

BUNGA RAMPAI KAJIAN SENI BUDAYA RAGAM PERSPEKTIF

Penulis:

Heddy Shri Ahimsa-Putra (UGM); Totok Sumaryanto (UNNES); Kasidi (ISI Yogyakarta); Nur Sahid (ISI Yogyakarta); Robby Hidajat, Pujiyanto, Hartono, Surasak Jamnongsorn, Muhammad 'Afaf Hasyimy, Sri Wulandari, M. Sirojul Muniir, Nur Ramadani (UNM); Nur Iswantara (ISI Yogyakarta); Aris Wahyudi (ISI Yogyakarta); I Nyoman Sedana, I Made Sidia, I Gusti Made Darma Putra & Made Georgiana Triwinadi (ISI Denpasar); *Rully Rochayati* (Universitas PGRI Palembang); Ni Luh Sustiwati (ISI Denpasar); Surya Farid Sathotho, Philipus Nugroho Hari Wibowo (ISI Yogyakarta); *Yekti Herlina* (STKW Surabaya); I Gede Yudarta, Tri Haryanto (ISI Denpasar); Sri Wulandari, Pujiyanto (UNM); Endah Budiarti (ISI Yogyakarta); Ridzal Kusdiyatmoko (UNESA); Mei Artanto (ISI Yogyakarta); Maria Octavia Rosiana Dewi (ISI Yogyakarta); Retno Dwi Intarti (ISI Yogyakarta)

Editor:

I Nengah Mariasa
Arief Sudrajat



Penerbit
Unesa University Press

Penulis
TIM

Editor
I Nengah Mariasa
Arief Sudrajat

**BUNGA RAMPAI
KAJIAN SENI BUDAYA
RAGAM PERSPEKTIF**

Diterbitkan Oleh

UNESA UNIVERSITY PRESS

Anggota IKAPI No. 060/JTI/97

Anggota APPTI No. 133/KTA/APPTI/X/2015

Kampus Unesa Ketintang

Gedung C-15 Surabaya

Telp. 031 – 8288598; 8280009 ext. 109

Fax. 031 – 8288598

Email : unipress@unesa.ac.id

unipressunesa@gmail.com

vi,409 hal., Illus, 15,5 x 23

ISBN : 978-602-449-475-9

copyright © 2021 Unesa University Press

All right reserved

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apapun baik cetak, fotoprint, microfilm, dan sebagainya, tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami persembahkan kepada Tuhan atas disusunnya buku *Bunga Rampai Kajian Seni Budaya, Beragam Perspektif*, dari Pusat Studi Seni Budaya (PSiSB) LPPM Universitas Negeri Surabaya Tahun 2020. Buku ini merupakan kumpulan tulisan yang mengkaji tentang seni dan pendidikan seni serta seni pada masa covid-19.

Dalam buku ini akan kita pahami dengan jelas pengertian seni, seni budaya, dan pendidikan seni. Berbagai pengalaman penulis menyajikan tulisannya dalam bidang penelitian seni, karya dan pengembangan seni, pendidikan dan pengembangan pendidikan seni. Eksistensi seni pada masa covid-19 dikaji oleh penulis-penulis dari berbagai instansi.

Pusat Studi Seni Budaya mengemban tugas melestarikan dan memajukan perkembangan seni budaya nusantara. Salah satu programnya adalah mengadakan webinar pada tanggal 19 Agustus dan 26 September 2020 mengenai karya seni, penelitian seni, dan pendidikan seni. Banyak karya tulis yang muncul mendukung acara tersebut, baik dari para narasumber maupun dari pemakalah pendamping.

Buku ini merupakan kumpulan tulisan hasil seminar yang dilaksanakan oleh PSiSB LPPM Unesa pada tanggal tersebut.

Penyusunan buku kajian seni budaya ini terlaksana atas kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu disampaikan terimakasih kepada Rektor Universitas Negeri Surabaya dan Ketua LPPM Unesa yang telah memberi kesempatan untuk melaksanakan penyusunan buku ini. Demikian pula kami ucapkan banyak terimakasih kepada para penulis yang sudi kiranya meluangkan waktu mendukung terwujudnya buku ini.

Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat adanya.

Surabaya, November 2020
Pusat Studi Seni Budaya
LPPM UNESA,
Ketua,

Dr. I Nengah Mariasa, M.Hum.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
BAB I SENI DAN PENDIDIKAN SENI	1
SENI, SENI BUDAYA, DAN PENDIDIKAN SENI	
<i>Heddy Shri Ahimsa-Putra</i>	1
RELASITAS LAKUAN WAYANG DENGAN IRINGAN GAMELAN GAGRAG YOGYAKARTA	
<i>Kasidi Hadirayitno</i>	30
RENDRA MENGAWAL REZIM ORDE BARU LEWAT KARYA DRAMA	
<i>Nur Sahid</i>	65
KONSEP PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA SENO NUGROHO	
<i>Aris Wahyudi</i>	92
PERTUNJUKAN LAKON 'WAKTU BATU, KISAH-KISAH YANG BERTEMU DI RUANG TUNGGU TEATER GARASI YOGYAKARTA KAJIAN EKSPRESI SENI BUDAYA INDONESIA	
<i>Nur Iswantara</i>	109
PENGEMBANGAN DAN KREATIVITAS DESAIN TENUN IKAT BATIK PARADILA	
<i>Yekti Herlin</i>	136
KONSEP HUMOR KETOPRAK TJONTHONG	
<i>Retno Dwi Intarti</i>	151
IDIOM MUSIK TRADISI JAWA DALAM KARYA MUSIK SLAMET ABDUL SJUKUR YANG BERJUDUL "SVARA"	
<i>Maria Octavia Rosiana Dewi</i>	178
TRANSFORMASI IDENTITAS ETNIK INDONESIA – THAILAND MELALUI PENDIDIKAN ESTETIKA LAKON RAMAYANA	
<i>Robby Hidajat, Pujiyanto, Hartono, Surasak Jamnongsorn, Muhammad 'Afaf Hasyimy, Sri Wulandari, M. Sirojul Muniir,</i> <i>Nur Ramadani</i>	199
ABSURDITAS PADA DRAMA PENDEK PUTU WIJAYA	
<i>Surya Farid Sathotho, Philipus Nugroho Hari Wibowo</i>	217

ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM PAKELIRAN KI HADI SUGITO: MODEL PEMBELAJARAN BAHASA PEDALANGAN <i>Endah Budiarti</i>	233
BAB II SENI PADA MASA COVID-19	260
PENELITIAN SENI BUDAYA DI MASA NEW NORMAL PANDEMI COVID 19 <i>Totok Sumaryanto Florentinus</i>	260
SITUASI PANDEMI COVID-19 DALAM PERANCANGAN KARYA TARI PAGEBLUG BOMA <i>Rully Rochayati</i>	270
WAYANG <i>PARAMOSADHAM</i> PENAWAR COVID LINTAS NEGARA <i>I Nyoman Sedana, I Made Sidia, I Gusti Made Darma Putra & Made Georgiana Triwinadi</i>	289
EKSISTENSI KESENIAN REBANA GENDING DALAM MASA PANDEMIK COVID-19 DI LOMBOK <i>I Gede Yudarta, Tri Haryanto</i>	311
PANDEMI COVID-19 DAN GELIAT KERONCONG DI YOGYAKARTA: SEBUAH UPAYA MENUJU ‘ <i>PESONA BARU</i> ’ <i>Mei Artanto</i>	338
LAHIRKAN WIRUSAHAWAN BARU DI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI PELATIHAN MEMBUAT BATIK TULIS WARLAMI <i>Sri Wulandari, Pujiyanto</i>	356
SISTEM PEMBELAJARAN MODA DARING BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM PENDIDIKAN SENI BUDAYA PADA PANDEMI COVID-19 <i>Ni Luh Sustiwati</i>	375
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DALAM MASA COVID 19 MENGGUNAKAN MEDIA APLIKASI ONLINE <i>Ridzal Kusdiyatomoko</i>	395
INDEKS	411

SENI, SENI BUDAYA DAN PENDIDIKAN SENI PERSPEKTIF ANTROPOLOGI¹

Heddy Shri Ahimsa-Putra

Program Studi Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya,
Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Indonesia

PENGANTAR

Seni adalah segala sesuatu yang dianggap memiliki keindahan, kebagusan. Rumah yang bagus adalah rumah yang ‘nyeni’, berseni, atau artistik. Baju yang bagus adalah baju yang indah, yang ‘nyeni’, berseni. Mobil yang bagus adalah mobil yang artistik. Keindahan, kebagusan ini bisa muncul karena sesuatu yang ‘nyeni’ tersebut ‘enak di-pandang’ atau ‘enak didengar’. Tarian yang bagus adalah yang ‘enak dipandang’, yang menimbulkan rasa nyaman ketika dilihat. Lagu yang ‘nyeni’ adalah lagu yang bagus, yang ‘enak didengar’, yang menimbulkan rasa nyaman ketika didengarkan.

Seni diwujudkan atau dibuat untuk mengekspresikan suatu jenis atau kualitas rasa tertentu dalam diri manusia, seperti rasa gembira, rasa sedih, rasa kagum, rasa rindu, rasa cinta, rasa marah, rasa dendam, dan sebagainya. Rasa itu memerlukan media tertentu agar dapat mewujudkan. Bisa itu berupa suara, bunyi, gores-goresan, warna, gerak, atau material. Dalam mewujudkan perasaan melalui media tertentu ini

¹Makalah disampaikan dalam seminar nasional “Seni dan Pendidikan Seni Budaya dalam Masa Covid 19”, diselenggarakan oleh Pusat Studi Seni Budaya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Negeri Surabaya (UNESA), di Surabaya, 26 September 2020.

manusia tidak hanya dibimbing oleh perasaan, tetapi juga oleh pengetahuan, sehingga berkesenian yaitu aktivitas untuk menghasilkan karya seni tidak hanya memerlukan perasaan, tetapi juga pengetahuan.

Keindahan atau kebagusan sebagai suatu kualitas dari suatu ekspresi dianggap bersifat universal. Artinya, semua sukubangsa di dunia mengenal atau punya pandangan tentang apa itu indah, seperti apa sesuatu yang indah atau bagus. Demikian pula kemampuan untuk menghasilkannya. Setiap sukubangsa dapat menciptakan, menghasilkan sesuatu yang mereka anggap indah atau bagus. Akan tetapi, pandangan tentang seperti apa itu indah atau bagus, apa ciri-ciri dari sesuatu yang indah bersifat relatif. Artinya, berbeda antara satu sukubangsa dengan sukubangsa yang lain. Sebuah komposisi musik klasik yang disusun oleh Mozart, dan dimainkan oleh kelompok orkestra yang ternama, serta sangat dapat dinikmati oleh orang Jerman misalnya, belum tentu dapat dinikmati dan dianggap indah oleh seorang Jawa, atau seorang Makassar, yang belum pernah mendengar musik klasik Barat sama sekali. Sendratari Ramayana yang dipentaskan di kompleks Candi Prambanan, sangat indah dalam pandangan orang Jawa, namun belum tentu demikian halnya di mata orang Eskimo yang tidak pernah melihat tarian Jawa dan mendengar suara dan nada gamelannya.

Sehubungan dengan itu, dalam perspektif ilmu sosial-budaya seperti antropologi, arkeologi, sosiologi, politik, hukum, dan sebagainya, seni atau kesenian merupakan sebuah gejala social budaya. Artinya, fenomena seni dipandang sebagai sebuah gejala atau peristiwa yang menyajikan keindahan, yang dihasilkan oleh aktivitas manusia, dalam

kehidupannya di tengah masyarakat. Meskipun seorang seniman menghasilkan karya seninya sendirian yang belum pernah ditemukan kasusnya, namun karya tersebut dihasilkan dalam kehidupannya di tengah suatu masyarakat dengan budaya tertentu. Dengan demikian, fenomena kesenian dipelajari tidak sebagai sebuah fenomena seni, untuk dinilai kualitas seninya, untuk dinilai keindahannya, tetapi sebagai sebuah fenomena social budaya yang ingin ditentukan hubungannya dengan fenomena social budaya lainnya, untuk diketahui dinamika dan perubahannya, serta keberadaannya dalam ruang dan waktu tertentu. Hal ini tidak harus berarti bahwa aspek keindahan fenomena tersebut lantas diabaikan. Sebaliknya, kualitas keindahan tersebut dapat menjadi lebih dipahami ketika dikaitkan dengan hal-hal lain di luarnya. Di sinilah terle-tak perbedaan pengkajian kesenian melalui perspektif seni atau filsafat seni, dengan pengkajian melalui perspektif ilmu sosial budaya.

Pembahasan saya tentang seni dalam makalah ini berangkat dari perspektif ilmu sosial budaya, terutama antropologi budaya. Pertanyaannya adalah: Apa itu pendidikan seni? Dan mengapa sekarang muncul istilah seni-budaya? Bagaimana dengan pola pendidikannya?

PENDIDIKAN SENI DI INDONESIA

Jika kita perhatikan asal-muasal pendidikan seni di Indonesia yang tumbuh dan berkembang sekarang, sulit untuk mengingkari bahwa pola pendidikan seni yang seperti itu yaitu melalui sekolah-sekolah formal adalah pola yang dikenalkan oleh pemerintah Belanda ketika mereka menjajah kepulauan Nusantara di abad yang lalu. Istilah

kelembagaan yang digunakan, yaitu akademi, jelas menunjukkan hal tersebut. Hal itu tidak berarti bahwa di kepulauan Nusantara belum ada aktivitas menciptakan karya seni ataupun upaya-upaya untuk mewariskan kemampuan berkesenian.

Oleh karena seni atau kesenian merupakan salah satu unsur budaya dengan ciri tertentu yaitu perangkat simbolik untuk mengeskpresikan pikiran, perasaan dan kemauan, dengan hasil yang dianggap indah, menarik, bagus, cocok, yang bersifat universal, ada pada semua suku bangsa di dunia, maka dengan sendirinya aktivitas pewarisan seni juga bersifat universal. Para ahli arkeologi misalnya, telah menemukan seni rupa karya manusia prasejarah pada dinding-dinding gua di Sulawesi Selatan, di Spanyol dan di Prancis, yang telah berusia antara 20.000 – 40.000 tahun. Dari corak seni lukisnya, terlihat jelas bahwa pelukisnya telah memiliki kemampuan untuk menghasilkan karya seni yang berkualitas, bahkan menurut ukuran seni modern.

Kemampuan berkesenian ini yaitu menghasilkan karya seni tertentu sangat mungkin tidak hanya berupa seni rupa, tetapi hasilnya yang sampai pada kita hanya jenis-jenis seni tertentu yang dapat bertahan lama atau yang dapat kita temukan bekasnya pada tempat-tempat tertentu, seperti gua-gua, atau benda-benda tertentu, seperti senjata atau peralatan. Sulit misalnya untuk menemukan jejak-jejak karya seni tradisi lisan mereka, karena mereka tidak memiliki alat perekam, yang memungkinkan seni tersebut disimpan dan diwariskan kepada kita. Hal ini terjadi tidak hanya pada masyarakat yang sederhana, yang tidak mengenal tulisan, tetapi juga pada masyarakat yang telah me-ngenal tulisan dan peradaban yang kompleks. Seni

membuat patung dan membuat bangunan yang sudah sangat berkembang di masa kerajaan Mataram Kuna misalnya, tidak ada yang sampai kepada kita, anak cucu bergenerasi-generasi dari warga kerajaan tersebut, yang telah mampu membangun candi Prambanan dan Borobudur, ratusan candi yang lebih kecil, serta ribuan patung batu yang begitu indah.

Dari itu semua kita dapat menduga bahwa pendidikan berkesenian, dalam arti aktivitas mewariskan pengetahuan dan ketrampilan untuk menciptakan dan menyajikan karya seni, sudah ada sejak zaman purbakala, bahkan mungkin semenjak manusia ada. Ketika itu manusia sudah merasa bahwa mereka perlu mewariskan apa yang mereka miliki kepada anak cucu mereka. Apalagi ketika yang dimiliki tersebut adalah hal-hal yang dipandang indah atau penting, maka keinginan muncul tidak hanya dari satu pihak, yaitu pihak yang mewariskan, tetapi juga dari pihak yang akan diwarisi (diberi warisan).

Di kawasan Nusantara berbagai praktek pelestarian dan pewarisan berbagai unsur kebudayaan sudah berjalan sejak dari dulu. Dalam bidang kesenian hal ini terlihat terutama di lingkungan kerajaan atau kraton. Jika kita tengok kehidupan dalam berbagai kerajaan tradisional di Nusantara, mulai dari daerah Aceh hingga kawasan Maluku, dari daerah Kalimantan hingga Jawa, maka salah satu hal yang menonjol adalah kehidupan berkesenian. Kraton adalah tempat pelestarian dan pengembangan kesenian, karena ketika itu belum dikenal sekolah-sekolah sebagai tempat pengajaran, pelestarian dan pengembangan kesenian. Pendidikan kesenian dalam kraton-kraton tersebut dapat dikatakan sebagai pendidikan yang tidak formal, karena

tidak ada aturan-aturan dan dokumen tertulis yang jelas, berkenaan dengan apa yang diajarkan, metode pengajaran, dan kegiatan pengajaran. Meskipun demikian, hasil dari pola pendidikan kesenian se-perti itu bukan tidak berkualitas. Para penari dari kraton, kita sering mendengar, adalah penari-penari yang handal.

Di luar tembok kraton, pendidikan atau pengajaran tidak semaju di kraton, karena persoalan dana. Kegiatan berkesenian memerlukan dana yang tidak sedikit, dan itu hanya dapat didukung oleh minimal sebuah sistem politik seperti kerajaan. Oleh karena itu tidak mengherankan jika dalam masyarakat-masyarakat yang belum mengenal kerajaan kehidupan berkesenian di situ biasanya tidak sangat kompleks, atau belum begitu berkembang. Demikian juga halnya kehidupan berkesenian di luar tembok kraton, atau di kalangan mereka yang bukan bangsawan. Di sini tidak ada individu-individu yang cukup kuat ekonominya, yang dapat menanggung sendiri beban kehidupan berkesenian.

Pendidikan seni secara formal di Nusantara dimulai ketika pemerintah penjajah Belanda mulai mendirikan sekolah-sekolah di Hindia Belanda. Oleh karena didirikan oleh pemerintah Belanda, maka tidak mengherankan jika yang diajarkan di situ adalah kesenian Barat, dengan teori-teori tentang keindahan yang berasal dari Barat juga. Tidak mengherankan pula jika mereka yang lulus dari pendidikan ini lebih mengenal kesenian Barat daripada kesenian masyarakat mereka sendiri.

Corak pendidikan seni yang memusatkan perhatian pada seni ini sendiri masih ber-tahan sampai sekarang. Akademi-akademi seni pada

umumnya mengikuti pola ini. Hal ini bisa dimengerti, karena pendidikan seni pada jenjang pendidikan tertentu tidak dapat mengabaikan aspek teori dan filsafat seni. Untuk dapat menghasilkan karya seni yang “berkualitas”, seorang seniman perlu memahami betul-betul jenis kesenian yang digelutinya, dan itu menurut perspektif pendidikan seni Barat tidak cukup hanya berbekal ketrampilan menggunakan alat atau ketrampilan menampilkan gerak. Untuk dapat menciptakan karya musik yang indah, yang enak didengar, seorang komposer dituntut untuk mengetahui kaidah-kaidah permusikan, termasuk di dalamnya filsafat keindahan dalam seni musik, yang berbeda dengan keindahan dalam seni tari, seni lukis dan seni patung.

DARI SENI KE SENI BUDAYA

Pandangan orang Barat yaitu bangsa-bangsa Eropa mengenai seni sedikit banyak mulai berubah ketika mereka bertemu dengan berbagai macam sukubangsa di luar negeri mereka, yang sebagian di antaranya ternyata memiliki sistem kesenian yang juga kompleks, bahkan terlihat lebih kompleks daripada kesenian yang ada di negeri mereka sendiri. Sebagai contoh misalnya, seni pertunjukan wayang kulit. Kesenian ini sangat mengagumkan, karena pementasan berpusat pada seorang dalang. Dalanglah yang mengendalikan jalannya pertunjukan. Dia memang seperti seorang dirigen dalam pementasan musik orkestra Barat, tetapi dia lebih dari itu, karena dia adalah orang yang memainkan wayang unsur utama dalam pertunjukan, tetapi sekaligus dia adalah juga seorang penyanyi, karena seorang dalang harus dapat nembang, bernyanyi. Bukan hanya itu. Dia juga harus

mampu menggunakan bahasa Jawa yang bagus. Dia juga harus mahir memainkan wayang, boneka pipih yang terbuat dari kulit kerbau. Dia juga harus mampu memainkan berbagai tokoh wayang dengan tepat, mulai dari menggerakkan wayangnya, supaya kelihatan “hidup”, menampilkan logat bicara tokoh dan suaranya dengan baik, hingga menceritakan keadaan suatu kerajaan dengan menggunakan bahasa Jawa yang puitis. Dalam pertunjukan wayang kulit konsentrasi seorang dalang seolah-olah dapat disebar ke berbagai bagian pertunjukan tersebut. Seni pertunjukan wayang kulit merupakan seni pertunjukan yang tidak ada duanya, dan ini telah membuat orang Barat kagum.

