
INTERSEKSI PENDIDIKAN, BUDAYA, DAN POLITIK DALAM MEDIA WAYANG KULIT DI INDONESIA

Wasisto Raharjo Jati

Pusat Riset Politik – Badan Riset dan Inovasi Nasional (PRP-BRIN)

wasisto.raharjo.jati@brin.go.id

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis instrumentasi wayang kulit sebagai pilar kekuasaan Orde Baru. Memaknai wayang kulit dalam realitas tidak hanya dimaknai seni saja, tetapi juga wayang kulit sebagai cara melihat ritus perilaku politik Jawa. Analisa penelitian ini menggunakan cara pikir Barthesian yakni mitologi dan linguistik dalam mendedah instrumentasi kuasa. Hasilnya menunjukkan bahwa beringin dan Semar adalah dua kata kunci dalam melihat hegemoni kuasa itu berjalan dalam seni wayang kulit. Semar kemudian dipersonifikasikan dengan sosok Soeharto dan beringin disimbolkan sebagai kekuasaan yang kukuh dan mengakar kuat.

Kata kunci: linguistik; mitologi; politik; semiotika; wayang kulit

THE INTERSECTION OF EDUCATION, CULTURE, AND POLITICS WITHIN INDONESIAN SHADOW PUPPETS

Abstract

This paper aims to analyze instrumentation puppet as a pillar of the New Order. Understanding the puppet in reality not only understood as the art, but also as perspective of seeing political behavior. Analysis of this study use Barthesian perspective namely linguistic and mythology. The results showed that the Banyan and Semar are two key words in viewing power hegemony that runs in the puppet arts. Semar later personified by the figure of Soeharto and banyan understood strong power that rooted in public.

Keywords: *linguistic; mythology; politic; puppet; semiotic*

I. PENDAHULUAN

Perbincangan mengenai wayang kulit dalam konstelasi sosial dan politik Indonesia sangatlah inheren dengan dinamika masyarakat Indonesia. Wayang kulit secara literal berasal bayang-bayang hitam yang memiliki sifat refleksiologi dengan nilai, sikap, dan perbuatan manusia dalam sehari-hari. Adapun karakter wayang kulit yang diciptakan sejatinya adalah baik-buruknya manusia yang tercermin dalam setiap visualisasi fisik yang ditampilkan seperti halnya *buta kala*, *dewa*, *ksatria*, *jelata*, maupun *punakawan* dimana semuanya tersebut merupakan personifikasi diri pribadi dalam sebuah narasi di balik layar. Hal tersebut bisa

Naskah masuk : 13-03-2023; Revisi akhir : 09-11-2023; Disetujui terbit : 15-11-2023

terindikasikan dengan varian ragam fisik wayang kulit mulai dari bentuk warna kulit, wajah, maupun ciri fisik lainnya. Hitam adalah ciri kesatria yang memiliki pendirian teguh dan mampu untuk menjadi pembela kebenaran. Merah maupun hijau keungunan adalah watak angkara murka yang mencerminkan adanya kebathilan. Ciri fisik lainnya seperti kaki pincang, tangan dimasukkan dalam saku, maupun ciri fisik merupakan bentuk implikasi amar perbuatan manusia selama di dunia sehingga mendapatkan hukuman fisik seperti itu. Maka pada intinya dunia wayang kulit adalah bayang-bayang dunia manusia dalam bentuk seni, budaya, maupun filosofis tentang perjalanan hidup yang digambarkan secara simbolis dan estetik. Wayang kulit adalah representasi dari kehidupan mikrokosmos manusia yang sejatinya

Epos cerita wayang kulit kemudian sangatlah melekat pada diri manusia terutama soal ajaran kehidupan yang ditampilkan. Oleh karena itulah, cerita atau lakon kolosal pewayangkulitan seperti Mahabharata dan Ramayana sangatlah melekat dalam pemahaman orang Jawa pada khususnya. Kondisi tersebut kemudian menjadikan politik simbol yang diambilkan dari cerita wayang kulit sangatlah relevan dalam masyarakat Jawa. Ada relasi batiniah yang mengikat bagi masyarakat Jawa untuk menjadikan kisah wayang kulit sebagai bentuk refleksi maupun karma dalam kehidupan. Relasi tersebut kemudian berusaha untuk diabadikan dalam berbagai bentuk semiotika-semiotika sosio budaya baik dalam ritus, tradisi, maupun upacara budaya lainnya (Sastroatmojo, 2006). Simbolisme tersebut diharapkan agar sesuai dengan nasib tokoh wayang kulit tersebut dapat memberikan efeknya pada manusianya tersebut. Dari pemberian nama anak berdasarkan nama wayang kulit, tradisi berdasarkan nama wayang kulit, pemberian nama jalan, dan lain sebagainya mengisyaratkan bahwa wayang kulit adalah piranti efek untuk menyampaikan simbol, pendidikan, maupun ritus kepada khalayak luas yang berimplikasi pada pemenuhan rasa psikis.

Adapun relasi wayang kulit dan politik sebagaimana yang ingin diangkat dalam tulisan ini mengemban dua fungsi utama yakni sebagai sarana komunikasi politik maupun sarana legitimasi politik pemerintah (Jati, 2013). Dalam tujuan pertama, penguasa senantiasa untuk mengidentifikasikan dirinya dengan sosok wayang kulit untuk menambah pamor dan wibawa kekuasaannya sehingga pada akhirnya wayang kulit juga bertujuan untuk memperkuat propaganda politik. Secara historis, para raja-raja zaman kerajaan Hindu-Buddha selalu saja dikaitkan dengan sosok dewa-dewa Trimurti baik itu Syiwa, Brahma, maupun Wisnu yang kemudian disimbolisasikan dalam bentuk wayang kulit Krisna, Semar, Batara Guru dan lain sebagainya (Ricklefs, 2008). Adanya personifikasi raja dengan dewa tersebut tidak terlepas dari konsep dewa-raja yakni raja sebagai bentuk titisan dewa yang turun dunia untuk memerintah manusia. Konsep dewa-raja itu pulalah yang kemudian menurunkan konsep *sabdo pandhito ratu* dimana perkataan raja selalu benar dan tidak dibantah kesahihannya.

