses penciptaan karya ini bertumpu pada konsep alih wahana, yaitu pengubahan dan pemindahan suatu karya dari satu jenis wahana ke wahana lain (Damono, 2018, dalam Budiarti,

2020). Dalam konteks penciptaan ini, alih wahana dimaknai sebagai penerjemahan intersemiotik, di mana sistem bahasa verbal dalam teks novel diubah menjadi bentuk tanda visual nonverbal (Jakobson, 1959, dalam Khairani et al., 2025). Proses ini mengubah metode penyampaian dari sekadar menceritakan (*diegesis*) menjadi menampilkan (*mimesis*), dengan melibatkan tahapan interpretasi, reduksi, dan ekspansi narasi. Sebagaimana dijelaskan oleh Collingwood (1938), penciptaan seni adalah luapan emosi yang tidak terpisahkan dari bentuk (*form*) dan isi (*content*). Dalam alih wahana, penciptaan seni berfungsi untuk memberikan “tubuh baru” pada “jiwa lama” dari sebuah narasi (Collingwood, 1938).

2. Novel *Ronggeng Dukuh Paruk* dan Kritik Sosial-Feminisme

Ronggeng Dukuh Paruk karya Ahmad Tohari merupakan novel yang kaya akan kritik sosial, terutama terkait isu politik dan budaya patriarki di pedesaan (Fitriana et al., 2022). Pemulihan bagian novel yang sebelumnya disensor pada era Orde Baru membuka pandangan kritis mengenai kenafian masyarakat kelas bawah yang dimanipulasi oleh elit politik (Tohari, 2003). Secara khusus, novel ini menyoroti eksploitasi tubuh perempuan melalui tokoh Srintil. Dalam struktur masyarakat patriarki Dukuh Paruk, tubuh Srintil mengalami paradoks: dipuja sebagai sosok suci karena dirasuki *indang* (roh leluhur) saat menari, namun sekaligus direndahkan sebagai objek pemuas nafsu seksual laki-laki (Fitriana et al., 2022). Ritual *Bukak Klambu* menjadi simbol legalisasi pelelangan tubuh perempuan demi mempertahankan tradisi dan ekonomi desa, menempatkan perempuan pada posisi subordinat tanpa otoritas atas nasibnya sendiri (Fitriana et al., 2022).

3. Rekontekstualisasi Wayang Beber Kontemporer dan Batik Lukis

Wayang beber merupakan bentuk kesenian kuno yang menyajikan cerita secara sekuensial pada bentangan kertas bergambar, sering disebut sebagai cikal bakal komik (Kumara, 2020). Seiring berjalannya waktu, eksistensi wayang beber mulai terpinggirkan karena format penyajiannya yang statis dan kecenderungan masyarakat menganggapnya sebagai benda

pusaka keramat (Febriana, 2025; Nurcahyono, 2020). Untuk merevitalisasi kesenian ini, pendekatan kontemporer diterapkan. Seni kontemporer tidak terikat pada pakem konvensional masa lalu, melainkan memadukan nilai tradisi dan modernitas (Susanto, 2011; Marianto, 2017). Dalam perwujudan karya, perupa menggeser penggunaan kertas *dhuwang* tradisional ke medium kain dengan teknik batik lukis. Batik lukis merupakan variasi batik kontemporer yang dikerjakan secara ekspresif (*freehand*) di luar pakem simetris tradisional, memungkinkan seniman menyampaikan gagasan visual yang lebih modern dan dinamis (Kusrianto, dalam Dharsono, 2016; Indriana et al., 2024).

4. Tinjauan Visual dan Estetika Karya

Perwujudan karya wayang beber batik ini memadukan beberapa referensi gaya visual. Identitas wayang beber tradisional dipertahankan dengan mengadopsi pakem anatomi dan sudut pandang pewayangan kulit purwa (Grahita et al., 2014). Untuk penyusunan komposisi pada kain panjang, perupa menerapkan prinsip *horror vacui* (ketakutan akan ruang kosong) yang selaras dengan karakter isen-isen pada batik tulis, sebagaimana dipraktikkan oleh seniman wayang beber Faris Wibisono (Wibisono, 2025). Selain visual dua dimensi, karya ini menghadirkan inovasi berupa instalasi audio interaktif berbasis telepon analog, yang menyajikan rekaman narasi sebagai pengganti peran dalang tradisional, menciptakan pengalaman apresiasi yang multisensori dan personal. Inovasi ini berbeda dari penciptaan wayang beber kontemporer terdahulu yang umumnya berfokus pada pertunjukan performatif multimedia (Sahid et al., 2025) atau eksplorasi medium grafis (Setyawan, 2020; Febriana, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Perwujudan Karya