Selain bertemu dengan orang Jawa yang memiliki sistem kesenian yang kompleks, orang-orang Eropa juga bertemu dengan berbagai sukubangsa yang lebih sederhana, seperti yang banyak terdapat di Afrika. Suku-sukubangsa ini juga memiliki keseniannya sendiri. Salah satu unsur kesenian yang menarik perhatian orang Barat di sini adalah berbagai jenis topeng mereka. Tidak hanya bentuk mata, hidung dan mulut yang terlihat jelas berbeda, tetapi juga bentuk topeng itu sendiri ada yang lonjong, bulat, agak persegi, serta warna dan pernik-pernik yang menghiasinya. Topeng-topeng ini menyajikan corak keindahan tertentu, yang berbeda dengan corak keindahan yang dikenal oleh orang Eropa.

Selain itu, orang Eropa terutama para peneliti juga melihat bahwa topeng-topeng tersebut dibuat tidak sebagai sebuah karya seni yang berdiri sendiri, sebagaimana yang mereka lihat pada karya seni di Eropa. Dalam masyarakat Eropa, sebuah karya seni diciptakan untuk menyajikan keindahan, entah itu melalui kombinasi garis dan warna,

kombinasi berbagai bunyi dan suara, atau kombinasi berbagai gerak, kostum, dan bebunyian, atau yang lain. Sementara pada berbagai masyarakat di Afrika dan Asia misalnya, karya seni disajikan dalam sebuah peristiwa tertentu, dan dihubungkan dengan hal-hal tertentu di luar karya seni itu sendiri. Pepatah “seni untuk seni” relatif tidak dikenal dalam masyarakat non-Barat. Yang umum adalah “seni untuk sesuatu” atau meminjam istilah Umar Kayam “seni dalam rangka”. Ini tidak berarti bahwa karya seni pada masyarakat non-Eropa tidak berkualitas, atau kurang nilai seninya.

Keterkaitan antara seni dengan berbagai hal di luarnya membuat metode kajian atas fenomena kesenian sebagaimana yang dilakukan di Barat tidak sepenuhnya efektif ketika digunakan untuk mempelajari kesenian pada masyarakat non Barat (non Eropa). Untuk memahami topeng-topeng Indian Kwakiutl yang menarik, orang perlu memahami mitos-mitos dan berbagai kepercayaan orang Kwakiutl mengenai makhluk-mahluk dari dunia ghaib yang mencoba mereka hadirkan dalam upacara-upacara mereka. Di sinilah para peminat dan peneliti seni dari Barat menyadari bahwa cara pandang mereka terhadap fenomena seni perlu diganti ketika mereka ingin memahami fenomena seni di luar Eropa.

Cara pandang Barat yang mempelajari kesenian dengan memandangnya sebagai fenomena yang berdiri sendiri, terlepas dari berbagai hal yang ada di luarnya, dirasakan sulit diterapkan ketika mereka mempelajari seni pada masyarakat non Barat. Beberapa sebab dari kesulitan ini antara lain adalah, pertama, peneliti Barat tidak selalu menguasai bahasa masyarakat yang mereka teliti dengan baik. Padahal,

untuk mema-hami fenomena seni yang merupakan fenomena yang agak khas dalam setiap masyarakat penguasaan atas bahasa lokal ini sangat diperlukan, karena pewarisan ber-kesenian umumnya disampaikan dengan menggunakan bahasa lokal, yang istilah-istilah di dalamnya bukanlah istilah yang dapat ditemui sehari-hari.

Kedua, masyarakat non Barat pada umumnya tidak mengenal pepatah “seni untuk seni”, yang merupakan salah satu aliran filsafat tentang kesenian yang tumbuh dan berkembang di dunia Barat. Pandangan filosofis tersebut tidak dikenal di kalangan masyarakat di luar Eropa, sehingga menerapkan cara pandang tersebut untuk memahami fenomena seni di luar Eropa merupakan wujud etnosentrisme yang berlebihan.

Ketiga, wacana filosofis tentang seni sebagaimana yang berkembang di Barat menuntut adanya tradisi tulis dan berdebat melalui tulisan. Tradisi ini umumnya kurang berkembang di luar dunia Barat, sehingga wacana filosofis tentang seni di situ juga kurang berkembang. Akan cukup sulit menemukan wacana filosofis tentang seni di luar dunia Barat dalam bentuk tertulis.

Kesulitan untuk menggunakan perspektif Barat dalam memahami fenomena kesenian dalam berbagai masyarakat di luar Eropa, menuntut para peneliti Barat untuk menggunakan perspektif yang berbeda, namun setidaknya-tidaknya kemudian dapat membuat mereka menjadi “merasa” lebih memahami fenomena tersebut, dan perspektif ini adalah apa yang disebut sebagai “holisme”. Dalam perspektif ini, suatu pemahaman atas suatu gejala dianggap dapat diperoleh ketika fenomena tersebut dihubungkan dengan fenomena-fenomena lain,

sehingga terlihat sebagai sebuah kesatuan. Berkenaan dengan kesenian, fenomena ini lantas terasa dapat lebih dipahami jika dikaitkan dengan berbagai gejala sosial budaya lain dalam masyarakat pendukungnya.

Sebuah topeng wayang Jawa misalnya, menjadi dapat lebih dipahami oleh peneliti ketika dia mengetahui berbagai dongeng berkenaan dengan tokoh yang ditopengkan, dengan berbagai upacara di mana topeng tersebut digunakan, dengan berbagai keyakinan masyarakat mengenai topeng itu sendiri, dan relasinya dengan manusia. Karya seni Jawa berupa patung dua naga dengan ekor yang saling melilit dan dipasang di atas sebuah pintu gerbang misalnya, dapat menjadi lebih dipahami, ketika peneliti mengetahui bahwa patung tersebut merupakan pewujudan dari kalimat “dwi naga rasa tunggal”, yang selain menunjukkan waktu dibuatnya pintu gerbang atau kawasan dengan pintu gerbang tersebut, juga mewujudkan pandangan masyarakat mengenai hewan mitologis tersebut, serta pandangan mereka tentang dunia dan kedudukan manusia di dalamnya.

Perspektif holisme untuk memahami fenomena kesenian di luar Eropa ini mau tidak mau kemudian juga harus digunakan dalam pengajaran tentang seni, karena tanpa menggunakan perspektif ini, para siswa yang diajari tentang kesenian tersebut akan lebih tidak mampu lagi memahaminya, karena mereka tidak pernah mengenal kesenian tersebut dalam konteks kehidupan nyata masyarakatnya. Di sini para pengajar kesenian dituntut untuk mampu menyajikan fenomena kesenian dalam konteks sebuah kebudayaan. Seni di sini menjadi fenomena yang menyatu dengan kebudayaan, sehingga istilah yang kemudian digunakan adalah seni budaya.

Istilah seni budaya juga menyiratkan bahwa fenomena seni dalam suatu masyarakat menunjukkan corak budaya yang mengandungnya. Wayang kulit sebagai sebuah pertunjukan misalnya, kemudian dipandang tidak lagi hanya sebagai fenomena seni, tetapi fenomena seni dengan corak budaya tertentu, yang berbeda dengan pertunjukan wayang kulit dalam budaya yang lain. Untuk memahami pertunjukan ini dengan baik orang perlu memahami budaya masyarakat pendukung wayang kulit tersebut.

SENI BUDAYA: MENEMPATKAN SENI DALAM KEBUDAYAAN

Holisme sebagai sebuah perspektif atau cara berfikir menuntut seorang peneliti untuk menempatkan suatu gejala sosial-budaya - termasuk kesenian dalam sebuah konteks. Oleh karena itu, holisme seringkali juga disebut sebagai pendekatan kontekstual. Apa yang dimaksud dengan 'konteks'? Dalam hubungannya dengan kajian seni, konteks secara sederhana dapat didefinisikan sebagai unsur-unsur budaya yang berhubungan dengan seni baik secara langsung maupun tidak langsung dan memengaruhinya. Memengaruhi artinya dapat menyebabkan munculnya hal-hal baru atau hilangnya hal-hal yang sudah ada sebelumnya, atau menimbulkan perubahan-perubahan pada kesenian tersebut.

Menempatkan fenomena kesenian dalam konteks inilah yang seringkali disebut sebagai cara berfikir holistic (utuh). Di sini peneliti berasumsi bahwa suatu kesenian adalah sebuah gejala yang dihasilkan oleh manusia, yang berada dalam sebuah komunitas, masyarakat atau sebuah sistem sosial tertentu, dan memiliki suatu pola budaya tertentu.

Oleh karena itu, kesenian mau tidak mau akan berkaitan dengan unsur social budaya yang lain, yang ada dalam masyarakat dan kebudayaannya.

Unsur-unsur budaya selain kesenian juga banyak, dan unsur-unsur ini masih dapat dibagi lagi ke dalam sub-sub unsur, sehingga konteks ini selalu rumit. Untuk dapat memahami dengan baik hubungan kesenian dengan unsur budaya yang lain, peneliti tidak dapat meneliti keseluruhan unsur-unsur yang berhubungan dengan kesenian tersebut, karena waktu, tenaga dan biaya yang tersedia selalu terbatas. Dia mau tidak mau harus membatasi fokus penelitiannya pada unsur-unsur budaya tertentu yang dia minati, dan yang dianggap besar pengaruhnya terhadap kesenian.

Berikut adalah beberapa unsur budaya yang sering diteliti hubungannya dengan kesenian:

UNSUR KEPERCAYAAN/AGAMA (SENI DAN KEPERCAYAAN/AGAMA)

Kepercayaan di sini dianggap lebih luas cakupannya daripada agama, karena semua masyarakat atau budaya memiliki kepercayaan, tetapi belum tentu memiliki agama. Bahkan di Indonesia pengertian agama menjadi lebih sempit lagi, karena terbatas pada agama yang diakui oleh pemerintah. Sebagai salah satu unsur pokok dalam kebudayaan (Koentjaraningrat, 1990), seni memang terkait dengan unsur budaya yang lain, di antaranya adalah dengan kepercayaan, yang juga merupakan salah satu unsur budaya pokok.

Selain itu, sebagai unsur budaya, seni dan kepercayaan juga terdiri dari sub-sub unsur lagi. Seni dapat dipecah-pecah menjadi sub

unsur, seperti sub unsur seni rupa, seni tari, seni kriya, seni musik, seni suara, seni film, seni sastra, dan sebagainya, sedang kepercayaan dapat dipecah lagi menjadi sub-unsur kepercayaan/agama animisme, pemujaan nenek moyang, agama Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Buddha, dan seterusnya. Sub-sub-unsur ini juga berhubungan satu dengan yang lain, walaupun keeratan hubungan ini berbeda antara desa dengan desa yang lain.

Seni dapat memengaruhi dan dipengaruhi oleh unsur kepercayaan ini. Misalnya saja, seni rupa. Setelah al Qur'an turun secara lengkap dan ditulis, sebagian umat Islam ingin agar al Qur'an sebagai kitab yang telah diturunkan oleh Allah swt kepada rasul-Nya, Muhammad saw, kemudian ditulis dengan huruf yang indah. Upaya menulis al Qur'an dengan corak huruf Arab tertentu inilah yang kemudian berkembang menjadi seni kaligrafi, seni menulis al Qur'an dengan huruf Arab yang indah. Sebuah cabang seni baru telah muncul di sini, yaitu seni kaligrafi al Qur'an, setelah turunnya agama Islam di kota Mekkah, di Tanah Arab.

Di lain pihak, seni juga dapat memengaruhi agama. Sebelum turunnya agama Islam, umat manusia sudah mengenal seni suara atau menyanyi. Ayat-ayat al Qur'an yang diturunkan dengan perantaraan malaikat Jibril pada mulanya dibaca dengan cara biasa, tidak dilagukan. Di kemudian hari, cara pembacaan ayat-ayat inipun berkembang. Seni suara kemudian memengaruhi cara pembacaannya, sehingga muncul berbagai corak pembacaan ayat-ayat al Qur'an yang kemudian bahkan dilombakan. Mem-baca ayat al Qur'an kemudian tidak hanya merupakan kegiatan biasa, tetapi menjadi kegiatan seni, seni baca al Qur'an.

Kasus perkembangan seni dan agama dalam agama Islam ini menunjukkan bahwa dua unsur budaya tersebut dapat saling memengaruhi secara positif, sehingga Islam berkembang karena pengaruh dari seni, seni pun berkembang karena adanya pengaruh dari agama.

UNSUR EKONOMI (SENI DAN EKONOMI)

Unsur ekonomi yang paling jelas adalah mata pencaharian. Apakah kesenian juga dipengaruhi dan memengaruhi mata pencaharian? Saya kira hubungan antara seni dengan ekonomi adalah salah satu hubungan yang paling mudah diketahui, di antara hubungan-hubungan antar unsur budaya lainnya, karena berkesenian dapat menjadi mata pencaharian itu sendiri. Para seniman, entah itu para penyanyi, para pelukis, para pematung, para penari, para dalang, para pemain musik, adalah orang-orang yang bermata pencaharian, yang mendapat penghasilan melalui kerja seni mereka. Berkesenian di situ identik dengan mencari penghasilan itu sendiri, sehingga interaksi di antara keduanya mudah sekali terjadi.

Pengaruh kesenian terhadap ekonomi terlihat misalnya ada fenomena group musik pop Inggris the Beatles. Musik mereka sangat digemari oleh banyak orang. Beatlemania telah membuat piringan hitam the Beatles laku keras di negara-negara di luar Inggris. Begitu lakunya piringan hitam the Beatles, sehingga penjualan piringan hitam mereka mampu menambah devisa negara. Fenomena semacam ini semakin jelas di masa kini, ketika proses globalisasi begitu mudah dan cepat berlangsung. Film-film Amerika adalah contohnya. Produser film-film yang sangat populer, seperti Spiderman misalnya, meraih keuntungan

yang luar biasa dari lakunya film tersebut di berbagai negara, yang kemudian juga menaikkan penghasilan negara tempat film itu diproduksi.

Di sisi lain, ekonomi juga dapat memengaruhi kesenian. Sistem ekonomi yang kapitalistis seperti dalam masyarakat Barat, terlihat mampu mendorong perkembangan (ke)seni(an) lebih cepat daripada sistem ekonomi yang lain, karena produk kesenian di situ diperlakukan sebagai komoditas yang layak jual. Para seniman kemudian terdorong untuk berkreasi, menciptakan karya seni yang lebih bagus lagi, karena dengan begitu mereka dapat menjadi orang-orang yang dikenal, dikagumi, dihormati, dan tentu saja kaya-raya. Sistem kesenian tumbuh dengan pesat karena sistem ekonomi yang mendukungnya.

Contoh-contoh di atas sangat jelas menunjukkan bahwa kesenian berhubungan erat dengan ekonomi suatu masyarakat. Keduanya bisa berjalan bersama saling menguntungkan. Ketika ekonomi maju, kesenian juga berkembang, dan ketika seni maju ekonomi juga ikut bergerak maju.

UNSUR POLITIK (SENI DAN POLITIK)

Hubungan seni dengan politik mungkin tidak sejelas hubungan seni dan ekonomi. Meskipun demikian, keduanya dapat saling memengaruhi. Fenomena yang paling mudah dilihat biasanya adalah politik yang memengaruhi seni. Menjelang pemilihan presiden seperti sekarang, kreativitas seni para pendukung calon presiden meningkat. Beberapa seniman menciptakan karya-karya seni untuk mendukung tokoh yang mereka sukai. Salah seorang pencipta lagu anak-anak yang terkenal misalnya, telah menciptakan sebuah lagu untuk calon presiden yang disukainya. Karya seni kecil-kecilan juga bermunculan di medsos, seperti

meme-meme yang menyindir atau menyanjung kelompok pendukung calon presiden tertentu. Berbagai video musik dan tari juga bermunculan untuk mendukung calon presiden yang disukai.

Di lain pihak kita juga melihat pengaruh seni terhadap politik, walaupun kasusnya atau faktanya tidak sebanyak pengaruh politik terhadap seni. Mungkin dampak seni yang positif terhadap hubungan antarnegara dapat menjadi contohnya. Hubungan politik antarnegara seringkali dapat menjadi lebih erat ketika pertukaran misi kesenian antarnegara dapat berlangsung dengan baik dan lancar, karena melalui kesenian ini terbangun citra yang lebih baik mengenai negara tempat asal kesenian tersebut. Kesempatan untuk saling belajar di antara para seniman yang mewakili negara masing-masing juga dapat membuat hubungan politik antarnegara menjadi lebih baik, dan kerjasama dalam bidang-bidang yang lain menjadi lebih meningkat.

Sebagaimana halnya hubungan kesenian dengan agama dan ekonomi, hubungan kesenian dengan politik juga bersifat timbal balik. Kesenian dapat menyumbangkan sesuatu pada politik, dan politik juga dapat menyumbangkan sesuatu pada kesenian.

SENI, IDENTITAS DAN INTEGRASI SOSIAL

Selain dengan unsur-unsur budaya lainnya, kesenian juga berhubungan dengan unsur internal suatu masyarakat, yaitu identitas dan integrasi sosial. Sudah sering kita dengar bahwa suatu komunitas, masyarakat atau negara merasa ‘memiliki’ suatu jenis kesenian tertentu, dan kesenian tersebut menjadi salah satu unsur dari identitasnya. Unsur-unsur seni adalah unsur yang biasanya diaku sebagai ‘milik’ suatu

komunitas atau suku bangsa. Pengakuan ini bisa hanya datang dari komunitas atau suku tersebut, tetapi bisa juga datang komunitas atau suku yang lain. Di Indonesia sangat banyak jenis-jenis kesenian yang menjadi bagian dari identitas masyarakat pemiliknya, terutama bilamana kesenian tersebut menggunakan bahasa lokal atau alat tertentu yang hanya dimiliki masyarakat tersebut, sehingga ketika sebuah jenis kesenian tampil, yang muncul adalah juga gambaran tentang masyarakat atau sukubangsa “pemiliknya”.

Kesenian wayang kulit yang menggunakan bahasa Jawa dengan pengiring musik gamelan Jawa misalnya, sulit untuk diakui oleh suku bangsa yang lain di Indonesia. Begitu juga wayang orang Bali yang menggunakan bahasa Bali dan iringan musik ga-melan Bali. Begitu pula tarian Melayu yang ditampilkan dengan iringan musik Melayu. Kita di Indonesia, yang sudah sejak kecil diperkenalkan pada berbagai kesenian etnik, biasanya mudah mengenali dari mana jenis kesenian yang kita dengar atau kita lihat. Bagi kita jenis-jenis kesenian tersebut merupakan salah satu unsur identitas etnik di Indonesia, sehingga kita dengan mudah mengenali seni ukir Toraja, seni ukir Bali, seni ukir Asmat, seni ukir Jawa. Kita juga dengan mudah mengenal corak hias suku Dayak di Kalimantan, corak hias orang Sentani, corak hias batik Jawa, corak hias batik Cirebon, corak hias kain tenun Sumba, dan sebagainya.

Ketika kesenian menjadi bagian dari identitas suatu kolektivitas (kelompok, komunitas, suku), maka di situlah kesenian dapat memengaruhi integrasi sosial. Sebagaimana diketahui relasi-relasi sosial dalam suatu kolektivitas dapat menguat karena adanya kesadaran akan kesamaan-kesamaan yang ada di kalangan warga kolektivitas tersebut.

Pementasan yang sangat bagus dari suatu kesenian yang sangat digemari dan dianggap milik suatu komunitas misalnya, akan sangat membanggakan warga komunitas tersebut, yang akan membuat kecintaan mereka pada komunitasnya meningkat, dan integrasi sosial di kalangan mereka pun meningkat. Di sinilah kesenian dapat memberikan sumbangan positif pada kehidupan sosial sebuah kolektivitas, apakah itu sebuah kelompok, komunitas atau suku bangsa.

KONTEKS GLOBALISASI (SENI DAN GLOBALISASI)

Kalau beberapa contoh di atas adalah mengenai hubungan antara unsur budaya seni dengan unsur-unsur budaya lain dalam masyarakat yang sama, kesenian juga berhubungan dan dapat dipengaruhi oleh berbagai unsur budaya lain yang berasal dari luar masyarakat pemilikinya. Hubungan dengan unsur-unsur budaya dari luar ini terjadi antara lain karena adanya migrasi, pariwisata dan proses globalisasi.

