



PESONA BUDAYA DI DESA WISATA WAYANG SIDOWARNO KECAMATAN WONOSARI, KABUPATEN KLATEN, JAWA TENGAH

Teddy Chandra^{1*}, Sukarno Wibowo²

^{1,2}Politeknik Pariwisata NHI Bandung, Indonesia

Email: ¹tec@poltekpar-nhi.ac.id, ²suw@poltekpar-nhi.ac.id

ABSTRAK

Pesona Budaya di Desa Wisata Wayang Sidowarno, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah adalah sebuah studi yang dilakukan sebagai upaya untuk mengidentifikasi berbagai potensi budaya yang terdapat di desa Sidowarno. Pertanyaan penelitian yang diajukan dalam studi ini adalah: 1) bagaimana gambaran desa wisata Wayang Sidowarno; dan 2) bagaimana gambaran budaya sebagai daya tarik wisata di desa wisata Wayang Sidowarno. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, observasi, dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Desa Sidowarno, yang terletak di Kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah, adalah desa wisata yang terus berkembang dengan keunggulan potensi wisata budaya. Sebagai desa wisata wayang, Desa Sidowarno memiliki kekayaan budaya yang beragam seperti wayang kulit, seni tatah sungging, jemparingan, dan tari punokawan yang mampu menjadi daya tarik wisata dalam menarik wisatawan domestik & wisatawan mancanegara untuk datang ke Desa Sidowarno.

Kata Kunci: Pesona Budaya, Desa Wisata Wayang, Sidowarno, Kabupaten Klaten.

ABSTRACT

Cultural Charm in Sidowarno Wayang Tourism Village, Wonosari District, Klaten Regency, Central Java is a study conducted as an effort to identify various cultural potentials found in Sidowarno village. The research questions posed in this study are: 1) how is the description of the Sidowarno Wayang tourism village; and 2) how is the description of culture as a tourist attraction in the Sidowarno Wayang tourism village. This research was conducted using qualitative research methods. Data collection techniques used in this study were literature studies, observations and interviews. The data obtained were analyzed descriptively. The results of the study show that Sidowarno Village, located in Wonosari District, Klaten Regency, Central Java Province, is a tourist village that continues to develop with the advantage of cultural tourism potential. As a wayang tourism village, Sidowarno Village has a diverse cultural wealth such as shadow puppets, tatah sungging art, jemparingan, and punokawan dance which are able to become tourist attractions in attracting domestic and foreign tourists to come to Sidowarno Village.

Keywords: Cultural Charm, Wayang Tourism Village, Sidowarno, Klaten Regency

A. PENDAHULUAN

Budaya memiliki pengertian sebagai seluruh hasil cipta, karya dan rasa yakni semua bentuk tatanan kehidupan yang rumit karena mencakup juga padanya segala bentuk kesenian, pengetahuan, moral, kepercayaan, keterampilan, kebiasaan, dan adat istiadat atau hukum yang didapatkan oleh seseorang manusia sebagai bagian dari anggota masyarakat. Ada tiga indikator budaya, yakni: 1) suatu nilai-nilai, gagasan, ide, serta norma-norma aturan; 2) suatu aktifitas atau perilaku yang memiliki pola dari individu manusia dalam suatu kumpulan masyarakat. 3) aneka ragam benda hasil kreasi manusia [1]. Terminologi budaya sangat erat dan tak terpisahkan bahkan sering sekali hadir dalam keseharian masyarakat & bangsa Indonesia. Ini karena sudah bukan rahasia lagi bahwa negara Indonesia memiliki aneka ragam budaya yang terdapat di seluruh wilayah nusantara. Secara etimologis kata budaya adalah sebuah kata yang berawal dari bahasa sansekerta dan juga bahasa Inggris. Dalam bahasa sansekerta, budaya berasal dari kata *buddhaya* yang merupakan bentuk majemuk dari kata *buddhi* yang artinya budi atau akal. Adapun dalam bahasa Inggris kata budaya bermula dari kata *culture* yang bermula dari bahasa Latin yakni *colere* yang berarti mengerjakan atau mengolah sesuatu. Dalam bahasa Indonesia, kata *culture* digunakan dalam bentuk serapan yakni kultur. Budaya ada kaitannya dengan akal dan budi manusia. Budaya adalah pola atau suatu cara hidup yang terus mengalami perkembangan dalam suatu kelompok masyarakat yang pada akhirnya akan diwariskan kepada generasi berikutnya. Budaya merupakan hasil bentukan dari ragam anasir yang kompleks, yang terdiri dari adat istiadat, politik, karya seni, bahasa, dan juga sistem kepercayaan/agama. Bahasa identik dengan budaya, yaitu merupakan unsur yang tak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Maka itulah, sekian banyak orang sering beranggapan bahwa hal tersebut merupakan objek warisan yang genetis. Tiap individu bisa berkomunikasi dengan orang-orang dengan latar budaya yang berbeda dan saling beradaptasi dengan perbedaan itu, sehingga terbukti bahwa budaya dapat dipelajari. Konsep budaya, yang melibatkan integritas dan lokalitas pada hakikatnya mengandung nilai-nilai dasar kemanusiaan, etika, norma, dan nilai-nilai universal. Budaya dapat berupa bahasa dengan serangkaian simbol, dapat berupa pakaian, dan juga dapat berupa sistem pemikiran. Kajian budaya biasanya membahas konsep budaya dengan definisi linguistik dan konseptual, mengeksplorasi berbagai aspeknya, dan mencoba menjelaskan beberapa konsep yang berkaitan dengan budaya. Budaya adalah sebuah konsep yang spesifik dalam pemikiran ilmu sosial. Budaya mengekspresikan gaya hidup, sikap, kebiasaan, dan mentalitas kita yang berbeda, serta pengalaman kita sejak lahir [2].