A. Alat dan Bahan Wayang Beber

Proses perwujudan karya seni ini dibagi menjadi dua tahapan utama, yaitu penciptaan fisik Wayang Beber Kontemporer dengan teknik batik lukis dan perakitan instalasi audio interaktif. Klasifikasi kebutuhan alat dan bahan

diuraikan secara sistematis dalam tabel di bawah ini:

1. Kompor Listrik



Gambar 4. Kompor Listrik
(Dok. Laila Azzahra Sudjatmiko, 2026)

Alat pemanas elektrik dengan pengatur suhu untuk mencairkan dan menjaga konsistensi lelehan lilin malam agar tetap ideal.

2. Proyektor Mini



Gambar 5. Proyektor Mini
(Sumber: <https://www.voltogroup.com/>)

Alat bantu optik untuk memindahkan sketsa rancangan digital ke atas media kain skala besar demi menjaga presisi proporsi figur.

3. Canting (Klowong no 3 dan 4)



Gambar 6. Canting
(Dok. Laila Azzahra Sudjatmiko, 2026)

Alat utama untuk menorehkan cairan malam pada garis outline (klowong) di atas kain mori.

4. Kuas Busa & Cotton Bud



Gambar 7. Kuas busa dan cotton bud
(Dok. Laila Azzahra Sudjatmiko, 2026)

Aplikator pewarna reaktif; kuas busa digunakan untuk area latar luas, sedangkan cotton bud untuk detail ornamen kecil (coletan).

5. Cup plastik dan botol bekas



Gambar 8. Cup plastik kecil
(Dok. Laila Azzahra Sudjtmiko, 2026)

Wadah praktis untuk meracik, melarutkan, dan menyimpan sediaan warna cair siap pakai agar efisien dan aman dari risiko tumpah.

6. Panci



Gambar 9. Panci
(Sumber: <https://logamjawa.com/>)

Bejana logam besar untuk merebus kain pada tahap pelorodan guna meluruhkan sisa malam perintang warna.

7. Gawangan Kain



Gambar 10. Gawangan Kain
(Dok. Laila Azzahra Sudjtmiko, 2026)

Kerangka tiang kayu untuk membentangkan kain mori agar tetap tegang dan rata selama proses pencantingan ruang padat.

8. Kain Mori Primisima



Gambar 11. Kain Mori Primisima
(Dok. Laila Azzahra Sudjtmiko, 2026)

Media dasar berbahan serat katun murni berkualitas tinggi dengan tenunan rapat, berdaya serap maksimal untuk detail stilasi figur.

9. Lilin/Malam



Gambar 12. Lilin/Malam
(Dok. Laila Azzahra Sudjtmiko, 2026)

Material perintang rekatm(paduan lilin, resin, lemak) untuk mengunci siluet tokoh dan mencegah perembesan warna.

10. Pewarna Remasol & Waterglass



Gambar 13. Pewarna Remasol
(Dok. Laila Azzahra Sudjtmiko, 2026)

Zat warna sintesis reaktif (variasi warna: R4B, O3R, coklat, hitam, dll.) dan natrium silikat sebagai larutan fiksasi pengunci warna.

B. Alat dan Bahan Audio Interaktif

1. Telepon Analog Panasonic KX-TS505MX



Gambar 14. Telepon analog
(Dok. Laila Azzahra Sudjtmiko, 2026)

Perangkat telekomunikasi fisik yang dimodifikasi menjadi medium output audio melalui speaker bawaan pada *handset*

2. DFPlayer Mini & MicroSD 2 GB



Gambar 15. DFPlayer Mini

(Sumber: <https://digiwarestore.com/>)

Modul pemutar audio digital dan kartu memori penyimpan berkas suara narasi dalam gending Banyumasan.

3. Hook Switch & Push Button



Gambar 16. Hook Switch

(Sumber: <https://www.indiamart.com/>)

Saklar mekanis sebagai auto-trigger audio saat gagang telepon diangkat oleh audiens, serta pemicu kendali manual sirkuit.

