

MERAWAT TRADISI, MENGGERAKKAN GENERASI: PELESTARIAN WAYANG KULIT MELALUI KETERLIBATAN GENERASI MUDA DI KOTA SURAKARTA

✉ **Amar Pradopo^{1*}, Yuliawan Kasmahidayat²**

^{1*}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas
Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

✉ amar.pzb2@student.uns.ac.id

² Pendidikan Seni Tari, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan
Indonesia, Bandung, Indonesia

✉ kasmahidayat@upi.edu

Submitted : November 23, 2025	Accepted : December 25, 2025	Published : May 16, 2026
-------------------------------	------------------------------	--------------------------

Abstrak

Wayang kulit merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui UNESCO sebagai Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity. Kota Surakarta dikenal sebagai salah satu pusat pelestarian wayang kulit di Indonesia. Namun, perkembangan teknologi digital dan perubahan gaya hidup menyebabkan minat generasi muda terhadap wayang kulit mengalami penurunan yang signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pelestarian wayang kulit melalui keterlibatan aktif generasi muda di Kota Surakarta, dengan fokus pada peran Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional (Gekrafs) dalam membangun ekosistem kreatif berbasis budaya. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelestarian wayang kulit yang efektif memerlukan pendekatan multidimensi yang melibatkan edukasi sejak dini, festival kontemporer, adopsi teknologi digital, serta kolaborasi lintas sektor antara seniman, komunitas, pemerintah, dan pelaku ekonomi kreatif. Program DARMASUTA (Dalang Remaja Surakarta) menjadi salah satu model yang berhasil melibatkan generasi muda sebagai subjek utama pelestarian budaya. Integrasi teknologi Virtual Reality (VR) dan platform digital juga terbukti mampu memperluas jangkauan penonton dan meningkatkan minat generasi muda terhadap wayang kulit. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa pelestarian wayang kulit tidak hanya menjadi tanggung jawab seniman dan pemerintah, tetapi juga harus melibatkan generasi muda sebagai pelaku utama keberlanjutan budaya.

Keywords: *Wayang kulit; generasi muda; pelestarian budaya; ekonomi kreatif; Gekrafs.*

BACKGROUND

Wayang kulit merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai sejarah, filosofi, dan pendidikan sangat tinggi. Kota Surakarta atau Solo dikenal sebagai pusat kebudayaan Jawa yang hingga kini masih mempertahankan tradisi pewayangan melalui keraton, sanggar seni, hingga komunitas budaya. Namun, perkembangan zaman dan arus budaya digital menyebabkan minat generasi muda terhadap wayang kulit mulai mengalami penurunan. Di era modern, generasi muda lebih banyak terpapar budaya populer melalui media sosial, film digital, dan hiburan instan lainnya. Akibatnya, wayang sering dianggap sebagai seni tradisional yang

kuno, sulit dipahami, dan kurang relevan dengan kehidupan anak muda saat ini. Oleh karena itu, diperlukan strategi pelestarian budaya yang mampu menghubungkan tradisi dengan gaya hidup generasi masa kini.

Tema "Merawat Tradisi, Menggerakkan Generasi" menjadi penting karena pelestarian wayang tidak cukup hanya dilakukan oleh seniman atau pemerintah, tetapi juga harus melibatkan generasi muda sebagai pelaku utama keberlanjutan budaya. Gekrafs (Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional) hadir sebagai organisasi yang berkomitmen mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia melalui perlindungan hukum, promosi budaya, serta kolaborasi antara pelaku kreatif, pemerintah, dan sektor swasta (Gekrafs, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengkaji peran strategis generasi muda dalam pelestarian wayang kulit di Kota Surakarta; (2) menganalisis program dan inovasi yang dilakukan Gekrafs dalam menghubungkan budaya tradisional dengan ekonomi kreatif; dan (3) merumuskan model kolaborasi yang efektif antara komunitas seni, institusi pendidikan, pemerintah, dan sektor kreatif untuk keberlanjutan wayang kulit. Signifikansi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menemukan formula pelestarian yang tidak bersifat museifikasi, melainkan memberdayakan generasi muda sebagai agen perubahan. Dengan memadukan pendekatan budaya dan ekonomi kreatif, wayang kulit diharapkan dapat terus hidup dan berkembang sebagai identitas bangsa Indonesia di tengah arus globalisasi.