Figur yang jamak menjadi simbolisme wayang kulit adalah wayang kulit Batara Guru yang merupakan titisan dari Dewa Siwa, sang penguasa kahyangan dan raja para dewa. Maka tidaklah mengherankan, apabila perwujudan Batara Guru dalam relief ukiran para raja di zaman Kerajaan Hindu-Buddha juga beraneka ragam seperti halnya Batara Guru bertangan empat, Batara Guru terbang, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, simbolisme raja dengan wayang kulit Batara Guru diharapkan ketika meninggal sendiri dapat *moksa* menjadi

dewa seperti semula. Adanya simbolisme raja dengan dewa melalui simbolisasi wayang kulit secara jelas digunakan untuk memperkuat propaganda politik di mata rakyatnya. Melalui media tersebut, raja ingin memperkuat legitimasi politik maupun legitimasi karismanya untuk menjadi penguasa maupun patron bagi rakyatnya dengan propaganda politis tersebut (Jati, 2020). Diharapkan dari adanya simbolisme tersebut, masyarakat sendiri akan mengakui kepemimpinannya dan menuruti segala perintahnya tersebut. Sosok Batara Guru yang diciptakan sebagai dewa sempurna “diharapkan” *mentes* pada sifat dan karakter raja dalam pemerintahannya kelak maupun dalam melindungi negara dari ancaman musuh.

Adapun sebagai bentuk sosialisasi program kebijakan, pertunjukan wayang kuli semalam suntuk dianggap media sosialisasi efektif kepada rakyat. Cerita wayang kulit sendiri pada dasarnya adalah pengungkapan masalah politik keseharian yang berusaha untuk dimetaforakan dalam bentuk bayang-bayang. Pertunjukan siluet tersebut sebenarnya bermakna untuk memberikan gambaran baik buruknya suatu perbuatan jika dilakukan. Peran dalang sebagai aspirator, motivator, agitator dalam setiap penyampaian sosialisasi kebijakan menjadi urgen dan signifikan dalam mensisipkan setiap pesan politis untuk setiap plot cerita yang ingin diungkapkan. Hal itulah yang kemudian menimbulkan adanya efek sugestif dan persuasif kepada masyarakat untuk mengikuti, melaksanakan, dan menaati setiap pesan politik yang disampaikan oleh dalang. Pola sosialisasi pesan politik wayang kulit sebenarnya sudah dilakukan sejak zaman Walisongo untuk melakukan dakwah kepada masyarakat dengan melakukan komodifikasi terhadap lakon wayang kulit agar bisa dikontekskan dengan misi dakwah Islam yang diemban Walisongo (Sutiyono, 2010). Maka seiring dengan intensnya pesan politik yang disisipkan oleh sang dalang membuat pakem cerita wayang kulit maupun gaya busana (*gagrag*) wayang kulit sendiri yang kemudian dunia pakeliran menjadi variatif seperti wayang kulit *beber* yang menceritakan kepahlawanan dan nilai-nilai filosofis pertarungan Pandawa dan Kurawa, wayang kulit pahlawan yang menceritakan sisi-sisi heroisme para pahlawan kemerdekaan Indonesia selama perang kemerdekaan, wayang kulit *mbeling* yang digunakan sebagai media pengkritik pemerintah, dan lain sebagainya. Maka dari kedua tujuan tersebut baik sebagai media propaganda/symbolisme politik maupun media sosialisasi politik, setidaknya kita bisa melihat betapa efektif dan strategisnya sosok kesenian wayang kulit di mata penguasa politik (Clark, 2008).

Pertama, tujuannya sebagai fungsi penambah legitimasi dan karismatik seorang pemimpin dalam berkuasa. Kedua, adalah simbolisasi kuasa untuk memperkuat pamor kuasa dalam memerintah. Terkait dengan urusan pamor tersebut, dalam pakem kuasa Jawa sangatlah terkait dengan konsep *wahyu* (Surbakti, 2008). Sosok wayang kulit sebagai *wahyu* seperti dalam kasus Batara Guru seringkali digunakan untuk mendapatkan rekognisi dan loyalitas publik mengenai determinisasi kepemimpinannya kelak. Maka kontestasi mengenai kepemilikan sosok wayang kulit agar menjadi personifikasi diri diantara para elite menjadi sangat sengit. Sosok Semar biasanya ditujukan kepada para pemimpin yang bisa mengayomi dan memberikan suri tauladan baik, sosok Arjuna diberikan kepada para pemimpin yang tergoda pada perempuan, maupun sosok Kala ditujukan kepada pemimpin yang lalim kepada rakyat.

Metode pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif berbasis kepustakaan. Metode ini dipilih dikarenakan basis data yang digunakan dalam penelitian sebagian besar menggunakan data sekunder relevan seperti buku, jurnal ilmiah, prosiding seminar, maupun artikel ilmiah relevan yang mendukung dengan penelitian ini (Zed, 2004). Khususnya mengenai pembahasan mengenai relasi wayang kulit dan politik beserta faktor pragmatisme sosio-politik yang menyertainya.

Tulisan ini akan memfokuskan diri terhadap relasi wayang kulit dan politik di zaman Orde Baru dengan ditambah relasi wayang kulit dan politik pada masa *post* Orde Baru. Adapun alasan dibalik dipilihnya fokus pada pemerintahan Orde Baru dikarenakan cerita-cerita wayang kulit yang berasal dari *kitab babon* seperti halnya Mahabharata maupun Ramayana dikomodifikasikan menjadi ajang propaganda politis terhadap kebijakan-kebijakan pusat yang digulirkan oleh Orde Baru seperti Keluarga Bencana (KB), Repelita, Panca Usaha Tani, Kelompencapir, maupun lain sebagainya. Adapun pembahasan dalam tulisan ini akan dibagi dalam beberapa sub pembahasan yakni. 1) pembahasan wayang kulit sebagai bentuk semiotika politik, 2) relasi historis antara wayang kulit dan politik, 3) politik personifikasi elite dan komodifikasi politis cerita (lakon) wayang kulit, dan 4) kesimpulan.

II. PEMBAHASAN

A. Wayang Kulit sebagai Entitas Semiotika Politik

Pemahaman semiotika dalam ilmu politik memang sangatlah kausalistik terutama pada pemahaman ideologi yang terpaparkan dalam bentuk teks, gambar, maupun simbol ditujukan untuk menentukan atau mengkonstruksi sebuah realitas yang ada. Adapun pengertian semiotika lainnya adalah kajian yang mempelajari tanda sebagai bagian dari tangkapan realitas sosial yang kemudian berusaha untuk diasosiasikan secara individu dan kolektif (Sukendro, 2011). Maka semiotika terkait pula dengan relasi dominasi kuasa tentang cara bagaimana kekuasaan tersebut disimbolkan dan diinterpretasikan. Oleh karena itulah, perbincangan semiotika secara mayoritas berbicara mengenai fenomena maupun dinamika sosial sebagai manifestasi tanda-tanda maupun kode. Setiap orang kemudian pun bisa merepresentasikan gagasan idenya tentang dunia melalui tanda terlepas kebenaran atau kebohongan makna yang dikandungnya (Iswidayati, 2006). Namun yang jelas, komunikasi politik melalui interaksi tanda tersebut mengisyaratkan adanya pesan empiris tentang konstruksi realitas yang berusaha diajukan oleh komunikator kepada komunikan sebagai suatu kebenaran yang sah (Hamad, 2004). Maka, yang perlu digaris bawahi mengenai semiotika sendiri termaktub dalam tiga hal yakni dominasi, representasi kebenaran melalui realitas, maupun perilaku asosiasional.