4. Baterai 18650 & Slot Baterai

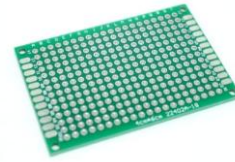


Gambar 17. Baterai 18650

(Dok. Laila Azzahra Sudjatkiko, 2026)

Sumber daya Li-ion *rechargeable* mandiri agar sistem instalasi portabel tanpa ketergantungan konstan pada stopkontak dinding.

5. PCB Dot Matrix & Breadboard



Gambar 18. PCB Dot Matrix
(Sumber: <https://www.lazada.co.id/>)

Papan purwarupa sementara (*breadboard*) dan papan sirkuit permanen (PCB) untuk merangkai komponen elektronik.

6. Kabel *jumper*, solder dan timah solder



Gambar 19. Kabel *Jumper*
(Dok. Laila Azzahra Sudjatkiko, 2026)

Pena pemanas, kawat timah lebur rendah, dan kabel penghubung arus/sinyal antar komponen kelistrikan secara permanen.

2. Struktur Pendukung & Penyajian Karya

1. Seligi kayu & Pedestal Balok



Gambar 20. Seligi
(Dok. Laila Azzahra Sudjatkiko, 2026)

Batang kayu struktural penggulung kain wayang beber (250x100 cm) serta meja balok penyangga unit telepon analog interaktif

2. Kembang setaman & dupa



Gambar 21. Kembang Setaman
(Sumber: <https://www.kompasiana.com/>)

Unsur organik (mawar, melati, kenanga) dan media aromatik bakar untuk memberikan stimulasi sensorik-olfaktori berlatar kultural jawa

3. Hasil Penciptaan Karya

1. Karya 1



Gambar 22 Karya 1, "Catatan Buat Emak"
(Dok. Laila Azzahra Sudjarmiko, 2026)

Judul : Catatan Buat Emak
Media : Batik lukis dan Instalasi
Ukuran : 250 cm x 100 cm
Tahun : 2026

Deskripsi :

A. Jagong 1.

Di bawah langit Dukuh Paruk yang selalu gersang, masa kecilku pernah mengalir sejuk air pancuran. Aku, Rasus, Warta, Darsun, lahir dari rahim kemiskinan yang sama, di atas tanah kapur yang membatu. Dalam ingatanku, dukuh paruk dan warga puaknya, memikul paham yang sama. *Nrimo ing pandum*. Setidaknya, itu yang kupegang. Malam petaka tempe bongkreng menjadi hutang yang harus kubayar seumur hidupku. Belasan nyawa yang tumbang, termasuk emak dan bapak yang melepaskan napas terakhirnya disisiku. Anganku menguap bersama kepulan asap, diam dan menerima semuanya. *Nrimo ing pandum*. Toh, aku tidak bisa mengubah apa yang sudah digariskan oleh leluhurku. Termasuk, menjadi seorang ronggeng.

B. Jagong 2

Darah yang mengalir di tubuhku rupanya menyimpan garis takdir yang tak bisa mengelak dari kehendak alam Dukuh Paruk. Indang ronggeng yang bersarang memaksaku masuk ke dalam sangkar pingitan bahkan sebelum dadaku sempat tumbuh. Tubuh penurut ini lantas dikurung, diusap, dan dipersiapkan layaknya seekor domba persembahan bagi dahaga adat yang lama mati suri. terciium pekat di ingatanku, malam pemandian ritual di pekuburan Ki Secamenggala, ketika air kembang yang dingin menusuk tulang di bawah rapalan mantra Nyai Kartareja dan tatapan mata orang-orang tua yang menyala oleh gairah kebatinan. Namun, kesucian magis itu runtuh berantakan menjadi transaksi yang culas pada malam bukak klambu, di mana kesucianku sebagai perempuan tidak lebih dari barang dagangan yang diperebutkan di atas tikar pandan. Di bawah selembur kelambu yang pengap, keperawananku digadaikan kepada lelaki asing penawar ringgit tertinggi, melumat habis sisa kepolosanku dan mengubur dalam-dalam secuil harapan cinta yang pernah kutitipkan pada tatapan mata Rasus.