Migrasi adalah proses perpindahan sekelompok manusia dari satu tempat ke tempat yang lain, sedang pariwisata adalah proses perjalanan dari tempat tinggal ke tempat yang lain dan kemudian kembali lagi, dengan tujuan untuk memanfaatkan waktu luang guna mendapat pengalaman baru. Kedua proses ini menyebabkan terjadinya kontak satu kelompok, satu komunitas atau suatu masyarakat dengan orang-orang lain, orang-orang asing, yang memiliki kebudayaan yang berbeda. Kontak sosial ini membuat kedua belah pihak saling ‘belajar’ dan dengan demikian saling memengaruhi. Dalam peristiwa tersebut, kedua belah pihak kemudian mengenal berbagai unsur budaya yang dimiliki oleh pihak yang lain, dan saling ketertarikan pada unsur-unsur budaya yang

baru, akan membuat terjadinya proses saling mengambil unsur budaya, sehingga terjadi proses akulturasi atau hibridisasi budaya. Dalam proses semacam inilah kesenian biasanya akan berubah, atau berkembang.

Kedatangan wisatawan asing ke Indonesia misalnya, mendorong munculnya karya-karya seni corak baru, yang ditujukan untuk memenuhi keinginan wisatawan mengenal seni budaya Indonesia, yang tidak selalu terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya diciptakannya wayang kulit ‘pakeliran padhet’ oleh Gendon Humardani. Wayang kulit yang berdurasi sekitar dua jam ini adalah wayang kulit yang disajikan untuk para wisatawan asing yang tidak mungkin untuk di ajak menikmati pertunjukan wayang kulit yang ‘asli’, yang berlangsung semalam suntuk.

Globalisasi dapat didefinisikan sebagai proses menyebarnya unsur-unsur budaya tertentu dari suatu tempat ke berbagai tempat lain di dunia, atau terhubungnya suatu masyarakat dengan masyarakat-masyarakat di berbagai tempat lain di dunia melalui sistem komunikasi dan transportasi yang berkembang semakin pesat (Cvetkovich dan Kellner, 1990). Keterhubungan ini membuat warga suatu masyarakat dapat mengenal budaya masyarakat lain tanpa harus mengalami kontak langsung (tanpa melalui teknologi komunikasi) atau tatap muka dengan masyarakat yang lain. Melalui kontak seperti ini kesenian juga dapat mengalami perubahan. Fenomena semacam ini sangat banyak terjadi di Indonesia.

Gelombang “K Pop” adalah satu contohnya. Melalui berbagai media komunikasi remaja Indonesia mengenal sinetron Korea, musik Korea, fashion Korea, sehingga mereka kemudian terkena “demam” “K Pop” atau budaya populer Korea, walaupun mereka belum pernah mengalami kontak langsung dengan remaja Korea, tidak bisa berbahasa

Korea, belum pernah ke Korea. Proses globalisasi budaya Korea telah membuat remaja Indonesia mengadopsi pola-pola seni Korea tertentu. Demikian pula dengan “Cosplay” yang menjangkiti remaja-remaja Indonesia di beberapa kota. Proses globalisasi budaya Jepang telah membuat mereka mengikuti cara berkesenian lewat “Cosplay”.

Sebagai proses mengglobalnya unsur-unsur budaya, globalisasi bukanlah hal yang baru (Cvetkovich dan Kellner, 1990). Sudah sejak zaman purbakala, ketika manusia berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain dan bertemu dengan suku-suku bangsa lain, proses globalisasi terjadi. Perbedaannya dengan globalisasi di masa kini adalah dalam hal kecepatan dan teknologinya. Melalui teknologi komunikasi proses globalisasi di masa kini dapat berlangsung jauh lebih cepat daripada globalisasi di masa lampau, dan ini membuat proses perubahan kebudayaan termasuk di dalamnya kesenian juga berlangsung lebih cepat. Penelitian mengenai kesenian dan dinamikanya dapat diarahkan pada konteks globalisasi yang terjadi, dan pengaruhnya terhadap kesenian.

EMPAT ASPEK KESENIAN

Menempatkan fenomena kesenian dalam konteks, menuntut para ahli antropologi untuk memandang fenomena tersebut sebagai fenomena simbolik. Pandangan bahwa seni merupakan perangkat simbolis menunjukkan bahwa dalam antropologi gejala kesenian dipandang sebagai simbol-simbol, yaitu sebagai hal-hal yang dimaknai atau diberi makna oleh pelaku atau mereka yang melihat seni tersebut, sehingga penelitian atas fenomena kesenian tidak pernah lupa memperhatikan

makna-makna yang diberikan oleh warga masyarakat terhadap kesenian tersebut.

Perangkat simbolis ini beraneka macam, namun berdasarkan atas ‘wujud’nya dapat dibedakan menjadi empat macam, yakni perangkat simbolis yang: (a) bersifat material, berupa benda-benda fisik, material; (b) bersifat behavioural, berupa perilaku dan tindakan; (c) bersifat kebahasaan, berupa bahasa atau percakapan, dan (d) berupa gagasan, pemikiran, pengetahuan (Ahimsa-Putra, 2019). Penelitian mengenai kesenian hanya akan dapat berhasil dengan baik jika peneliti memahami dengan baik empat wujud atau aspek ini, dan memperhatikannya dengan baik ketika dia meneliti kesenian tersebut.

Rasa, pikiran dan kemauan yang saya sebut sebagai *tuk telu* (tiga sumber), yang ada dalam diri manusia adalah hal-hal yang tidak terlihat, namun biasanya orang ingin agar orang lain mengetahuinya. Oleh karena itu, ketiganya berusaha diwujudkan, dinyatakan. Agar orang lain mengetahui isi *tuk telu* tersebut diperlukan pewujudannya dalam rupa yang lebih nyata, melalui gerak, suara, bunyi atau sarana lain. Ketika orang mewujudkannya melalui suara yang ditata sedemikian rupa supaya terdengar indah, maka lahirlah nyanyian, senandung. Ketika orang mengekspresikannya melalui gerak yang diatur sedemikian rupa supaya terlihat bagus, indah, lahirlah tarian. Ketika orang mewujudkannya melalui bunyi-bunyian yang disusun dan diatur sedemikian rupa supaya terdengar enak di telinga, lahirlah musik. Ketika orang mewujudkannya melalui gerak, suara dan bunyi, bersama-sama yang disusun dan diatur sedemikian rupa, lahirlah seni pertunjukan.

Ketika orang mengkespresikan tuk telu tersebut dengan menggunakan cat atau material berwarna, dan mengoleskan atau menorehkan cat tersebut pada dinding batu, kain, atau papan kayu, lahirlah lukisan. Ketika orang mewujudkan “tiga sumber” Itu melalui torehan-torehan pada kayu, batu, es atau barang lain, lahirlah seni ukir. Ketika orang mewujudkannya melalui kerja membentuk material-material tertentu logam, kayu, batu, fibreglass dan sebagainya lahirlah seni patung.

WUJUD (ASPEK) MATERIAL

Aspek ini paling mudah diketahui, karena dapat diamati dengan mudah dan tidak cepat berubah. Pada kesenian atau seni pertunjukan misalnya Pakarena, aspek materialnya adalah pakaian yang dikenakan oleh para penari ketika mereka pentas, tata-rias wajah, rambut atau bagian tubuh yang lain, peralatan musik yang mengiringi tarian, dan pakaian para pemain musik. Peralatan, pakaian dan riasan ini bukan hanya sekedar benda atau hiasan, tetapi juga merupakan simbol-simbol, karena kita dapat memaknai mereka.

Dari pakaian yang dikenakan oleh para penari kita dapat memberi tafsir apakah mereka tahu betul-betul tentang tata cara berpakaian. Dari tata riasnya kita juga dapat mengetahui apakah mereka tahu tentang tata rias yang baik dan benar. Dari kualitas pakaian yang mereka kenakan kita juga dapat memberikan tafsir apakah para pemain merupakan anggota sanggar tari atau kelompok tari yang serius dan kuat pendanaannya, atau tidak. Demikian pula material lain yang digunakan dapat menunjukkan kelompok pemain seperti apa yang sedang tampil.

ASPEK PERILAKU

Dalam pertunjukan tari Pakarena, aspek perilaku terdapat pada gerak-gerak atau tarian yang disajikan oleh para penari, mulai dari gerak kepala hingga gerak kaki. Gerak-gerak ini juga bukan sekedar gerak, tetapi merupakan simbol-simbol karena gerak tersebut dimaknai oleh para penari maupun oleh para penonton atau pemerhati seni. Melalui gerak inilah para pemain juga menyampaikan pesan-pesan tertentu seperti perasaan senang, perasaan sedih, perasaan takut dan sebagainya. Para pemain juga dapat memberikan makna apakah suatu gerakan telah dapat dikatakan 'lemah gemulai' atau 'masih kaku', terlihat 'gagah' atau 'kurang gagah', telah dapat mengekspresikan 'kelincahan' atau 'masih kurang lincah' dan sebagainya. Atas dasar gerak tari atau perilaku simbolik yang disajikan, para seniman dan penonton memberikan tafsir apakah penari yang sedang pentas adalah petani yang mahir, yang sangat tekun berlatih, yang mempunyai banyak pengalaman pentas di berbagai bagai event, atau penari yang masih 'belajar menari', atau penari yang kurang serius, penari yang kurang berlatih, atau penari yang 'kurang ekspresif' dan sebagainya.

Meskipun kesenian yang sangat menekankan pada aspek perilaku atau gerak adalah seni tari, hal itu tidak berarti bahwa aspek perilaku tidak dipandang penting dalam kesenian yang lain. Pada seni rupa dan seni patung aspek perilaku ini juga penting, karena di situ ada perilaku tertentu untuk menyapukan kwas di atas kanvas untuk memperoleh gambar tertentu, atau gerak tertentu untuk mendapatkan bentuk patung yang diinginkan.

Biasanya perilaku-perilaku tertentu yang dipandang penting akan diberi istilah atau nama tertentu, untuk membedakannya dengan jenis atau

pola perilaku yang lain. Dalam jagad seni tari Jawa misalnya, orang mendengar ada istilah-istilah khusus untuk menyebut gerak egrak tertentu yang punya arti khusus atau pola gerak khusus yang membuatnya perlu dibedakan dengan pola-pola perilaku yang lain, misalnya *pacak gulu*,

ASPEK KEBAHASAAN

Aspek kebahasaan dari sebuah seni pertunjukan jarang sekali mendapat perhatian dari para peneliti, dan ini menurut saya sebuah kekurangan yang serius dalam studi kesenian. Aspek kebahasaan mewujud pada berbagai istilah yang digunakan untuk memperbincangkan kesenian serta perbincangan itu sendiri di kalangan komunitas seniman. Aspek kebahasaan ini sebenarnya sangat perlu diteliti karena melalui bahasa inilah para seniman, kritikus seni, dan para penggemar seni membangun konsepsi mereka mengenai apa yang mereka maksud sebagai seni dan kesenian itu sendiri, yang beranekaragam. Oleh karena itu, berbagai istilah dan wacana tentang seni yang berkembang juga beranekaragam.

Berbagai istilah dan wacana yang ada di kalangan seniman tari, tentu akan sangat berbeda dengan istilah dan wacana yang berkembang di kalangan seniman pelukis atau seniman musik. Demikian pula istilah dan wacana yang berkembang di kalangan dalang, seniman film, dan seniman sastra juga akan berbeda-beda. Wacana dengan berbagai istilah yang digunakan di dalamnya merupakan perangkat-perangkat simbol yang dimaknai oleh para seniman maupun oleh mereka yang bukan seniman. Perangkat symbol ini merupakan sarana bagi seniman untuk membangun pengetahuan kolektif mengenai kesenian yang mereka tekuni. Oleh karena

itu, aspek kebahasaan ini sangat perlu diteliti. Studi berbagai fenomena kesenian yang berkembang di Barat sekarang sudah mulai merambah ke aspek kebahasaan ini (lihat misalnya Stivale, 1997)

Aspek kebahasaan dalam suatu jenis kesenian adalah berbagai istilah dan wacana yang ada dan yang muncul berkenaan dengan atau dalam jenis kesenian tertentu. Dalam seni pertunjukan wayang, kita mengenal istilah-istilah seperti *antawacana*, *suluk*, *tembang*, *gendhing*, *lakon*, *dhalang*, *sindhen*, *niyaga*, dan sebagainya. Peneliti seni Jawa perlu memahami dan mengerti betul mengenai istilah-istilah ini agar tidak silang pemahaman atau perselisihan dengan seniman atau ahli seni.

ASPEK PENGETAHUAN (GAGASAN)

Aspek pengetahuan merupakan aspek yang paling abstrak, karena tidak dapat dilihat dan diraba. Keberadaan pengetahuan ini hanya dapat diketahui melalui sarana untuk menyatakannya yaitu bahasa. Di sinilah peneliti perlu memahami dengan baik, apakah yang dia teliti adalah aspek kebahasaan dari gejala keseniannya, atau aspek pengetahuan dari kesenian tersebut. Keduanya sangat berdekatan, karena sama wujudnya, tetapi wujud yang sama ini yaitu istilah-istilah dan wacana diperlakukan secara berbeda. Pada penelitian tentang aspek kebahasaan, perhatian utama diberikan kepada pola-pola kebahasaan dan pola wacananya, sedang pada penelitian tentang aspek pengetahuan perhatian peneliti diarahkan pada makna-makna istilah dan makna kolektif yang muncul dari wacana yang berlangsung di kalangan seniman.

Aspek pengetahuan dipandang perlu diketahui karena diasumsikan bahwa perilaku para seniman dan penonton terhadap kesenian dibimbing oleh pengetahuan, pemahaman mereka tentang hal tersebut. Melalui pemahaman atas aspek pengetahuan ini peneliti kesenian akan dapat memahami dengan lebih baik keberadaan kesenian tersebut dalam masyarakat. Pengetahuan dalam kesenian misalnya adalah pengetahuan mengenai cara-cara untuk memainkan alat musik, seperti piano, biola, organ tunggal, gitar, gamelan, dan sebagainya; pengetahuan untuk menghasilkan gerakan-gerakan yang enak dipandang, pengetahuan untuk menghasilkan suara yang enak didengar, pengetahuan untuk dapat membuat lukisan yang indah atau patung yang bagus, dan sebagainya.

Selain itu, pengetahuan ini juga mencakup hal-hal yang lebih abstrak, yang memengaruhi proses penciptaan karya seni, seperti misalnya pandangan hidup, keyakinan, kepercayaan. Dalam masyarakat-masyarakat di luar Eropa, kegiatan penciptaan karya seni seringkali dilakukan dalam rangka untuk mengabdikan pada sosok supranatural tertentu yang sangat dihormati, disegani, atau ditakuti. Pemahaman atas kepercayaan si seniman dan pandangannya terhadap karya yang dihasilkannya menjadi sangat diperlukan untuk dapat memahami karyanya.

PENUTUP

Dalam makalah ini saya telah memaparkan sketsa permasalahan kesenian ketika kita memandangnya melalui kacamata ilmu sosial-budaya. Fenomena seni di situ tidak lagi harus dinilai dari segi keindahannya saja, tetapi juga dari segi makna-makna yang dapat

diberikan oleh pelaku dan peminatnya terhadap seni yang digemari, serta konteks sosial budaya di mana kesenian tersebut muncul. Fenomena seni di sini dilihat sebagai fenomena simbolik, yang muncul dan dikembangkan dalam konteks sosial budaya tertentu.

Perubahan-perubahan pada pandangan tentang cara memahami kesenian yang terjadi di Barat, sebagai dampak dari perjumpaan mereka dengan berbagai jenis kesenian yang ada pada masyarakat-masyarakat di luar Eropa, telah memaksa para peneliti kesenian meninjau kembali cara pandang mereka terhadap seni yang sudah ada selama ini. Untuk memahami dan mengapresiasi berbagai jenis seni dari masyarakat di luar Eropa tersebut sudut pandang Barat (Eropa) tidak lagi dapat digunakan. Perspektif holisme kemudian dipandang sebagai perspektif yang dapat memenuhi kebutuhan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan lebih sesuai atas berbagai fenomena seni di luar Eropa, dan kemudian dapat mengapresiasinya.

Cara pandang holistik atau kontekstual tersebut mendorong munculnya konseptualisasi baru atas kesenian. Suatu kesenian kemudian dipahami sebagai fenomena yang berada dalam suatu kebudayaan, sehingga konsep senibudaya dimunculkan untuk menekankan pemahaman tersebut; bahwa kesenian dikandung suatu kebudayaan dan karena itu juga memuat ciri-ciri dari budaya yang mengandungnya.

Pemahaman atas fenomena seni sebagai senibudaya berpengaruh terhadap cara mewariskannya, mengajarkannya, dan mendidik siswa untuk dapat memahami serta mempraktekannya. Pengajaran kesenian menuntut materi yang lebih holistik, yang dapat menempatkan fenomena tersebut dalam konteks kebudayaan yang melingkupinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, H.S. 2000a. "Seni Dalam Beberapa Perspektif: Sebuah Pengantar" dalam *Ketika Orang Jawa Nyeni*, H.S.Ahimsa-Putra (ed). Yogyakarta: Galang Press.
- _____. 2000b. "Wacana Seni dalam Antropologi Budaya: Tekstual, Kontekstual dan Post-Modernistis:" dalam *Ketika Orang Jawa Nyeni*, H.S. Ahimsa-Putra (ed). Yogyakarta: Galang Press.
- _____. 2007. "Etnosains Untuk Etnokoreologi Nusantara (Antropologi dan Khasanah Tari)" dalam *Etnokoreologi Nusantara*, R.M.Pramutomo (ed.). Surakarta: ISI Press.
- _____. 2013. "Budaya Bangsa, Jati Diri dan Integrasi Nasional: Sebuah Teori". *Jejak Nusantara. Edisi Perdana. Tahun I* : 6-19.
- _____. 2015. "Seni Tradisi, Jatidiri dan Strategi Kebudayaan". *Mamangan 2 (1)*: 1-16.
- _____. 2017. *Arts, Cultural Policy and National Identity: Indonesian Case*. Makalah Seminar Internasional "Arts, Identity and Cultural Policy", diselenggarakan oleh ISBI Bandung, di Bandung, 12 Desember 2017.
- Cvetkovich, A. dan D.Kellner, 1990. "Introduction: Thinking Global and Local" dalam *Articulating The Global and The Local: Globalization and Cultural Studies*, A. Cvetkovich and D.Kellner (eds.). Boulder, Col.: Westview Press.
- Stivale, C.J. 1997. "Of *Heccéités* and *Ritournelles*: Movement and Affect in the Cajun Dance Arena" dalam *Articulating The Global and The Local: Globalization and Cultural Studies*, A.Cvetkovich and D.Kellner (eds.). Boulder, Col.: Westview Press.
-

RELASITAS LAKUAN WAYANG DENGAN IRINGAN GAMELAN GAGRAG YOGYAKARTA

Oleh: Kasidi hadirayitno²

Abstraction

The purpose of this is to conduct a study of the behavior of Yogyakarta puppet style movements with puppet accompaniment music. Data obtained from observations and surveys of wayang performances held at Sasana Hinggil Dwi Abad Yogyakarta. Approach to the problem with the analytical descriptive method, while for the purpose of discussion using aesthetic analysis, especially puppet aesthetics. Based on the analysis carried out, it is known that the wayang movements with accompaniment form a harmonic structure. Puppet accompaniment gending includes the forms of *gending ageng*, *ladrangan*, *ketawang*, *lancaran*, *playon* and *sampak*, while in terms of aesthetics it takes care of unity or integrity, strength, and complexity (unity, intensity, and complexity).

Key word: Wayang performance, relation of movement and music, harmonic structure.

Ringkasan

Maksud dari penulisan ini adalah mengadakan studi terhadap relasitas lakuan gerak wayang gaya pedalangan Yogyakarta dengan musik

² Guru Besar Ilmu Pedalangan Jurusan Seni Pedalangan Fakultas Seni Pedalangan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

iringan wayang. Data diperoleh dari pengamatan dan survei pertunjukan wayang yang diselenggarakan di Sasana Hinggil Dwi Abad Yogyakarta. Pendekatan masalah dengan metode deskriptif analitis, sedangkan untuk kepentingan pembahasan dengan menggunakan analisis estetika terutama estetika pewayangan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, diketahui bahwa lakuan gerak wayang dengan iringan wayang membentuk jalinan harmonik. Gending iringan wayang meliputi bentuk gending *ageng*, *ladrangan*, *ketawang*, *lancaran*, *playon* dan *sampak*, sedangkan dari segi estetika memenuhi kesatuan atau keutuhan, kekuatan, dan kerumitan (*unity*, *intensity*, dan *complexity*).

Kata kunci: Pertunjukan wayang, relasi gerak wayang dan gamelan, struktur harmonik

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pergelaran wayang kulit purwa yang ada sekarang ini dikenal oleh masyarakat Jawa utamanya kawasan Yogyakarta, telah sejak lama paling tidak abad XVIII hingga mencapai puncak kejayaannya pada era pemerintahan raja Sultan Hamengku Buwana VIII. Hal itu disampaikan dalam penelitian yang dilakukan oleh R.M. Soedarsono, walaupun pijakan penelitian itu berdasarkan perkembangan wayang wong atau wayang orang gaya Yogyakarta (1988), Tidak dapat dipungkiri bahwa wayang wong gaya Yogyakarta banyak dipengaruhi oleh wayang kulit purwa yang lebih dulu eksis di masyarakat Yogyakarta.