Menurut Koentjaraningrat (1984), wayang merupakan salah satu unsur penting dalam kebudayaan Jawa yang mencerminkan nilai-nilai, pandangan hidup, serta sistem kepercayaan masyarakat Jawa. Ia memandang wayang sebagai hasil perkembangan budaya lokal yang kemudian mengalami akulturasi dengan pengaruh Hindu-Buddha tanpa kehilangan karakter kejawaan yang kuat. Wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan, penyebaran nilai moral, dan media pewarisan budaya. Wayang merupakan salah satu warisan budaya tertua di Indonesia yang berkembang terutama di Pulau Jawa. Kata wayang berasal dari kata wewayangan yang berarti bayangan, karena pada pertunjukan wayang kulit penonton dapat melihat bayangan tokoh-tokoh yang dimainkan dalang di balik kelir. Wayang telah dikenal masyarakat Nusantara sejak masa prasejarah sebagai bagian dari tradisi pemujaan roh leluhur. Ketika agama Hindu dan Buddha masuk ke Indonesia sekitar abad ke-4 Masehi, cerita-cerita dari epos Mahabharata dan Ramayana diadaptasi ke dalam pertunjukan wayang.

Pada masa Kerajaan Mataram Kuno, wayang berkembang sebagai sarana pendidikan, hiburan, dan penyebaran nilai-nilai budaya. Memasuki masa Islam, para wali, terutama Sunan Kalijaga, memanfaatkan wayang sebagai media dakwah dengan memasukkan ajaran Islam tanpa menghilangkan unsur budaya lokal. Pada abad ke-16 hingga abad ke-17, cerita wayang semakin dikembangkan dengan kemunculan tokoh punakawan (Semar, Gareng, Petruk, Bagong) sebagai representasi masyarakat Jawa. Pada tahun 2003, UNESCO secara resmi mengakui wayang kulit sebagai Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity, yang kemudian dipertegas dengan pengakuan sebagai Intangible Cultural Heritage pada tahun 2008. Pengakuan ini menegaskan bahwa wayang kulit bukan sekadar seni pertunjukan, tetapi juga sistem pengetahuan dan ekspresi budaya yang memiliki nilai universal. Wayang Gagrak Surakarta, sebagai salah satu gaya wayang yang berkembang di Kota

Solo, berakar dari tradisi keraton Kasunanan Surakarta dan dikenal dengan kehalusan estetikanya (Traveloka Explore, 2025).

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pelestarian wayang kulit melalui keterlibatan generasi muda di Kota Surakarta. Penelitian kualitatif dipilih karena mampu menggali makna, perspektif, dan proses sosial yang kompleks di balik upaya pelestarian budaya (Creswell, 2014). Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama. Pertama, observasi partisipatif terhadap kegiatan pelestarian wayang kulit di Surakarta, termasuk pertunjukan DARMASUTA (Dalang Remaja Surakarta), workshop wayang, dan festival seni budaya. Kedua, wawancara mendalam dengan informan kunci yang meliputi dalang muda, penggiat budaya, pengurus Gekrafs Surakarta, akademisi ISI Surakarta, dan perwakilan Pemerintah Kota Surakarta. Ketiga, studi dokumentasi dan analisis literatur dari jurnal ilmiah, laporan institusi, dan sumber-sumber resmi terkait pelestarian wayang kulit.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik dengan tahapan: (1) transkripsi dan koding data; (2) identifikasi tema-tema utama; (3) interpretasi dan sintesis temuan; serta (4) triangulasi data untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Lokasi penelitian meliputi Keraton Kasunanan Surakarta, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Taman Budaya Jawa Tengah, Ndalem Djojokoesoeman, dan berbagai sanggar seni di Kota Surakarta.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Kondisi Pelestarian Wayang Kulit di Surakarta

Kota Surakarta telah lama dikenal sebagai salah satu pusat pelestarian wayang kulit yang paling aktif di Indonesia. Pemerintah Kota Surakarta secara rutin menggelar pertunjukan wayang di Taman Balekambang dan Pura Mangkunegaran, sekaligus mengadakan festival seperti Pekan Wayang Indonesia yang menarik wisatawan lokal dan mancanegara. Di bidang pendidikan, ISI Surakarta dan SMK Negeri 8 Surakarta mencetak dalang muda lewat kurikulum yang memadukan teknik, sejarah, dan filosofi wayang (Traveloka Explore, 2025).