C. Jagong 3

Kini, tetabuhan calung telah bertalu membelah kesunyian malam, dan aku berdiri di atas panggung penayuban dengan sepasang selendang sutra yang berkibar seperti sayap-sayap burung malam. Aku telah sepenuhnya menjelma menjadi Ronggeng Dukuh Paruk; kiblat berahi dan puncak kepuasan spiritual bagi setiap lelaki yang dahaga di tanah gersang ini. Ketika kendang mulai memicu denyut nadi, tubuhku bergerak bukan lagi atas kemauanku sendiri, melainkan dituntun oleh indang yang merayap di bawah kulit, memaksa sepasang mataku berkedip manja dan bibirku mengulas senyum pemikat yang palsu. Orang-orang bersorak, melemparkan keping uang ke dalam kembenu, memuja diriku sebagai titisan dewi yang membawa kembali kesuburan pada tanah moyang mereka. Tetapi di balik wewangian kemenyan, riuh saweran, dan gemerlap malam yang semu, aku sadar sesadar-sadarnya bahwa jiwaku telah runtuh dan tergadai seutuhnya pada papan sungsang adat pedukuhan; aku adalah milik semua orang, kecuali milik diriku sendiri.

2. Karya 2



Gambar 23. Karya 2, "Lintang Kemukus Dini Hari"
(Dok. Laila Azzahra Sudjatmiko, 2026)

Judul : Lintang Kemukus Dini Hari
Media : Batik lukis dan Instalasi
Ukuran : 250 cm x 100 cm
Tahun : 2026
Deskripsi :

A. Jagong 1

Sering kali aku duduk termenung di pelataran, membiarkan embun Dukuh Paruk meresap ke dalam pori-poriku, dan bayangan Rasus kembali menyusup ke dalam rongga dada. Tangannya yang kasar, wangi keringatnya yang bercampur tanah lempung, semua itu adalah gambaran surga yang paling sederhana bagiku. Namun Dukuh paruk sepanjang zaman mengajarkan, kehidupan adalah “pakem”, manusia tinggal menjadi pelaku-pelaku yang bermain atas kehendak dalang. Maka barangkali, kepergian Rasus dan jiwa ronggeng dalam tubuhku bersemayam atas kehendak dalang pula. Aku ingin lari. Sungguh, aku hanya ingin menjadi wanita somahan, perempuan biasa yang menanak nasi di dapur berjelaga, menyapu halaman, dan menunggu suaminya pulang dari ladang. Namun, angan-angan itu hanyalah selembur daun kering yang remuk diinjak takdir. Setiap kali kudengar bunyi calung bertalu, bayangan wajah-wajah kaku orang tuaku dan belasan nyawa yang melayang akibat racun tempe bongkreng kembali mencekik leherku. Aku adalah tebusan. Tubuhku, keluwesanku, dan kerling mataku di bawah temaram petromaks bukanlah milikku, melainkan milik kutukan desa ini. Menjadi ronggeng adalah caraku membayar utang darah moyangku kepada Dukuh Paruk. Hatiku yang beku hanya sedikit mencair ketika kudekap Goder, bayi merah yang bukan darah dagingku. Saat jemarnya menggenggam dadaku, di sanalah aku merasa utuh. Di mata Goder, aku bukanlah ronggeng pemuas berahi sedesa, aku hanyalah seorang ibu.

B. Jagong 2.

Lalu angin dari luar perbukitan mulai meniupkan aroma yang asing. Laki-laki itu datang, Pak Bakar namanya. Ia membawa kata-kata yang terlalu besar untuk ukuran telinga orang Dukuh Paruk, mengubah bau kemenyan dusun kami menjadi bau keringat dan amarah. Perayaan kemerdekaan Agustus tiba, dan kampung kami yang terpencil mendadak berkalung spanduk-spanduk merah yang menyala seperti bunga waru gugur di musim kemarau. Calung dan gendang kami ditarik dari panggung ritus kesuburan menuju panggung-panggung rapat yang riuh dan asing. Dukuh Paruk seolah sedang duduk di puncak dunia. Aku menari dari satu panggung ke panggung lain, disoraki oleh ribuan mulut yang meneriakkan kemarahan yang tak kumengerti. Di atas sana, ronggeng mencapai puncak kejayaannya. Uang mengalir, nama Dukuh Paruk berkibar. Tapi di balik bedak tebalku, aku merasa kerdil. Aku menari bagai boneka kayu yang dipaksa meliuk oleh tangan-tangan tak kasat mata, menghibur orang-orang yang matanya menyala oleh api yang bukan milik leluhur kami.