Istilah *gagrag* Ngayogyakarta sesungguhnya merupakan alomorf dari gaya Yogyakarta di samping gaya kraton (Kasidi, 2019). Masing-masing gaya memiliki ciri sendiri-sendiri, gaya kraton lebih mengacu pada budaya kraton, sedangkan *gagrag* pedalangan sebagaimana dimaksudkan dalam penulisan ini, sesungguhnya adalah gaya di luar kraton yang sering dilakukan oleh para seniman dalang. Kraton sebagai orientasi para dalang yang sekaligus juga sebagai abdi dalem kraton, tentu saja dalam berkarya banyak dipengaruhi oleh gaya kraton (Umar Kayam, 1999: 35). Namun demikian kebebasan berkarya seni yang melekat kepada diri para dalang menyebabkan gaya pedalangan lebih mendominasi pergerakan seni pedalangan khususnya di Yogyakarta. Berkenaan dengan itulah hal sangat menarik untuk dilakukan pengkajian terhadap *gagrag* pedalangan, yang meliputi konsep relasitas estetik antara pertunjukan wayang dengan gending-gending iringan wayang. Konsep estetik sesungguhnya menjadi pijakan dalam berkarya seni pedalangan, walaupun barangkali belum secara sadar dipahami oleh praktisi seni pedalangan (Kasidi, 2010: 67). Oleh sebab itulah penulisan ini menjadi kancah studi berkaitan dengan konsep keindahan dalam seni pedalangan khususnya *gagrag* pedalangan. Berdasarkan pemikiran yang telah disampaikan tadi, kiranya perlu diupayakan secara terus menerus studi seperti ini guna pengembangan teori dalam ilmu pedalangan yang sangat dibutuhkan di masa-masa kini dan yang akan datang.

Masalah penulisan secara lebih rinci dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Dasar-dasar estetik apakah dalam pergerakan wayang dengan gending iringan wayang?
- b. Ada berapa macam gerak-gerak wayang dalam pertunjukan wayang itu?
- c. Gending-gending apa saja yang digunakan dalam mengiringi pertunjukan wayang?

B. Metode Penulisan

Dasar pemikiran dari aktivitas ini adalah berbasis pada penelitian yang hasilnya dapat ditindaklanjuti dengan program model pembelajaran pedalangan atau pewayangan gaya Yogyakarta. Secara sederhana model pembelajaran ini akan dapat diterapkan serta mudah dikerjakan oleh berbagai pihak yang berkepentingan. Seperti diketahui bahwa kegiatan penelitian mementingkan proses berpikir yang sistematis dan konstruktif, sehingga dapat dimanfaatkan demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Sasaran utamanya adalah mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat terutama masyarakat pedalangan yang selama ini belum memadai. Ada tiga tahap program penulisan ini, (1) adalah dilakukan secara literer dan pengamatan terhadap pertunjukan wayang yang selanjutnya dipergunakan sebagai sumber data gending-gending iringan pakeliran seperti di Sasana Hinggil Dwi Abad yang dilakukan secara random; (2) hasil penulisan literer sebagai data itu akan dipakai sebagai dasar analisis relasitas gending iringan wayang dengan aktivitas pertunjukan wayang oleh dalang, (3) hasil analisis berupa luaran teoritis yang sederhana, mudah dipahami dan dapat diaplikasikan secara praktis. Adapun metode untuk analisis adalah sebagai berikut.

- a. Metode objektif yaitu suatu cara mengemukakan secara deskriptif sebagaimana adanya objek material yang akan dipergunakan sebagai sasaran penulisan dalam hal ini adalah gerak-gerak lakuan wayang dalam pertunjukan dengan iringan pakeliran gagrag pedalangan Yogyakarta. Untuk memperoleh data dilakukan pengumpulan secara acak berbagai cerita lakon wayang salah satunya adalah pertunjukan wayang di Sasana Hinggil Dwi Abad Yogyakarta.
- b. Metode analisis yang dilakukan sekaligus sebagai objek bentuk adalah ilmu seni pedalangan utamanya adalah estetika pedalangan, bermula dari analisis bentuk gerak-gerak lakuan wayang dengan gending-gending iringan wayang dan dilanjutkan dengan analisis antara relasitas gending dengan gerak-gerak wayang meliputi adegan, suasana adegan sekaligus dengan karakter tokoh wayang.

C. PEMBAHASAN

1. Konsep Estetik Dasar Karya Seni

Bagian ini berusaha untuk memaparkan penjelasan umum dan penjabaran masalah yang berkaitan dengan lakuan yang berupa gerak-gerak wayang yang meliputi berbagai pemunculan tokoh wayang dalam pertunjukan. Berdasarkan pengamatan di lapangan diketahui bahwa dalam era kekinian telah terjadi perubahan dan pergeseran kebutuhan pertunjukan lakon wayang kulit purwa gaya Yogyakarta dengan gending-gending iringan. Selanjutnya dibahas juga mengenai konsep estetik khususnya yang berkaitan dengan ranah seni, setelah

dilakukan tinjauan atau paparan umum berbagai hal yang terkait dengan konsep estetika karya seni, barulah pembahasan dilakukan pada relasi estetika pergerakan lakuan wayang dengan iringan wayang. Demikian juga halnya keterkaitan jenis gending-gending iringan pertunjukan wayang dengan pergerakan lakuan adegan cerita lakon wayang. Faktor-faktor apakah yang menyebabkan lahirnya bentuk iringan yang merupakan salah satu bentuk karya seni itu? Apakah yang dimaksudkan dengan karya seni ditinjau dari segi hasilnya atau wujud yang kasat mata? John Dewey dalam bukunya *Art of Experience* (1934: 25-30), menerangkan bahwa unsur manusiawi memegang peranan penting dalam proses pemunculannya, karya seni adalah hasil pengungkapan nilai dan pengungkapan perasaan seniman yang bersangkutan. Berkaitan dengan seniman berarti pengaruh-pengaruh di luar wujud fisiknya dan dari dalam diri seniman itu sangat dominan tergambar di dalamnya.

Gending iringan wayang selalu dimunculkan pada setiap adegan mulai dari *jejer* pertama sampai dengan bagian akhir pertunjukan yang ditandai dengan *tancep kayon*. Para dalang yang ketika memperlakukan sebuah lakon berdasarkan pengamatan dan data yang diperoleh ternyata, memiliki persamaan dan perbedaan, tergantung pengetahuan dan kemampuan individu atau kelompok pendukung sebuah pertunjukan misalnya keberadaan pengrawit, swarawati, dan penyangga pertunjukan lainnya. Banyaknya pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta merupakan kekayaan sebagai sumber pengetahuan yang menarik dilakukan studi secara komprehensif, tetapi keterbatasan waktu dan ruang kajian menjadi pertimbangan untuk

membatasi materi. Tentu saja dipilih data yang dapat mewakili secara keseluruhan, dengan demikian relasitas pergerakan wayang dengan gending-gending iringan wayang dilakukan secara random atau acak yang berhasil ditemukan di lapangan, kemudian ditambah pula data dari pertunjukan rutin di Sasana Hinggil Dwi Abad Yogyakarta. Dalang-dalang yang berkesempatan menggelar pertunjukannya di Sasana Hinggil Dwi Abad dipandang dapat mewakili keberadaan trend jamannya termasuk gaya individual, dan bentuk seni pedalangannya, karena sebagian besar dalang yang ditampilkan telah memiliki reputasi serta memperoleh pengakuan dari masyarakat penonton di kawasan Yogyakarta, sehingga tidak meragukan lagi dari segi kualitas dan kepiawaian dalam hal mendalang.

Situasi era millenium seperti sekarang ini rasanya orang tidak mudah untuk memperoleh kesenangan dan manfaat dari karya-karya seni moderen, hal itu tidak berarti bahwa karya-karya seni bukan lagi untuk manusia pada umumnya, namun kemajuan kebudayaan manusia telah membuat salah satu penyebabnya, yaitu kesenian yang menjadi lebih satisfikatif daripada hasil kesenian untuk keperluan sehari-hari. Hal ini sejajar dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan seni serta susunan masyarakatnya, sehingga diperlukan pengalaman, pengetahuan dan latihan khusus dalam mengambil manfaat kesenian tersebut, misalnya pengenalan kembali kepada akar kebudayaan sendiri serta lewat program apresiasi seni. Keberadaan karya seni tidak dapat terlepas dari unsur keindahan, sehingga perlu kiranya memahami lebih mendalam hal ikhwal pengertian keindahan terutama yang juga disebut sebagai dasar estetik karya seni.

Sesuatu hal dikatakan indah secara alamiah kalau hal itu membiarkan gagasan yang ada di dalam dirinya tampil dengan cemerlang. Sesuatu dikatakan indah secara artistik bukan hanya pengulangan atau tindasan atau copy hal-hal yang terdapat dalam alam. Sebaliknya tugas seni adalah membiarkan ide-ide tampil dengan kedalaman dan kekuatan yang sama sekali baru dan merefleksikan rahasia-rahasia terdalam dari realitas kehidupan sehari-hari dalam karya-karya kreatif seni. Karena alasan inilah, maka maksud dan tujuan pokok seni adalah menyajikan dan menggambarkan gagasan-gagasan, sehingga seni bukan semata-mata menghasilkan benda-benda atau barang-barang, tetapi harus juga menimbulkan kesenangan. Satu hal penting adalah kemampuan karya seni yang mampu mengkomunikasikan berbagai informasi kehidupan kepada penikmat atau audience. Karya seni adalah sarana untuk mengekspresikan semua gagasan seni kepada khalayak, itulah sesungguhnya esensi dari penikmatan estetik.

Setiap karya seni merupakan kebulatan yang tersusun dari bagian-bagian secara tertib. Bagian-bagian itu mendukung atau membangun suatu tujuan yang menyeluruh. Tidak satu pun bagian yang merupakan sebuah pecahan, penggalan, atau fragmen yang berdiri sendiri, setiap bagian memiliki andil yang penting bagi terciptanya sebuah keseluruhan karya yang bulat dan utuh. Inilah yang kemudian disebut sebagai kesatuan organis (Liang Gie, 1976: 4). Oleh sebab itulah disampaikan pendapat ahli estetika Monroe Beardsley menyatakan bahwa, sesuatu yang indah atau karya estetik mengandung tiga unsur penting yaitu (1) *unity* 'kesatuan', yang dimaksudkan adalah bahwa suatu karya seni tersusun dengan sedemikian baik berdasarkan kaidah-kaidah

seni yang bersangkutan serta memiliki bentuk yang sempurna. Secara struktural jalinan antarunsur pembentuknya memiliki kaitan masing-masing sesuai dengan fungsi dalam rangka membentuk kesatuan. (2) *complexity* ‘kerumitan’, berbagai unsur struktur yang membangun sebuah karya seni memiliki keragaman sebagai daya tarik serta kekhasan dari karya yang bersangkutan, dan (3) *intensity* ‘kesungguhan’ (*intensity*) artinya adalah bahwa suatu karya estetis yang baik pastilah memiliki kualitas tersendiri sehingga menjadi pembeda dengan karya lain. Seni itu pada dasarnya bersifat abadi artinya selalu ada dari waktu ke waktu, dan berkembang sesuai dengan tuntutan perubahan jaman yang tengah berlangsung. Pergelaran wayang secara menyeluruh dapat digolongkan ke dalam seni yang menekankan pada aspek etika dan moralitas manusia, dan tergolong ke dalam kelompok yang mengandung nilai-nilai estetis, sehingga dalam jagad pewayangan telah terbukti sejak beberapa abad yang lalu adanya nilai-nilai moral yang penting dalam kehidupan orang Jawa. Bahkan lebih dari itu, keseluruhan pertunjukan wayang itu sesungguhnya merupakan seni tradisional yang paling lengkap, sebab memiliki kandungan berbagai cabang seni.

Dimensi etika dan estetika dalam jagad pakeliran wayang kulit purwa gaya Yogyakarta sesungguhnya bertumpu kepada perilaku kultural yang dikenal dalam suatu masyarakat tertentu, dengan asumsi bahwa suatu kebudayaan tertentu memiliki kadar keberbedaan dengan budaya yang lain, dan tidak ada klaim bahwa yang satu lebih baik daripada yang lainnya. Adat istiadat dari berbagai masyarakat yang berbeda adalah suatu kenyataan yang ditemukan dalam kehidupan masyarakat. Tidak ada benar dan salah, karena hal itu mengimplikasikan

adanya standardisasi kebenaran dan kesalahan, pada hal segalanya akan sangat bergantung pada masyarakat pendukung budaya yang bersangkutan, sehingga pandangan terhadap budaya lain pun akan dipertimbangkan dengan budaya yang berlangung di lingkungan masyarakatnya. Jalan yang benar adalah jalan yang ditempuh oleh para pendahulu dan yang telah diturunkan secara turun temurun, sehingga tradisi itu menjadi pembenaran dirinya sendiri. Istilah *tapa brata* yang muncul dalam banyak cerita lakon wayang sesungguhnya mengacu pada budaya Jawa yang masih dijalankan oleh sebagian masyarakat Jawa, sehingga keberadaan lakon wayang itu pun dilakukan dalam rangka *nglaturi* atau *nguri-uri* ‘menjalankan hal-hal yang baik’ dalam budaya Jawa. *Tapa brata* adalah konsep olah batin dalam budaya Jawa *tapa* berasal dari bahasa Sanskerta *tapas* ‘memanaskan’ yang artinya adalah cara untuk mengendalikan hawa nafsu angkara murka yang senantiasa ada di dalam diri manusia. Yaitu dengan cara *pranayama* ‘napas’ yakni dengan cara mengatur keluar masuknya napas dengan tujuan untuk menggerakkan daya hidup manusia. *Brata* ‘laku’ yang dimaksudkan adalah mengurangi makan, minum, dan tidur. Tujuannya untuk mengelola keinginan-keinginan negatif agar tidak mengganggu kesempurnaan gaib yang ingin dicapai dalam samadi. Ketika manusia gagal melakukan *tapa brata* artinya gagal dalam mencapai kesempurnaan samadi, maka niscaya akan jatuh ke jurang kesengsaraan, sebagaimana dilakukan oleh Batara Guru ketika sedang melanglang jagad bersama istrinya, dan justru mendapat nestapa, sehingga punya anak yang berparas yaksa yang dikonotasikan sebagai manusia buruk rupa dan jahat yaitu Batara Kala. Gambaran seperti itulah sebagai contoh perbuatan yang kurang terpuji

niscaya akan memperoleh ketidakbaikan pula, walaupun seseorang tersebut memiliki kedudukan dan kekuasaan yang tinggi.

2. Konsep Estetik dalam Wayang

Sebagai gambaran kaitan keberadaan pertunjukan wayang yang menyiratkan kebenaran estetik dengan pemikiran struktural dapat disimak pendapat Gadamer, bahwa di dalam seni mengandung nilai kebenaran (Palmer, Richard, E. 2005 : 92), tentu saja kebenaran itu diakui secara umum sebab memiliki kelogikan, walaupun tidak melalui penalaran dan sebaliknya berlawanan dengan penalaran. Dalang sebagai pelaku memiliki kedudukan penting dalam pertunjukan wayang sekaligus fungsi yang sangat sentral, baik sebagai pembawa cerita lakon pertunjukan wayang, juga sebagai pimpinan pertunjukan. Sebagai contoh dalam pembawaan cerita lakon wayang kulit purwa tertentu, bahwa setiap pembawaan suluk wayang yang menyangkut ilustrasi adegan maupun karakter wayang tertentu yang berwujud nyanyian solo yang dilakukan oleh dalang, yaitu pada pembawaan jenis sulukan tertentu ketika jatuhnya nada akhir adalah nada 6, sementara gong yang dibunyikan adalah nada 2, dan itu dilakukan selalu seperti itu, sehingga efek bunyi yang dihasilkan disebut bunyi *gembyung*. Satu lagi contoh adalah bunyi gong besar selalu berbunyi pada setengah atau bahkan satu hitungan lebih akhir dari jatuhnya suara nada sulukan wayang atau ricikan instrumen gending gamelan. Efek ini menimbulkan rasa lega dalam hati pendengarnya, demikian halnya pengulangan-pengulangan suara *ong*, *heng*, dan *hong* dalam sulukan wayang memberikan kesan estetis pada penikmatnya. Pandangan ini dapat dijumpai dalam budaya Jawa yaitu bahwa aspek estetis

sesungguhnya terjelma ke dalam perilaku keseharian orang Jawa, misalnya sikap permisif, menghindari konflik, menghormati orang yang lebih tua, dan seterusnya. Oleh sebab itulah ketika berkarya seni pun selalu menunjukkan nilai estetis berdasarkan kandungan seni masing-masing cabang jenis seni yang dihasilkannya.

Keindahan pada karya seni bersumber pada pemahaman budi manusia terhadap pola alam semesta, seniman menangkap hubungan-hubungan dalam alam dengan emosinya dan kemudian mengungkapkan kembali dalam bentuk yang diperjelas atau diobjektivisikan. Keindahan merupakan suatu hasil cinta manusia terhadap pola yang berdasarkan pemahamannya pada pola alam. Hal ini penting ukuran karya seni, bendanya sendiri dan segi subjektif dari pengalaman yang timbul pada si pengamat, seni sebagai *a logic of aesthetics form*, seni sebagai bentuk estetik yang logis, sehingga seni itu mampu memberikan rasa puas bagi penikmatnya disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Mengungkapkan keserasian antara bentuk dan isi
- 2) Menarik menurut perasaan, perenungan terhadap karya seni dengan diliputi rasa puas
- 3) Karya seni menunjukkan kekaryaannya tentang hal-hal penting yang menyangkut manusia dan memperbesar kehidupan perasaan
- 4) Karya seni membawa manusia masuk ke dalam suatu dunia yang dicita-citakan – membebaskan manusia dari ketegangan atau suasana sehari-hari
- 5) Karya seni – menyajikan kebulatan yang utuh yang mendorong pikiran pada perpaduan mental manusia.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikatakan, bahwa relasitas lakuan gerak wayang dengan gending iringan pakeliran pun merupakan kesatuan yang seimbang dan harmonis dari paling tidak tujuh unsur penting yang terkandung di dalam dimensi seni pewayangan, yaitu seni drama, seni lukis, seni kriya, seni sastra, seni suara, seni musik iringan, dan seni gaya (Haryanto.S, 1988: 2-9).

Susunan kisah lakon wayang dalam format pergelarannya sejak dari awal sampai akhir, secara utuh mengandung unsur-unsur sebagaimana dipaparkan di atas. Penuangan atau pengejawantahan berbagai unsur pembentuk cerita lakon berdasarkan konvensi seni pewayangan terutama adalah gaya Yogyakarta. Tuntutan estetik secara teoritik telah terpenuhi dan dirangkai sedemikian rupa, sehingga kaidah-kaidah estetik konvensi gaya yogyakarta secara terpadu dan utuh dapat diketahui dengan jelas.

3. Estetika Gending-gending Iringan Wayang

Pertunjukan seni tradisional wayang kulit purwa merupakan jenis kesenian yang telah melampui perjalanan yang sangat panjang setidaknya sejak abad IX, sampai dengan saat era millenium masih terjaga keberadaannya di Jawa khususnya dan bahkan Indonesia pada umumnya. Oleh sebab itulah UNESCO berkenan memberikan penghargaan khusus wayang sebagai warisan budaya Indonesia tak benda (Solichin, 2012). Ada beberapa gaya pewayangan yang ditemukan di Indonesia yang terkenal berdasarkan wilayah budayanya yaitu gaya Yogyakarta, Surakarta, Banyumasan, Cirebon, Malang, Bali, Madura, Lombok, Banjar, dan sebagainya. Pewayangan gaya Yogyakarta dan Surakarta berkembang cukup luar biasa sehingga

menjadi lebih populer diantara gaya yang lainnya, hal itu dipengaruhi oleh campur tangan dan peranan kraton Yogyakarta dan Surakarta sebagai pusat kebudayaan Jawa terus mengupayakan existensi budaya wayang tersebut, termasuk jenis dan macam budaya dan seni yang lain. Gaya itu muncul setelah terjadinya perjanjian Giyanti tahun 1755, yakni suatu kesepakatan pembagian wilayah dan kekuasaan pemerintahan berikut wilayah budayanya yakni Mataram menjadi Surakarta dan Yogyakarta (SP. Gustami, 2000: 95). Studi Komparatif Seni Yogya-Solo, Yogyakarta, Penerbit: Yayasan Untuk Indonesia). Secara konsep dan teknis seni dan budaya gaya Surakarta memiliki corak tersendiri yang dapat dibedakan dengan gaya-gaya lainnya, seperti Yogyakarta atau *Mataraman*. Begitu pula dalam hal seni karawitan iringan pakeliran gaya Yogyakarta memiliki cirinya sendiri. Berdasarkan konsepnya suatu karya seni mengikuti kebiasaan serta kebebasan yang dituangkan lewat berbagai cara sekaligus sebagai pembeda xdengan bentuk karya seni yang lainnya. Lebih jauh dalam perkembangannya diikuti oleh kelompok budaya tertentu dari jaman ke jaman secara turun temurun generasi ke generasi, selanjutnya menjadi sebuah kebenaran. Konsep dasar itulah yang kemudian mendapat predikat sebagai nilai *edi peni dan adi luhung*.