Adapun persoalan pertama yakni dominasi, dominasi sendiri terkait bagaimana kuasa lambang. Hal itulah yang kemudian menimbulkan adanya kontestasi akan kepemilikan sebuah tanda. Tanda-tanda tersebut bisa berbentuk fenomena alam, seni, lambang budaya, maupun lambang kosmik lainnya. Intinya dari persoalan dominasi ini adalah kekuasaan manusia sebagai bentuk mikrokosmos haruslah terhubung dengan alam yang dilambangkan sebagai makrokosmos (Mulders, 2006). Perilaku tersebut digunakan untuk memperkuat citra dan

pamor kuasa dan juga sebagai bentuk ritus pengkultusan diri terhadap alam yang dilambangkan dalam berbagai bentuk tanda. Dominasi yang diterjemahkan melalui bentuk lambang pada umumnya referensinya berasal dari sosok dewa, binatang, senjata tajam, dan fenomena alam yang melambangkan adanya kedahsyatan kuasa. Pola perlambangan sedemikian tersebut jamak terjadi dalam keseharian seperti lambang negara, bendera, maupun *event-event* tertentu yang membutuhkan lambang. Artinya melalui lambang tersebut, dominasi berusaha untuk dieksibisikan kepada umum sebagai upaya kebutuhan rekognisi akan kuasa yang dimilikinya. Konteks ini memang selaras dengan konsep *Foucaultian* dimana pengetahuan adalah kuasa. Maka dalam konteks ini, lambang sebagai bentuk hasil cipta, rasa, dan karsa adalah bentuk kuasa dan bagaimana kemudian kuasa itu bisa diterima oleh orang lain sebagai bentuk pengakuan.

Pemahaman kedua yakni representasi kebenaran melalui realitas mengindikasikan bahwa lambang sebagai bentuk interpretasi seseorang terhadap realitas yang kemudian diabadikan dalam sebuah lambang. Dalam hal ini, konsep kebenaran dalam kajian sosio kultural tentu tidak bisa dikatakan sebagai sebuah absolutisme. Dikarenakan kebenaran yang berasal dari dinamika sosial selalu senantiasa berubah dan berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman. Lambang dan simbol sendiri adalah upaya bagaimana kebenaran masa lampau tetap bisa diturunkan dan beradaptasi secara inklusif dengan konteks kekinian sebagai bentuk produk peradaban. Adanya konteks sivilisasi tersebut juga merupakan bentuk komunikasi pembawa nilai, moral, pendidikan, maupun pesan lain yang ditujukan kepada generasi berikutnya. Dalam hal ini, realitas yang ditangkap melalui lambang tersebut bisa nantinya berbentuk *local genius* maupun *local wisdom* yang berbentuk mitologi maupun kajian bahasa tentang anjuran maupun larangan. Dari proses tersebutlah, kebenaran kemudian dikodifikasi sebagai suatu pedoman nilai dan norma masyarakat dalam kesehariannya.

Pemahaman ketiga yakni perilaku asosiasional, sangatlah terkait dengan bentuk mereferensikan sesuatu terhadap entitas yang dinilai dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Adapun makna asosiatif ini juga berkaitan dengan upaya suplementasi maupun komplementaristik suatu nilai dan norma untuk dikait-kaitkan terhadap sesuatu realitas yang mencerminkan dengan hal serupa. Hal tersebut sangatlah penting sebagai upaya memperkuat konstruksi kebenaran dari realitas agar tetap koheren dan relevan dengan situasi masa kini. Sehingga dari situ kemudian, tercipta hubungan kausalistik terhadap nilai-nilai “konstruksi” masa lalu dengan masa kini.

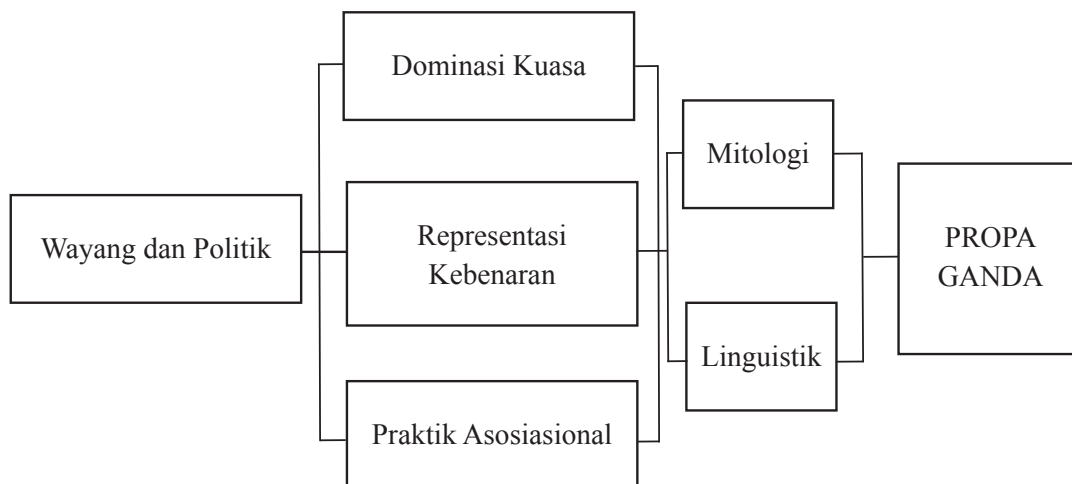
Adapun konteks relasi wayang kulit dan politik dikaitkan dengan ketiga pemahaman tersebut pada akhirnya kemudian dimaknai dalam dua jalur yakni linguistik dan mitologi (Barthes, 2007). Adapun dalam konteks mitologi sendiri terkait dengan penciptaan mitos-mitos artifisial dan instan yang sengaja diciptakan untuk memperkuat kuasa. Mitologi juga berarti bagaimana merealisasikan konsep abstrak dalam bentuk konkret melalui serangkaian cerita, gambar, maupun sosok sebagai pembawa pesan kebenaran. Mitologi juga terkait dengan upaya mensinergiskan kebenaran yang dikonstruksikan dengan kebenaran mitos yang diciptakan sehingga berimplikasi pada upaya pengaruh sugestif kepada publik. Hal tersebut yang kemudian memicu adanya politik simbolisasi terhadap entitas tertentu. Cerita wayang kulit

baik Mahabharata maupun Ramayana sendiri memuat banyak kisah baik-buruknya kehidupan 63 figur. Tentunya pola tersebut digunakan untuk merefleksikan diri terhadap figur wayang kulit yang kemudian dipersonifikasikan dalam wacana figur. Figur memang dirasa pas untuk membuat personifikasi seseorang karena diharapkan terjadi sebuah proses wahyunisasi yang digunakan untuk memperkuat legitimasi diri untuk mencapai kursi kekuasaan. Wahyu sendiri pada dasarnya konsepsi abstrak mengenai kadar kepantasan dan determinisme seseorang untuk menjadi penguasa. Namun demikian, wahyu sering kali direlasikan dengan entitas makrokosmos maupun mikrokosmos sehingga menimbulkan adanya proses rekognisi yang datang dari individu maupun kolektif.