C. Jagong 3.

Api kemarahan yang ditanam Pak Bakar di tahun 1965 itu akhirnya memanen badai. Dukuh Paruk yang dungu perlahan berubah. Orang-orang mendongak dengan rahang mengeras. Hingga malam jahanam itu benar-benar jatuh membungkus desa kami. Langit merah pekat oleh jilatan api. Mataku menatap jauh ke arah kuburan. Ki Secamenggala, pusat napas kebatinan yang membesarkan kami, dihancurkan hingga tak bersisa. Gumpalan kemenyan dan nisan itu rata dengan tanah. Tangan-tangan kasar menyeret tubuhku, melucuti segala kehormatan ronggeng yang bertahun-tahun kupanggul. Aku dan kawan-kawanku digiring seperti hewan ternak menuju penjara yang dingin. Dari kejauhan, melalui celah debu dan asap yang menyengat, aku melihat rumah-rumah bambu Dukuh Paruk berderak dan runtuh dimakan api. Luluh lantak. Tubuhku gemetar dalam bisu. Ronggeng Dukuh Paruk telah mati, hangus bersama satu-satunya tanah yang mengenali keringat dan air mataku.

3. Karya 3



Gambar 24. Karya 3, "Jantera Bianglala"
(Dok. Laila Azzahra Sudjatmiko)

Judul : Jantera Bianglala
Media : Batik lukis dan Instalasi
Ukuran : 250 cm x 100 cm
Tahun : 2026
Deskripsi :

A. Jagong 1

Tanah kapur Dukuh Paruk kembali kerontang, seolah kejayaan yang pernah mampir beberapa tahun lalu hanyalah mimpi sesaat sebelum tersapu badai. Rumah-rumah yang sempat bersolek kini kembali menjadi gubuk-gubuk reot yang menunduk pasrah di bawah terik matahari. Abu sisa kerusakan itu memang telah tersapu angin, tetapi kemiskinan kembali merengkuh kami dengan pelukan yang lebih dingin. Malam itu, di langit yang bersih, sebuah bulan pucat menggantung, terkurung dalam lingkaran cahaya yang muram, sebuah jantera bianglala. Orang-orang tua di pedukuhan ini percaya, Ia adalah sasmita alam, sebuah pertanda buruk bahwa lumbung akan kosong dan air mata akan tumpah. Ia adalah isyarat datangnya masa-masa paling pekat bagi kawula alit bernasib jelata seperti kami.

B. Jagong 2

Dua tahun yang bisu di balik tembok lembap penjara di kota Eling-eling telah membunuh separuh jiwaku. Aku diizinkan pulang ke Dukuh Paruk, tetapi ronggeng di dalam ragaku telah lama mati, membusuk bersama trauma yang menancap hingga ke sumsum tulang. Aku tak lagi sudi melenggok, apalagi menyerahkan tubuhku pada sembarang laki-laki yang melempar koin. Namun, di mata Nyai Kartareja, aku tetaplah seonggok daging berlapis emas. Dengan liat ia terus berusaha menjajakanku, berniat melemparkanku ke dalam pelukan Pak Marsusi yang liurnya tak pernah kering. Di tengah rasa muak yang mencekik itu, ia datang. Bajus. Seorang lelaki kota yang membawa tutur kata lembut dan tatapan yang

tidak menelanjangi. Berhari-hari berdekatan, tak sekalipun tangan Bajus mencoba menjamahku. Sikapnya begitu luhur, mengusap air mataku tanpa menuntut berahi. Tiba-tiba saja, dari tanah hatiku yang sudah tandus, tumbuh secercah tunas harapan. Mungkinkah akhirnya Bajus yang akan menjadi jawaban dari doaku untuk menjadi wanita somahan? perempuan terhormat yang hidup merawat suami dalam kehangatan rumah tangga?