Kata budaya adalah kata yang familier bagi masyarakat Indonesia, karena di Indonesia terdapat banyak dan beraneka ragam budaya yang tersebar di seluruh wilayah negaranya. Budaya dan kebudayaan yang dalam bahasa Inggrisnya disebut *culture*, secara etimologis bermula dari kata *colere*, dalam bahasa latin *colere* memiliki arti mengerjakan atau mengolah. Sedangkan kata *culture* yang bila dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia menjadi kultur, memiliki kesamaan arti dengan kebudayaan. Budaya adalah suatu *way of life* atau cara hidup yang senantiasa berkembang dan juga dimiliki secara bersama-sama oleh sekelompok masyarakat yang diwariskan turun-temurun. Unsur pembentuk budaya relatif kompleks, karena mencakup bahasa, karya seni, adat istiadat, politik, agama / kepercayaan, peralatan / teknologi dan juga aneka

bentuk arsitektural. Budaya dapat memberikan pengaruh terhadap sekian banyak aspek di dalam kehidupan manusia. Dengan berjalannya masa, budaya memiliki sifat yang rumit, abstrak dan komprehensif dalam peradaban manusia [3]. Budaya adalah konsep yang abstrak tanpa batasan yang pasti, yang berarti setiap hal bisa berbeda sesuai dengan situasi dan konteksnya [4]. Budaya adalah sebuah sistem, suatu keseluruhan dinamis yang menciptakan dan diciptakan oleh orang-orang, tempat, dan praktik. Sistem dan komponen-komponennya tidak terpisahkan dan saling berhubungan di mana keseluruhan mengatur bagian-bagian dan bagian-bagian mengatur keseluruhan. Manusia menciptakan budaya melalui praktik bersama di suatu tempat, dan budaya membentuk bagaimana manusia terlibat dalam praktik dan membangun tempat tersebut. Budaya dapat dipandang sebagai suatu sistem. Tempat merupakan komponen yang esensial bagi budaya sebagai suatu sistem. Tidak ada budaya tanpa tempat, dan tidak ada tempat tanpa budaya. Tempat mengacu pada dinamika ekologi, pengaruh kelembagaan, dan budaya dalam konteks, termasuk rumah, lingkungan, sekolah, dan kota. Banyak definisi budaya yang menggarisbawahi komponen sistem ini.

Budaya dalam suatu komunitas masyarakat dapat juga ditinjau dari perspektif teori tindakan sosial Max Weber yang merupakan salah satu kontribusi terpenting bagi dunia sosiologi, yang menawarkan cara untuk memahami bagaimana makna dan motivasi individu membentuk sebuah masyarakat. Berbeda dengan teori strukturalis, yang melihat manusia dikendalikan oleh kekuatan sosial yang lebih luas, Weber berpendapat bahwa untuk benar-benar menjelaskan perilaku manusia, kita harus melihat makna subjektif yang diberikan individu pada tindakan mereka. Inti dari pendekatannya adalah gagasan *verstehen* (pemahaman empatik) yang dapat membantu menafsirkan mengapa orang bertindak seperti yang mereka lakukan. Weber mengidentifikasi empat jenis tindakan sosial, mulai dari perilaku rasional yang berorientasi pada tujuan hingga tindakan yang didorong oleh emosi atau tradisi, menjadikan teorinya sebagai landasan utama bagi sosiologi interpretatif [5].

Dalam konteks dan situasi tertentu Budaya dapat menjadi suatu atraksi wisata, karena Atraksi wisata mengacu pada aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang individu selama dia berwisata. Atraksi wisata dapat mengambil bentuk aneka kegiatan seperti berkunjung ke museum, mencicipi aneka kuliner khas lokal, atau sekedar berjalan-jalan menikmati taman-taman. Sehingga atraksi wisata merupakan semua aktivitas yang dilakukan oleh seorang individu selama dia berkunjung ke suatu tempat wisata [6]. Atraksi wisata merupakan sebuah objek, kegiatan, atau aktivitas yang menghadirkan atau mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik orang-orang yang tengah melakukan perjalanan wisata. Ketika seorang individu melakukan perjalanan wisata dan di tengah perjalanan wisatanya dia melakukan suatu kegiatan atau aktivitas atau objek tertentu, maka apa yang dilakukannya itu dapat disebut dengan atraksi wisata [7]. Apabila pada suatu tempat terdapat aktivitas, objek, atau kegiatan yang dapat memberikan kesenangan, kenikmatan dan rasa puas bagi pengunjung, maka hal-hal tersebut dinamakan dengan atraksi wisata. Dan bila sebuah destinasi memiliki objek atau kegiatan, atau tempat yang atraktif bagi wisatawan untuk dilakukan, diikuti dan dikunjungi, maka hal itu disebut juga dengan atraksi wisata. Jadi Atraksi wisata merupakan segala hal yang mampu mendorong atau menggerakkan pelanggan target untuk termotivasi datang mengunjungi suatu destinasi [8].