Sedangkan, wayang kulit dalam konteks linguistik sendiri dimaknai dalam bentuk kreasi sebuah cerita baik itu berupa legenda, hikayat, maupun epos lainnya yang bertujuan menyampaikan faedah kepada para pemirsanya. Adapun dalam konteks politik sendiri, cerita-cerita tersebut kemudian dikomodifikasikan dan dikemas sebagai sebuah rangkaian cerita politik. Cerita-cerita politik tersebut ditujukan sebagai bentuk kampanye, sosialisasi, maupun bentuk glorifikasi diri sebagai penguasa yang kemudian berusaha diikatkan (*embedded*) dalam figur sentral di cerita tersebut. Implikasi yang timbul kemudian adalah proses pengkultusan kebenaran yang disampaikan secara dogmatik dan pragmatik melalui bentuk propaganda politik. Adapun cerita politik sedemikian acap kali disebut sebagai cerita *carangan*. Cerita *carangan* sendiri cerita yang dikreasi oleh sang dalang di luar sumber *babon*-nya yakni Ramayana dan Mahabharata yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun program-program tertentu. Cara tersebut lazim digunakan untuk menarik minat, empati, simpati masyarakat untuk terus mendukung dan menyukseskan program pemerintah tertentu.

Adapun relasi semiotika politik yang dibangun dalam konteks wayang kulit dan politik dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.

Tabel 1 : Wayang dan Politik dalam Semiotika Politik



Bagan I. Wayang kulit dan Politik dalam Semiotika Politik

Sumber: diolah dari berbagai macam informasi

Dalam hal ini aksentuasi utama dari relasi wayang kulit dan politik pada akhirnya mengarah pada pola bentuk propaganda. Propaganda melalui mediumisasi wayang kulit ditujukan untuk menyebarkan dan meyakinkan seseorang terhadap nilai, norma, dan pedoman lainnya untuk dipercayai sebagai suatu “kebenaran”. Hal itulah menjadikan adanya proses manipulatif terhadap suatu program/kebijakan maupun peristiwa yang kemudian dikonstruksi ulang sesuai dengan minat penguasa. Upaya manipulatif melalui propaganda wayang politik tersebut ditujukan pula sebagai upaya indoktrinasi kepada warga negara agar tetap loyal maupun berdedikasi kepada negara, selain sebagai upaya depolitisasi aspirasi publik. Oleh karena itulah kemudian, terjadi proses asosiasi politis tertentu dengan upaya menjaga citra dan karisma politik tertentu supaya terjadi proses pelanggaran kuasa dalam waktu lama. Maka studi historiografis terhadap wayang kulit terutama dalam proses transisi hingga pada masa Orde Baru merupakan masa propaganda yang intens terhadap relasi wayang kulit dan politik. Maka penting kiranya, bagaimana proses konstruksi “kebenaran” melalui proses propaganda wayang kulit politik

B. Wayang Kulit sebagai Simbolisasi Figur Politik

Relasi wayang kulit dalam ranah politik praktis terlebih dahulu perlu dikontekstkan dengan sisi psikologis politik. Ben Anderson dalam bukunya yang berjudul *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa* menyebutkan bahwa wayang kulit adalah refleksi dari karakter politik orang Jawa yang kemudian menghasilkan adanya pluralitas moral (Anderson, 2008). Adanya pluralitas moral tersebut merupakan bentuk pengejawantahan dari berbagai macam karakter wayang kulit baik dari Ramayana maupun Mahabharata. Dalam hal ini, Ben Anderson kemudian membagi karakterisasi psikologis politik Jawa tersebut menjadi 65 karakter. Adapun karakter dominan yang menjadi sosok personifikasi sendiri seperti sosok Semar sebagai pengayom, Arjuna sebagai pemimpin pecinta wanita, Sengkuni sebagai sosok politisi licik, Duryudana yang ditampilkan penguasa lalim, serta Yudhistira sebagai pemimpin arif dan bijaksana. Intinya dari proses deskriptif dan naratif, sebenarnya dapat dilacak mengenai ciri khas permainan politik Jawa yang serba sungkan namun kemudian menusuk dari belakang terhadap lawan politiknya.

Hal itulah yang menjadikan wayang kulit sebagai bentuk episentrum politik dalam *jagad* dunia politik Indonesia. Dalam permainan bayang-bayang dalam wayang kulit tersebut bagaimana intrik politik Indonesia sebenarnya terbaca dengan penuh nuansa konspirasi dan manipulatif yang dijalaninya. Sosok Sengkuni yang selama ini ditampilkan dalam menyebut sosok politisi licik sebenarnya adalah bentuk kiasan sekaligus pengakuan. Kiasan sebagai bentuk sindiran halus kepada kinerja politisi yang memiliki perangai buruk dalam bekerja. Pengakuan diri sebagai bentuk sengkuni-sengkuni dalam politik Indonesia yang senantiasa melakukan perilaku licik dan picik dalam merengku kekuasaan. Adapun studi-studi lainnya yang mengkaji tentang relasi wayang kulit dan politik masih sangatlah minim dan masih berupa elemen pelengkap dari sebuah kajian.

Studi-studi politik lama seperti yang dilakukan oleh Kahin (1966), Ricklefs (1976), maupun Anderson (1967) adalah peletak dasar dari kajian relasional ini. Kahin menyebutkan

pertunjukan wayang kulit adalah cara bagaimana melihat kinerja politikus Indonesia pada masa paska kolonialisme. Kahin sendiri menunjuk pada sosok Semar yang masih menjadi panutan membentuk model kepemimpinan Indonesia dalam konsep Asta Brata (8 tangan). Diskursus mengenai Semar kemudian berkembang menjadi wacana romantisme pemimpin dambaan Indonesia yang dijabarkan dalam bentuk *satria piningit* dan *ratu adil* (Anshory, 2008). Sosok Semar beserta Punakawannya kemudian disimbolkan sebagai pamong politis yang melahirkan pemimpin Indonesia kedepannya. Konteks “pamong” itulah yang kemudian coba disematkan oleh elite *founding fathers* guna menyemai suksesti generasi berikutnya sebagai pemimpin baru.