Pada November 2025, ISI Surakarta kembali menggelar perayaan Hari Wayang Dunia melalui rangkaian kegiatan yang melibatkan generasi muda secara aktif. Acara tersebut menghadirkan beragam pertunjukan wayang, seminar ilmiah, dan kolaborasi antara seniman, akademisi, serta mahasiswa. Tema yang diangkat adalah adaptasi dan inovasi dalam kesenian, dengan menegaskan pentingnya membuka ruang bagi eksperimen dan pembaruan agar wayang tetap dinamis dan mampu menarik perhatian generasi baru (ISI Surakarta, 2025). Meskipun demikian, tantangan tetap ada. Jumlah dalang profesional yang aktif relatif sedikit dibandingkan kebutuhan pertunjukan. Banyak generasi muda yang belum tertarik menjadikan seni pedalangan sebagai profesi utama. Persaingan dengan hiburan digital, game, dan konten media sosial menjadi hambatan nyata dalam upaya regenerasi dalang dan penonton wayang kulit.

DARMASUTA: Model Keterlibatan Dalang Muda

DARMASUTA (Dalang Remaja Surakarta) merupakan salah satu program unggulan yang berhasil melibatkan generasi muda sebagai pelaku aktif dalam pertunjukan wayang kulit. Program ini memberikan wadah bagi dalang-dalang muda Surakarta untuk tampil dan mengembangkan kemampuan mereka dalam suasana yang apresiatif dan inklusif. Salah satu pertunjukan DARMASUTA yang berhasil digelar adalah pertunjukan wayang kulit dengan lakon "Satu Pengorbanan, Sejuta Kehidupan" di Ndalem Djojokoesoeman, Surakarta pada September 2025, yang menampilkan dalang muda seperti Ki Huda Kresna Murti dan Ki Galang Adi Saputra (Agendasolo, 2025). Program DARMASUTA menjadi contoh nyata bahwa regenerasi dalang dapat berlangsung secara organik apabila tersedia wadah yang mendukung. Pertunjukan ini bersifat gratis untuk umum, sehingga memperluas akses masyarakat terhadap seni wayang kulit sekaligus memperkenalkan wajah baru seni pedalangan kepada generasi muda. Model ini menunjukkan bahwa investasi pada dalang muda bukan hanya pelestarian seni, tetapi juga pembangunan identitas budaya generasi berikutnya.

Peran Gekrafs dalam Ekosistem Ekonomi Kreatif Budaya

Gekrafs (Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional) adalah gerakan masyarakat dan para pelaku ekonomi kreatif yang memiliki visi bersama yakni belajar, bersinergi, dan berdaya guna menjadikan ekonomi kreatif sebagai masa depan Indonesia menuju Indonesia Emas 2045. Dengan tagline #EkrafBangkitIndonesiaMaju, Gekrafs menjadi lokomotif para pelaku ekonomi kreatif nasional (Gekrafs.id, 2025). Gekrafs berfokus pada 17 subsektor ekonomi kreatif yang mencakup seni pertunjukan, seni visual, desain, mode, arsitektur, film dan animasi, musik, permainan, penerbitan, radio dan televisi, kuliner, kerajinan tangan, seni digital, dan seni rakyat. Dalam konteks pelestarian wayang kulit, Gekrafs berperan sebagai jembatan antara warisan budaya dan pasar ekonomi kreatif kontemporer. Organisasi ini memperjuangkan hak dan perlindungan hukum bagi para pelaku ekonomi kreatif, serta mempromosikan keberagaman budaya dan seni Indonesia (Gekrafs, 2024). Salah satu kontribusi penting Gekrafs adalah mendorong optimalisasi UMKM berbasis budaya. Dengan memberikan dukungan berupa jaringan, pendampingan bisnis, dan akses pasar, Gekrafs membantu perajin wayang, pengusaha merchandise budaya, dan penyelenggara pertunjukan wayang untuk mengembangkan usaha mereka secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian di Kabupaten Banjar, di mana Gekrafs setempat berhasil membangun ekosistem ekonomi kreatif yang saling mendukung antar pelaku usaha di berbagai subsektor (Redaksi8, 2024).