Desa wisata wayang Sidowarno adalah desa yang terletak di Kabupaten Klaten dan memiliki beragam potensi atraksi wisata budaya yang dapat dikembangkan secara lebih optimal. Desa ini terkenal akan warisan budayanya yang kental, terutama seni tradisional Wayang Kulit. Sidowarno merupakan rumah bagi salah satu komunitas pengrajin Wayang kulit tertua di wilayah ini, yang melestarikan dan mewariskan bentuk seni budaya ini dari generasi ke generasi. Pengunjung desa dapat menyaksikan langsung proses pembuatan wayang yang rumit mulai dari mengukir dan melukis hingga pertunjukan dongeng pewayangan. Selain menawarkan budaya, desa ini juga mempromosikan kerajinan lokal, wisata kuliner, dan program wisata edukasi. Dengan kekayaan tradisi dan komunitas kreatifnya, Desa Wisata Sidowarno menawarkan perjalanan budaya yang unik bagi wisatawan yang ingin menjelajahi warisan Jawa dari dekat. Desa Sidowarno mengangkat potensi wayang sebagai daya tarik utamanya. Selain berupa seni pertunjukan, wayang kulit juga bisa dinikmati dengan mempelajari proses pembuatannya dengan mengunjungi Desa Wisata Wayang ini. Sebagian masyarakat Sidowarno merupakan pengrajin wayang kulit yang keterampilannya telah diwariskan turun-temurun sejak tahun 1950-an. Jika ingin berkeliling desa, wisatawan bisa mencoba OTrans atau Ojek Transportasi. Awalnya, wisatawan akan berkumpul di Joglo Omah Wayang, kawasan Desa Butuh. Kemudian, pengelola akan menyediakan suguhan berupa minuman aneka jamu dan makanan khas desa. Selain itu, wisatawan dapat menyaksikan pertunjukan tari tradisional, seperti tari Punakawan. Setelah itu, pengunjung akan menaiki becak atau sepeda untuk menikmati suasana Desa Sidowarno. Penelitian ini dilakukan untuk menemukenali ragam potensi wisata budaya yang nantinya dapat dikembangkan untuk pengembangan pariwisata di Desa wisata wayang Sidowarno pada Khususnya dan juga Kabupaten Klaten pada Umumnya.

Terkait dengan topik penelitian ini, telah ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan yang berkenaan dengan desa wisata seperti misalnya: 1) penelitian yang dilakukan oleh Chandra tentang bagaimana peran kolaborasi pentahelix dalam pengembangan desa wisata Sumberbulu di Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah [9]; 2) penelitian yang dilakukan oleh Sujawoto *et al* tentang bagaimana partisipasi lansia dalam pengelolaan *homestay* (studi kasus *Homestay* Karang Kedempel di desa wisata Karangsembung) [10]; 3) penelitian yang dilakukan oleh Chandra tentang wisata budaya dan kuliner Suku Tengger di desa wisata Ngadas, Taman Nasional Bromo Tengger Semeru [11]; 4) penelitian yang dilakukan oleh Elmia *et al* tentang pengelolaan desa wisata Karangsembung Kebumen berbasis *community based tourism* [12]; dan juga 5) penelitian yang dilakukan Kudian *et al* tentang pengembangan Desa Alamendah sebagai desa wisata berbasis digital [13]. Berbeda dengan beberapa penelitian tersebut tadi, penelitian ini dilakukan di Desa wisata Wayang Sidowarno dengan tujuan untuk mengidentifikasi khazanah kebudayaan beserta nilai-nilai yang dimilikinya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrumen penelitian utamanya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlangsung dengan setting yang natural dalam artian konteks dan situasi dibiarkan apa adanya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka / literatur, observasi, dan

wawancara. Data yang telah terkumpul akan dianalisis secara deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode yang berfokus kepada kedalaman pengamatan. Maka dari itu, metode penelitian kualitatif yang digunakan dalam suatu penelitian akan memberikan hasil kajian terhadap suatu fenomena secara komprehensif [14]. Penelitian kualitatif adalah segala bentuk investigasi penelitian yang tidak menggunakan prosedur statistik dan lebih menekankan pada aspek kualitas tinimbang kuantitas. Itulah sebabnya, maka penelitiannya disebut sebagai penelitian kualitatif. Terdapat tiga alasan mengapa penelitian kualitatif digunakan, yaitu: 1) faktor sudut pandang peneliti terhadap fenomena; 2) faktor sifat alamiah dari pertanyaan penelitian; 3) faktor pertimbangan praktis terkait dengan sifat alamiah dari metode kualitatif.