Konsep estetik iringan pakeliran yang dimaksudkan sesungguhnya adalah relasi harmonisasi unsur-unsur bunyi musik gamelan sebagai aransemen iringan pertunjukan cerita lakon wayang. Esensinya berwujud relasi antara bentuk dan isi. Bentuk menyangkut tentang fisik gending-gending iringan wayang, misalnya bentuk *lancaran*, *ladrang*, *ketawang*, *gending*, *ayak-ayakan*, *playon*, *sampak* dan sebagainya, sedangkan isi

adalah jenis-jenis sistem garap gending tertentu yang menyangkut persoalan teknis, misalnya gending-gending iringan wayang gaya Yogyakarta yang telah dibakukan dalam buku pengajaran Habirandha Karaton yang ditulis oleh Mudjanattistomo,dkk. (1977). Masalah ini kiranya perlu diberikan penjelasan secara komprehensif untuk mendapatkan gambaran tentang relasi estetik antara bentuk dan isi gending iringan pakeliran wayang terutama yang berhubungan dengan data empirik yang terjangkau dalam penelitian ini.

Pemikiran estetika gamelan secara umum pernah disampaikan oleh tokoh pendidikan yang sangat berwibawa yaitu Ki Hadjardewantara, yang mengatakan bahwa salah satu model pembelajaran yang mengedepankan kepekaan rasa adalah lewat seni tradisi gending gamelan. Pelajaran gending tidak hanya diperlukan sebagai sarana pengetahuan intuitif dan ketrampilan memainkan gending gamelan belaka, namun ternyata juga penting untuk membangkitkan hidup kebatinan, sebab gending gamelan mampu menuntun pikiran manusia kearah rasa keindahan yang berirama *rhythmisch gevoel* dan menghidupkan rasa keindahan *aesthetisch gevoel* serta mengheningkan rasa kesusilaan *ethisch gevoel*. (Sumarsam, 2003: 168-169). Relasi antara gending-gending gamelan dengan konsep etika dan estetika Jawa berdasarkan ungkapan Ki Hadjardewantara, merupakan salah satu pengejawantahan kehidupan keseharian masyarakat Jawa yang dapat diketahui lewat sikap, perilaku, dan cara berinteraksi antar masyarakat. Sebagai gambaran misalnya, bahwa dalam etika memainkan instrument ricikan gamelan, seluruh pemainnya duduk bersila tidak seorang pun sambil berdiri. Duduk bersila dalam pandangan orang Jawa adalah sikap duduk menghormat kepada orang lain

yang ada di depannya, hampir pasti orang dalam sikap ini menunjukkan penghormatan penuh termasuk pandangan mata orang duduk bersila secara dengan sendirinya akan memandangi ke arah bawah demikian pula dengan muka dan kepalanya tentu akan mengikutinya dengan cara menunduk, hal ini tanpa disadari sikap seperti menunduk berlangsung mengalir demikian saja, dan sungguh luar biasa menghasilkan sikap hormat yang luar biasa penuh sopan santun, sehingga dengan demikian menabuh gamelan pun sesungguhnya merupakan pembelajaran budi pekerti dalam rangka menjalin relasi horizontal antarmanusia yang lebih baik. Cara berpakaian pemain gamelan pun pakaian tradisional yang disebut *kejawan*, berkain, baju *surjan* serta mengenakan penutup kepala yang disebut *udeng* atau *iket*. Cara berpakaian seperti itu adalah sebagai pembentuk karakter si pemakainya agar selalu bergerak penuh perhitungan tidak tergesa-gesa walaupun terkesan lamban. Namun sesungguhnya sikap seperti itu merupakan suatu pengambilan tindakan yang penuh perhitungan agar tepat dalam memutuskan sesuatu, perwujudannya secara anatomis karakter pakaian *kejawan* akan membatasi gerak fisik fleksibilitas orang yang memakainya. Misalnya, perubahan posisi seseorang yang tengah duduk, kemudian beranjak berdiri akan melangkahkan kakinya, pastilah orang tersebut sejenak membetulkan bagian kain yang dikenakannya yang disebut *wiron*, dalam melangkahkan kaki harus memperhatikan langkah dan posisi tangan memegang *wiron*. Hal ini kelihatannya hanya masalah kecil atau sepele tetapi bagaimanapun pula mampu menunjukkan sikap orang yang bersangkutan terkesan halus dalam tanda petik karena sesungguhnya

watak manusia tidak seluruhnya dilihat dari cara berpakaian, duduk serta cara berjalanya.

Konsep estetik gending-gending iringan pakeliran atau iringan wayang sesungguhnya masih terkait dengan aspek mitos, yaitu bahwa dominasi gending tertentu dalam keperluan penyajian lakon wayang dibutuhkan untuk membawa suasana ke dalam nuansa mistis. Artinya bahwa gending iringan wayang ditengarai memiliki spesifikasi karakter yang berkaitan dengan hal-hal mistis seperti penghantar pembacaan doa menjelang dalang mencabut gunung dari tengah kelir, yang biasanya dilakukan tanpa dinarasikan. Sifat yang lainnya adalah dari segi bentuk gending yang pendek yaitu jenis *ayak-ayakan*, gending yang pendek akan memudahkan terjadinya reduplikasi atau pengulangan-pengulangan yang mengiringi adegan-adegan penting dalam penyajian satu lakon wayang yang dilakukan oleh dalang. Banyaknya pengulangan dipandang memiliki kekuatan mistis sehingga mampu mempengaruhi proses konsentrasi dalam meditasi baik langsung oleh dalang maupun seluruh orang yang berkepentingan dalam acara tersebut (Kasidi, 2017: 98-101).

Sebagai gambaran yang lebih jelas adalah pembawaan dari segi wilayah nada musik gamelannya, misalnya nada 1 disebut *barang* dan nada 5 atau *lima* tergolong wilayah *Pathet Sanga*. Dua wilayah nada inilah yang menjadi titik pengambilan susunan gendingnya yang menuntun dan melahirkan nuansa suara berat. Suara berat tepat dan lazim digunakan untuk melantunkan doa-doa dan pembacaan mantra guna permohonan kepada Tuhan. Kekuatan nada satu dan lima ternyata memiliki kekuatan dengan simbolisasi konsep *keblat papat lima pancer* dalam pemikiran kosmologi Jawa sebagaimana disampaikan oleh Sumukti

(2005). Sampai sekarang satuan lima bersifat kosmik ternyata masih merupakan hal yang penting dalam tata cara berpikir orang Jawa. Pola itu misalnya dapat dilihat dari konsep *kadang papat lima pancer* ‘saudara empat lima pusatnya’ sebagai konsep kosmik *jagad cilik* ‘jagad kecil’. Manusia yang dilahirkan di dunia ini dari perspektif budaya Jawa, telah dibarengi dengan ke empat saudaranya, yang disebut *tembuni* atau ari-ari, tali pusat atau pusar dan air ketuban dianggap sebagai kakak dari bayi yang tengah lahir itu, sehingga sering disebut sebagai *kakang kawah adi ari-ari* ‘kakak kawah adik ari-ari’. Kebiasaan orang Jawa suka menyimpan tali pusat bayi yang bersangkutan tentunya setelah dalam keadaan kering, kelak jika sekali waktu anak yang bersangkutan menderita sakit, maka tali pusat itu dapat dipergunakan sebagai obat sakit misalnya sakit panas. Sampai saat ini hal ini masih dipercaya bahwa setiap bayi punya empat saudara, dan dengan badannya sehingga diyakini bahwa setiap manusia Jawa setidaknya, dilahirkan di dunia dengan satuan lima. Oleh sebab itu, adegan dalam rangka *Pathet Sanga* dipilih untuk adegan-adegan penting yaitu nasehat spritualistik dari pendeta kepada tokoh utama dalam suatu lakon.

Keberadaan konsep estetik iringan pakeliran wayang sesungguhnya sangat mendasar sebagai komponen penting yang tidak terpisahkan hubungannya dengan pertunjukan wayang. Soetarno (2007), dalam bukunya *Estetika Pedalangan* telah memberikan penjelasan panjang lebar tentang seluk beluk konsep iringan pakeliran wayang, yang paling penting adalah konsep persebaran dan distribusi sejumlah gending yang dipergunakan dalam iringan pakeliran wayang. Konsep-konsep itu adalah konsep *mungkus* ‘membangkai’, ‘mewadahi’, dan ‘membatasi’,

nglambari ‘memperkuat’, ‘memberi ilustrasi’, dan ‘menegaskan’, dan konsep *nyawiji* ‘menyatu’, dan luluh’. Sesungguhnya konsep estetik yang ditawarkan ini sangat toleran, artinya dapat dikenakan pada semua gending iringan pakeliran secara umum bahkan pada gaya pewayangan misalnya adalah pewayangan gaya Surakarta dan Yogyakarta. Baik dalam kapasitas sebagai gending tradisi maupun gending garapan baru atau non tradisi. Hampir semua dalang memiliki kecenderungan yang sama dalam hal pendistribusian gending iringan pakelirannya, misalnya dalam pembawaan bentuk *ayak-ayak*, *lancaran*, *ladrang*, *ketawang*, *gending*, *srepegan*, *sampak* dan lain-lain. Secara bervariasi dan berselang-seling diantara gending-gending itu selalu mewarnai pergelaran wayang, sesuai dengan suasana adegan yang diinginkan oleh dalang. Jalinan antargending ini tidak semua dalang memiliki kesamaan dalam penggunaannya, hal ini dipengaruhi oleh lakon, karakter, dan suasana yang dibangun. Kehadiran gending-gending garapan baru sebenarnya lebih kental dengan model-model atau tipe pergelaran wayang yang menyesuaikan dengan tuntutan jamannya. Hal ini akan menunjukkan adanya distansi antara dalang yang tergolong tua dengan dalang muda, misalnya seperti era Ki Timbul Hadiprayitno, dengan era ki dalang muda Ki Seno Nugroho dan dalang-dalang seangkatannya di era 2010-2020 an model pertunjukan wayang mengalami perubahan yang sangat signifikan yaitu ditandai dengan hadirnya adegan-adegan *flash back* pada awal pergelaran lakon wayang, bentuk gending-gending iringan wayang pun memberikan warna yang berbeda yaitu dominasi iringan wayang menjadi sangat menonjol, sehingga sifatnya lebih ke arah ilustratif bahkan cenderung hanya membutuhkan aspek-aspek bunyi

musik gamelan tanpa menunjuk pada jenis gending tertentu. Untuk memudahkan pemahaman terhadap penggunaan sejumlah gending iringan pakeliran wayang, konsep estetik model Soetarno dkk. kiranya lebih tepat, sehingga dapat dipakai sebagai dasar penentuan kualitas gending-gending tersebut menjadi harmoni antara wayang dan gendingnya, dan setidaknya dapat mendukung sebuah gending iringan wayang dibawakan dalam sebuah penyajian cerita lakon wayang. Selanjutnya dijelaskan bahwa konsep estetik dalam gending pakeliran wayang itu mengacu kepada teknis permainan instrument gamelan yang secara harmoni terpadu dengan kebutuhan pergelaran lakon wayang. Perlu diketahui bahwa pada dasarnya, semua jenis gending yang dipergunakan oleh dalang dalam sebuah pertunjukan lakon wayang, dapat dipastikan selalu disesuaikan dengan kepentingan suasana adegan yang tengah berlangsung. Untuk lebih mengetahui distribusi sejumlah gending yang dipergunakan dalang-dalang yang dipakai sebagai pijakan analisis, maka berikut ini kiranya diperlukan tinjauan secara detail dari berbagai unsur perubahan serta pergeserannya di bawah ini sebagai berikut.

4. Gending-gending Pakeliran Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta

Pergelaran wayang secara adat tradisional sampai dengan saat masih dilakukan sesuai dengan tujuan dan fungsinya terutama pergelaran wayang di dalam kraton baik Yogyakarta, maupun di luar kraton pun banyak ditemukan hal yang sama, tentu saja dalam situasi yang berbeda, biasanya berkaitan dengan acara-acara penting seperti bersih desa, hajatan, peringatan peristiwa tertentu, dan sebagainya. Bahkan pada sebagian teks cerita lakon di kraton berikut pergelarannya

dianggap sebagai pusaka, misalnya naskah lakon wayang wong (Soedarsono, 1988). Tidak mengherankan apabila di kraton itu juga terdapat sejumlah abdi dalem yang khusus pada bidang-bidang seni tertentu misalnya, pedalangan dan pewayangan, tari, karawitan, dan sebagainya. sehingga pada masa-masa tertentu seperti ulang tahun raja berbagai bentuk seni itu diberikan kesempatan untuk menampilkan kebolehnya. Tidak ketinggalan pula adalah pertunjukan wayang kulit purwa yang menjadi juga salah satu pilihan yang tampil pada even tersebut. Lakon-lakon wayang yang dipentaskan serta gending-gending pakeliran telah tersusun dengan lengkap sampai dengan saat ini yang kemudian disebut dengan istilah pakem pakeliran wayang berikut gending-gendingnya (Nojowirongko, 1957, Mudjanattistomo, 1977). Tampaknya istilah pakem itu menjadi permasalahan yang menarik untuk diteliti secara khusus. Umar Kayam dalam bukunya *Kelir Tanpa Batas* (2001) menjelaskan sesungguhnya pakem adalah nilai tawar-menawar konsep estetika berdasarkan era jaman yang tengah berlangsung. Oleh sebab itulah keberadaan gending-gending wayang secara kontinuitas tetap berlangsung, sebaliknya terjadi pula perubahan-perubahan yang juga mendapatkan tempat di kalangan khalayak dan pendukung budaya wayang. Uraian selanjutnya satu persatu adalah sebagai berikut.

5. Kontinuitas dan Perubahan gending-gending wayang

Kontinuitas memiliki pengertian pemakain gending-gending wayang secara tradisi yang berlaku di dalam kraton dan para dalangngagrag Yogyakarta. Sebagai gambaran adalah pakeliran yang disajikan oleh Ki Timbul Hadiprayitno dan dalang seangkatannya, dengan sakang Seno Nugroho beserta seangkatannya. Dalang kelompok sepuh

atau tua sedikit banyak pemilihan gending-gending yang dipergunakan masih lekat dengan gending-gending kraton atau pakem, walaupun tidak menutup kemungkinan juga mengalami perubahan. Contohnya adalah pemakaian gending-gending seperti, Gending Karawitan, selalu dipergunakan oleh dalang tua, apa pun lakon yang dipergelarkan. Di lain pihak dalang muda telah memilih gending yang sesuai dengan adegan yang dipergelarkan.

Fenomena yang menarik dalam jagad pedalangan bahwa para dalang tua pun sesungguhnya walaupun masih banyak menggunakan nuansa gending-gending iringan pakeliran dari kraton, tetapi banyak juga melakukan perubahan khususnya dalam *caking pakeliran* yang ditandai dengan menghadirkan gending-gending baru dalam adegan tertentu misalnya pada adegan gara-gara. Faktor-faktor terjadinya perubahan adalah trend yang tengah terjadi di masyarakat terutama penggemar dan penonton pertunjukan wayang. Perubahan secara makro dalam jagad pedalangan sesungguhnya banyak dipengaruhi oleh *taste* serta *trand* yang terjadi di dalam masyarakat pedalangan sendiri, maupun masyarakat penonton wayang. Berbagai keinginan dari lingkungan penonton serta issue di kanan kiri kehidupan sehari-hari menjadi pemicu munculnya perubahan itu sendiri. Faktor-faktor terjadinya itu antara adalah sebagai berikut.

- 1) Faktor politis, adalah usaha-usaha sejak lama adanya maksud-maksud tertentu berkenaan dengan penyelenggaraan pertunjukan cerita lakon wayang. Misalnya jaman raja-raja Jawa khususnya Surakarta dan Yogyakarta masih berkuasa, pada waktu-waktu tertentu menyelenggarakan pertunjukan cerita lakon wayang yang disesuaikan

dengan kepentingan raja. Keadaan seperti ini pertunjukan wayang diperuntukkan guna melegimitasi keberadaan raja yang bersangkutan. Misalnya lahirlah lakon wayang Semar Boyong, Rama Nitik, Rama Nitis, Endangn Werdiningsih, Parta Krama, Srikandhi Maguru Manah, Sembadra Larung, dan seterusnya. Selanjutnya pada era pemerintahan Orde Baru yang ditandai dengan peristiwa *up grading* para dalang di kota Pekalongan 1967 (Umar Kayam, 2001: 57), maka pertunjukan wayang banyak menyampaikan program-program pemerintah yaitu berisi pesan-pesan pembangunan, sehingga dengan demikian wayang dipergunakan sebagai alat propaganda oleh pemerintah. Ditandai dengan lakon Pendawa Tani, Mbangun Prabayeksa, Gawe Kali Srayu, dan seterusnya. Demikian halnya era reformasi pertunjukan wayang dipergunakan sebagai alat komunikasi publik berupa nuansa tuntutan-tuntutan masyarakat tentang perubahan dan demokratisasi, sehingga muncul lakon Senar Gugat, Wisanggeni Gugag, Petruk Nagih Janji, dan sebagainya. Sementara itu pemunculan gending –gending pun menjadi semarak walaupun masih banyak terkait dengan dolanan dalam adegan gara-gara seperti munculnya gending Nusantara, Dirgahayu, P4, Keluarga Berencana, Bersih Desa, PKK, dan seterusnya.

- 2) Faktor pendidikan, kesadaran para dalang untuk meningkatkan kualitas pakelirannya, maka para dalang di samping menjadi abdi dalem kraton, sekaligus mengikuti program pendidikan khusus. Misalnya dengan hadirnya tempat-tempat kursus yang diselenggarakan secara informal oleh pihak-pihak swasta yang peduli terhadap seni

pedalangan, seperti Habirandha, Sanggar Sekar Rinonce, Bake Budaya, dan sebagainya.

- 3) Faktor ekonomi, yang dimaksud adalah sisi kehidupan keseharian para dalang. Dalang bukan lagi sebagai sebuah hobi atau kesenangan, melainkan adalah pekerjaan. Tidak aneh bahwa para dalang profesional itu hanya mengandalkan dari kehidupannya sebagai dalang. Sebagian besar dalang tidak punya lahan garapan tanah pertanian sebagaimana kebanyakan masyarakat Jawa, apalagi sebagai pedanggang dan pekerja harian atau buruh, hampir pasti tidak dapat dilakukannya. Oleh sebab itu usaha peningkatan kualitas pakelirannya ke arah yang lebih baik dan kekinian merupakan selalu usaha prioritas peningkatan kualitas pertelannya.

6. Struktur Naratif Warna Pakeliran dan Penggunaan Gending-gending Irian Pakeliran

Struktur naratif sesungguhnya adalah perjalanan sebuah cerita lakon wayang. Keberadaan struktur naratif begitu lekat dengan gending. Setiap penyajian perteliran lakon wayang peranan gending-gending pakeliran memegang peranan yang sangat penting, sehingga sering disebut juga struktur penyangga utama perteliran wayang kulit purwa. Beberapa nama dalang yang dipergunakan sebagai data primer penelitian ini hampir pasti semua dalang menggunakan gending-gending standard sebagaimana disampaikan oleh Mudjantistomo, dkk. (1977) sehingga dalam penyajian berbagai gending itu menyatu dengan struktur naratif cerita lakon wayang yang disajikan oleh masing-masing dalang. Tidak menutup kemungkinan adanya pergeseran yang mengarah

kepada gejala-gejala perbedaan yang dipandang juga sebuah pembaharuan. Untuk memudahkan pemahaman distribusi gending-gending tersebut, tentunya tidak dapat begitu saja dilepaskan dari unsur struktur naratifnya, sehingga dengan sendirinya untuk memudahkan pembacaan dari masing-masing dalang, penyajian distribusi gendingnya dibuat dalam bentuk skema. Selanjutnya skema struktur naratif dengan distribusi gending-gending iringan pakeliran akan dapat terbaca pada masing-masing dalang seperti berikut.

