

Kajian Estetik Pada Tokoh-Tokoh Antagonis Wayang Motekar

Ibrahim Adi Surya^{1*}, Erwin Windu Pranata², Muhamad Akbar³

Program Studi Produksi Film dan Televisi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Widyatama^{1,2,3}

Corresponding Author Email: ibrahimadisurya@gmail.com*

ABSTRAK

Wayang motekar adalah wayang bayang-bayang berwarna merupakan sebuah karya dari Herry Dim yang melewati perjalanan panjang dari proses pembuatan nya. Dimulai dari Herry Dim kecil hingga saat ini setelah menjadi seniman. Wayang motekar memiliki unsur kebaruan dari teknik tata cahaya, dan dari bahan yang dipakai untuk wayang, sehingga menghasilkan bayangan yang berwarna. Tokoh-tokoh antagonis pada wayang motekar memiliki karakter yang kuat sehingga menghasilkan simbol-simbol tertentu, semua proses pembuatan tokoh tersebut disangkutkan dengan pengalaman hidup yang di jalani Herry Dim. Tulisan ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teori Michel Foucault untuk menelaah objek permasalahan. Tulisan ini bertujuan untuk memahami hubungan antara estetika pengetahuan, pengalaman hidup seniman, dan kreativitas dalam konteks pertunjukan Wayang Motekar. Teori Michel Foucault tentang estetika pengetahuan akan digunakan untuk menganalisis bagaimana pengetahuan, gagasan, dan pengalaman hidup Herry Dim memengaruhi penciptaan Wayang Motekar sebagai medium komunikasi seni.

Kata kunci: Wayang motekar, tokoh antagonis, teater bayang-bayang.

ABSTRACT

Wayang Motekar is a colored shadow puppetry artwork created by Herry Dim, which has undergone a long journey of its production process. Starting from Herry Dim's childhood to now as an artist. Wayang Motekar incorporates innovation in lighting techniques and the materials used for the puppets, resulting in colorful shadows. The antagonistic characters in Wayang Motekar exhibit strong personalities that convey specific symbols, all crafted based on Herry Dim's life experiences. This writing employs a qualitative method using Michel Foucault's theory to analyze the subject matter. Its aim is to understand the relationship between the aesthetics of knowledge, the artist's life experiences, and creativity in the context of Wayang Motekar performances. Michel Foucault's theory on the aesthetics of knowledge will be utilized to examine how Herry Dim's knowledge, ideas, and life experiences influence the creation of Wayang Motekar as a medium of artistic communication.

Keywords: Wayang Motekar, Antagonistic Characters, and Shadow Theater.

PENDAHULUAN

Sebagai seorang seniman, kreativitas berfungsi sebagai nutrisi yang esensial untuk kelangsungan karya seni yang

dihasilkan. Oleh karena itu, ide-ide kreatif seorang seniman dapat diinterpretasikan sebagai dokumentasi proses kelahiran sebuah karya seni. Ide kreatif tersebut berkaitan dengan pengalaman hidup seniman terhadap lingkungan yang dialaminya. Pengalaman merupakan peristiwa yang dialami oleh kesadaran setelah berinteraksi dengan gejala atau realitas (Saini, 2001). Setelah seorang seniman menghadapi gejala atau fakta yang signifikan dalam hidupnya, dorongan untuk membagikan pengalaman kepada orang lain menjadi intens. Oleh karena itu, seniman tersebut secara tidak langsung menghadapi tantangan dalam mengungkapkan pengalamannya.

Kreativitas adalah kemampuan (seseorang) untuk mengenal (mengidentifikasi) masalah secara tepat dan memberikan jawaban yang tepat pada masalah itu (Saini, 2001). Maka dari itu seorang seniman harus dapat mengolah medium atau media agar pesan dari karya seni tersebut tersampaikan dengan baik, karya seni menjadi suatu media komunikasi antara seniman dengan apresiatornya (Groys, 2019). Sebagai *homocreator*¹ Herry Dim yang merupakan seniman rupa pada salah satu karya ciptanya memilih medium wayang untuk cara berkomunikasi dengan apresiator, yang kemudian wayang tersebut diberi nama Wayang Motekar. Motekar berasal dari bahasa Sunda, yang jika diartikan kepada bahasa Indonesia adalah kreatif, gigih dan banyak akal (Surya, 2021).