Dalam penelitian kualitatif, ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam mengumpulkan data penelitian, di antaranya adalah: a) observasi, dalam penelitian ini digunakan metode observasi non partisipan di mana peneliti hanya mengamati dan tidak terlibat langsung dalam interaksi sosial; b) analisis secara visual; c) kajian pustaka; d) wawancara, dilakukan terhadap beberapa informan yang terkait dengan penelitian ini yakni beberapa individu perwakilan aparatur desa, ketua pokdarwis setempat, dan beberapa tokoh masyarakat lokal. Setelah data terkumpul maka nantinya akan dianalisis secara cermat agar didapatkan suatu pemahaman dan juga kesimpulan dari sebuah penelitian yang dilakukan. Metode penelitian kualitatif memiliki sifat yang dinamis. Ia senantiasa terbuka dalam hal terdapat penggantian, penambahan, dan juga perubahan pada saat proses analisis dilakukan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Desa Wisata Wayang Sidowarno

Desa Wisata Wayang Sidowarno adalah sebuah desa yang terletak di kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten, Propinsi Jawa Tengah. Desa wisata wayang Sidowarno berjarak sekitar 30 km dari pusat kota Klaten, namun bila ditempuh dari pusat kota Surakarta justru jaraknya jauh lebih dekat yakni hanya sekitar 12 km saja. Untuk tiba di desa wisata wayang Sidowarno, wisatawan dapat menempuh perjalanan darat dengan menggunakan kendaraan bermotor roda dua atau roda empat dengan durasi perjalanan selama dua jam bila ditempuh dari pusat kota Klaten dan kurang dari satu jam bila ditempuh dari pusat kota Surakarta atau Solo. Desa wisata wayang Sidowarno dilintasi oleh aliran sungai Bengawan Solo, sungai yang merupakan urat nadi perekonomian masyarakat yang dilintasinya dan juga telah melegenda dalam kehidupan masyarakat Jawa.

Desa wisata wayang Sidowarno (atau Sidawarna dalam bahasa Jawa) adalah desa yang berlokasi di Kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Terdapat beberapa dukuh yang merupakan bagian dari desa Sidowarno, yakni: 1) Gayam; 2) Tempel / Sidomulyo; 3) Ngudrek; 4) Kwogo Kulon; 5) Kwogo Wetan; 6) Ngunut; 7) Sidowarno; 8) Ngawen; 9) Morangan; 10) Butuh; 11) Sidorejo.

Pada tahun 2023 Desa wisata wayang Sidowarno menjadi desa yang mendapatkan predikat juara 4 pada kategori souvenir dalam lomba anugerah desa wisata Indonesia (ADWI). Desa Sidowarno adalah desa wisata yang memiliki pesona daya tarik yang menjadi ciri khas desanya berupa seni kriya tatah, sanggit wayang kulit yang diolah dengan menggunakan bahan dasar kulit kerbau yang dikerok lalu direndam dan dijemur. Diperkirakan ada 75%

masyarakat di Desa wisata wayang Sidowarno yang bekerja sebagai pengrajin tatah wayang kulit (baik kulit sapi ataupun kulit kerbau) yang telah mendapatkan Surat Keputusan (SK) sejak tahun 2021 dari Bupati Klaten [15].

Mayoritas masyarakat Desa wisata wayang Sidowarno adalah seniman perajin wayang kulit berbahan baku kulit kerbau. Wayang kulit adalah warisan budaya dari Indonesia yang membanggakan karena telah mendapatkan pengakuan berupa Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity dari UNESCO. Maka dari itu, eksistensi desa wisata wayang Sidowarno dapat dijadikan unggulan terutama dalam implikasinya untuk mendatangkan lebih banyak kunjungan wisatawan yang diharapkan akan menyediakan lapangan pekerjaan sebesar 4,4 juta [16].

Gambaran Ragam Budaya Sebagai Atraksi Wisata Di Desa wisata wayang Sidowarno

Wayang Kulit

Wayang kulit adalah budaya yang diwariskan secara turun temurun di Desa Sidowarno. Bahkan Desa Sidowarno telah memosisikan Desanya sebagai desa wisata wayang. Para wisatawan atau turis yang berwisata ke Desa wisata wayang Sidowarno akan diajak untuk berkenalan dan menyelami kesenian wayang kulit secara komprehensif melalui pengalaman wisata edukasi wayang kulit. Kesenian tradisional wayang kulit di Indonesia adalah orisinil dan tulen dari budaya Bali dan Jawa. Cerita wayang kulit acapkali berhubungan dengan topik tentang pertarungan antara kebaikan dan kejahatan. Dalam kredo serta satra Jawa, wayang kulit bermula dari kreasi Sunan Kalijaga yang adalah salah satu dari sembilan Walisongo dan juga merupakan trah dari bangsawan Ponorogo bernama Arya Wiraraja. Sunan Kalijaga mengamati masyarakat suku Jawa yang menyenangi seni pertunjukan wayang beber. Namun karena melukis di atas kertas di nilai terlarang maka Sunan Kalijaga mengubah bahan pembuatan wayang kulit dari daluang (kertas ponoragan) menjadi kulit kerbau atau sapi. Kecuali itu, wayang kulit juga dipergunakan dalam penyebaran ajaran Islam via kanal budaya tradisional. Sunan Kalijaga pun memberikan tambahan-tambahan karakter pewayangan seperti Gareng, Petruk, Bagong dan Semar yang kesemuanya dikenal sebagai Punakawan. Kesenian wayang, diduga telah ada di Indonesia sejak jaman raja Airlangga yang berkuasa di kerajaan Kahuripan pada abad ke 10 & 11. Karya sastra Jawa seperti kakawin Ramayana yang dijadikan referensi kisah wayang telah ditulis oleh para pujangga sejak jaman kerajaan Dyah Balitung di abad ke 10. Kakawin Ramayana diduga berasal dari kitab Ramayana karya pujangga India bernama Walmiki yang telah digubah. Para pujangga lokal bukan hanya menyadur berbagai kitab yang datang dari luar negeri namun juga menggubahnya dengan sentuhan falsafah Jawa. Berdasarkan prasasti yang ditemukan, Wayang kulit sebagai tontonan telah ada sejak jaman kekuasaan raja Airlangga, hal itu terlihat dari kata mawayang dan aringgit yang merujuk pada wayang kulit dalam prasasti tersebut. Secara etimologis kata wayang berasal dari kata “Ma Hyang” yang berarti mengarah kepada Tuhan atau Dewa atau roh spiritual. Versi lain mengatakan bahwa wayang adalah bahasa Jawa yang artinya “bayangan” karena tontonan wayang dapat juga dinikmati bayangannya saja dari balik kelir. Dengan diiringi oleh lantunan musik gamelan dan tembang dari para nayaga dan pesinden, Seorang dalang akan memainkan wayang kulit sekaligus ia juga menjadi narator dari dialog antar tokoh-tokoh pewayangan. Dari balik kelir atau layar yang dibuat dari kain berwarna putih dan