C. Jagong 3

Namun, jantera bianglala di langit Dukuh Paruk tidak pernah berbohong. Dunia nyatanya terlalu bengis untuk perempuan sepertiku. Tunas harapanku diremukkan dengan cara yang paling keji. Bajus, lelaki yang kupuja sebagai pangeran penyelamat itu, rupanya tak lebih dari seorang tengkulak yang memelihara ayam untuk disembelih pada hari perayaan. Semua kebbaikannya hanyalah modal untuk merawat tubuhku, agar aku pantas disajikan sebagai pelicin ranjang bagi Pak Blengur, atasan yang memegang kendali proyek-proyeknya. Saat kenyataan itu menamparku, bumi terasa amblas. Aku menjerit, menolak mentah-mentah diserahkan layaknya barang rongsokan. Namun Bajus, dengan wajah aslinya yang sedingin iblis, mengancam akan menyeretku kembali ke neraka penjara jika aku membangkang. Malam itu, tubuhku memang selamat, transaksi kotor itu urung terjadi. Tetapi di detik yang sama, tali jiwaku putus. Kewarasanku rontok berkeping-keping, lenyap ditelan kegelapan. Aku tak lagi mengenali diriku, tak lagi mengenali dunia yang meludahiku bertubi-tubi. Hingga akhirnya sebuah tangan yang kasar namun tak asing meraihku dari dasar jurang kegilaan ini. Rasus. Ia memapah ragaku yang tak lagi bernyawa, membawaku ke rumah sakit jiwa, merawat sisa-sisa raga dari seorang perempuan yang kemanusiaannya telah diisap habis oleh zaman.

4. Display Karya Pada Ruang Pameran



Gambar 25. Display pada ruang pameran
(Dok. Laila Azzahra Sudjatmiko, 2026)



Gambar 26. Pemasangan dupa
(Dok. Laila Azzahra Sudjatmiko, 2026)

Penyajian karya di ruang pameran diatur dalam tata letak kurvalinier setengah lingkaran, menyajikan ketiga gulungan secara kronologis dari kiri ke kanan. Setiap unit kain disangga kokoh oleh seligi kayu terarah. Tepat di depan setiap panel adegan, ditempatkan struktur pedestal balok yang menampung modifikasi pesawat telepon analog interaktif. Taburan kembang setaman diletakkan di dasar pedestal dan dupa aromatik dibakar di dekat tiang pemancang. Konfigurasi spasial ini dirancang untuk menstimulasi pengalaman multisensori imersif bagi pengunjung, menggabungkan visualisasi estetika seni rupa padat (*horror vacui*), narasi auditori dalang, serta atmosfer olfaktori sakral khas pedesaan Jawa kuno

C. Evaluasi Karya

Tahapan evaluasi bertindak sebagai mekanisme validasi kelayakan ide artistik, pengukuran nilai estetika, serta pematangan perwujudan final. Uji validasi ahli dilakukan secara langsung bersama Bapak Indra Suroinggeno (Trias Indra Setiawan), seorang pakar, seniman, sekaligus pemrakarsa Museum Wayang Beber Sekartaji di Bantul, Yogyakarta. Hasil telaah kritis dikelompokkan ke dalam tiga parameter utama:

1. Apresiasi Aspek Konseptual

Evaluator memberikan penilaian sangat tinggi terhadap keberhasilan implementasi metode alih wahana sastra ke seni rupa. Pengolahan fragmen cerita tragis tragedi

kemanusiaan tahun 1965 ke dalam pembagian sekuensial (pejagong) dinilai sukses menyampaikan pesan moral yang kuat untuk mendukung masyarakat kontemporer.

2. Kritik dan Masukan Teknis-Visual

Detail Karakteristik Medium: Evaluator mencatat adanya kelemahan minor pada ketajaman detail warna dan kepresisian bentuk garis anatomi tokoh. Kelemahan ini dipahami secara objektif sebagai konsekuensi dari penggunaan teknik *wax-resist* batik lukis yang memiliki batas toleransi detail berbeda dengan teknik melukis manual tradisional di atas kertas/kain klasik.

o Komposisi Lanskap

Disarankan untuk memperkaya elemen latar belakang dengan menambahkan visualisasi pepohonan dan lanskap khas pedesaan Jawa guna memperkuat kedalaman ruang gambar.

o Akselerasi Pesan Politik

Evaluator merekomendasikan penambahan simbol bendera Merah Putih secara visual pada lembar karya kedua untuk menegaskan kontekstualisasi peristiwa sejarah gejolak politik 1965 secara eksplisit.