Wayang Motekar yang disingkat Waymot adalah sejenis teater bayang-bayang (*shadow puppet theater*), yang biasanya disebut wayang (kulit) di budaya Sunda, Jawa, dan Indonesia. Namun, ada perbedaan antara keduanya. Pertunjukan bayang-bayang (*silhouette's shadow*)

wayang kulit atau seperti semua jenis *puppet show* bayang-bayang biasanya berwarna hitam, tetapi WayMot telah menemukan teknik baru yang memungkinkan bayang-bayang wayang tampil dengan berbagai warna (Surya, 2021). Prinsip dasar WayMot, yang menggunakan bahan plastik, pewarna transparan, dan sistem layar dan cahaya khusus, memungkinkan hal ini terjadi. Pertunjukan WayMot menggunakan sebetuk wayang yang disorot cahaya yang mirip dengan kulit wayang. Wayang dimainkan oleh seorang atau beberapa dalang dan dilengkapi dengan musik, sinden (penyanyi), dan serangkaian tarian.

WayMot ditemukan dan dikembangkan oleh Herry Dim setelah melewati eksperimen yang cukup panjang. Awalnya wayang motekar di sebut Teater Kalangkang Gambar Motekar, gagasan dasarnya muncul dari pengalaman-pengalaman masa kecil Herry Dim (Surya, 2021). Waktu kecil ia kerap membuat sendiri permainan "bioskop kelosan." Wayang-wayangnya ia buat dari potongan atau sobekan kertas yang ditempelkan atau digantungkan pada bentangan tali yang terhubung ke dua buah kelosan di kiri dan kanan. Wayang-wayang tersebut bergerak dengan cara memutar-putarkan kelosan, sementara gambar yang tampak di layar yang membentang di antara kaki meja adalah bayang-bayang akibat sumber cahaya lilin

Dengan latar belakang seni rupa yang dimiliki Herry Dim maka tokoh-tokoh yang terdapat di *WayMot* menjadi kuat akan seni rupa. Selain suatu pertunjukan *WayMot* pun dapat dilihat dari sisi seni rupa. Karena *WayMot* juga merupakan wayang berbayang yang dapat mengeluarkan warna, maka warna tersebut pun memberi suatu nilai lebih

dari setiap tokoh-tokoh pada *WayMot*. Karena warna juga merupakan salah satu unsur dalam senirupa. Tokoh-tokoh antagonis pada *WayMot* diciptakan Herry Dim sangat lekat dengan situasi sosial politik Indonesia pada masa pemerintahan presiden Soeharto sekitar tahun 1996. Meskipun *WayMot* ini pada saat itu diperuntukan untuk anak-anak, tetapi simbol-simbol yang dihadirkan pada tokoh-tokohnya sangat erat akan situasi sosial dan politik.

Rumah tinggal Herry Dim hampir setiap petang didatangi sejumlah anak-anak tetangga. Di antara mereka ada yang belajar menggambar serta banyak pula yang datang hanya untuk main-main. Pada suatu sore mereka datang, kebetulan Herry Dim sedang bermain-main lagi dengan OHP yang dulu digunakannya untuk *metateater*². Melihat benda yang relatif aneh bagi anak-anak, tentu segera mereka merubung dan ikut bermain-main. Mereka tertawa setiap kali menyimpan benda apapun di atas kaca OHP lantas melihat bayang-bayangnya yang menjadi besar. Tawa dan permainan anak di atas OHP dan dinding rumah yang menjadi layar itu pun berkembang. Setiap benda yang ditaruh dan dengan melihat bayangannya, segera diberi nama (diidentifikasi) atau dikomentari oleh anak-anak yang hadir. Saat menaruh sepotong penghapus karet, misalnya, tiba-tiba diidentifikasi oleh mereka sebagai pici/topi karena dihubungkan dengan bentuk lain yang di dalam imaji mereka adalah sebetuk manusia. Demikianlah main-main setiap sore itu terus berkembang, belakangan bahkan muncul semacam cerita atau sekadar narasi atas benda-benda yang diletakan oleh mereka sendiri. Jika kemudian lahir cerita utuh yang tertulis semisal “Si Acung di Alam

Jelemun” (2001 – 2002), beberapa nama tokoh-tokohnya tak lain dari cerita atau sekadar celoteh dan celetukan anak-anak ketika itu.