disorot cahaya lampu minyak (blencong) atau listrik, sang dalang akan memainkan wayang kulit, sehingga bayangan wayang kulit yang menerpa kelir akan dapat dinikmati oleh setiap penonton. Penonton dituntut untuk sedikit banyak mengetahui tokoh-tokoh pewayangan tersebut agar timbul pemahaman terhadap lakon atau kisah wayang itu. Pada lazimnya wayang diambil dari kisah Ramayana dan Mahabharata, namun di luar pakem itu, seorang dalang dapat pula menampilkan gubahannya atau lakon carangan. Ada juga kisah yang diadopsi dari cerita panji, dan juga kisah spiritual dari ajaran Islam, Nasrani, Budha dan Hindu. Tontonan wayang kulit sudah mendapatkan pengakuan dari Unesco sejak 7 November 2003 sebagai karya kebudayaan yang mengundang decak kagum di bidang kisah narasi serta juga sebagai warisan berharga yang Indah. Bila wayang golek lebih dikenal di Jawa Barat, maka Popularitas wayang kulit lebih menonjol di Jawa tengah dan timur.

Tatah Sungging

Salah satu seni kriya yang identik dengan Desa wisata wayang Sidowarno adalah seni kriya tatah sungging. Melalui wisata edukasi tatah sungging yang disajikan oleh pengelola wisata lokal, para wisatawan yang berkunjung ke Desa wisata wayang Sidowarno akan diajak menambah pengetahuan dan pengalamannya dalam bidang kesenian kriya tradisional yang telah turun temurun ada di Desa wisata wayang Sidowarno tersebut. Tatah sungging adalah Kerajinan kriya kulit yang dikerjakan dengan cara mengukir dan mewarnai kulit binatang untuk menghasilkan sebuah karya seni. Meski sebuah karya kriya menggunakan kulit mentah sebagai bahan pokoknya, namun bila teknik tatah sungging tidak digunakan, maka karya itu tidaklah termasuk ke dalam kriya kulit tatah sungging. Secara harfiah, tatah memiliki arti memahat dan sungging memiliki arti mewarnai. Dengan demikian maka tatah sungging merupakan tahapan memahat serta memberikan warna pada proses produksi wayang kulit. Ada makna tersirat dalam tatah sungging, yakni keagungan dan kewibawaan. Maksudnya yaitu sebuah ide mengenai pembuatan karya seni dengan memberikan kiasan keagungan dan kewibawaan bagi setiap tokoh atau karakter pewayangan yang tengah ditatah dan disungging. Ada keistimewaan yang dimiliki tatah sungging bila dikomparasi dengan teknik lain, di mana teknik tatah sungging yang istimewa tersebut tentunya akan menciptakan pula sebuah karya kriya yang istimewa yang boleh jadi tak dapat diraih bila menggunakan teknik yang lain. Agar dihasilkan sebuah kriya kulit tatah sungging yang bernilai tinggi, maka diperlukan ekstra kecermatan, ketekunan dan ketelitian dalam proses pembuatannya. Sebagaimana halnya krayawan kulit di jaman dahulu, selain menguasai teknik tatah sungging, mereka pun melandasi dirinya dengan tekad yang kuat serta ketulusan dalam pengabdian agar tercipta karya yang berkualitas, klasik dan juga masih dapat dinikmati hingga saat ini [17].

Salah satu bidang pada seni kriya untuk memproduksi wayang kulit adalah tatah sungging. Secara etimologis tatah sungging terdiri dari kata tatah yang artinya memahat dan sungging yang artinya mewarnai. Tujuan dari seni tatah sungging yaitu untuk pelestarian budaya, hiburan, serta dapat menjadi media syiar agama yang dipraktekkan sejak dahulu oleh para wali. Dalam seni kriya tatah sungging terdapat pembagian peran sosiologis yang tegas, di mana lazimnya kaum laki-laki akan menjadi pihak yang mengerjakan seni kriya tatah sungging, ada pun kaum perempuan biasanya mereka mengambil peran yang lain seperti mengerjakan seni kriya payet.

Dalam pembuatan wayang kulit, setiap pengrajin wayang akan mengaplikasikan suatu teknik yang dikenal dengan tatah sungging. Teknik tatah digunakan dengan tujuan menghasilkan lubang untuk dijadikan pembatas bagian-bagian pada wayang kulit. Sedangkan sungging adalah suatu teknik menciptakan gradasi dalam proses pemberian warna wayang. Teknik sungging digunakan untuk menjadikan karakter wayang kulit lebih hidup dan lebih tegas disetiap bagian wayang secara mendetail. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilewati oleh para pengrajin wayang kulit saat mereka mengaplikasikan teknik tatah sungging [18].