Estetika pedalangan secara tradisional telah dikenal istilah *sanggit* yaitu cara penyajian sebuah lakon dalam pertunjukan wayang. Sebenarnya pengertian *sanggit* itu lebih mengarah pada pengetahuan teknis yang berkaitan dengan garap cerita lakon wayang. Oleh sebab itulah Soetarno (2007: 47) mengatakan bahwa cerita lakon wayang itu sesungguhnya merupakan manifestasi *sanggit* yang diterapkan dalam bangunan cerita lakon wayang. Sebuah sajian cerita lakon wayang menjadi bagus dan menarik yang didasari ide gagasan lakon yang bagus, kemudian diolah serta digarap dengan baik pula, maka hasilnya juga akan mampu menampilkan sajian sangat bagus. Selanjutnya dijelaskan bahwa ada 5 konsep dasar estetika cerita lakon wayang yang menggunakan istilah-istilah tradisional Bahasa Jawa, yaitu *trep*, *tutug*, *mungguh*, *kempel*, dan *mulih*. *Trep* berkaitan dengan durasi waktu antara cerita pakon wayang dengan lama waktu pertunjukannya. Hal ini biasanya berorientasi pada jenis pertunjukan antara tradisi dengan non tradisi, artinya pertunjukan semalam suntuk. Konsep *tutug* memberikan pengertian penyelesaian cerita lakon wayang, artinya suatu lakon dipergelarkan secara tuntas tiada satu pun kisah maupun

tokoh wayang yang tercecce, misalnya tokoh wayang pasa adegan pertama dari jejeran pertama tampil maka secara runtut pada akhir cerita pun terbaca. Demikian halnya lakon Gathutkaca Ratu, maka diakhir kisah pun penonton dapat mengetahui adegan tersebut tergambar dengan jelas. Konsep *mungguh* adalah mengacu pada orientasi cerita lakon yang menjurus pada hal-hal yang baik sehingga tidak ada unsur-unsur atau dibumbui sesuatu yang tidak pada tempatnya, misalnya hal-hal yang keluar dari etika wayang. Contoh konkret adalah penggunaan kosa kata yang menjurus ke arah negative, seperti jorok, porno, kasar dan seterusnya. Konsep *kempel* adalah kebulatan cerita lakon dengan berbagai unsur dalam sebuah pertunjukan secara lengkap. Konsep *mulih*, artinya bahwa semua kisah cerita lakon dapat memperoleh penyelesaian berbagai permasalahan yang ada sejak awal sampai dengan akhir cerita lakon secara runtut dan tuntas. Paparan konsep pemikiran tradisional itu sesungguhnya secara implisit telah terwadahi di dalam konsep estetika Barat yang telah disampaikan oleh The Liang Gie (1976), serta struktur perjalanan cerita lakon sebagaimana gaya Aristotalian (Sudiro Satoto, 1984).

Sanggit wayang dapat diibaratkan sebuah pola, motif atau variasinya yang sangat bergantung pada *sanggit* masing-masing dalang. Cerita lakon wayang yang sederhana dapat menjadi menarik dan satisfikatif atau rumit di tangan seorang dalang yang *mumpuni* yang piawai mengolah permasalahan-permasalahan dan konflik sebuah cerita lakon wayang, oleh karena lakon itu secara mendasar adalah timbunan konflik antartokoh wayang. *Sanggit* juga diartikan sebagai cara interpretasi dalang terhadap sebuah karya cerita lakon wayang

sebelumnya, sehingga sangatlah dimungkinkan terjadi perubahan walaupun hanya sedikit (Sugeng Nugroho, 2012: 99). Cerita lakon wayang sebagai suatu bentuk tradisi sastra lisan dalam tanda petik, memiliki kemungkinan terjadinya perubahan dan pergeseran, dan itulah kenyataan berbagai cerita lakon wayang yang tersebar di kawasan Yogyakarta mengalami persebaran sesuai lokalitas domisili kewilayahan dalang yang bersangkutan. Ada dalang Lor negara, Kidul negara, Kulon negara dan Wetan negara yang semua bersumber dan berkiblat dari tradisi kraton Yogyakarta (Kasidi, 2019: 20-25).

Berdasarkan uraian terdahulu diketahui bahwa gending-gending iringan lakon wayang terdiri atas bentuk dan isi. Bentuk menyangkut tentang fisik gending-gending iringan wayang, misalnya bentuk *lancaran*, *ladrang*, *ketawang*, *gending*, *ayak-ayakan*, *playon*, *sampak* dan sebagainya, sedangkan isi adalah jenis-jenis sistem garap gending tertentu yang menyangkut persoalan teknis, misalnya gending-gending iringan wayang gaya Yogyakarta yang telah dibakukan dalam buku pengajaran Habirandha Kraton Yogyakarta yang ditulis oleh Mudjanattistomo (1977). Secara baku iringan wayang gaya Yogyakarta yang pasti tidak dapat dipisahkan dengan penyajian lakon, adalah gending Karawitan untuk jejeran pertama yang diawali dengan bentuk gending ayak-ayak, dan berakhir dengan bentuk gending Ladrang Karawitan, semua berada dalam *Laras Slendro Pathet Nem*. Tidak tergantung cerita lakon wayang yang dibawakan oleh dalang, gending tersebut selalu dipergunakan mengiringi jejeran pertama. Secara komprehensif berdasarkan struktur penyajian lakon diberikan contoh

praktek pakeliran dimulai dari urutan pengadegan dalam lakon Aji Narantaka (Mudjanattistomo, 1977:214-253).

Penyusunan alur atau plot dalam cerita lakon wayang tidak dapat dipisahkan dengan pengertian lakon itu sendiri. Suatu lakon mengandung tiga bagian utama yang dalam setiap pembagian itu mempunyai rentang titi nada suara tertentu dan penilaian atas titi nada suara yang tertentu itu selalu dipertahankan, disamping itu di dalam bagian itu terdapat struktur internal yang telah ditentukan sebelumnya. Bagian-bagian inilah yang lazim disebut dengan *pathet*, setiap *pathet* mencakup kombinasi-kombinasi suasana, seperti *jejer*, *adegan*, *adegan* perang dan sebagainya.

Struktur lakon wayang dibangun di atas plot yang terdiri dari urutan-urutan yang berupa kejadian-kejadian atau peristiwa yang terjelma ke dalam episode-episode yang bersiklus (Becker, 1979: 218-223). Suatu plot lakon wayang membicarakan gambaran sebuah tindakan, suatu cara dan peristiwa. Lakon wayang disusun berdasarkan tiga bagian utama yang masing-masing bagian dibatasi oleh rentang titi nada suara gamelan. Pada setiap bagian itu terdapat struktur internal yang telah ditentukan. Bagian-bagian itu disebut *pathet* yang meliputi *pathet Nem*, *pathet Sanga* dan *pathet Manyura*.

Selanjutnya dipaparkan struktur pementasan lakon wayang kulit purwa berdasarkan tradisi pewayangan Yogyakarta (Mudjanatistomo, 1977: 162-1967), disesuaikan dengan rentang titi nada dasar bunyi gamelan yang disebut *pathet*, yang meliputi tiga bagian wilayah nada sebagai berikut;

1. *Pathet Nem*

1). *Jejer* pertama, pada jejer ini biasanya kisah terjadi di sebuah istana, raja bertahta di hadapan para punggawa. Pada bagian ini suatu peristiwa mulai dibahas dan disusun rencana untuk menentukan jalan keluarnya. Benih plot mulai dipaparkan (Kuntara Wiryamartana, 1990: 349), kemungkinan benih plot itu justru telah muncul pada peristiwa sebelumnya. Penggunaan gending iringan pada jejer pertama meliputi, (1) *Ayak-ayak pathet Nem* diikuti dengan (2) *Gending Karawitan Slendro Pathet Nem* bersamaan dengan dalang mendeskripsikan jejeran yang disebut *janturan* istilah *janturan* ini hanya digunakan untuk *jejer* pertama. Setelah selesai *janturan* gending beralih ke (3) *Gending Ladrang Karawitan*, kemudian *suwuk*, dalang membawakan *sulukan* lalu dialog antar tokoh wayang. Setelah jejer pertama berakhir dilanjutkan dengan adegan yang merupakan rangkaian dari jejer pertama sebagai berikut.

(1)*Adegan Kedhatonan*, adegan ini berisi pertemuan antara raja dengan permaisurinya, dilanjutkan dengan *limbukan*, yaitu dialog antara tokoh limbuk dan cangik, mereka berbincang-bincang berbagai hal yang berkaitan dengan masalah-masalah kehidupan sehari-hari, kadang-kadang dengan lawakan serta tarian dan nyanyian. Gending yang digunakan kebanyakan adalah ayak-ayak Karawitan, dan gending-gending ladrangan dan dolanan.

(2)*Adegan Paseban Jawi*, bagian ini apabila menggunakan gending iringan, maka harus disertai dengan carita, setelah dialog dilanjutkan budhalan dan perang ampyak. Sering terjadi dalam pementasan ditemukan adegan perang yang lain yang disebut *perang kembang*.

Gending yang dipakai dalam adegan ini adalah bentuk *gending lancaran*.

2. *Jejer* Kedua, pelaksanaan jejer ini setelah semua rangkaian pada jejer pertama selesai. Adapun adegan perang yang terdapat dalam jejer disebut *perang simpangan*. Gending yang dipergunakan pada jejer kedua menyesuaikan dengan tokoh yang ditampilkan, misalnya jika tokoh wayangnya *alusan* dipakailah gending bentuk ladrang atau gending *sacandra*, seperti gending Bondhet, manakala tokohnya adalah gagahan atau raksasa dipakai gending Ladrang Sarayuda, Wirangrong, Diradameta, Jati Kumara dan seterusnya.
3. *Jejer* ketiga, setelah semua rangkaian jejer sebelumnya selesai, menyusul jejer ketiga. Dalam bagian ini, jenis gending iringan yang dipergunakan merupakan peralihan dari *Pathet Nem* ke *Pathet Sanga*, sehingga setelah bunyi gending gamelan suwuk, sulukan yang dinyanyikan dalang pun harus beralih ke *Pathet Sanga* yaitu *suluk Lagon Sanga Wetah*. Pada pelaksanaan pementasan kedudukan jejer ketiga sering digantikan dengan bentuk *gladhagan*, yaitu sebuah adegan yang tidak mempergunakan gending melainkan menggunakan iringan *playon*, dan dengan sendirinya kedudukan carita digantikan *kandha*. Apabila dalam rangkaian adegan ini di jumpai peristiwa perang, maka perang itu disebut *perang gagal*.

2. *Pathet Sanga*

- 1). *Adegan Gara-gara*, adegan ini tidak termasuk dalam jejeran, adapun pelaksanaannya diperhitungkan pada waktu tengah malam. Bagian ini merupakan kesempatan bagi dalang untuk

menampilkan lawakan melalui tokoh-tokoh *Punakawan*, yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Adegan gara-gara merupakan media yang tepat untuk menyampaikan pesan-pesan dari penanggapnya, zaman rezim orde baru dalang banyak menyampaikan program pemerintah lewat adegan gara-gara.

- 2) *Jejer* keempat, tempat terjadinya jejer ini biasanya dipertapaan, hutan atau istana, tergantung pada alur cerita lakon yang dipentaskan. Adegan perang pada rangkaian *jejer* ini disebut *perang begal*, berupa perang antara kesatria melawan raksasa atau binatang jelmaan dewa, tergantung lakon yang dipentaskan.
- 3) *Jejer* kelima, jejeran ini sering disebut *jejer uluk-uluk*, artinya sebagai pemberi isyarat bahwa lakon wayang telah sampai pada inti cerita. Apabila waktu pementasan sangat mendesak, *jejeran* ini digantikan dengan bentuk *gladakan*, begitu juga *jejer* berikutnya. Pada jejer ini terdapat transisi dari *Pathet Sanga* ke *Pathet Manyura*.. Adegan perang yang terdapat pada rangkaian ini disebut *perang tanggung*. *Sulukan* yang dibawakan dalang pun telah menggunakan telah menggunakan suluk *Pathet Manyura wetah*.

3. *Pathet Manyura*

- 1) *Jejer* ke enam, pada jejer ini isi cerita mengarah ke penyelesaian lakon. Adapun adegan perang terdapat pada rangkaian jejer keenam disebut *perang tandang*.
- 2). *Jejer* ketujuh jejer ini disebut jejer *Pathet Galong*, sulukan yang dilagukan oleh dalang adalah suluk *galong wetah*. Sulukan ini

sekaligus sebagai pemberi isyarat kepada penabuh gamelan agar membunyikan gending yang berakhir dengan *gong* nada tiga tanda perpindahan dari *Pathet Manyura* ke *Pathet Galong*. Adegan perang pada *jejer* ketujuh disebut *perang brubuh*. Pementasan lakon diakhiri dengan tarian *golek kayu*, kemudian *tancap kayon*, yaitu dalang menancapkan kayon atau gunungan di tengah diantara jajaran tokoh wayang sebagai tanda pementasan lakon telah selesai.

D. KESIMPULAN

Setelah diuraikan berbagai hal yang terkait dengan pokok penulisan dan tujuannya, maka kini dapat ditarik beberapa kesimpulan, sebagai berikut.

1. Setiap pertunjukan wayang kulit purwa gagrag Ngayogyakarta atau gaya pedalangan, keberadaan musik gending gamelan memiliki peranan penting sebagai iringan lakuan gerak-gerak wayang. Lakuan gerak wayang menentukan jenis dan macam wayang yang ditampilkan oleh dalang.
2. Relasitas dalam pertunjukan wayang ditentukan oleh suasana adegan, suasana batin tokoh wayang seperti marah, senang, agung, sedih dan sebagainya. Gending yang mengiringi pertunjukan wayang secara umum meliputi bentuk gending ageng, ladrang, ketawang, lancaran, playon, sampak, dan yang lain sesuai keinginan yang dibangun dalam sajian lakon, suasana, dan karakter wayang.
3. Antara gerak lakuan wayang dan gending iringan ditentukan sedemikian rupa berdasarkan kebutuhan dalam pertunjukan, sehingga

membentuk satu jalinan harmonisasi, hal ini penting diperhatikan agar dominasi gerak wayang dengan iringan terjaga dengan baik.

4. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa dalam sajian pertunjukan wayang kulit gaya pedalangan secara umum, adalah terpenuhinya kesatuan bentuk, kompleksitas, dan kemapanan penataan gerak dan iringan, sehingga mampu membedakan dengan karya-karya seni pewayangan lainnya.

Daftar Pustaka

- Becker, A.L., 1979 “Tex-Building, Epistemology, and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre” dalam A.L. Becker and Aram A. Yengoyan (Ed.) *The Imagination and Reality: Essays on Southeast Asia Coherence System*, Norwood, New Jersey: Ablex Publication.
- Kasidi, 2004. “Dari Serat Brantayuda Sampai Dengan Bratayuda Tradisi Pewayangan Yogyakarta” dalam *Bharatayudha: Dimensi Religi dan Budaya Dalam Serat Bratayuda*. Yogyakarta: Penerbit Yayasan Kebudayaan Islam Bekerjasama dengan IAIN Kalijaga Yogyakarta.
- _____, 2019. *Literatur Pedalangan: Balungan Lakon Wayang-Gagrag Ngayogyakarta Serial Harjunasasra – Ramayana Sasana Hinggil Dwi Abad 2016-2017*. Yogyakarta: Penerbit Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Mudjanattistomo, dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta*. Ngayogyakarta: Penerbit Yayasan Habirandha.
- Nojowirongko, 1960. *Serat Tuntunan Pedhalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi Djilid I*. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa.
- Gustami, SP., 2000: 95. *Studi Komparatif Seni Yogya-Solo*, Yogyakarta, Penerbit: Yayasan Untuk Indonesia
- Soetarno, Sunardi, dan Susarsono. 2007. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Surakarta dan CV Adji Surakarta.

- Sudiro Satoto, 1985. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Proyek Penelitian dan Pengkajian Javanologi, Yogyakarta.
- Sugeng Nugroho, 2012. Disertasi., *Sanggit dan Garap Lakon Banjaran Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. Sekolah Pascasarjana UGM, Prodi Kajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa.
- Sumukti, 2005. *Semar, Dunia Batin Orang Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Galang Press.
- Sumarsam, 2003. *Gamelan: Interaksi dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- The Liang Gie, 2004. *Filsafat Keindahan*, Yogyakarta: Penerbit Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Umar Kayam. 2001. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Gama Media

Catatan:

1. Artikel sesuai masuk jurnal Geter sendratasik
2. Masalah dibatasi, sebaiknya hanya masalah estetika wayang dengan iringan gendhing wayang, atau silahkan memilih masalah, struktur seperti sub bagian akhir itu. Silahkan memilih salah satu masalah.

RENDRA MENGAWAL REZIM ORDE BARU LEWAT KARYA DRAMA

Nur Sahid

Jurusan Seni teater, Fak. Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
Jl. Depokan II/7 Kotagede, Yogyakarta 55172 E-mail:
nur.isijogja@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji permasalahan kritik sosial drama *Mastodon dan Burung Kondor*, *Kisah perjuangan Suku Naga* dan *Panembahan Reso* karya Rendra. Penelitian menggunakan pendekatan sosiologi seni dari Janet Wolf dan strukturalisme genetik dari Lucien Goldman. Sementara itu, metode yang dipergunakan untuk menganalisis data adalah metode dialektik dan content analysis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara simbolik tokoh Abivara, Jose Karosta, dan Panji Tumbal dalam ketiga drama Rendra menunjukkan perjuangan tokoh-tokoh pejuang demokrasi di Indonesia. Mereka mencari nilai-nilai otentik berupa nilai-nilai keadilan sosial dan demokratisasi dalam berbagai bidang kehidupan bagi perbaikan tatanan masyarakat Indonesia yang sedang terdegradasi. Mereka adalah tangan panjang Rendra dalam menegakkan demokratisasi di Indonesia. Drama drama Rendra menunjukkan adanya hubungan antara teks dengan konteks sosialnya. Hubungan antara teks dengan konteks sosialnya tidak bersifat langsung, tetapi dimediasi oleh pandangan dunia Rendra tentang Perlunya demokratisasi dalam berbagai bidang kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan kebudayaan di Indonesia.

PENDAHULUAN

Dalam khazanah kesenian Indonesia Rendra dikenal sebagai penyair sekaligus dramawan yang cukup berpengaruh. Karya karyanya dikenal masyarakat seni dalam dan luar negeri. Rendra dianggap sebagai manifestasi dari institusi pembebasan sebab ia selalu berbicara terbuka tentang nilai-nilai yang hidup di tengah-tengah masyarakatnya. Rendra dianggap sebagai semacam juru bicara dari hati nurani mereka sendiri (Agusta, 1977). Terlepas dari itu semua, sesungguhnya ada yang perlu dikaji di balik keberadaan Rendra dalam khazanah kesenian Indonesia, utamanya • dalam kaitannya dengan aktivitas teaternya.

Seperti diketahui bahwa setelah akhir tahun 60-an Rendra intensif melahirkan teater mini kata, maka mulai awal tahun 70-an Rendra kembali ke teater konvensional dengan basis drama-drama yang bercerita. Hal ini tampak dalam *Mastodon dan Burung Kondor* (1973), *Kisah Perjuangan Suku Naga* (1975), *Sekda* (1977), *Panembahan Reso* (1988) dll. Selain menulis drama asli, Rendra juga banyak menerjemahkan dan mengadaptasi drama-drama Barat untuk kepentingan pementasan Bengkel Teater seperti karya Sophocles, William Shakespeare dsb.

Salah satu ciri khas dari drama-drama Rendra adalah secara intensif mengangkat masalah-masalah sosial yang terkait sistem politik Orde Baru yang korup, otoriter, dan tidak berkeadilan sosial. Dalam realitas sosial politik Indonesia mutakhir, masalah-masalah tersebut senantiasa diperjuangkan oleh para pejuang demokrasi dan keadilan sosial di Indonesia, tidak terkecuali Rendra. Karena itu, sekalipun drama-

drama itu telah ditulis beberapa puluh tahun yang lalu, namun gagasan yang diungkapkan Rendra tetap aktual sampai sekarang.

Rendra pernah mengatakan bahwa sebagai seniman dirinya menganut ideologi sosial sehingga karya-karyanya senantiasa terlibat pada nilai-nilai yang lebih makro yang berkaitan kehidupan sosial tanpa harus kehilangan "kebebasan kreatif" dan "kebebasan individu" (1983: 75). Karenanya karya-karya Rendra baik sajak-sajaknya maupun karya karya teaternya selalu mengangkat masalah-masalah yang bersumber pada ketimpangan sosial politik di Indonesia. Dalam berkarya seni, Rendra lebih mementingkan relevansinya bagi kehidupan sebab ia menempatkan dirinya sebagai pemberi kesaksian dan penghayatan terhadap kenyataan yang mengungkungnya. Menurut Rendra adat istiadat, keadaan sosial, politik, dan ekonomi lahir dari pikiran manusia sehingga bisa diubah (1983: 72). Kenyataan sosial dan kenyataan kebudayaan tidak layak • diberhalakan, melainkan harus bisa diubah kalau memang secara analitis dan objektif telah mengganggu kehidupan. Masalah dalam drama ini relevan dengan era reformasi seperti sekarang ini.