Seorang kreatif cenderung akan selalu tidak puas dengan apa yang sudah didapatnya. Peluang-peluang yang memungkinkan dapat menjadi suatu gagasan-gagasan baru akan selalu menjadi tantangan dalam hidupnya. Maka dari itu bentuk pertunjukan *WayMot* tidak akan berhenti sampai disini. Kekurangan dan kelebihan dari Wayang Motekar masih menjadi suatu pembelajaran dari Herry Dim guna mendapatkan hasil yang lebih baik. Menurut wawancara Arthur S. Nalan terhadap dalang Asep Sunandar Sunarya bahwa kreativitas itu muncul dari kebutuhan seniman akan karyanya untuk mengkomunikasikan terhadap apresiator/penonton (Nalan, 2014). Maka dari itu, hasil dari kreativitas seorang seniman adalah medium penyampaian pesan yang dipilih harus tepat sasaran dan dapat memberikan jawaban dari suatu masalah (KOZBELT, 2008). Hasil dari kreativitas Herry Dim merupakan seni pertunjukan wayang yang pada akhirnya akan dilemparkan kepada para apresiator Wayang Motekar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada analisis estetika pengetahuan dalam penciptaan Wayang Motekar oleh Herry Dim. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna di sejumlah individu atau sekelompok orang yang berasal dari masalah sosial (John W. Creswell, 2018). Objek kajian adalah simbolisme karakter antagonis dalam pertunjukan Wayang Motekar. Data diperoleh melalui studi

literatur, observasi pertunjukan, serta wawancara mendalam dengan Herry Dim sebagai seniman pencipta. Bahan utama dalam penelitian ini adalah dokumentasi pertunjukan, catatan proses kreatif, serta referensi teori terkait, terutama pemikiran Michel Foucault mengenai estetika pengetahuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis dokumen, studi pustaka, dan wawancara semi-terstruktur untuk menggali hubungan antara pengalaman hidup seniman dan proses penciptaan karyanya. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan estetika untuk memahami bagaimana pengetahuan, pengalaman, dan kreativitas Herry Dim terwujud dalam medium komunikasi seni melalui Wayang Motekar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tokoh-tokoh wayang motekar erat hubungannya dengan situasi politik Indonesia sekitaran tahun 1995-2000 (jaman orde baru), dimana pada saat itu pergeseran era orde baru ke era reformasi. Pada saat itu merupakan era lengser kekuasaan presiden Soeharto. Berbeda pada masa pemerintahan orde baru di mana memperlakukan media dan budaya dengan untuk kebutuhan propaganda pemerintah. Seni propaganda sesungguhnya lebih merupakan salah satu strategi politik kebudayaan penguasa, di dalam menjalankan komunikasi politiknya guna mencapai “keseragaman” pemahaman pesan-pesan penguasa tersebut (Nalan, 2014). Pada saat era reformasi, muncul wacana “kebebasan berekspresi, dimana pada saat masa orde baru tidak banyak pilihan, dan kebebasan sangat di batasi. Akibat dari itu bermunculan karya-karya seni propaganda yang isinya bukan mempropa-

gandakan pesan negara, akan tetapi pandangan individu seniman menyikapi situasi negara.

Tokoh wayang motekar merupakan hasil eksperimen HD kurang lebih sekitar 4 tahun lamanya. Dari sekitar tahun 1996-2000. Pada pertengahan 1997, kondisi perekonomian dan politik Indonesia sedang runtuh. Kesulitan uang atau rendahnya daya beli masyarakat berakibat langsung terhadap krisis masa depan anak-anak, kualitas hidup mereka mencapai titik yang terendah. Tokoh antagonis pada wayang motekar mempunyai hubungan erat dengan kondisi perpindahan dari era orde baru ke era reformasi.

Lingkungan dan HAM menurut HD adalah perkara yang paling mendasar dalam kehidupan manusia. Seluruh seni itu lazimnya berkenaan dengan dua hal tersebut. Itu makanya sejak kitab seni yang paling elementer hingga yang dianggap babon, senantiasa menyebut bahwa “seni itu adalah saripati dari kehidupan.” Maka, seni itu bukan sekadar pandai *aced-acedan*, menabuh alat, tampil di panggung, atau berkesempatan pameran, sebab pada akhirnya dipertanyakan: “...apa kaitannya dengan kehidupan. Jika tak ada kaitannya, sebegus dan seelok apapun maka tak akan pernah menemukan artinya. Nenek moyang dalam pola seni ritual, bahkan mengajarkan sejak masa itu seni berkaitan dengan keseluruhan semesta alam. Semua karya saya berkenaan dengan itu...”