Jemparingan

Jemparingan adalah permainan dan olahraga tradisional berupa aktivitas panah-memanah. Di Jawa bagian tengah yang dulu merupakan bagian Kerajaan Mataram dikenal olahraga khas yang dinamakan dengan jemparingan tersebut. Konon jemparingan ini adalah olahraga yang asalnya dari Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat maka tak heran bila olahraga ini dinamakan juga dengan jemparingan bergaya Mataram Ngayogyakarta. Jemparingan rutin dilakukan di keraton Yogyakarta. Dalam jemparingan, busana khas Jawa akan digunakan oleh para pemanah. Busana Jawa yang digunakan oleh pemanah pria adalah blankon, surjan dan kain batik. Sedangkan bagi pemanah wanita, busana Jawa yang digunakan adalah batik dan kebaya. Jemparingan adalah olahraga yang bertujuan untuk mengasah watak sawiji. Dalam olahraga panahan jemparingan, pemanah harus fokus untuk membidik sasaran dengan akurat dalam posisi duduk bersila. Bidikan yang dilakukan pemanah jemparingan tidaklah dilakukan dengan mata, namun dengan cara memposisikan busur di depan perut agar pemanah dapat merasakan bidikannya berdasarkan perasaan [19]. Filosofi Jemparingan memiliki nilai yang dapat digunakan oleh para pemain Jemparingan untuk memaknai hidup mereka. Sayangnya, tidak semua pemain Jemparingan menyadari filosofi Jemparingan. Jika para pemain menyadari filosofi tersebut, mereka akan dapat menemukan makna hidup. Pada akhirnya, ada dua pilihan bagi para pemain Jemparingan. Mereka menggunakan kesadaran penuh untuk melakukan Jemparingan atau melalui Jemparingan mereka menemukan kesadaran penuh [20]. Jemparingan pada hakikatnya merupakan bentuk tempaan semata. Tempaan tersebut selalu dilandasi oleh niat, usaha, dan kepasrahan. Oleh karena itu, hakikat utama Jemparingan adalah sebagai sarana latihan untuk meningkatkan kecerdasan dan kekuatan mental, agar berfokus dan meyakini kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa atas segala fenomena realitas kehidupan. Hubungan antara Tuhan, manusia, dan alam dalam Jemparingan sangatlah erat karena secara simbolis, dalam tarikan panah menggunakan tiga jari (telunjuk, tengah, dan manis) ini menandakan kekuatan seseorang berada dalam harmoni antara Tuhan, manusia, dan alam. Anak panah dan busur itu sendiri merupakan representasi alam yang pembuatannya mengikuti hukum alam. Manusia sebagai agen kehidupan memanfaatkan potensi alam dan dirinya sendiri untuk mencapai tujuannya, yaitu Tuhan. Jemparingan merupakan sarana dakwah yang berlandaskan Islam. Oleh karena itu, memiliki keyakinan dalam bentuk tauhid, percaya kepada satu Tuhan. Tuhan adalah pencipta dan dianggap sebagai sumber kekuatan hidup dan tanpanya manusia dan seluruh ciptaan-Nya tidak dapat hidup. Sekuat apa pun seorang pemanah, sefokus apa pun seseorang memanah, jika Tuhan tidak menghendakinya mencapai sasaran, maka ia tidak akan mencapainya. Sementara itu, dimensi

kuantitas dalam Jemparingan bersifat pluralistik, terdiri dari jasmani dan rohani, dan Tuhan dianggap sebagai sumber segala wujud. Realitas memiliki gerak dengan segala potensinya. Hukum kausalitas adalah sebab di balik peristiwa. Semua realitas selalu manis, materi selalu berubah secara konstan dan bebas. Namun, kebebasan tidaklah mutlak. Ada kehendak Tuhan sebagai penentu, sehingga segala eksistensi dan dinamikanya pada akhirnya akan kembali kepada Tuhan. Dimensi dinamika eksistensi adalah bahwa Tuhan adalah pencipta eksistensi dan potensi geraknya yang bersifat dinamis-bertujuan-berkelanjutan (dinamik-deterministik-teleologis). Subjek Jemparingan adalah manusia dan Jemparingan adalah dirinya sendiri. Pemain Jemparingan memiliki keinginan untuk merasakan kehadiran alam, mengatur kekuatannya sendiri, mengukur ketepatan, tetapi manusia adalah ciptaan Tuhan yang harus tunduk pada ketentuan-Nya, sehingga ada semacam determinisme, tetapi bukan determinisme total. Jemparingan berperan penting dalam keaktifan olahraga di Indonesia. Oleh karena itu, pelestarian Jemparingan sangat diperlukan. Selain merawat kearifan lokal, Jemparingan juga berfungsi sebagai peningkatan kualitas diri. Ketajaman pikiran dan hati terasah seiring dengan praktik Jemparingan. Memajukan budaya tradisional seperti jemparingan dapat menciptakan generasi emas Indonesia yang sehat dan menekan laju westernisasi yang cenderung negatif [21]. Dalam kegiatan wisata jemparingan di Desa wisata wayang Sidowarno ini, para wisatawan dapat menyewa kostum wayang tradisional hasil kreasi dari para ibu-ibu pengrajin payet di dukuh butuh Desa wisata wayang Sidowarno yang mana nantinya kostum wayang itu akan digunakan oleh para wisatawan saat aktivitas jemparingan dilakukan. Wisata olahraga Jemparingan ini terinspirasi dari beberapa tokoh pewayangan yang memiliki keterampilan panah-memanah seperti misalnya tokoh wayang arjuna yang memang terkenal sangat mahir dalam menggunakan senjata andalannya berupa busur dan anak panah dalam melawan dan menghadapi musuh-musuhnya. Ada nilai-nilai filosofis yang dapat menjadi pembelajaran positif bagi para wisatawan yang melakukan jemparingan ini, yakni tatkala para wisatawan tersebut berhasil dalam jemparingan dengan cara memanah secara tepat kepada target busur panah yang dituju, maka itu maknanya adalah mereka telah dinilai berhasil dalam menghilangkan nafsu angkara murka yang ada di dalam dirinya dan dengan demikian akan menjadikan mereka kembali suci seperti sedia kala. Dengan demikian, dari budaya Jemparingan yang sarat dengan nilai-nilai filosofis tersebut akan dapat menjadi satu bentuk perlindungan dan konservasi nilai-nilai budaya lokal dari ancaman nilai-nilai budaya asing yang boleh jadi bersifat destruktif dan berdampak negatif bagi masyarakat setempat dan juga bagi generasi penerusnya. Jemparingan sebagai bentuk modal spiritual akan menjadi daya tawar masyarakat lokal terhadap pengaruh budaya luar.

