



Wayang Kulit sebagai Media Pendidikan Moral untuk Generasi Muda (Studi pada Dalang Senior Ki Sukron Suwondo)

Sukma Ayu Trihapsari^{1*}, Anwar Hakim Darajat², Qomaruzzaman Azam Zami³

¹Mahasiswa Ilmu Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Balitar, Blitar

^{2,3}Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Balitar, Blitar

E-mail: sukmaayu.tri@gmail.com¹, anwarhakim.nasaa@gmail.com²,
sevimazami@gmail.com³

Alamat: Jl. Majapahit, No. 2-4, Sananwetan, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur

Abstract. Wayang kulit is a local cultural heritage that not only functions as entertainment, but also as a medium for meaningful moral education. This study aims to explore the role of wayang kulit in conveying moral values to the younger generation and to understand the younger generation's perception of the performance. Using a qualitative approach with a case study method, data were obtained through in-depth interviews, observation, and documentation. The main informant in this study was Ki Sukron Suwondo, a senior puppeteer known for his consistency in inserting ethical and spiritual values in every performance. The results of the study show that puppet characters such as Semar, Bima, and Kresna are used to represent the values of honesty, responsibility, and wisdom. The younger generation's perception of wayang kulit tends to be positive, especially when moral messages are conveyed symbolically and adjusted to the current context through humor and a communicative approach. This study concludes that wayang kulit has great potential as a contextual and effective character education medium in shaping the moral awareness of the younger generation.

Keywords: younger generation, moral education, wayang kulit

Abstrak. Wayang kulit merupakan warisan budaya lokal yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan moral yang sarat makna. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran wayang kulit dalam menyampaikan nilai-nilai moral kepada generasi muda serta memahami persepsi generasi muda terhadap pertunjukan tersebut. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Informan utama dalam penelitian ini adalah Ki Sukron Suwondo, seorang dalang senior yang dikenal karena konsistensinya dalam menyisipkan nilai-nilai etika dan spiritual dalam setiap pertunjukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh-tokoh pewayangan seperti Semar, Bima, dan Kresna dimanfaatkan untuk merepresentasikan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kebijaksanaan. Persepsi generasi muda terhadap wayang kulit cenderung positif, terutama ketika pesan moral disampaikan secara simbolik dan disesuaikan dengan konteks kekinian melalui humor dan pendekatan komunikatif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa wayang kulit memiliki potensi besar sebagai media pendidikan karakter yang kontekstual dan efektif dalam membentuk kesadaran moral generasi muda.

kata kunci: generasi muda, pendidikan moral, wayang kulit

1. LATAR BELAKANG

Kemerosotan moral di kalangan generasi muda menjadi salah satu tantangan serius di era digital saat ini. Perkembangan teknologi, arus globalisasi, dan melemahnya pendidikan karakter turut mempercepat terjadinya degradasi nilai-nilai luhur bangsa

Received: Juli 14, 2025; Revised: Juli 17, 2025; Accepted: Juli 20, 2025; Published: Juli 25, 2025

*Corresponding author, e-mail address

(Kurniawan et al., 2023). Dalam konteks ini, budaya lokal seperti wayang kulit dapat menjadi alternatif media pendidikan moral yang relevan dan efektif. Wayang kulit tidak hanya menyampaikan hiburan, tetapi juga menyiratkan nilai-nilai moral melalui simbol, narasi, dan karakter pewayangan (Pratama et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran wayang kulit, khususnya dalam pertunjukan Ki Sukron Suwondo, sebagai media pendidikan moral, serta menggali persepsi generasi muda terhadap nilai-nilai yang disampaikan dalam pertunjukan tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Wayang Kulit

Wayang kulit merupakan seni tradisional yang sarat simbolisme dan nilai-nilai luhur budaya Jawa. Tokoh-tokoh pewayangan seperti Semar, Bima, dan Kresna tidak hanya berfungsi sebagai karakter cerita, tetapi juga sebagai simbol nilai moral seperti kejujuran, keberanian, dan kebijaksanaan. Pertunjukan wayang kulit oleh dalang tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menjadi sarana refleksi sosial dan pembentukan karakter penonton (Pratama et al., 2024)