Tokoh wayang motekar berbentuk cerita fiksi, menggambarkan suatu kejadian tertentu yang digambarkan oleh suatu lakon yang simbolik. Seperti yang dituliskan oleh Pope pada buku *Creativity : Theory, History, Practice* pada bagian ke tiga yaitu *creation as a myth, story*,

metaphor :

In this part we examine ancient creation myths and contemporary scientific accounts of the beginnings of the universe and of life, along with some of their counterparts in early materialist science and idealist philosophy. As we shall see, the poetical makings of the most ancient cosmogonies (i.e. 'birth of the cosmos', from Greek kosmos, meaning both order and beauty, plus genesis, birth) sometimes curiously anticipate the scientific findings of the most recent cosmologies (i.e. 'study of the cosmos', where logos means both word and study). Science fact has a way of resonating as well as jarring with mythic fiction. Further, recalling that Greek mythos could mean 'truth' of many kinds and had a range of senses spanning 'design' and 'world-view' as well as 'story' and 'fable', 'science' itself turns out to be one of the most powerful of modern 'myths'. With this in mind, 'creation myth' is capaciously defined as 'a narrative that describes the original ordering of the universe' (Leeming and Leeming 1994: vii); so the precise nature and status of the 'truth' each myth offers can be provisionally left open(Pope, 2005).

Menurut Pope, bahwa cerita fiksi mistis pada mitos Yunani bisa mengandung "kebenaran" dalam berbagai jenis kehidupan dan ilmu pengetahuan. Seperti cerita dan fabel "sains" itu sendiri ternyata menjadi salah satu "mitos" modern yang paling kuat hingga saat ini. Dengan pemikiran ini "mitos penciptaan" secara luas didefinisikan sebagai narasi yang menggambarkan tatanan asli alam semesta (Pope, 2005). Dari kosmogoni paling kuno, yaitu kelahiran kosmos dari Yunani yang artinya adalah keteraturan, keindahan ditambah asal-usul kelahiran

kadangkala menjadikan penemuan kosmologi terbaru. Yaitu studi tentang kosmos dimana logos yaitu berarti kata.

Sebuah mitos penciptaan benar-benar seperti penciptaan ulang, yaitu mengubah, mengadaptasi tapi juga beradaptasi (Crotty, 2020). Mitos seperti sebuah cerita dan sejarah, akan tetap hidup jika ada yang tetap menceritakannya kembali. Seperti komik Batman tidak kurang dari *Brahman kosmik*³ melalui banyak inkarnasi (Van Rooyen, 2020). Tokoh dan cerita pada wayang motekar merupakan cerita fiksi yang berhubungan dengan tatanan sosial pada masa itu. Terutama tokoh-tokoh yang berperan antagonis. Tokoh pada wayang motekar hampir semua dibuat dengan bentuk baru dan penamaan baru. Kecuali ada beberapa tokoh mengambil dari cerita pewayangan yang ada, seperti tokoh cepot. Ada juga tokoh yang di buat hanya untuk kepentingan suatu pertunjukan saja, semisal tokoh yang di buat menyerupai seseorang yang memang berhubungan dengan pertunjukan tersebut, semisal bapak Cece yang merupakan seorang yang bekerja di Gedung kesenian Rumentang Siang. Tokoh tersebut dibuat dan dinamai ketika wayang motekar pentas di Rumentang Siang.

Tokoh-tokoh pada wayang motekar merupakan hasil *distorsi* dari bentuk sosok manusia yang diubah menjadi sosok binatang yang hampir tidak dikenal lagi. Akan tetapi justru pengolahan yang *ekstrem* terhadap bentuk manusia dan binatang itu, kita jadi dapat menangkap hakikat watak si manusia atau si binatang itu. Hal tersebut terjadi pada tokoh-tokoh antagonis wayang motekar yang saya tuliskan dibawah ini beserta penamaan peran dan watak-watak nya.