Tari Punokawan

Kesenian tradisional yang identik dengan Desa wisata wayang Sidowarno adalah tari punokawan. Para wisatawan yang datang ke Desa wisata wayang Sidowarno akan diajak berwisata edukasi tari punokawan dengan cara menyaksikan langsung pentas tari punokawan yang dihelat oleh masyarakat setempat. Bukan hanya menyaksikan saja, bahkan para wisatawan pun dapat mempelajari gerakan-gerakan tari punokawan tersebut langsung kepada para seniman tari punokawan yang ada di sana. Punakawan adalah tokoh dalam pewayangan hasil kreasi dari pujangga Jawa. Punakawan muncul kali pertama

pada karya Ghatotkacasraya yang dikarang oleh empu panuluh pada masa kerajaan Kediri. Para tokoh punakawan menjadi pembeda antara cerita Mahabharata versi Jawa dengan babad mahabharata versi India, karena semua tokoh punakawan hanya dapat ditemukan pada cerita pewayangan Jawa. Kata punakawan terdiri dari dua kata, yakni pana yang berarti cermat, jelas, cerdik, terang, dan juga kawan yang berarti sahabat atau teman. Jadi Punakawan adalah para sahabat atau teman yang pintar, terpercaya, dan memiliki keluasan pandangan, mempunyai ketajaman dan kecermatan dalam pengamatan. Atau berdasarkan bahasa Jawa disebut juga dengan *tanggap ing sasmita lan impad pasang ing grahita* atau bermakna peduli serta peka kepada aneka masalah. Ada empat orang tokoh dalam punakawan, yakni Semar (perlambang karsa, niat, dan kehendak), Gareng (perlambang cipta, nalar, pikiran & rasio), Petruk (perlambang rasa/perasaan), dan Bagong (perlambang karya, upaya, perbuatan, perilaku). Perpaduan dari keempat tokoh tersebut akan berarti cipta, karsa, karya, rasa, dan budu pekerti yang dibarengi upaya, daya, dan karya yang akan menciptakan budidaya, atau persatuan budaya masyarakat yang disebut kebudayaan (Pemerintah Kota Surakarta). Wayang Punokawan ini pada dasarnya adalah abdi Pandawa. Tokoh-tokoh wayang Punokawan antara lain Semar (juga dikenal sebagai Ki Lurah Semar), Petruk, Gareng, dan Bagong. Wayang Punokawan ini mewakili berbagai simbol budaya Indonesia yang patut dipelajari dan khususnya menarik untuk dipelajari oleh anak-anak sekolah dasar [22]. Tokoh-tokoh Punakawan hendaknya dapat menjadi teladan atau contoh perilaku baik yang dapat ditiru dalam kehidupan sehari-hari. Punakawan memiliki tokoh tersendiri, yaitu Semar Badranaya. Semar memiliki raut wajah yang samar dan pucat. Ciri-ciri yang tercermin dari sosok Semar antara lain kesederhanaan, kejujuran, kasih sayang kepada sesama, kerendahan hati, tidak terlalu bersedih saat menghadapi tantangan, dan tidak terlalu gembira saat mengalami kegembiraan [23]. Berikut adalah tabel pemetaan nilai-nilai sosiologis dari setiap tokoh Punokawan tersebut.