Adapun yang menjadi *concern* Rickelfs sendiri terletak pada personifikasi karakter wayang kulit sesuai dengan pola tingkah laku politisi Indonesia. Dalam hal ini, sosok Soekarno kemudian dipersonifikasikan sebagai sosok Arjuna dikarenakan kecintaannya terhadap wanita maupun seni. Sosok Arjuna tersebut memang melekat pada diri Soekarno yang menampilkan dirinya sebagai pemimpin karismatik di sebuah negara besar yang dikelilingi oleh wanita dan kekayaan melimpah, Sosok Soebandrio sendiri disimbolkan sebagai Drona yang senantiasa menjaga keistimewaan kekuasaannya melalui cara-cara manipulatif (Setiawan, 2003). Sedangkan sosok DN Aidit dicitrakan sebagai sosok Sengkuni dalam konstruksi pemikiran Orde Baru yakni sebagai sebuah sosok politisi culas yang ingin merengkuh kekuasaan melalui cara-cara keji dan lalim.

Sosok Soeharto sendiri kemudian dicitrakan sebagai manusia setengah dewa yang digambarkan oleh sosok Semar. Adapun penggambaran sosok Semar sendiri tidak terlepas dari pencitraan politik yang dikreasikan sebagai pahlawan yang menyelamatkan negara dari ancaman komunisme (Emmerson, 1999). Hal tersebut semakin dikukuhkan dengan pernyataan “Supersemar” sebagai bentuk awal legitimasi kekuasaan presidensialisme Soeharto. Tanggal 11 Maret sendiri yang selanjutnya disingkat sebagai Sebelas Maret (Semar) adalah upaya untuk menyimbolkan dirinya sebagai sosok Semar itu sendiri.

Hal itulah yang kemudian coba dikonstruksikan oleh Soeharto dengan menampilkan sosok dirinya sebagai figur yang merakyat, murah senyum, dan mampu menjadi pamong bagi rakyatnya. Adapun penambahan kata “super” dalam sosok Semar yang dikonstruksikan kepadanya adalah bentuk propaganda bahwa sosok satria piningit sendiri telah tiba dalam politik Indonesia. Super Semar juga mengindikasikan sebagai konstruksi Soeharto sebagai sosok Semar yang melebihi Semar dalam pewayangkulitan dimana mampu untuk membawa dimensi abstrak dari sosok wayang kulit dalam dunia kenyataan. Selain sosok Semar yang menjadi *trendsetter* dari pada sosok Soeharto. Soeharto sendiri juga ingin menampilkan sosok dirinya sebagai anak petani sederhana hingga menjadi pemimpin melalui lakon cerita *Petruk Dadi Ratu*.



Gambar 1. Gambar Adegan “Petruk Dadi Ratu”

Sumber: Youtube Channel Budaya Nusantara, rekaman live streaming, diakses 30 September 2023.

Soeharto digambarkan sebagai sosok Petruk yakni seorang rakyat jelata yang tidak memiliki darah biru, namun pada akhirnya mampu menjadi pemimpin negara besar. Cerita Petruk yang menjadi ratu setelah mendapat wahyu sehingga menjadi raja kemudian diadaptasi oleh Soeharto untuk menggambarkan perjalanan politiknya hingga menjadi pemimpin. Melalui cerita tersebut, Soeharto ingin memvisualisasikan gambaran bahwa tidak ada yang mustahil di negeri ini bahwa semua orang bisa berpotensi menjadi pemimpin seperti dalam kisah Soeharto. Soeharto melalui cerita tersebut ingin melakukan dekonstruksi konsep figur pemimpin Indonesia yang harus karismatik dan memiliki wibawa besar seperti pada figur Soekarno, dengan cukup hanya membawa figur diri yang lugu namun sopan bisa menjadi presiden.

Selain halnya melakukan simbolisasi politik dengan mengidentifikasi diri dengan sosok Semar. Hal lain yang dilakukan oleh rezim Orde Baru dalam melancarkan propagandanya dengan mengadakan cerita/lakon politis. Lakon sebagaimana wayang kulit adalah integral dalam mendedah sekian idealitas dan realitas hidup manusia dalam berpolitik. Hal itulah yang menjadikan wayang kulit kemudian berkembang menjadi bab primer dalam melihat jalan politik manusia baik bersifat esoterik maupun eksoteris. Intinya adalah bagaimana seseorang kemudian mampu untuk membuat skema glorifikasi diri maupun heroisme pribadi secara massal untuk menuai karisma politis maupun loyalitas politik dari masyarakat. Adapun perbincangan mengenai kajian linguistik dalam sebuah lakon wayang kulit dengan realitas politik sebenarnya sudah berlangsung lama.

Sejak zaman kolonialisme Belanda sendiri, wayang kulit telah dijadikan sebagai propaganda sekaligus pula resistensi politik. Ki Noto Soeroto melalui kitabnya yakni *Wayang Kulit Liederan* menyebutkan bahwa pagelaran wayang kulit semalam suntuk sendiri sebagai suatu ajang untuk melakukan persemaian ide-ide revolusionerisme maupun

nasionalisme yang disampaikan pada para pejuang untuk bisa ditransformasikan dalam semangat kemerdekaan. Kisah-kisah heroisme seperti “Kresna Gugur”, “Pandawa Moksa”, “Kumbakarna Gugur”, maupun Bima Suci adalah serangkaian lakon yang sering kali digunakan untuk membakar semangat resistensi para pejuang Indonesia (Mawardi, 2009). Adapun dalam zaman kolonialisme Jepang sendiri digunakanlah secara politis, lakon “Pandawa Tandhing” sebagai propaganda Jepang yang mencitrakan dirinya sebagai pandawa sebagai pihak yang “benar” melawan pihak Sekutu yang dianggap sebagai biang kejahatan. Hal tersebut rupanya efektif dalam memengaruhi secara psikologis masyarakat Indonesia terutama kaum pemuda untuk membantu Jepang dalam Perang Asia Timur Raya.



Gambar 2. Adegan “Pandawa Tandhing”

Sumber: Youtube Channel Cah Gununggandul, diakses pada 30 September 2023

Dalam konteks kemerdekaan maupun revolusi, peran wayang kulit dalam politik belum terlalu menonjol dikarenakan belum banyak elite politik pada masa itu melihat titik strategis dan politis wayang kulit sebagai media kampanye. Baru kemudian menjelang tahun 1960-an kemudian wayang kulit kembali terpolitisasi oleh kedua lembaga seni yang terafiliasi oleh politik yakni Lekra dan Manikebu. Dalam konteks ini, terdapat dikotomi yang khas dalam penyajian maupun permainan siluet wayang kulit tersebut. Lekra lebih banyak mengangkat kisah penderitaan petani maupun rakyat kecil dalam perekonomian sehingga diperlukannya adanya ratu adil dalam konteks ke Indonesiaan. Adanya *plot* tersebut kemudian banyak diangkat kisah Semar Mbangun Kahyangan maupun Dewa Ruci. Sementara itu, Manikebu cenderung menampilkan adanya cerita– cerita mengenai negara dalam membina masyarakat maupun perekonomiannya sehingga menampilkan kisah “Negara Amarta” sebagai bentuk imaji Indonesia seperti halnya negeri Amarta, negerinya Pandawa yang damai, aman, dan sejahtera.