PEMBAHASAN

Wayang Motekar, sebagai salah satu inovasi dalam seni pertunjukan wayang bayang-bayang, menghadirkan visual yang unik dengan penggunaan warna dalam bayangannya. Salah satu aspek menarik dalam Wayang Motekar adalah keberadaan tokoh-tokoh antagonis yang memiliki karakter kuat dan simbolisme mendalam. Tokoh-tokoh ini tidak hanya berfungsi sebagai lawan dari protagonis, tetapi juga merepresentasikan makna tertentu yang berkaitan dengan pengalaman hidup dan proses kreatif penciptanya, Herry Dim.

Berikut adalah gambar dan deskripsi tokoh antagonis dalam wayang motekar:



Gambar 1. Tokoh Bobasan
Sumber: (Ibrahim Adi Surya, 2020)

Tokoh ini bernama Bobasan dengan dilambangkan tikus yang gemuk berpakaian seperti manusia. Nama Bobasan merupakan pelesetan dari salah satu nama pengusaha era Orde Baru yang terlibat beberapa kasus korupsi. Manusia dengan dilambangkan seperti tikus berkarakteristik rakus dan hanya mementingkan diri pribadi.



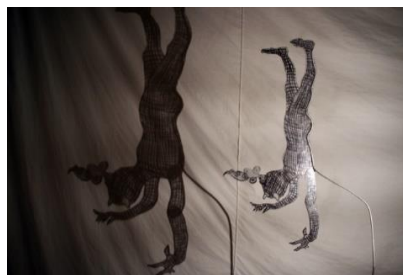
Gambar 2. Tokoh Depero
Sumber: (Ibrahim Adi Surya, 2020)

Tokoh ini dinamakan Depero dilambangkan dengan buaya berpakaian rapih dan berdasi seperti manusia. Nama Depero merupakan pelesetan dari DPR. Depero merupakan tokoh perwakilan dari rakyat banyak tetapi atas nama rakyat banyak tersebut Depero mengambil banyak keuntungan untuk pribadi dan kelompoknya.



Gambar 3. Tokoh Magadon
Sumber: (Ibrahim Adi Surya, 2020)

Tokoh ini dinamakan magadon yang dilambangkan dengan gajah berpakaian seperti pahlawan super yang kuat. Tokoh Magadon ini punya badan yang besar dan kuat akan tetapi kekuatannya tersebut sangat mudah untuk diperalat oleh kelompok yang ingin memanfaatkannya. Sehingga kekuatan tersebut menjadi suatu penindasan bagi rakyat kecil.



Gambar 4. Tokoh Si Lidah Api
Sumber: (Ibrahim Adi Surya, 2020)

Tokoh ini dinamakan Si Lidah Api. Tokoh ini digambarkan dengan manusia tetapi berproporsi terbalik, selain itu lidah nya yang berapi-api. Tokoh Si Lidah Api berwatak suka memutar balikan fakta, dan bicaranya selalu dapat membuat panas suasana sehingga dapat terjadi adu domba.



Gambar 5. Tokoh Asumuja
Sumber: (Ibrahim Adi Surya, 2020)

Tokoh ini dinamakan Asumuja dengan dilambangkan seperti hewan kadal berwarna hijau dengan membawa pedang seperti pendekar. Warna hijau disini melambangkan salah satu oknum yang kuat dan terlatih dalam beladiri, akan tetapi suka diperalat oleh kelompok tertentu untuk misi kejahatan. Asumuja ini bertubuh besar seperti monster dan sangat kuat.



Gambar 6. Tokoh Pademo
Sumber: (Ibrahim Adi Surya, 2020)

Tokoh ini dinamakan Pademo digambarkan seperti manusia tetapi bermulut *megaphone*. Nama pademo suka dipelesetkan dengan artian pandai berbicara tapi tidak suka berdemo (demonstrasi). Mulut *megaphone* tersebut melambangkan suaranya yang keras agar dapat didengar banyak orang. Akan tetapi suaranya yang keras tersebut yang dapat mengumpulkan orang banyak dipakai untuk melancarkan suatu aksi kejahatan.