Berangkat dari latar belakang pemikiran di atas, peneliti akan mengkaji permasalahan kritik sosial terhadap rezim Orde Baru dalam drama-drama Rendra, khususnya pada *Mastodon dan Burung Kondor* (selanjutnya disingkat MBK, 1973), *Kisah Perjuangan Suku Naga* (selanjutnya disingkat KPSN, 1975), dan *Penmbahan Reso* (selanjutnya disingkat PR, 1988). Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa sekalipun kritik sosial yang dikemukakan Rendra berlangsung sejak 1973-1988

Landasan Teori

Kajian ini menggunakan teori sosiologi seni dari Janet Wolf yang dipadukan dengan strukturalisme genetik dari Lucien Goldmann. Teori sosiologi seni secara umum dikembangkan dari teori materialisme yang dikemukakan Marx. Tugas utama teori materialisme adalah memahami hubungan yang rinci antara bahasa, sastra dan seni, di satu pihak, dan masyarakat, sejarah, dan dunia material, di lain pihak (Fortier, 1997:103). Janet Wolf mengatakan bahwa karakter ideologis karya seni dan produk kultural, termasuk karya drama, ditentukan oleh faktor ekonomi dan material lainnya (1981:60). Sehubungan dengan hal tersebut, Janet Wolf menggariskan bahwa kondisi sosial historis aktual tempat karya seni diciptakan harus menjadi pertimbangan dalam menjelaskan karya tersebut (Wolf, 1981:61). Secara lebih khusus seniman dan produsen kultural dihadapkan pada keadaan tertentu yang berpengaruh dalam proses penciptaan karya.

Lebih jauh Janet Wolf mengatakan bahwa berbeda dengan studi sosiologi lainnya, estetika Marxis menempatkan produksi kultural dan seniman lebih tepat pada struktur sosial yang menyeluruh dan konteks historis (Wolf, 1981:63). Pendekatan sosiologi seni Marxisme melihat karya seni sebagai struktur atas (*super structure*) dengan sistem ekonomi sebagai dasarnya (Umar Junus, 1986:26). Syarat penting dari produksi karya seni adalah ketika karya seni itu sendiri merupakan bagian dan terhubung dengan sistem ekonomi dalam masyarakat. Mark Fortier mengatakan bahwa dalam perspektif teori materialisme Marxisme

tradisional kebudayaan sebagai sebuah suprastruktur senantiasa tergantung pada basis sosio-ekonomi (1997:103). Selanjutnya dikatakan oleh Mark Fortier bahwa metode suprastruktur cenderung mengarah kepada reduksionisme yang menempatkan kebudayaan lebih ditentukan oleh ekonomi dan seni seringkali merupakan refleksi langsung dari kondisi perekonomian.

Teori Marxisme tradisional di atas dengan tegas ditolak oleh Louis Althusser. Althusser mengatakan bahwa hubungan antara ekonomi dan kebudayaan lebih banyak ditentukan sejumlah kekuatan sejarah dibandingkan ekonomi (Fortier, 1997:104). Bagi Althusser, seni bukan hanya bersifat ideologis, melainkan memberikan semacam jarak dan wawasan yang dikaburkan oleh ideologi. Seni tidak memberikan pemahaman ilmiah, tetapi mengungkapkan ketegangan dan kompleksitas yang berusaha ditutupi oleh ideologi. Berdasarkan pendapat Althusser di atas dapat diambil kejelasan bahwa sebenarnya ia telah menyempurnakan teori Marxisme tradisional tentang penciptaan karya seni.

Dalam beberapa hal, seniman merupakan agen ideologi. Secara sosiologis ide dan nilai karya seni terbentuk akibat interaksi seniman yang intensif dengan kondisi sosial masyarakatnya (Nur Sahid, 2017: 17; 2010). Seniman berkarya dengan material teknis dari produksi artistik, sehingga ia juga bekerja dengan material yang tersedia dari konvensi estetis (Wolf: 1981:65). Hal ini berarti bahwa dalam membaca produk kultural, perlu dipahami logika mereka (seniman) dari konstruksi dan kode estetis tertentu yang terlibat dalam karya mereka (Nur Sahid, 2014). Kenyataannya,

ideologi tidak diekspresikan secara murni dalam karya. Sebenarnya, karya seni itu sendiri merupakan ideologi yang dibuat kembali dalam bentuk estetis sesuai aturan dan konvensi produksi artistik kontemporer (Wolf, 1981:65).

Sifat ideologi seni dimediasi oleh level estetis dalam dua cara, yakni melalui kondisi material dan sosial produksi karya seni, dan melalui kode estetis dan konvensi yang ada (Wolf, 1981:66). Ideologi tidak begitu saja direfleksikan dalam karya seni, tetapi dimediasi oleh proses sosial yang kompleks. Mediasi dalam penciptaan karya seni tersebut oleh Lucien Goldmann sebagai pandangan dunia (1981:112). Goldmann selanjutnya mengatakan bahwa pandangan dunia merupakan kompleks menyeluruh dari gagasan-gagasan, aspirasi, perasaan-perasaan yang menghubungkan secara bersama-sama anggota-anggota suatu kelompok social tertentu dan mempertentangkannya dengan kelompok social yang lain.

Apabila dicermati, sosiologi seni dari Janet Wolf banyak menggali teori sosiologi kesusasteraan yang dikembangkan Lucien Goldmann (Nur Sahid, 2014). Pendapat Althusser yang menganggap karya seni lebih banyak ditentukan oleh sejarah daripada ekonomi seperti dipaparkan di atas merupakan bentuk kritik yang baik terhadap teori sosiologi seni Marxisme. Dalam konteks ini, berbagai teori sosiologi seni yang dikemukakan Janet Wolf, Lucien Goldmann, dan Althusser yang tampak saling melengkapi tersebut akan dipakai untuk mengkaji berbagai faktor sosial historis yang menyebabkan Rendra menulis ketiga dramanya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode dialektik. Metode dialektik akan dipakai untuk menganalisis struktur drama-drama yang dijadikan sampel, pandangan dunia Rendra, dan latar belakang sosial historis yang menjadi penyebab lahirnya drama MBK, KPSN, dan PR. Metode dialektik adalah metode yang dikembangkan Lucien Goldmann khusus untuk analisis sosiologi sastra, khususnya jenis strukturalisme genetik. Metode dialektik termasuk metode yang khas karena cara kerjanya mempertimbangkan koherensi struktural (Goldmann dalam Faruk, 1994: 20). Metode ini bekerja secara bolak-balik antara teks drama dengan struktur sosial yang diacu. Proses pencapaian pengetahuan dengan metode dialektik menjadi semacam gerak yang melingkar terus-menerus tanpa bisa diketahui titik yang menjadi pangkal dan ujungnya. Untuk melengkapi cara kerja metode dialektik, Goldmann mengembangkan konsep berupa "keseluruhan-bagian" dan "pemahaman-penjelasan". Konsep "keseluruhan-bagian" mengacu pada pengertian bahwa setiap fakta atau gagasan individual akan memiliki arti apabila ditempatkan dalam keseluruhan. Konsep "pemahaman-penjelasan" mengandung pengertian bahwa pemahaman merupakan usaha pendeskripsian struktur objek yang dikaji, sedangkan penjelasan merupakan usaha menggabungkan ke dalam struktur yang lebih besar (Goldmann dalam Faruk, 1994: 21). Metode dialektik dipakai saat berusaha mencari keterkaitan antara unsur interinsik (tema dan penokohan) "Orde Tabung" dengan unsur eksterinsik (kondisi sosial historis Indonesia tahun '80-an).

Sekalipun yang diteliti ini “Orde Tabung” sebagai karya sastra, namun lakon yang dijadikan sampel penelitian ini berasal dari lakon hasil transkrip pertunjukan. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa lakon tersebut telah mengalami banya perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan produksi pementasan. Transkripsi lakon berasal dari pertunjukan “Orde Tabung” tahun 1993 yang berlangsung saat diselenggarakan Temu Teater Nasional di Surakarta September 1993.

Pengumpulan data dilakukan melalui pembacaan dan penghayatan sumber data utama, yakni drama “Orde Tabung” dengan teknik analisis isi (*content analysis*). Krippendorf (Nuryanto, 1992) mengatakan bahwa metode *content analysis* merupakan metode yang dikembangkan secara khusus untuk meneliti fenomena-fenomena simbolik dengan tujuan untuk menggali dan mengungkapkan fenomena lain yang teramati yang merupakan isi, makna, dan unsur esensial karya sastra. Metode *content analysis* memiliki langkah-langkah kerja sebagai berikut. Pertama, tahap inventarisasi, yakni menginvetaris dialog-dialog tokoh cerita drama “Orde Tabung” yang menyiratkan adanya pandangan pengarang yang kritis atau kritik terhadap kondisi sosial masyarakat, baik yang dikemukakan secara eksplisit maupun implisit. Kedua, tahap identifikasi, yakni mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan tema dan penokohan drama yang diteliti. Ketiga, tahap interpretasi, yakni menginterpretasikan permasalahan dengan menghubungkan dengan kondisi sosial historis yang melingkupi kehidupan pengarang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Struktur Penokohan Drama-Drama Rendra

Tinjauan struktur drama-drama Rendra terutama difokuskan pada penokohan drama-drama aslinya, bukan saduran dan terjemahan. Hal ini berdasarkan pertimbangan dalam karya-karya terjemahan dan saduran jarang bias ditemukan pengucapan dan pribadi yang khas dari seorang pengarang, kecuali dalam karya aslinya. Rene Wellek dan Austin Warren (1989: 288) menyebut ada dua tipe watak dalam novel maupun drama, yaitu flat *characterization* (watak datar atau statis) dan *round characterization* (watak bulat atau dinamis). Penokohan datar menampilkan satu kecenderungan yang dianggap dominan atau kecenderungan yang paling jelas secara sosial. Menurut Wellek dan Warren drama-drama Racine banyak menggunakan tipe penokohan ini pada pelaku utama (1989: 288). Watak datar ini hanya memungkinkan seorang pelaku hanya memiliki satu watak tunggal saja yang bisa dikemukakan secara garis besar tanpa uraian terperinci sehingga cukup sederhana dan dapat dideskripsikan dalam satu kalimat atau satu frase.

George Kernodle mengatakan bahwa dalam sebuah karya drama plot adalah apa yang terjadi, sedangkan karakter (tokoh) adalah mengapa sebuah tindakan terjadi (1978:267). Lebih jauh dikatakan oleh Kernodle bahwa motivasi adalah dasar dari sebuah tindakan. Cara seorang tokoh berkembang dan berubah bisa menjadi tindakan utama dari sebuah drama. Kenyataannya, perkembangan, penemuan diri, pembelajaran, dan perubahan dapat menjadi menarik untuk ditonton dan sangat dramatis (Kernodle, 1978:269). Dalam hal ini, tentu saja tidak semua akan

dianalisis, tetapi hanya tokoh tertentu yang diasumsikan mendukung permasalahan utama kajian ini.

Drama MBK mengisahkan tokoh-tokoh yang hidup di tengah-tengah masyarakat yang sedang bergolak menentang rezim diktator di salah satu negara Amerika Latin. Gerakan revolusi yang dilakukan Prof. Topas, Juan Frederico, Fabiola, Mayor Ramos, Kol. Santos dkk. Untuk menumbangkan kekuasaan Max Carlos yang cenderung diktator, korup, dan mendewa-dewakan pembangunan fisik. Sebagai penyair, Jose Karosta bisa mengambil jarak antara dua kelompok yang saling bertikai sebab ia tidak setuju dengan rezim penguasa maupun kaum revolusioner. Dunia yang dihadapi Karosta adalah dunia yang sedang memburuk (terdegradasi) tatanan sosial dan politiknya.

Kondisi ekonomi yang memburuk mengakibatkan keadaan sosial rakyat pun sangat mengenaskan. Misalnya, kemiskinan yang kronis merajalela di tengah-tengah rakyat. Banyak petani yang tidak mampu membayar pajak akibat hasil panen gandumnya gagal (Rendra, 1973: 12). Kegagalan panen gandum juga diakibatkan oleh kebijaksanaan penguasa yang memaks petani memakai pupuk kimia. Para petani yang gagal panen akhirnya berdagang di kota. Namun di kota pun banyak yang tidak berhasil karena tempat berdagang di kota banyak dikuasai para pemeras. Akhirnya para petani ini terpaksa harus menjadi pencopet dan sejenisnya.

Berbagai kondisi di atas mengantarkan penderitaan rakyat semakin berkepanjangan sebab berbagai kebutuhan semakin tidak terjangkau oleh rakyat. Mulai dari tarif angkutan umum, tarif pos, harga gandum, pajak petani, biaya sekolah dan berbagai kebutuhan lain harganya semakin melambung (Rendra, 1973: 28). Akibatnya orang yang miskin

semakin banyak. Orang yang miskin tidak bisa mengenyam pendidikan secara layak.

Kondisi sosial, ekonomi, dan politik seperti di atas itulah yang mewarnai pemerintahan Max Carlos. Dalam hal ini ada sesuatu yang ironis. Pada satu sisi Carlos menggalakkan pembangunan, tetapi di pihak lain pembangunan itu tidak bisa dirasakan manfaatnya oleh rakyat. Terbukti rakyat tetap hidup miskin, dan sengsara. Dalam kondisi dunia seperti yang digambarkan di atas akhirnya menyebabkan terjadinya pergolakan yang luas Di tengah-tengah masyarakat.

Max Carlos sebagai penguasa berusaha mempertahankan kekuasaannya dengan doktrin pembangunannya. Ia berusaha mempertahankan sistem kekuasaan yang memerintah dengan otoriter, absolut dan represif. Carlos dan jajarannya tidak mempedulikan arus bawah yang sesungguhnya sangat menghendaki terjadi perubahan kekuasaan menuju pemerintahan yang lebih demokratis. Sementara itu, gerakan separatis yang dipimpin Juan • Frederico dengan didukung Prof. Topas, Fabiola, Mayor Ramos, Kolonel Santos dll. Berusaha menumbangkan kekuasaan Carlos melalui revolusi. Pada sisi lain, Jose Karosta sebagai penyair yang cukup berpengaruh di negeri itu menempuh jalan dialogis dalam menyelesaikan kemelut sosial politik di negeri itu. Karosta tidak menyetujui cara-cara kekerasan yang ditempuh Frederico dalam menghadapi Carlos sebab kekerasan bukannya menyelesaikan masalah tetapi justru semakin memperburuk situasi.

Dunia yang dihadapi Jose Karosta adalah dunia yang • mengalami degradasi atau kemerosotan nilai-nilai moral, sosial,

politik, hukum, dan ekonomi. Nilai-nilai yang diperjuangkan Karosta bertentangan dengan nilai-nilai yang dianut Max Carlos. Pada pihak lain, cara memperjuangkan nilai-nilai itu sendiri antara Karosta dengan Frederico juga berlainan sekalipun keduanya sama-sama menentang kekuasaan Carlos.

Drama KPSN menampilkan tokoh Abivara yang menentang pola pembangunan rezim Kerajaan Astinam yang kapitalistik sehingga mengenyampingkan pelestarian ekologi dan nilai-nilai kultural masyarakat Suku Naga. Abivara menjadi saksi terhadap memburuknya kondisi sosial politik (terdergadasi) Kerajaan Astinam akibat para penguasa (Ratu Astinam, Parlemen, Menteri Keamanan dkk.) termakan demam modernisasi, dan kapitalisme internasional yang digerakkan Mr. Joe, The Big Bos dll. Berkat bantuan wartawan asing bernama Carlos, akhirnya Abivara memenangkan perjuangan masyarakat Suku Naga. Masyarakat Suku Naga tidak jadi digusur sebab Ratu Astinam takut dengan sanksi lembaga-lembaga internasional yang telah memberi bantuan pembangunan. Berdasarkan dominasi peran tokoh-tokoh yang terdapat dalam drama KPSN dapat diambil kejelasan bahwa Abisavam berperan sebagai tokoh utama atau protagonis drama ini. Peran Abisavam tampak mendominasi keseluruhan cerita. Dari lakon berjudul KPSN secara eksplisit memberikan kejelasan bahwa drama berkisah tentang masyarakat Suku Naga. Sementara itu, di dalam komunitas itu Abisavamlah yang menjadi pemukanya. Pada pihak lain, tokoh Ratu Astinam berperan sebagai antagonis bagi Abisavam. Sepanjang cerita tokoh Ratu Astinam selalu ingin memaksakan kehendak terhadap pemusnahan lembah Suku Naga.

Kalau dilihat dalam perspektif strukturalisme genetik, tokoh Abisavam menduduki sebagai tokoh hero. Hal ini karena Abisavamlah yang menghadapi berbagai problematik di tengah-tengah memburuknya dunia semasa pemerintahan Ratu Astinam. Problematik yang dihadapi Abisavam terutama berkaitan dengan rencana Ratu Astinam menggusur lembah Suku Naga untuk dijadikan kota modern bagi para pekerja pertambangan tembaga di bukit sebelah lembah Suku Naga.

Rencana Ratu Astinam yang didukung para investor asing (Mr. Joe dan The Bigbos) jelas mengusik ketenteraman Abisavam dan masyarakat Suku Naga. Masyarakat Suku Naga yang segala tata kehidupannya masih berkaitan erat dengan adat tradisi dan penyembahan kepada Hyang Widi menolak keras rencana modernisasi yang dilakukan Ratu Astinam. Problematik yang dihadapi Abisavam menimbulkan konflik yang berkepanjangan antara dirinya dengan para penguasa Kerajaan Astinam. Mulai dari Ratu Astinam Parlemen, Menteri Pertambangan, Menteri Keamanan dll. Memberi tekanan dengan berbagai cara kepada Abisavam dan masyarakat lembah Suku Naga. Hanya saja Abivara tetap dalam pendiriannya, yakni menolak pendirian kota pertambangan di lembah Suku Naga. Tekanan yang datang dari para investor asing semacam The Big Bos dan Mr. Joe tidak menggetarkan Abisavam dari prinsipnya.

Abivara akhirnya mendapatkan nilai-nilai otentik perjuangannya menghadapi Ratu Astinam dkk, sehingga masyarakat Suku Naga tak jadi digusur. Kemenangan Abivara ini berkat bantuan wartawan Amerika bernama carlos yang senantiasa mengabarkan peristiwa-peristiwa represif yang terjadi di lembah Suku Naga kepada masyarakat internasional.

Penolakan Abisavam terhadap rencana pembangunan itu mengakibatkan ia harus berhadapan dengan pihak-pihak yang menjadi tangan panjang penguasa seperti Insinyur, Menteri Pertambangan, Ketua Parlemen dan Supaka. Berbagai problematik itu bisa dilihat dengan jelas dari relasi tokoh Abisavam dengan tokoh-tokoh lain berikut.

Drama PR mengangkat suatu kondisi sosial politik yang tidak menentu akibat terjadinya perebutan kekuasaan di lingkungan elit kerajaan Raja Tua. Pada satu sisi Ratu Dara dan anak-anak Raja Tua saling berebut pengaruh untuk mendongkel tahta Raja Tua. Pada pihak lain, di balik usaha Panji Reso mendukung cita-cita Ratu Dara yang akan merajakan Pangeran Rebo sebenarnya tersimpan ambisi pribadi untuk memburu tahta bagi dirinya. Panji Tumbal tak memihak kepada mereka. Tumbal yang menjadi saksi terdegradasinya situasi sosial politik kerajaan itu berjuang menuntut pemerataan keadilan.

Kelihatan bahwa sebagai pejuang yang tidak mendambakan tahta Panji Tumbal menghendaki sistem pemerintahan yang memiliki nilai-nilai keadilan sosial. Ia menginginkan agar raja sebagai penguasa puncak mau menghargai hak-hak, aspirasi-aspirasi, dan suara-suara dari rakyat. Dalam konteks ini, Panji Tumbal merupakan satu-satunya tokoh yang berpikiran menyimpang dari tradisi pemerintahan di kerajaan itu.

Menjadi jelas bahwa gaya kekuasaan yang mengarah anti keragaman pendapat dan persatuan yang semu seperti itulah yang ditentang Panji Tumbal. Raja Tua, Raja Muda, Panji Reso, dan Pangeran Bindi cenderung menggunakan pendekatan kekuasaan dalam pemerintahan demi terciptanya stabilitas kerajaan. Mereka tidak mempedulikan apakah stabilitas itu bersifat semu atau bukan. Panji

Tumbal menganggap pemerintahan Raja Tua yang diliputi kekukuhan dan kebekuan terhadap masuknya anasir-anasir keragaman pemikiran mengakibatkan miskinnya calon penguasa yang pantas menjadi raja penggantinya (Rendra, 1988: 194).