Adapun semasa Orde Baru, intervensi negara terhadap politisasi wayang kulit terjadi intens manakala dalam pelaksanaan proses Repelita Tahun 1987 yang menitikberatkan pada swasembada pangan dan pertanian. Rezim Orde Baru mengerti betul bahwa sosialisasi program yang sifatnya teknokratis sendiri tidak akan dipahami oleh masyarakat awam secara luas (Kusmarwanti, 2010). Terlebih lagi, saat itu mendekati pemilu 1987 dimana perolehan suara Golkar diancam oleh perolehan suara PPP maupun PDI yang juga mengincar suara petani. Maka dua momentum politis tersebut digunakan cara bagi rezim untuk mendongkrak popularitas pemerintah.

Wayang kulit sendiri merupakan tontonan masyarakat agraris yang mana selalu disiarkan melalui saluran RRI selain halnya Ketoprak, Wayang Orang maupun kesenian lainnya. Beberapa lakon terkenal dari masyarakat agraris seperti Rama Shinta dari Ramayana maupun Pandawa Kurawa dari Mahabharata merupakan hiburan di kala teknologi belum menjamah seperti sekarang. Hal itulah yang kemudian menjadikan kesenian wayang kulit pada akhirnya identik dengan keseharian orang Jawa pada umumnya sehingga menjadikan cerita/lakon sebagai preferensi utama perilaku dan ritus lainnya. Maka, posisi kesenian wayang kulit kemudian dianggap strategis dalam mensosialisasikan program kebijakan maupun program kampanye pemerintah kepada masyarakat akar rumput. Dalam rangka mendukung “politisasi” wayang kulit tersebut, pemerintah lantas membentuk organisasi korporatisme yang khusus menaungi para dalang dalam berseni maupun berkarya dalam bentuk Pepadi (Persatuan Pedalangan Indonesia). Adanya organisasi tersebut mengindikasikan adanya intervensi kuat negara terhadap seni dalam upaya menjaga legitimasi dan meredam kritisisme sosial masyarakat. Artinya terjadi proses penyelarasan dalam langgam dan lakon yang dilakukan oleh Orde Baru kepada para Dalang dalam menyajikan pertunjukan wayang kulit. Adapun segmen-segmen *plotting* pertunjukan wayang kulit seperti halnya adegan pembuka, *goro-goro*, *limbukan*, maupun *cangikan* sendiri kemudian sudah dikomodifikasikan sesuai dengan “pesanan” politis rezim. Rezim menyadari bahwa setiap adegan terutama dalam kasus *gara-gara* maupun *limbukan* acap kali terjadi proses dialogis antara dalang dan pemirsa secara terimprovisasi secara spontan. Biasanya sang dalang akan melakukan koreksi maupun kritisisme melalui dialog *limbuk-cangik* yang menjadi adegan favorit pemirsa selain halnya *gara-gara* (Widayat, 2006). Hal itulah yang kemudian diantisipasi oleh rezim dengan melakukan proses harmonisasi pengajaran wayang kulit diantara para dalang melalui Pepadi tersebut. Misi tersebut sejalan dengan kebijakan depolitisasi di kalangan akar rumput agar jangan terombang-ambing oleh politik seperti masa Orde Baru. Soeharto mengerti bahwa politisasi ditingkat masyarakat agraris sendiri sangatlah rentan disusupi oleh infiltrasi ideologi politik tertentu meskipun sudah diberlakukan fusi partai. Kesenian wayang kulit sebagai salah satu kesenian populer yang dianggap tepat dalam menyampaikan pesan politis tersebut. Maka cerita wayang kulit/lakon adalah sebetulnya penciptaan konstruksi kebenaran yang diajukan oleh Orde Baru dalam merengkuh loyalitas publik dan meredam serangan politis lawan politiknya melalui dominasi linguistik seni tersebut (Mrazek, 2005).

Adapun penciptaan lakon politis sebagai bentuk “hegemoni politik linguistik” tersebut dilakukan dalam dua metode yakni melakukan komodifikasi terhadap lakon-lakon wayang kulit yang selama ini eksis dan populer dan juga melakukan kreasi terhadap cerita-cerita *carangan* yang berada di luar pakem *babon pewayang kulitan*. Dalam hal ini terdapat, misi pemerintah dalam melakukan pola tersebut yakni upaya mempopuliskan pemerintah di aras lokal dengan mampu mendekati masyarakat melalui seni dan juga menekan lawan politis agar tidak melakukan permainan politik di aras lokal. Beberapa lakon politis tersebut kemudian diciptakan sebagai upaya menjaga hegemoni politik maupun konstruksi kebenaran oleh rezim diantaranya seperti “Waringin Kencana”, “Semar Mbangun Kahyangan”, “Semar Mbabar Jati Diri”, “Ringin Kembar”, “Pandawa Ringin”, “Semar Mbangun Gedung Kencana”, maupun “Semar Kuning” (Sutiyono, 2004). Beberapa lakon wayang kulit itulah yang digunakan sebagai ajang indoktrinasi kepada masyarakat terkait program sukses pemerintah seperti siskamling, keluarga bencana, kelompencapir, maupun lain sebagainya.

Terkhususnya lakon “Waringin Kencana” sendiri, lakon tersebut sengaja diciptakan menjelang pemilu maupun penyuksesan program Repelita. Secara harfiah, “Waringin Kencana” sendiri bermakna Beringin Emas yang mana sangatlah identik dengan simbolisasi Partai Golkar yang digambarkan sebagai Pohon Beringin yang berwarna kuning. Adanya proses pengidentifikasian dan penyimbolisasian tersebut digunakan untuk membentuk preferensi politis secara dogmatik kepada masyarakat publik. Secara garis besar, lakon “Waringin Kencana” bercerita mengenai simbolisasi pohon beringin sebagai bentuk kekuasaan yang ajek dan utuh sekaligus pula sebagai bentuk pengayoman kepada masyarakat. Beringin kemudian dikondisikan dengan sifat patronase yang ditawarkan oleh Beringin yang teduh kepada publik yang mau bernaung di dalamnya. Makna emas atau kuning sebagai latar belakang warna Golkar sendiri adalah bermakna kemakmuran dan kejayaan seperti halnya warna kuning padi yang subur. Adapun dalam bahasa linguistik dan semiotik Barthesian sendiri kemudian dapat diartikan bahwa dengan memilih simbol beringin emas seperti halnya dalam lambang Golkar. Maka masyarakat bisa menikmati adanya kesejahteraan dan kemakmuran yang dilambangkan dalam warna kuning. Soeharto yang disimbolkan dengan Semar sebagai tokoh sentral dalam lakon tersebut disebutkan sebagai penjaga pohon beringin agar tetap *ajeg* dan tetap kokoh sepanjang masa. Hal itu pulalah yang kemudian menurunkan adanya konsep “wahyu” dalam konsep kekuasaan Indonesia. Wahyu kuasa terdiri dari tiga bagian yakni wahyu widayat (kelanggengan kuasa), wahyu maningrat (kekuasaan turun temurun), dan wahyu cakraningrat (kepantasan kuasa). Beringin yang dianggap sebagai pohon yang tinggi besar dan kokoh dianggap sebagai padanan tepat untuk menyimbolkan wahyu itu. Bahwa beringin itu akarnya turun-temurun, beringin itu umurnya panjang, dan beringin dapat disebut sebagai raja pohon karena kapasitasnya. Rezim rupanya ingin mengidentikkan dan mengidentifikasikan kekuasaannya dalam bentuk beringin itu.