Gambar 7. Tokoh Jelemun
Sumber: (Ibrahim Adi Surya, 2020)

Tokoh ini dinamakan Jelemun yang artinya *Jelema Munding*. Digambarkan seperti manusia tetapi berbadan seperti *munding* (kerbau). Jelemun ini merupakan pemimpin dari semua tokoh antagonis. Jelemun mempunyai otak yang cerdas sehingga dapat memperalat semua tokoh antagonis untuk mengikuti apa yang Jelemun inginkan.

Riset tentang Wayang Motekar dengan menggunakan teori Michel Foucault akan melibatkan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana pengetahuan, estetika, dan pengalaman hidup seniman terkait dengan kreativitas dan penciptaan Wayang Motekar. Dalam pandangan Foucault tentang "Estetika Pengetahuan," dia menekankan peran kebijaksanaan (*wisdom*) dalam membentuk pandangan estetika. Foucault berpendapat bahwa pandangan estetika seseorang dipengaruhi oleh pengetahuan, gagasan, dan praktik yang diterima oleh individu dalam masyarakatnya (Huijer, 1999). Ini berarti bahwa apa yang dianggap indah atau estetis oleh seseorang dapat dipengaruhi oleh pemahaman mereka tentang dunia (Wiradnyana, 2018). Foucault juga menjelaskan bahwa pengetahuan dan pandangan estetika tidak terpisah satu sama lain. Pandangan estetika individu tercermin dalam pemahaman mereka tentang dunia, sejarah, dan budaya.

Sebaliknya, pemahaman individu tentang dunia juga memengaruhi pandangan mereka tentang keindahan (Wiradnyana, 2018). Foucault menunjukkan bahwa estetika tidak hanya merupakan masalah rasa, tetapi juga dipengaruhi oleh pengetahuan, kebijaksanaan, dan pemahaman tentang dunia. Pandangan estetika seseorang tidak hanya merupakan ekspresi individu tetapi juga mencerminkan pemahaman dan budaya yang mendalam yang mereka miliki (Berger, 2018).

Dalam konteks analisis hubungan antara tokoh antagonis, pengetahuan, dan estetika dalam Wayang Motekar, penting untuk memahami bagaimana karakterisasi tokoh antagonis mencerminkan pengetahuan dan pandangan estetika dalam masyarakat pada masa itu serta bagaimana penggunaan distorsi dan representasi tokoh ini menyampaikan pesan politik atau pandangan sosial. Berikut adalah pemahaman lebih lanjut mengenai hubungan ini:

1. Karakteristik Tokoh Antagonis dan Pengetahuan

- **Menggali Pengetahuan Masyarakat:** Tokoh-tokoh yang berlawanan dalam Wayang Motekar menggambarkan kebiasaan masyarakat pada masa itu. Ini mencakup kebiasaan, prinsip, dan perspektif yang dianut oleh masyarakat. Cara karakter digambarkan dalam pertunjukan mencakup perilaku, sifat, dan interaksi mereka dengan karakter lain.
- **Konteks Sejarah dan Sosial:** Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang karakter tokoh antagonis, mereka harus dianalisis dalam konteks sosial dan sejarah masa itu. Bagaimana keadaan politik, sosial, dan budaya di era

Orde Baru dan pergeseran ke era Reformasi mempengaruhi pemahaman masyarakat dan bagaimana hal ini tercermin dalam sifat tokoh antagonis

- **Distorsi dan Perubahan Representasi:** Tokoh antagonis seringkali mengalami distorsi dari bentuk asli manusia menjadi bentuk binatang yang unik. Ini adalah bagian dari ekspresi artistik yang menggambarkan perubahan pengetahuan masyarakat. Bagaimana distorsi ini digunakan untuk menyampaikan pesan atau konsep tertentu harus dianalisis dengan cermat.
- #### 2. Penggunaan Distorsi dan Representasi dalam Pesan Politik atau Pandangan Sosial.
- **Ekspresi Politik:** Pesan politik dapat disampaikan dengan menggunakan distorsi dan representasi karakter antagonis. Seniman seperti Herry Dim dapat menggunakan karakter ini untuk menyindir atau mengkritik kebijakan pemerintah, pemimpin politik, atau keadaan politik saat itu.
 - **Pandangan Sosial:** Karakter tokoh antagonis juga dapat digunakan untuk menyampaikan pandangan sosial. Distorsi dalam karakter ini mungkin mencerminkan ketidakpuasan atau kritik terhadap norma sosial atau perubahan dalam masyarakat.
 - **Estetika Pesan Politik:** Cara representasi karakter dan penggunaan distorsi dalam Wayang Motekar mencerminkan estetika pesan politik dan pandangan sosial. Bagaimana estetika ini diterima dan dipahami oleh penonton dapat memengaruhi cara pesan tersebut diterima dan dianalisis.