Inovasi Teknologi Digital dalam Pelestarian Wayang

Salah satu strategi inovatif yang dikembangkan dalam pelestarian wayang kulit adalah adopsi teknologi Virtual Reality (VR). Studio animasi yang berkolaborasi dengan Gekrafs telah mengembangkan proyek VR yang memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman menjadi dalang atau menonton pertunjukan wayang kulit secara imersif menggunakan VR controller. Inovasi ini mampu mentransformasi pengalaman budaya dari yang bersifat pasif menjadi interaktif, sehingga lebih

menarik bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi digital. Selain VR, kanal YouTube, podcast, dan TikTok juga menjadi medium yang dimanfaatkan komunitas wayang untuk menjangkau penonton yang lebih luas.

Konten-konten kreatif yang membahas cerita wayang, teknik pedalangan, hingga filosofi tokoh-tokoh wayang telah berhasil menarik jutaan penonton digital. Pendekatan ini menunjukkan bahwa wayang kulit dapat hadir dalam berbagai format tanpa kehilangan esensi nilainya. Kanal YouTube dan pertunjukan daring telah menjadi jembatan antara seni tradisional dan generasi muda, dengan konten yang segar dan mudah diakses (Traveloka Explore, 2025). Integrasi teknologi digital juga membuka peluang ekonomi baru bagi komunitas wayang. Merchandise digital, NFT karya seni wayang, dan aplikasi pembelajaran pedalangan menjadi sektor ekonomi kreatif yang potensial untuk dikembangkan. Dengan demikian, teknologi tidak hanya menjadi alat pelestarian, tetapi juga generator nilai ekonomi yang dapat menarik minat wirausahawan muda untuk berkecimpung dalam ekosistem budaya wayang kulit.

Edukasi dan Komunitas sebagai Pilar Utama Pelestarian

Edukasi sejak dini merupakan fondasi paling penting dalam upaya pelestarian wayang kulit jangka panjang. Program-program seperti workshop wayang di sekolah dasar dan menengah, kunjungan budaya ke sanggar seni, serta integrasi materi wayang kulit dalam kurikulum seni budaya terbukti efektif dalam membentuk apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya ini. ISI Surakarta dan SMK Negeri 8 Surakarta menjadi contoh institusi yang berhasil mencetak talenta muda melalui kurikulum terstruktur yang memadukan teknik, sejarah, dan filosofi wayang.

Festival kontemporer wayang juga menjadi medium penting dalam mendekatkan wayang kulit dengan selera generasi muda. Penampilan wayang dengan kolaborasi musik modern, pertunjukan multimedia, dan format pendek yang mudah dikonsumsi di media sosial telah berhasil menarik penonton muda. Festival Pekan Wayang dan Gamelan 2025 yang diselenggarakan Kementerian Kebudayaan di Surakarta, dengan melibatkan pelajar tingkat sekolah menengah pertama sebagai peserta, menjadi salah satu model yang berhasil menggabungkan pelestarian dengan pendidikan (Joglosemar News, 2025). Sanggar seni informal seperti Sanggar Wayang Gogon membuka pelatihan yang inklusif bagi masyarakat umum, memberikan akses kepada siapa saja yang ingin belajar tentang wayang kulit. Model pendidikan non-formal ini terbukti efektif dalam menjangkau kalangan yang mungkin tidak terlayani oleh jalur pendidikan formal. Kolaborasi antara sanggar seni, komunitas budaya, dan Gekrafs dalam menyelenggarakan kegiatan edukasi budaya menjadi model sinergi yang perlu terus diperkuat dan direplikasi.

Tabel 1. Strategi Pelestarian Wayang Kulit di Kota Surakarta

No	Strategi	Contoh Program/Institusi
1	Edukasi Formal	ISI Surakarta, SMKN 8 Surakarta, Kurikulum Seni Budaya
2	Pelatihan Non Formal	Sanggar Wayang Gogon,

		Workshop Komunitas
		DARMASUTA, Pekan
3	Festival dan Pertunjukan	Wayang Indonesia, Hari Wayang Dunia
4	Inovasi Teknologi	VR Wayang, YouTube, TikTok, Podcast Budaya
5	Ekonomi Kreatif	Gekrafs, UMKM Wayang, Merchandise Budaya
7	Kolaborasi	Pemerintah Kota, Keraton, ISI, Komunitas, Gekrafs

(Sumber : Kompilasi Peneliti, 2025)