3. Kesimpulan Nilai Kebaruan

Secara keseluruhan, evaluator menyimpulkan bahwa modifikasi penciptaan dengan mengadopsi teknik batik lukis pada medium kain berskala panjang merupakan wacana baru (kebaruan/*novelty*) dan terobosan eksperimental yang segar. Walaupun posisinya dinilai berada di irisan batas antara lukisan murni dan alat peraga pertunjukan tradisional, inovasi medium ini dinilai sangat representatif untuk merevitalisasi dan mengenalkan kembali eksistensi kesenian klasik Wayang Beber kepada generasi modern.

SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya alih wahana trilogi novel Ronggeng Dukuh Paruk ke dalam tiga gulungan wayang beber kontemporer (Catatan Buat Emak, Lintang Kemukus Dini Hari, dan Jantera Bianglala) berhasil merepresentasikan tragedi dan eksploitasi tokoh Srintil melalui perpaduan teknik batik lukis berkarakter visual *horror vacui* dan instalasi audio telepon analog bersistem *auto-trigger*. Keberhasilan proses eksperimentasi artistik yang memadukan teknik

kriya tradisional dan perakitan elektronik ini tidak hanya merevitalisasi eksistensi wayang beber, tetapi juga membuktikan bahwa narasi sastra Nusantara berpotensi besar ditransformasikan menjadi pengalaman apresiasi multisensori yang intim dan relevan bagi audiens modern. Berangkat dari capaian tersebut, penelitian dan penciptaan seni selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi tokoh-tokoh literatur marjinal lainnya serta mengkaji lebih jauh integrasi kesenian tradisional dengan teknologi yang lebih mutakhir, sehingga dapat terus melahirkan karya-karya inovatif bernilai estetis, historis, dan edukatif yang mampu menjembatani generasi muda dengan kekayaan warisan budaya bangsa

REFERENSI

- Abrams, M. H. 1999. *A Glossary of Literary Terms* (7th ed.). USA: Heinle & Heinle.
- Budiarti, E. 2020. “Lakon Mintaraga ke Sang Indrakila Resi Kajian Alih Wahana (The Play of Mintaraga to Sang Indrakila Resi: Study of a Change from One Type of Art to Another)”. *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, Vol. 4 No. 1, pp. 22-39.
- Collingwood, R. G. 1958. *The Principles of Art*. UK: Oxford University Press. (Original work published 1938).
- Fanani, M. Y., Putri, S. O., Febrianti, S., Triana, D., & Zulfikar, M. F. 2025. “Konsep Dasar Alih Wahana dan Implementasi di Sekolah”. *Multatuli: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1 No. 02, pp. 120-133.
- Fatony, A. D. 2022. *Analisis Nilai Budaya dalam Novel Sang Keris Karya Panji Sukma* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI Pacitan).
- Gozali, A. 2016. *Anatomi Wayang Beber Gaya Pacitan* [Laporan penelitian tidak diterbitkan]. Surakarta: ISI Surakarta.
- Grahita, B., & Komma, T. 2014. “Identification Of The Character Figures Visual Style In Wayang Beber Of Pacitan Painting”. *International Journal of Asia Digital Art and Design Association*, Vol. 18 No. 3, pp. 40-47.
- Ignaningrattu, F. 2022. *Perancangan Karya Beber Dan Naskah Wayang Beber Priangan Lakon Kamandaka* [Skripsi/Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Yogyakarta: Repositori ISI Yogyakarta.
- Indriana, N., & Nisa, I. F. 2024. “Peningkatan Brand Awareness 'Batik Lukis Handmade' Melalui Rebranding Dan Digital Marketing”. *Mafaza: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4 No. 1, pp. 55-67.
- Khairani, P. D., Al Fajr, R., Manalu, S., Arifin, J., & Susiawati, I. 2025. “Peran Linguistik Terapan dan Penerjemahan dalam Praktik Pembelajaran Bahasa Arab”. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, Vol. 6 No. 3, pp. 273-287.
- Kumara, S. B. 2020. *Pengembangan Bentuk Visual Wayang Beber dalam Karya Seni Batik* [Masters thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Yogyakarta: Repositori ISI Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/6829/>
- Kumara, S. B. 2020. “Transformasi Wayang Beber dalam Batik Lukis”. *Ikonik: Jurnal Seni dan Desain*, Vol. 2 No. 2, pp. 51–60. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v2i2.733>
- Listianingsih, D. 2021. *Pelestarian Budaya Wayang Beber di Masyarakat Lokal Pacitan Tahun 1980-2010* [Skripsi, STKIP PGRI Pacitan]. Pacitan: Repositori STKIP PGRI Pacitan. repository.stkippacitan.ac.id
- Museum Ranggawarsita. (2026). “Museum Wayang Beber Sekartaji” diunduh pada Tanggal 10 Juli 2026, dari <https://pameranbersama.ranggawarsitamus>