KESIMPULAN

Dengan demikian, hubungan antara tokoh antagonis, pengetahuan, dan estetika dalam WayMot mencerminkan cara seni digunakan untuk menyampaikan pesan politik dan sosial dalam konteks sejarah dan budaya. Analisis menjelaskan tentang karakterisasi tokoh antagonis, distorsi representasi, dan penggunaan estetika dapat membantu memahami kompleksitas hubungan ini dalam karya seni ini.

Tulisan ini juga menjelaskan tokoh antagonis yang diciptakan oleh Herry Dim tidak hanya menggambarkan karakter fiktif dalam pertunjukan wayang bayang-bayang, tetapi juga mencerminkan kritik terhadap ketidakadilan sosial, politik, dan ekonomi yang terjadi pada masa tersebut. Dengan menggunakan pendekatan teori Michel Foucault mengenai estetika pengetahuan, penelitian ini menunjukkan bagaimana pengetahuan, pengalaman hidup, dan pandangan sosial seniman dapat menginspirasi penciptaan karya seni yang memiliki pesan politik dan sosial yang mendalam. Distorsi karakter antagonis dalam Wayang Motekar berfungsi untuk menggambarkan ketidakpuasan terhadap kebijakan pemerintah serta menyuarakan pandangan sosial yang lebih luas.

Saran dari penulis penelitian lanjutan dapat membandingkan penggunaan simbolisme dalam karakter antagonis di WayMot dengan pertunjukan seni lainnya di luar Indonesia, seperti teater bayang-bayang di negara lain, dapat memberikan wawasan tentang bagaimana konteks sosial dan politik masing-masing negara memengaruhi bentuk seni mereka. Selain itu penelitian lanjutan juga dapat fokus pada dampak sosial dari pertunjukan Wayang Motekar di kalangan masyarakat, terutama dalam mempengaruhi pandangan politik dan sosial masyarakat saat

itu. Hal ini dapat mencakup survei atau wawancara dengan penonton untuk memahami seberapa besar pengaruhnya terhadap pandangan mereka terhadap isu-isu tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, K. (2018). From the End of Man to the Art of Life: Rereading Foucault's Changing Aesthetics. *Foucault Studies*, 125–150. <https://doi.org/10.22439/fs.v0i24.5529>
- Crotty, R. (2020). Creation Myths: A Deeper Truth for Today's Religionists. In *Religion Matters* (pp. 41–52). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-15-2489-9_3
- Groys, B. (2019). The Cold War Between Medium and Message. *Javnost - The Public*, 26(4), 363–369. <https://doi.org/10.1080/13183222.2019.1691345>
- Huijter, M. (1999). The aesthetics of existence in the work of Michel Foucault. *Philosophy & Social Criticism*, 25(2), 61–85. <https://doi.org/10.1177/019145379902500204>
- John W. Creswell. (2018). *Research Design* (: Helen Salmon (ed.)). SAGE Publications India Pvt. Ltd.
- KOZBELT, A. (2008). Hierarchical Linear Modeling of Creative Artists' Problem Solving Behaviors*. *The Journal of Creative Behavior*, 42(3), 181–200. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2008.tb01294.x>
- Nalan, A. (2014). *Teori Kreativitas*. ISBI.
- Pope, R. (2005). *Creativity Theory, History, Practice*. Routledge.
- Saini. (2001). *Taksonomi Seni*. STSI PRESSBANDUNG.
- Surya, I. A. (2021). A Review on Herry Dim's Creative Process in Creating the Motekar Puppet: A Case Study on Indonesia. *RIGEO*, 11. <https://doi.org>

/10.48047/rigeo.11.1.29

Van Rooyen, J. A. (2020). Cosmogonic or creation myths A mythical, philosophical and theological interpretation of the diverse cosmogonic myths: In conversation with Charles Long. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 76(1). <https://doi.org/10.4102/hts.v76i1.5853>

Wiradnyana, K. (2018). *Michel Foucault: Arkeologi Pengetahuan dan Pengetahuan Arkeologi*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.