Adanya sinergisitas antara sosok Semar maupun Pohon Beringin dengan warna kuning memang mengandung pesan politis yang ingin disampaikan oleh lakon tersebut yakni pengayoman. Makna pengayoman sebagai bentuk propaganda yang dilancarkan oleh

pemerintah Orde Baru guna menegakkan stabilitas ekonomi maupun stabilitas politik dalam masa pembangunan yang digalakkan oleh pemerintah. Adapun konstruksi developmentalisme yang ditawarkan oleh Orde Baru kemudian diinjeksikan dalam kata “pengayoman tersebut”. Pengayoman berarti menunjuk pemerintah sebagai patron dan publik sebagai klien, dan sebaliknya publikpun harus menunjukkan rasa loyalitas dan dedikasi kepada negara. Maka tidaklah mengherankan, apabila dibanyak simbol organisasi maupun kesenian. Sosok Semar maupun Beringin menjadi satu paket resiprokal sebagai bentuk hadirnya negara dalam ranah masyarakat. Maka untuk merealisasikan abstrak si lakon “waringin kencana” tersebut diciptakanlah berbagai program nyata seperti halnya sembako murah raskin, maupun kebijakan populis lainnya. Hal itulah yang kemudian menjadikan hegemoni linguistik dalam kuasa politik wayang kulit kemudian menjadi lebih terserap dan dipahami oleh masyarakat secara keseluruhan.

Adapun lakon politis lainnya seperti halnya “Semar Mbangun Kahyangan”, “Semar Mbabar Jati Diri”, “Semar Mbangun Gedung Kencana” lebih dititik beratkan kepada personifikasi Soeharto sebagai sosok Semar dalam dimensi kehidupan nyata. Semisalnya saja, dalam lakon “Semar Mbangun Kahyangan” maupun “Semar Mbangun Gedung Kencana” banyak mengupas mengenai perjalanan politik seorang Soeharto sehingga mampu menduduki kursi kepresidenan. Dalam cerita wayang kulit tersebut, disebutkan bahwa Semar sebagai penengah antara perselisihan dewa di Kahyangan dan kemudian Kahyangan dikonstruksikan ulang menjadi Kahyangan sebagai tempat nyaman tinggal para dewa dengan Gedung Kencana sebagai pusatnya. Dalam versi lainnya disebutkan bahwa kekuatan Semar yang tiada bandingnya di hadapan para dewa dan manusia dan mana kala ingin merekonstruksi Kahyangan. Adapun pesan semiotik politik yang bisa dipetik adalah kekuasaan Soeharto sebagai presiden adalah “absolut” dan tidak dapat diganggu gugat oleh kekuasaan manapun. Hal itulah yang kemudian ingin disampaikan Soeharto melalui lakon tersebut bahwa kepemilikan kekuasaan itu sifatnya tunggal dan mutlak di bawah satu tangan saja. Selain itu, pesan politis yang ingin disampaikan kepada publik melalui lakon tersebut adalah karir Soeharto sebagai pemimpin bukanlah seperti yang digambarkan dalam lakon “Petruk Dadi Ratu” yang mengisahkan perjalanan Petruk menjadi raja, namun selama menjadi penguasa, dirinya tidak berkompeten menjadi raja. Melalui lakon “Semar Mbangun Gedung Kencana”, Soeharto sebenarnya ingin menegaskan adanya penderitaan cukup panjang hingga akhirnya bisa mencapai kekuasaan yang disimbolkan Gedung Kencana tersebut. Maka jika dapat disimplifikasikan, semua lakon *carangan* tersebut bertujuan untuk memperkuat karir kepemimpinan politik Soeharto secara keseluruhan yang disimbolkan dalam wujud Semar maupun Pohon Beringin. Semar bagi sosok Soeharto adalah sosok dewa pengayom dan sekaligus pula dewa bijaksana penengah segala masalah. Sosok Semar sebagai titisan dewa di dunia inilah yang juga coba digunakan oleh Soeharto dalam menyimbolkan dirinya juga *satria piningit* yang dipilih dewa atau ratu adil/titisan dewa di dunia untuk memerintah di Indonesia. Beringin sendiri juga memiliki makna dalam sebagai bentuk keabadian dan kejayaan yang mengakar kuat. Melalui beringin itu pulalah, Soeharto ingin menegaskan bahwa kekuasaan seperti halnya raja adalah tetap dan tidakterbagi siapa pun.

Agaknya melalui dua soimbol mitologis tersebut, Orde Baru secara “ajek” dapat berkuasa dalam kurun waktu 32 tahun.

Maka secara garis besar, semasa Orde Baru berkuasa, cerita “Petruk Dadi Ratu” yang mengarah kefigur Presiden Soeharto yang dipersonifikasikan sebagai Semar atau kadang Batara itu erat kaitannya dengan kekuatan politik. Hal ini memperlihatkan bahwa sosok Presiden Soeharto yang notabene berasal dari kalangan masyarakat tak mampu bisa menjadi penguasa dalam jangka waktu lama. Secara pendidikan dan budaya, cerita itu memperlihatkan bahwa menjadi pemimpin itu bukanlah karena keturunan, namun lebih karena etos kerja dan kerja keras untuk menggapainya. Sedangkan dalam konteks pasca Orde Baru, hal itu bisa dilihat dari cerita “Kresna Jumeneng Ratu” dimana sosok wayang Kresna itu dianggap personifikasi Presiden Joko Widodo sebagai pengayom dan pelindung. Adapun secara pendidikan dan budaya, cerita itu memperlihatkan bahwa menjadi pemimpin itu haruslah lengkap mulai dari ahli strategi, ahli tata negara, ahli diplomasi, hingga ahli kebijakan. Hal tersebut yang menuntut adanya kebutuhan lengkap bagi calon pemimpin untuk bisa memenuhi berbagai kriteria tersebut.