Media

Media merupakan suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan (Kusumawardani et al., 2022). media berperan dalam menjembatani informasi yang diperoleh dengan kebutuhan khalayak sasaran. Oleh karena itu, proses pemberitaan atau komunikasi melalui media lebih menekankan pada tahap seleksi, evaluasi, dan interpretasi terhadap informasi yang disampaikan (Ibrahim & Samsiah, 2022).

Pendidikan Moral

Pendidikan moral adalah proses penanaman, pembentukan, dan pengembangan akhlak yang mulia sejak dini hingga dewasa. Pendidikan moral sangat penting untuk membentuk kepribadian dan peradaban bangsa serta relevan erat dengan pendidikan Islam yang bertujuan membentuk manusia berakhlak karimah (mulia) (Abidin, 2021).

Generasi Muda

generasi muda merupakan kelompok yang paling terpapar oleh arus globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, sehingga rentan mengalami krisis identitas dan

moral. Namun demikian, generasi muda tetap memiliki ketertarikan terhadap kearifan lokal jika dikemas secara kreatif dan kontekstual (Zulfah, 2024).

Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead

Teori Interaksionisme Simbolik merupakan salah satu pendekatan penting dalam ilmu sosial yang menekankan pada makna dalam interaksi sosial. Teori ini berpandangan bahwa realitas sosial tidak hadir begitu saja, melainkan dibentuk melalui proses komunikasi antarindividu, manusia tidak berinteraksi terhadap dunia sosial secara langsung, tetapi melalui proses interpretasi terhadap simbol-simbol sosial yang digunakan dalam komunikasi (Siregar, 2011). Simbol-simbol tersebut dapat berupa bahasa, isyarat tubuh, ekspresi wajah, pakaian, maupun benda-benda tertentu yang dimaknai bersama dalam suatu konteks sosial. Oleh karena itu, makna tidak bersifat tetap atau objektif, melainkan dibentuk, dinegosiasikan dan dimodifikasi secara terus-menerus dalam proses interaksi (Kholidi et al., 2022). Interaksionisme simbolik pada dasarnya menjelaskan kerangka yang digunakan untuk memahami bagaimana manusia, bersama dengan sesama manusia, menciptakan dunia dengan simbol, serta bagaimana dunia simbolik tersebut mempengaruhi dan membentuk perilaku manusia (Effendi et al., 2024). Terdapat tiga ide dasar dari interaksionisme simbolik, sebagai berikut:

A. *Mind* (Pikiran)

Kemampuan untuk menggunakan simbol bermakna sosial. Pikiran dikembangkan melalui interaksi sosial.

B. *Self* (Diri)

Diri terbentuk melalui refleksi diri terhadap penilaian orang lain. Individu memahami siapa dirinya melalui interaksi sosial.

C. *Society* (Masyarakat)

Masyarakat terbentuk dari jaringan interaksi yang saling mempengaruhi. Individu aktif membentuk dan dipengaruhi oleh struktur sosial melalui simbol.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Lokasi penelitian berada di Sanggar Ngesti Budaya Blitar. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek penelitian berdasarkan kriteria dan tujuan tertentu yang relevan dengan fokus penelitian. Subjek dalam penelitian terdiri dari tiga kelompok informan yang terdiri dari Ki Sukron Suwondo sebagai informan utama, beberapa generasi muda sebagai informan kunci, serta tokoh masyarakat dan pendidik sebagai informan pendukung.