- eum.id/en/museum-wayang-beber-sekartaji/
- Nugraha, F. N. S. 2024. *Alih Wahana Cerpen "Anjing-Anjing Menyerbu Kuburan" Karya Kuntowijoyo Menjadi Naskah Monolog* (Doctoral dissertation, Universitas Kuningan).
- Nurchayono, W. 2020. "Analisis Struktur, Tekstur dan Permasalahan Politis Wayang Beber Jaka Kembang Kuning". *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, Vol. 17 No. 2, pp. 98-110.
- Pramudia, D. D. 2026. *Alih Wahana dalam Novel Ancika Dia yang Bersamaku 1995 ke Film dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA* [Skripsi].
- Putra, A. P., & Setiawan, B. 2022. "Analisis Marginalisasi dan Diskriminasi Tokoh Nyai Ontosoroh dalam Roman Bumi Manusia Karya Pramoedya Ananta Toer". *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, Vol. 1 No. 2, pp. 1-10.
- Rini, P. C. 2019. "Interpretasi Feminisme Tokoh Nyai Ontosoroh dalam Novel Bumi Manusia Tulisan Pramoedya Ananta Toer pada Komposisi Musik Ontosoroh Karya Peni Candra Rini". *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, Vol. 17 No. 1, pp. 27-36. diunduh pada Tanggal 10 Juli 2026, dari <https://jurnal.isiska.ac.id/index.php/gelar/article/view/2598>
- Sahid, N., Sukistono, D., Arisona, N., Lephen, P., Farid Sathotho, S., & Wibono, J. C. 2025. "Penciptaan Wayang Beber Kontemporer Sang Jendral dan Relevansinya Bagi Pendidikan Karakter". *Jurnal Panggung*, Vol. 35 No. 1, pp. 1-24. <https://doi.org/10.26742/panggung.v35i1.3753>
- Sari, E. M., Ramadhani, N. K., Jannah, D. R., & Nabil, A. A. 2024. "Declining Literacy Interest in the Era of Disruption: A Qualitative Study on the Influence of Digital Media on Public Reading Habits: Menurunnya Minat Literasi di Era Disrupsi: Studi Kualitatif tentang Pengaruh Media Digital terhadap Kebiasaan Membaca Masyarakat". *Journal of Society and Development*, Vol. 4 No. 1, pp. 45-54.
- Setyawan, F. E. 2020. *Perancangan Komik Cetak Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah* [Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Yogyakarta: Repositori ISI Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/6168/>
- Siringoringo, Y. N., Nasution, I., & Lubis, H. S. 2024. "Fakta Cerita dalam Novel 'Lebih Senyap dari Bisikan' karya Andina Dwifatma: Struktur Robert Stanton". *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, Vol. 6 No. 1, pp. 25-37.
- Sugihartono, R. A., Harpawati, T., & Rianto, J. 2019. "Pengembangan 'Wayang Beber Babad Majapahit' Lakon 'Jayakatong Mbalela'". *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, Vol. 17 No. 2, pp. 129-140. <https://doi.org/10.21831/imaji.v17i2.26404>
- Sulardi, R. M. 1953. *Printjening Gambar Ringgit Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tiara, E. R. 2023. *Aspek Moral dalam Novel Orang-Orang Biasa Karya Andrea Hirata dan Implikasinya pada Pembelajaran Sastra di SMA*.
- Wallas, G. 1926. *The Art of Thought*. New York, NY: Harcourt, Brace and Company.
- Wulandari, A. 2022. *Batik Nusantara: Makna filosofis, cara pembuatan, dan industri batik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Zidna, M. K. M. 2022. *Upaya Pengembangan dan Pelestarian Wayang Beber Pacitan*

Tahun 2002-2015 M [Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta]. Yogyakarta: Digilib UIN Sunan Kalijaga. diunduh pada Tanggal 10 Juli 2026, dari <https://digilib.uinsuka.ac.id/id/eprint/54054/>