Tabel 1. Pemetaan Nilai-Nilai Sosiologis Dari Setiap Tokoh Punokawan

Tokoh Punokawan	Nilai-nilai Sosiologis
Semar	perlambang karsa, niat, dan kehendak
Gareng	perlambang cipta, nalar, pikiran & rasio
Petruk	perlambang rasa/perasaan
Bagong	perlambang karya, upaya, perbuatan, perilaku

D. KESIMPULAN

Desa wisata wayang Sidowarno adalah desa yang berada di Kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Sebagai desa wisata, desa Sidowarno memiliki kekayaan budaya yang beraneka ragam seperti wayang kulit, seni tatah sungging, jemparingan dan tari punokawan yang mampu menjadi atraksi wisata dalam memikat wisatawan untuk datang berkunjung ke Desa wisata wayang Sidowarno. Dengan banyaknya kunjungan wisata ke Desa wisata wayang Sidowarno maka diharapkan akan mampu menjadi salah satu faktor dalam pengembangan pariwisata lokal dan juga nasional. Untuk itu maka direkomendasikan agar seluruh *stake holder* pariwisata berkolaborasi dan berkordinasi untuk mengembangkan pariwisata budaya di Desa wisata wayang Sidowarno.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. W. Syakhrani & M. L. Kamil, “Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal,” *Cross-border*, vol. 5, no. 1, pp. 782–791, 2022.
- [2] B. Ongoren, *Culture. Culture and society. Academy for European Culture “Orpheus Lira.” Sofia “Publications,”* 2018.
- [3] A. Yuda, “Pengertian Budaya, Ciri, Fungsi, Unsur, dan Contohnya yang Ada di Indonesia,” BOLA.COM, 12 April 2021., 2021.
- [4] J. M. Causadias, *What is culture? Systems of people, places, and practices.* Routledge. Taylor & francis group., 2020.
- [5] K. Thompson, *Max Weber’s Social Action Theory.* ReviseSociology, 2025.
- [6] N. Hidayah, “Atraksi Wisata dan Daya Tarik Wisata: Beda Loh, Jangan Salah!,” pemasaranpariwisata.com diakses 29/8/2024., 2023.
- [7] *United Nation World Tourism Organization*
- [8] N. Hidayah, Pemasaran Destinasi Pariwisata Berkelanjutan di Era Digital: *Targeting, Positioning, Branding, Selling, Marketing Mix, Internet Marketing.* Jakarta: Kreasi Cendekia Pustaka, 2021.
- [9] T. Chandra, “Peran Pentahelix Dalam Pengembangan Desa Wisata Sumberbulu, Kecamatan Mojogedang, Kabupaten Karanganyar,” *J. Pariwisata Budaya J. Ilm. Pariwisata Agama Dan Budaya*, vol. 10, no. 1, pp. 43–52, 2025.
- [10] F. A. Sujawoto dkk, “Partisipasi Lansia Dalam Pengelolaan Homestay: Studi Kasus Homestay Karang Kedempel Di Desa Wisata Karangsambung,” *Pariwisata Budaya J. Ilm. Pariwisata Agama Dan Budaya*, vol. 10, no. 1, pp. 11–26, 2025, [Online]. Available: <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/parbud/article/view/4071/2571>
- [11] T. Chandra, “Wisata Budaya Dan Kuliner Suku Tengger Di Desa Wisata Ngadas, Taman Nasional Bromo Tengger Semeru,” *Sabbhata Yatra J. Pariwisata Dan Budaya*, vol. 5, no. 2, pp. 178–192, 2025, [Online]. Available: https://jurnal.radenwijaya.ac.id/index.php/sabbhata_yatra/article/view/1524/747
- [12] A. S. Elmia dkk, “Pengelolaan Desa Wisata Karangsambung Kebumen Berbasis *Community Based Tourism*,” *Kepariwisata J. Ilm.*, vol. 19, no. 1, pp. 80–96, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.stipram.ac.id/index.php/kepariwisataan/article/view/574/334>
- [13] E. Z. Kusdian dkk, “Pengembangan Desa Alamendah Sebagai Desa Wisata Berbasis Digital di Kabupaten Bandung,” *J. Impresi Indones.*, vol. 4, no. 7, pp. 2371–2386, 2025, [Online]. Available: <https://jii.rivierapublishing.id/index.php/jii/article/view/6725/996>
- [14] Y. Ardianto, *Memahami Metode Penelitian Kualitatif.* Kementerian Keuangan Republik Indonesia., 2019.
- [15] wonosari.klaten.go.id
- [16] Jatengprov.go.id
- [17] Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, *Kerajinan Kulit Tatah Sungging Yogyakarta (1).* Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, 2019.
- [18] Sutono, “Seni Tatah Sungging, Teknik Rumit Pembuatan Wayang Kulit,” www.rri.co.id.

- [19] D. Daniswari, "Jemparingan, Olahraga Panahan Khas Kerajaan Mataram," Tersedia di Kompas.com, 01/11/2023., 2023.
- [20] P. U. Ratnasari & Koentjoro, "*Mindfulness* Dalam Pemaknaan Hidup Pelaku Jemparingan (Panahan Tradisional Gaya Mataraman) Menggunakan Perspektif Kawruh Jiwa Ki Ageng Suryomentaram," Universitas Gajah Mada, 2017.
- [21] A. Aziz dkk, "*Jemparingan as a source of local wisdom in Mataram: the role of Indonesian traditional arrows in forming the character of nationality.*," *Tech. Soc. Sci. J.*, vol. 15, no. January, 2021, pp. 602–610, 2021, [Online]. Available:
<https://techniumscience.com/index.php/socialsciences/article/view/2149/939>
- [22] V. U. Pratiwi dkk, "*The Role Of Punokawan Stories In Writing Learning For Young Learners*," *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 13, no. 2, pp. 105 – 117, 2023, [Online]. Available: <https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/17984/pdf>
- [23] J. A. Lent, *Asian comics*. Univ. Press of Mississippi., 2015.