Validitas data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan metode. Penerapan kedua teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih akurat, mengurangi kesalahan, dan menghasilkan kesimpulan yang lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan cara ini, penelitian tidak hanya dapat memberikan temuan yang lebih akurat, tetapi juga dapat memberikan kontribusi yang lebih berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam konteks penelitian kualitatif yang bersifat subjektif dan kompleks (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, seluruh data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi awal dan menentukan fokus penelitian. Selanjutnya, dilakukan reduksi data, yaitu proses memilah, mengkategorikan, dan menyusun data hasil wawancara dan catatan lapangan ke dalam bentuk yang lebih ringkas dan bermakna. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi tertulis seperti kutipan wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi yang telah diberi kode agar lebih mudah dianalisis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan inti temuan berdasarkan data yang telah disusun dan dianalisis sebelumnya, sehingga dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa pertunjukan wayang kulit oleh Ki Sukron Suwondo secara nyata menyampaikan nilai-nilai moral kepada generasi muda melalui pendekatan simbolik dan naratif yang kuat. Nilai-nilai utama yang disampaikan meliputi kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, dan kesetiaan, yang tergambar dalam tokoh pewayangan seperti Semar, Bima, dan Kresna. Penggunaan bahasa yang sederhana dan gaya penyampaian yang komunikatif melalui humor, tembang, dan ekspresi menjadikan

pesan mudah diterima oleh penonton. Observasi di beberapa lokasi seperti, sanggar dan acara budaya menunjukkan bahwa penonton, terutama generasi muda, menangkap dan memahami makna moral di balik cerita yang disampaikan. Wawancara mendalam dengan generasi muda mengungkapkan bahwa banyak dari mereka merasa tersentuh secara emosional dan mengalami refleksi diri setelah menonton pertunjukan, yang menunjukkan keberhasilan dalam proses internalisasi nilai.

Pembahasan

A. Peran Wayang Kulit dalam Menyampaikan Nilai-Nilai Moral melalui Teori Interaksionisme Simbolik

1) *Mind*

Sebagai dalang, Ki Sukron Suwondo secara sadar menyusun alur cerita dan memilih simbol-simbol tokoh pewayangan seperti Semar, Bima, dan Kresna untuk menyampaikan pesan moral seperti kejujuran, keteguhan hati, tanggung jawab, dan kebijaksanaan. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan sering dibumbui humor lokal yang mudah dipahami, mencerminkan proses interpretasi simbolik yang aktif antara dalang dan penonton. Ini merupakan bentuk kerja *mind* dalam interaksionisme simbolik, di mana penggunaan simbol dilakukan secara sadar untuk menciptakan pemahaman bersama.

2) *Self*

Peran Ki Sukron tidak terbatas pada pelaku seni, tetapi juga sebagai agen moral dan tokoh panutan. Melalui ekspresi, intonasi suara, serta improvisasi yang menyentuh ranah emosi dan pengalaman hidup penonton, Ki Sukron berinteraksi secara simbolik dengan audiens. Penonton bukan hanya menyaksikan pertunjukan, tetapi juga mengalami proses reflektif yang memungkinkan terbentuknya *self*, yakni kesadaran diri atas nilai-nilai yang ditampilkan.

3) *Society*

Wayang kulit sebagai media tradisional selalu hadir dalam konteks sosial tertentu. Ki Sukron mampu menyesuaikan nilai-nilai yang disampaikan dengan latar sosial audiens. Hal ini menunjukkan bahwa simbol-simbol dalam wayang tidak bersifat statis, tetapi dimodifikasi sesuai konteks sosial, sebagaimana dijelaskan dalam aspek *society* dari teori interaksionisme simbolik.

B. Persepsi Generasi Muda terhadap Wayang Kulit sebagai Media Pendidikan Moral melalui Teori Interaksionisme Simbolik

1) *Mind*

Dalam proses menonton, generasi muda melakukan interpretasi terhadap pesan-pesan moral yang disampaikan. Sebagai contoh, dalam lakon Dewa Ruci, tokoh Bima dipandang sebagai representasi nilai ketekunan dan pencarian spiritual. Penonton muda memaknai perjuangan Bima sebagai simbol keteguhan dalam menghadapi tantangan hidup. Proses ini menunjukkan bahwa mind berperan aktif dalam menerjemahkan simbol budaya menjadi nilai yang bermakna secara personal.