Hal tersebut setidaknya petikan dialog tidak langsung dalam beberapa lakon pewayangan yang menyisipkan beberapa program Orde Baru misalnya “repelita”, “keluarga berencana”, atau “swasembada” yang diselipkan dibagian *jejer*, *limbukan*, bahkan *gara-gara*. Namun demikian, hal itu cukup berbeda dengan pertunjukan wayang paska Orde Baru dimana pesan-pesan program politik pembangunan tidak diselipkan. Dialog yang muncul lebih mencerminkan adanya lakon gugat terutama diawal-awal masa reformasi hingga kemudian lebih mengarahkan pada pesan moralitas karena mungkin merespons kasus korupsi yang marak terjadi. Beberapa dialog dalam lakon misalnya “Wahyu Widayat” yang mengajarkan pada pemimpin jangan sampai lalai pada janji politik dan amanah ketika berkuasa maupun juga “Wahyu Makutharama” yang mengajarkan pentingnya pemimpin mempunyai 8 sifat (*asta brata*) yang selaras dengan sifat alam.

III. PENUTUP

A. Kesimpulan

Pertunjukan wayang kulit memiliki berbagai fungsi, selain fungsi ritual-sakral, juga berfungsi sebagai media propaganda. Sunan Kalijaga pun menggunakan/memanfaatkan media wayang kulit dalam penyebaran suatu ajaran agama. Apalagi di zaman rezim Orde Baru dan Post Orde Baru. Hal ini menunjukkan bahwa pertunjukan wayang kulit itu bermakna sebagai “suluh” atau “penerang” bagi masyarakat pada umumnya, karena bermuatan multi makna, bergantung pada kemampuan dalang. Secara lebih lengkap, perbincangan mengenai pembangunan suatu legitimasi dan kuasa tidaklah selalu dimulai dengan studi-studi manajemen kampanye, pemilu maupun parlemen. Pembangunan dua konsep tersebut dapat dilihat dari relasi wayang kulit dan politik yang berimplikasi pada peningkatan pamor, citra, dan karisma kuasa suatu rezim. Adapun logika semiotika Barthesian seperti linguistik maupun mitologis sebenarnya dapat melihat bagaimana konstruksi maupun preferensi

politik sendiri kemudian dibentuk secara psikologis. Dalam kasus wayang kulit sebagai alat propaganda kekuasaan seperti yang digunakan dalam rezim Orde Baru, dapat dideskripsikan tentang arti strategis dan politis sebuah wayang kulit. Wayang kulit adalah katalogus politik Jawa sekaligus pula “bayang-bayang” perilaku politis tentang karma.

Maka kuatnya pengaruh wayang kulit dalam kehidupan keseharian itulah, yang kemudian dimanfaatkan oleh rezim dalam memperkuat kekuasaannya. Digunakannya beringin maupun Semar sebagai simbol mitologis seakan memberikan pengaruh kuat kekuasaan politik patrimonialisme dijalankan oleh pemerintahan dimana negara memberikan perlindungan dan publik memberikan loyalitasnya kepada negara. Adapun dalam simbol linguistik sendiri, diciptakannya berbagai lakon politis yang banyak mengangkat kisah resiprokal dan sinergisitas antara Semar dan beringin memberikan arti kuat tentang propaganda yang dilakukan oleh Orde Baru. Keduanya ditampilkan secara metafora dan divisualisasikan secara esosentrik tentang cara kekuasaan itu dibangun dan dijalankan.

Dari kedua hal itulah kemudian, bisa ditemukan bahwa karisma, pamor, citra, dan legitimasi dalam kuasa kemudian direngkuh dan dijabarkan dalam bentuk simbol maupun pergeleran seni. Adapun kajian ini masih jauh dari sempurna, maka penulis berharap adanya kebaruan ide segar dari peneliti lain yang menaruh minat serupa dengan kajian wayang kulit dan politik maupun perspektif Barthesian.

B. Saran

Saran yang bisa disampaikan dalam studi ini adalah perlunya kebaruan perspektif dalam melihat interseksi antara budaya, pendidikan, dan politik dalam ekspresi seni budaya yang berbeda. Hal tersebut utamanya digunakan untuk melihat seberapa mendalam pertautan ketiga hal tersebut dalam memengaruhi individu maupun masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, B. (2008). *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa*. Bentang.
- Anshory, N. (2008). *Neo Patriotisme: Etika Kekuasaan dalam Budaya Jawa*. LKIS.
- Barthes, R. (2007). *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa*. Jalasutra.
- Clark, M. (2008). *Wayang Mbeling: Sastra Indonesia Menjelang Akhir Orde Baru*. Lembaga Studi Pers dan Pembangunan
- Emmerson, D. (1999). *Indonesia Beyond Suharto: Polity, Economy, Society, Transition*. New York: Asia Society.
- Hamad, I. (2004). *Konstruksi Realitas Politik dalam Media Massa*. Yayasan Obor Indonesia.
- Iswidayati, S. (2006). Roland Barthes & Mitologi. *Jurnal Imajinasi*, 2 (2),1-12.
- Jati, W. R. (2013). *Indonesia Kontemporer :Kompleksitas Permasalahan*.Lingkar antarnusa.
- Jati, W. R. (2020). Mary E. Mc Coy. Scandal & Democracy: Media Politics in Indonesia. *Southeast Asian Studies* 9(2), 281-284.
-

- Kusmarwanti. (2010). *Etika Politik dan Wayang Kulit dalam Sastra Indonesia* [presentasi paper]. Seminar Pertemuan Ahli Bahasa dan Sastra, Universitas Widya Dharma, 8-9 November 2010, Klaten, Indonesia.
- Mawardi, B. (2009). *Satire Politik Sang Wayang Kulit*. Suara Merdeka
- Mrazek, Jan. (2005). *Phenomenology of a Puppet Theatre*. KITLV Press.
- Mulders, N. (2006). *Mysticism in Java: Ideology in Java*. Kanisius.
- Ricklefs, M.C. (2008). *Sejarah Indonesia Modern 1200-2008*. Gadjah Mada University Press.
- Sastroatmojo, S. (2006). *Citra Diri Orang Jawa*. Penerbit Narasi.
- Setiawan, H. (2003). *Kamus Gestok*. Galang Press.
- Sukendro, G. & Felicia Hasang. (2011). Ideologi dalam Konteks Komunikasi Politik. *Jurnal Komunikasi*, 3(2), 42-49.
- Surbakti, R. (2008). *Memahami Ilmu Politik*. Grasindo.
- Sutiyono. (2004). Hegemoni Kekuasaan Terhadap Seni Pedalangan, *Jurnal Imaji*, 7 (2)
- Sutiyono. (2010). *Benturan Budaya Islam: Puritan & Sinkretis*. Penerbit KOMPAS.
- Widayat, A. (2006). Metruk: Menemukan Karakter Orang Jawa. *Jurnal Kejawen*, 1(2), 79-90.
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.