CONCLUSION

Pelestarian wayang kulit di Kota Surakarta memerlukan pendekatan yang komprehensif dan multidimensi, yang tidak hanya berfokus pada aspek budaya semata, tetapi juga mempertimbangkan dimensi ekonomi, teknologi, dan sosial. Penelitian ini menegaskan bahwa keterlibatan aktif generasi muda sebagai subjek – bukan hanya objek – pelestarian budaya merupakan kunci keberhasilan upaya regenerasi budaya jangka panjang. Terdapat tiga simpulan utama dari penelitian ini. Pertama, program berbasis komunitas seperti DARMASUTA terbukti efektif dalam melibatkan generasi muda sebagai pelaku aktif pelestarian budaya, sekaligus menciptakan ruang ekspresi yang relevan dengan konteks zaman mereka. Kedua, Gekrafs memiliki peran strategis sebagai jembatan antara warisan budaya dan ekosistem ekonomi kreatif kontemporer, memungkinkan pelestarian budaya sekaligus pemberdayaan ekonomi komunitas. Ketiga, adopsi teknologi digital – termasuk VR, media sosial, dan platform streaming – tidak hanya memperluas jangkauan wayang kulit kepada audiens yang lebih luas, tetapi juga menciptakan nilai ekonomi baru yang menarik minat generasi wirausahawan muda.

Untuk keberlanjutan pelestarian wayang kulit, diperlukan kolaborasi sinergis antara pemerintah, institusi pendidikan, komunitas seni, pelaku ekonomi kreatif, dan generasi muda itu sendiri. Investasi dalam pendidikan seni budaya sejak dini, dukungan terhadap inovasi teknologi dalam konteks budaya, serta penguatan ekosistem ekonomi kreatif berbasis budaya menjadi agenda prioritas yang harus segera diwujudkan. Dengan demikian, slogan "Merawat Tradisi, Menggerakkan Generasi" bukan sekadar jargon, melainkan peta jalan nyata bagi keberlangsungan warisan budaya wayang kulit Indonesia.

REFERENCES

- Agendasolo. (2025). Pergelaran Wayang Kulit DARMASUTA - Dalang Remaja Surakarta dalam rangka Gelar Seni Tradisi. Diakses dari <https://www.threads.com/@agendasolo>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.

- Gekrafs. (2024). Profil Gekrafs: Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional. Diakses dari <https://gekrafs.com/profil/> Gekrafs.id. (2025). GEKRAFS | Komite Khusus Luar Negeri. Diakses dari <https://www.gekrafs.id/>
- Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. (2025). Hari Wayang Dunia 2025: Inovasi dan Pelestarian Budaya di ISI Surakarta. Diakses dari <https://www.saluransebelas.com/>
- Joglosemar News. (2025, November 7). Kementerian Kebudayaan Gelar Festival Gamelan dan Sinden, Gaungkan Semangat Pelestarian Budaya di Surakarta bagi Generasi Muda. Diakses dari <https://joglosemarnews.com/>
- Koentjaraningrat. (1984). Kebudayaan Jawa. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kompasiana. (2025, November 3). Generasi Muda ISI Surakarta Teguhkan Pelestarian Wayang di Hari Wayang Dunia 2025. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/>
- Kurniawati, et al. (2024). Pelestarian Seni Wayang Tatah Sungging Melalui Pemberdayaan Generasi Muda di Kelurahan Sonorejo. JGEN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 235–244.
- Nurhasanah, L., Siburian, B. P., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan, 10(2), 31–39. <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>
- Redaksi8. (2024, Agustus 13). Gekrafs Kabupaten Banjar Kumpulkan Pelaku Ekonomi Kreatif. Diakses dari <https://redaksi8.com/>
- RRI Surakarta. (2025, Juli 8). Cinta Budaya: Generasi Muda Dukung Wayang Orang RRI Surakarta. Diakses dari <https://rri.co.id/>
- Sutopo. (2017). Aplikasi Teknik Sungging Wayang Pada Kaca Sebagai Salah Satu Pengembangan Produk Kriya. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
- Traveloka Explore. (2025, September 14). Mengenal Wayang Gagrak Surakarta: Warisan Budaya Jawa yang Abadi. Diakses dari <https://www.traveloka.com/>
- UNESCO. (2008). Wayang Puppet Theatre. Intangible Cultural Heritage. Diakses dari <https://ich.unesco.org>