2) *Self*

Banyak generasi muda mengaku mengalami refleksi diri setelah menyaksikan pagelaran. Nilai-nilai moral yang disampaikan tidak hanya diterima sebagai hiburan, tetapi juga sebagai nasihat yang menyentuh sisi emosional dan eksistensial mereka. Beberapa di antaranya merasa dinasehati secara tidak langsung, dan terdorong untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Dalam hal ini, pertunjukan wayang menjadi ruang internalisasi nilai yang memperkuat kesadaran diri (*self*).

3) *Society*

Pagelaran wayang kulit juga membentuk ruang diskursif kolektif di mana generasi muda dapat berdiskusi tentang budaya, etika, dan nilai kehidupan. Dalam kerangka *society*, ini menunjukkan bagaimana interaksi simbolik dalam pertunjukan berdampak pada kesadaran kolektif dan penguatan nilai-nilai budaya lokal di kalangan generasi muda.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pertunjukan wayang kulit Ki Sukron Suwondo terbukti efektif sebagai media komunikasi moral melalui pendekatan simbolik, humoris, dan kontekstual, sesuai dengan teori Interaksionisme Simbolik Mead. Dalang berperan sebagai agen moral, sementara generasi muda merespons positif dengan memahami, merefleksikan, dan menginternalisasi nilai-nilai yang disampaikan. Interaksi antara dalang, tokoh, dan audiens menciptakan ruang sosial yang hidup untuk pewarisan nilai-nilai moral secara reflektif dan komunikatif.

Para dalang disarankan terus mengembangkan kreativitas dalam menyampaikan nilai moral secara kontekstual dan komunikatif, seperti yang dilakukan Ki Sukron Suwondo dengan pendekatan simbolik, bahasa sederhana, dan humor. Generasi muda diharapkan terlibat aktif dalam memahami dan melestarikan wayang kulit untuk memperkuat identitas budaya dan membentuk kesadaran moral. Keluarga sebagai lingkungan pendidikan pertama juga diharapkan menanamkan nilai budaya sejak dini guna membentuk karakter yang kuat dan berakhhlak.

DAFTAR REFERENSI:

- Abidin, M. (2021). Pendidikan Moral dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 57–66. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3282>
- Effendi, E., Fadila, F., Sitorus, K. T., Pratama, T., & Hsb, W. A. (2024). *Interaksionisme Simbolik dan Prakmitis*. 4(3), 1088–1095.
- Ibrahim, I., & Samsiah. (2022). *Fungsi Media Massa Bagi Masyarakat di Desa Moibaken (Studi Fungsi Media Massa di Masyarakat)*. 4(1), 38–49.
- Kholidi, A. K., Irwan, & Faizun, A. (2022). *Interaksionisme Simbolik Georfe Herbert Mead di Era New Normal Pasca Covid 19 di Indonesia*. 2(1), 1–12.
- Kurniawan, A., Daeli, S. I., Asbari, M., & Santoso, G. (2023). Krisis Moral Remaja di Era Digital. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 01(02), 21–25. <https://literaksi.org/index.php/jmp/article/view/9/11>
- Kusumawardani, N. M. D. N., Yuliastini, N. K. S., Rahayu, D. S., & Sari, N. K. K. U. (2022). *Pemanfaatan Jenis-jenis Media BK di Sekolah pada Pembelajaran Daring*. 23(1), 24–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6390878>
- Pratama, irfan Y., Suhaimi, & Huri, B. (2024). *Respon Generasi Muda Suku Jawa Terhadap Pemaknaan Pesan Seni Pertunjukan Wayang Kulit di Desa Kali Cinta*. 4(2), 31–34.
- Siregar, N. S. S. (2011). *Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik*. 4(2), 100–110.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zulfah. (2024). *Peran Keluarga dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. 2(2), 60–67.