Panji Tumbal dapat dikatakan sebagai tokoh yang mencari nilai-nilai otentik di tengah-tengah dunia yang mengalami degradasi nilai-nilai sosial politik. Nilai-nilai itu secara implisit muncul drama PR melalui perjuangan Panji Tumbal tentang konsep kekuasaan yang berkeadilan sosial dan berdemokrasi. Kekuasaan pemerintahan Raja Tua, Panembahan Reso dan pengikutnya kenyataannya telah menyebabkan terjadinya kegelisahan, ketidakpuasan, dan pemberontakan dari rakyat. Panji Tumbal mengalami "keterpecahan" atau keadaan yang tidak mungkin terdamaikan dengan kondisi dunia di sekitarnya, karena dunia yang diliputi model kekuasaan Raja Tua dan pengikutnya itu tidak sesuai dengan hati nuraninya. Keterpecahan itulah yang menyebabkan Panji Tumbal dan dunia di sekitarnya menjadi sama-sama terdegradasi.

Ketiga drama di atas, yakni MBK, KPSN, dan PR merupakan manifestasi kritik Rendra terhadap tatanan sosial, ekonomi, politik, dan kebudayaan rezim Orde Baru. Pola pembangunan yang lebih mengutamakan pertumbuhan ekonomi ternyata telah berdampak terhadap berkembangnya korupsi, aspirasi politik yang tersumbat, sentralisasi kekuasaan, dan kehidupan kebudayaan yang compang-camping. Akibatnya muncullah, Jose Karosta, Abivara, dan Panji Tumbal yang menyuarakan aspirasi arus bawah untuk menuntut pemerataan keadilan dan kehidupan politik yang lebih demokratis

(MBK dan PR), dan pembangunan yang berimbang antara fisik dengan pelestarian alam dan nilai-nilai budaya asli (KPSN). Tokoh-tokoh yang menghadapi dunia terdegradasi umumnya adalah tokoh protagonis (Jose Karosta dan Abivara), kecuali Panji Tumbal (antagonis). Demikianlah, konvensi tema dalam drama-drama Rendra. Tema ini membingkai struktur cerita yang lain sehingga pemahaman setiap unsur yang ada harus dikembalikan kepada temanya.

Keberadaan tokoh dalam drama-drama Rendra memegang peranan sangat penting. Sebagai drama-drama konvensional, tokoh-tokoh dalam ketiga drama di atas menunjukkan garis-garis watak yang tegas, bahkan cenderung hitam putih. Misalnya, tokoh Jose Karosta dan Gloria dalam *Mastodon dan Burung Kondor*, tokoh Abivara, Abisavam, Carlos, Setyawati dalam *Kisah Perjuangan Suku Naga*, dan tokoh Panji Tumbal, Kembar, Gada, Dodot, Ratu Padmi, dan Ratu Kenari dalam *Panembahan Reso* cenderung berwatak baik (putih). Tokoh Topas, Juan Federico, Max Carlos, Ramos, Santos, Fabiola dalam *Mastodon dan Burung Kondor*, tokoh Ratu Astinam, Parlemen, Mr. Joe, The Big Bos dll. dalam *Kisah Perjuangan Suku Naga*, tokoh Raja Tua, Ratu Dara, Panji Reso, Bindi, Rebo dalam *Panembahan Reso* termasuk tokoh-tokoh berwatak buruk. Oleh karena perwatakan tokoh-tokoh ketiga drama cenderung hitam putih, karakter masing-masing tokoh nyaris tidak berkembang dan semua berwatak datar.

Dalam melakukan penokohan tokoh-tokohnya, secara tak langsung Rendra tampak memperkuat teori mimesis mengenai sastra. Tokoh-tokoh tsb. secara mimesis bisa menunjuk manusia di luar karya itu sebab mereka adalah manusia-manusia yang berkepribadian

tertentu. Tokoh Abivara, Jose Karosta, dan Panji Tumbal merupakan manusia-manusia yang oleh Lucien Goldmann (1977:11) disebut berada dalam situasi dunia terdegradasi, sehingga mereka berusaha mencari nilai-nilai yang otentik untuk memperbaiki dunia yang terdegradasi itu. Dunia yang terdegradasi adalah dunia yang manusia-manusianya menghadapi kondisi moral, sosial, kultural, politik yang memburuk. Sementara itu, nilai otentik yang dimaksud Goldmann merupakan nilai-nilai yang implisit yang muncul dalam teks yang sekaligus mengorganisasi dengan dunia sebagai totalitas (1977: 1). Nilai-nilai otentik mengandaikan hubungan langsung antara manusia dengan sesamanya, manusia dengan alam, subjek dengan objek hasil kerjanya (Faruk, 1995: 81).

Tokoh Jose Karosta menemukan nilai-nilai otentik berupa langkah memberi jalan ke arah saling pengertian, pemaafan, dan keserasian bagi kehidupan sosial politik antara kelompok yang saling bertikai di negeri itu. Abivara mendapatkan nilai otentik berupa kemenangan perjuangannya menghadapi Ratu Astinam sehingga masyarakat Suku Naga tak jadi digusur. Panji Tumbal mendapatkan nilai-nilai otentik berupa langkah pemberontakan terhadap Raja Tua dan Bindi untuk menuntut pemerataan keadilan bagi rakyat yang mengalami penurunan kualitas kehidupan sosial politik.

Karosta, Abivara, dan Tumbal dapat dikatakan sebagai pencari nilai-nilai otentik di tengah-tengah dunia yang mengalami degradasi nilai-nilai sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Nilai-nilai itu secara implisit muncul dalam perjuangan Karosta untuk membentuk pemerintahan yang demokratis tanpa harus melalui revolusi,

perjuangan Abivara untuk menciptakan modernisasi secara berimbang antara fisik dengan ekologi dan pelestarian kebudayaan tradisional, dan perjuangan Tumbal untuk menciptakan pemerintahan yang berkeadilan sosial. Menurut istilah Goldmann (1977: 1-2), nilai-nilai yang diperjuangkan Karosta, Abivara, dan Tumbal itulah yang secara implisit mengorganisasi cerita sesuai dengan model dunia sebagai totalitas. Nilai-nilai otentik yang diperjuangkan ketiga tokoh secara implisit menjiwai ketiga drama tsb.

Secara simbolis, Karosta, Abivara, dan Tumbal dapat ditafsirkan sebagai penyambung lidah Rendra dalam memperjuangkan demokrasi di Indonesia. Perjuangan ketiga tokoh itu hampir sama dengan perjuangan Rendra menghadapi (dunia) Indonesia yang sedang tergradasi sejak lama.

Pandangan Dunia Rendra

Revolusi sosial, politik, ekonomi, dan karya-karya kultural yang besar merupakan fakta sosial. Seorang individu dengan dorongan libidonya tak akan mampu menciptakannya. Yang dapat menciptakannya hanya subjek trans individual (Goldmann, 1981: 97). Subjek kolektif merupakan subjek yang bisa mengatasi individu, yang di dalamnya individu hanya merupakan bagian dari suatu kolektivitas. Relevansinya dengan karya-karya modern, subjek karya itu bersumber pada kelompok sosial yang kecil yang masih berpikir akan nilai-nilai yang otentik. Kelompok inilah yang termasuk kelompok sosial pengarang yang di dalamnya juga tercakup seniman, filosof, teologian dsb (Goldmann, 1977: 11).

Dengan teori itu Goldmann percaya adanya homologi antara struktur teks dengan struktur masyarakat (Faruk 1994: 16). Hubungan antara kedua struktur tidak bersifat langsung, tetapi dimediasi oleh pandangan dunia. Goldmann menyebut pandangan dunia sebagai kompleks menyeluruh dari gagasan-gagasan, aspirasi, dan perasaan-perasaan yang menghubungkan secara bersama-sama anggota-anggota suatu kelompok sosial tertentu dan mempertentangkannya dengan kelompok sosial lain (1981: 112). Pandangan dunia merupakan kesadaran yang mungkin tidak bisa dipahami oleh setiap individu. Dengan adanya pandangan dunia bisa dilacak genetika atau asal-usul lahirnya suatu karya berdasarkan homologinya dengan kondisi sosial tertentu yang menjadi latar belakang kelahiran suatu karya.

Dalam konteks ini, Rendra dapat dikatakan sebagai subjek dari karya-karyanya. Rendra sebagai dramawan masih berpikir tentang nilai-nilai otentik bagi perbaikan tatanan kehidupan masyarakat. Nilai-nilai otentik itu secara implisit tampak dari nilai-nilai yang diperjuangkan tokoh Abivara, Jose Karosta, dan Panji Tumbal dalam rangka menuju kehidupan sosial politik yang lebih berkeadilan sosial, bersih dari korupsi dsb. Pada saat ketiga drama itu ditulis, yakni antara 1973-1988 perjuangan untuk mendapatkan nilai-nilai otentik itu tidak hanya menjadi obsesi Rendra tetapi juga kelompok sosial Rendra yang lain cendekiawan, mahasiswa, seniman pejuang prodemokrasi di negeri ini. Hanya saja, sampai saat *Panembahan Reso* ditulis perjuangan itu belum berhasil. Bahkan ketika rezim Orde Baru yang selama ini dikritik Rendra telah tumbang, dan berganti dengan rezim reformasi, juga belum berhasil nyata.

Sesungguhnya ketiga drama Rendra di atas tampak menonjolkan sifat realitas. Subagio Sastrowardoyo mengatakan Rendra cenderung lebih suka kepada pengalaman dunia yang kasat mata atau dunia realitas (1980: 172). Ini telah dimulai Rendra ketika menulis sajak-sajak yang terhimpun dalam *Balada Orang-Orang Tercinta* balada pada tahun 50-an. Balada-balada Rendra tidak memberi kesempatan pembaca untuk berpikir dan merenung di saat-saat hening. Yang penting ditangkap adalah kesan-kesan permukaan dari adegan-adegan menggemparkan pada peristiwa perkosaan perempuan, adu otot, pembunuhan keji, dan pameran kejantanan. Penekanan pada perbuatan-perbuatan lahir serta emosi yang dilebih-lebihkan tidak terasa ketika baru pertama kali dibaca karena pembaca cenderung hanyut dalam retorika yang gemuruh dan kemanisan citraan yang ditampilkan Rendra. Kondisi inilah yang mengantarkan sajak-sajak Rendra dekat dengan kehidupan sehingga cocok untuk deklamasi. Begitu pula drama-drama Rendra.

Pada hakekatnya drama dekat dengan kehidupan, yakni kehidupan yang mentah yang belum diinterpretasi atau belum dicampuri pengarang (narator). Kehidupan selalu multi interpretable, sehingga kehendak narator tidak bisa dipaksakan dalam drama (Nur Sahid, 2012). Sulit bagi narator untuk campur tangan dalam drama sebab suara pengarang hanya bisa disisipkan melalui dialog tokoh. Di sinilah letak kekuatan wacana drama. Namun demikian, penyerahan diri secara total kepada kehidupan, pada dorongan-dorongan instingtif dapat mempunyai akibat yang negatif. Yang dapat terjadi adalah semacam hukum rimba tempat yang kuat berkuasa dan menang. Ini terlihat pada situasi politik di kerajaan Raja Tua, Kerajaan • Astinam, dan negaranya Max Carlos.

Sebenarnya yang dikritik Rendra adalah peristiwa masa kini atau proses keberlangsungan masa kini bukan masa lalu. Masa lalu dilihat dari sudut pandang kekinian (Nur Sahid, 2012). Maksudnya, masa kini tidak ada dengan sendirinya tetapi selalu terkait dengan masa lalu. Masa lalu adalah sesuatu yang dikenang dan diringkas, sehingga mengingatkan pada konsep kebersejarahan. Kebersejarahan bisa menjadi kontrol brutalitas masa kini yang hanya cenderung berpikir untuk masa kini. Raja Tua, Reso, Ratu Dara (PR), Ratu Astinam, Juan Frederico, Max Carlos (KPSN) adalah tokoh-tokoh yang berpikir demi masa kini. Masa lalu yang terus membias ke masa kini bukanlah masa lalu yang indah, tetapi masa yang penuh kebrutalan, kesewenangan, dan sikap otoriter lainnya. Hal tersebut pada MBK, KPSN, dan PR termanifestasi pada kehidupan sosial politik yang didominasi kekuasaan otoriter sehingga membawa ketidakpuasan Tumbal dkk, Jose Karosta dkk, Abivara dkk. terhadap rezim penguasa. Mereka adalah simbol pejuang demokrasi dan keadilan sosial. Mereka menentang penguasa otoriter agar memerintah secara demokratis dan berkeadilan sosial. Gaya pemerintahan Raja Tua dan para pendukungnya, Max Carlos dkk, Ratu Astinam dkk. Mendorong terjadinya perebutan tahta kekuasaan di antar keluarga raja, dan revolusi yang dilakukan Juan Frederico dkk, pembangkangan masyarakat Suku Naga. Intrik-intrik politik tersebut akhirnya membawa kehancuran kekuasaan. Jadi, kekuasaan yang otoriter dan modernisasi yang terlalu berorientasi ekonomi ternyata telah membawa kehancuran negara.

Situasi di atas itulah yang membuat Rendra mencoba sekaligus untuk membangun sikap berjarak dari kehidupan untuk menilai dan merenungkan. Dorongan instingtif harus dikendalikan oleh moral dan rasa keadilan. Secara empiris sikap Rendra terlihat dari kritik terhadap pemerintahan Mataram Islam yang dianggap otoriter (1997). Menurut Rendra kerajaan Mataram cenderung memakai kekerasan dalam mencapai keinginan-keinginan politiknya. Ini bisa terjadi karena Mataram tidak memiliki hukum adat yang jelas. Dengan kata lain, renungan atas peristiwa masa lalu hanya mungkin bisa dilakukan di masa kini dengan mengambil jarak.

Gaya pemerintahan Raja Tua, Reso, Ratu Astinam, Max Carlos, Juan Frederico menurut istilah Rendra disebut sebagai bentuk-bentuk daya mati yang merupakan penyakit dalam kehidupan manusia. Bentuk-bentuk daya mati bisa merusak daya akal, daya organisasi, daya mobilitas, daya tumbuhkembang, daya cipta, dan daya inisiatif masyarakat (Nur Sahid, 2012). Rendra sebagai bagian dari subjek kolektif yang mewakili kelompok sosialnya telah berusaha meluruskan ketimpangan tatanan sosial politik yang telah lama berlangsung di Indonesia. Rendra melihat kondisi sosial politik seperti dalam ketiga dramanya sebagai sesuatu yang tidak normal sehingga harus dilawan atau diluruskan.

Seperti telah dikatakan di atas, menurut Rendra (1983: 75) kenyataan sosial atau kenyataan kebudayaan yang dibuat oleh kesadaran kebudayaan selalu terbatas, sehingga perlu disempurnakan oleh kesadaran pikiran manusia yang lain. Kenyataan sosial dan kenyataan kebudayaan bagi Rendra tak perlu diberhalakan atau dipersetankan,

melainkan harus dihadapi dengan akal sehat. Kalau memang secara analitis dan objektif sudah menjadi sesuatu yang mengganggu kehidupan maka tak ada salah untuk diroboh. Rendra mengakui bahwa di berbagai belahan bumi demokrasi memang belum berkembang, namun demikian tidak berarti bahwa sistem demokrasi tidak cocok bagi negara tertentu. Hal itu tidak berarti pula harus ada prasyarat-prasyarat kultural dalam menegakkan demokrasi, sehingga ketika perkembangan demokrasi tersendat-sendat terus dianggap tidak sesuai dengan budaya setempat.

Hal di atas itulah sesungguhnya yang menjadi pandangan dunia Rendra dan kelompok sosialnya. Berbagai gagasan, aspirasi dan perasaan Rendra dan kelompok sosialnya tentang demokratisasi dalam bidang kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan kebudayaan merupakan nilai-nilai otentik yang telah lama diperjuangkannya melalui karya seni. Nilai-nilai itu dipertentangkannya dengan nilai-nilai yang dianut penguasa rezim Orde Baru sebagai kelompok sosial yang lain. Jadi, sebagai sebuah bentuk kesadaran kolektif, pandangan dunia itu berkembang dari situasi sosial dan ekonomi tertentu yang dihadapi subjek kolektif yang memilikinya.

Pandangan dunia Rendra dan kelompok sosialnya itu tidak bisa lahir dengan tiba-tiba. Transformasi mentalitasnya berlangsung lama karena ia berproses secara perlahan-lahan dan bertahan demi terbangunnya mentalitas yang baru serta teratasinya mentalitas yang lama. Sekarang ini, yakni setelah 47 tahun MBK (1973) ditulis tampaknya pandangan dunia itu baru menunjukkan tanda-tanda akan berhasil. Gerakan reformasi yang kini tengah berlangsung antara lain

bertujuan menciptakan tatanan sosial politik yang lebih demokratis dalam berbagai bidang kehidupan. Jadi, latar belakang sosial politik Indonesia dengan segala kompleksitasnya itulah sebenarnya yang menjadi latar belakang kelahiran karya-karya Rendra. Disadari atau tidak, kondisi sosial politik yang tidak demokratis telah mempengaruhi penulisan drama-drama Rendra. Hubungan antara drama-drama dengan kondisi sosial tersebut tidak bersifat langsung tetapi dimediasi oleh pandangan dunia Rendra.

SIMPULAN

Berdasarkan sejumlah paparan di atas dapat diambil kejelasan bahwa permasalahan yang digarap Rendra dalam ketiga drama di atas banyak berangkat dari masalah-masalah sosial politik yang terjadi di sekitar kehidupannya. Penggambaran tokoh dan penokohan dalam drama-drama cenderung hitam putih, sehingga tokoh-tokohnya cenderung berwatak datar. Tokoh-tokoh dalam ketiga drama (MBK, KPSN, PR) khususnya Abivara, Jose Karosta, dan Panji Tumbal adalah tokoh-tokoh yang berada dalam suasana dunia yang terdegradasi. Sebagai tokoh-tokoh pembawa amanat pengarang, ketiga tokoh berusaha mencari nilai-nilai otentik untuk memperbaiki dunia yang terdegradasi.

Secara simbolik tokoh Abivara, Jose Karosta, dan Panji Tumbal dalam ketiga drama Rendra menunjukkan perjuangan tokoh-tokoh pejuang demokrasi di Indonesia. Mereka mencari nilai-nilai otentik berupa nilai-nilai keadilan sosial dan demokratisasi dalam berbagai bidang kehidupan bagi perbaikan tatanan masyarakat Indonesia yang sedang

terdegradasi. Mereka adalah tangan panjang Rendra dalam menegakkan demokratisasi di Indonesia.

Drama-drama Rendra menunjukkan adanya hubungan antara teks dengan konteks sosialnya. Hubungan antara teks dengan konteks sosialnya tidak bersifat langsung, tetapi dimediasi oleh pandangan dunia Rendra tentang perlunya demokratisasi dalam berbagai bidang kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan kebudayaan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Faruk H.T. 1994. *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fortier, Mark. 1997. *Theory Theatre*. London: Routledge.
- Goldmann, Lucien. 1970. "The Sociology of Literature: Status and Problem of Method" Dimuat dalam Milton C. Albrecht dkk (Eds.). *The Sociology of Art and Literature*, New York: Praeger Publishisr.
- _____. 1981. *Towards a Sociology of Novel*. London: Tavistock.
- Junus, Umar. 1986. *Sosiologi Sastera: Persoalan Teori dan Metode*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pelajaran Malaysia
- Kernodle, George & Portia Kernodle. 1978. *Invitation to the Theatre*. New York: Harcourt Brace Javanovich.
- Nur Sahid. 2010. Tema *Orde Tabung* Teater Gandrik: Kajian Sosiologi Seni *Kajian Linguistik dan Sastra, Voume. 22, No. 2, Desember 2010: 157-170*
- _____. 2012a. Reading Social Criticism of *Tuk* Drama in Richard Schechner's Ac Diagram Perspective. *Mudra: Journal of Art and Culture*, Volume 12 Number 3, Deecember 2012.
- _____. 2012b. Konvensi-konvensi dalam Drama dan Teater Rendra. *Resital: Volume 13, No. 2, Desember 2012: 110-117*.
- _____. 2014. Kajian Sosiologis Terhadap Tema Lakon 'Domba-domba Revolusi' Karya Bambang Soelarto. *Panggung : Volume. 24, No. 1, Maret 2014*.
- _____. 2017. *Sosiologi Teater Teori dan Penerapannya*. Semarang: Gigih Pustaka Mandiri.
- Nuryanto. "Penerapan Metode Content Analysis dalam Bidang Penelitian Bahasa

dan Seni”. Makalah Lokakarya Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP Yogyakarta, 11-13 Mei 1992.

Rendra. 1973. “Mastodon dan Burung Kondor”. Naskah Bengkel Teater Tidak Diterbitkan, Yogyakarta.

_____. 1975. “Kisah Perjuangan Suku Naga”, Naskah Bengkel Teater Tidak Diterbitkan, Yogyakarta.

_____. 1983. *Mempertimbangkan Tradisi*. Jakarta: Gramedia.

_____. 1988. *Panembahan Reso*. Jakarta: Pustaka Utama.

Sastrowardoyo, Subagio. 1980. *Sosok Pribadi dalam Sajak*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Welek, Rene dan Austin Warren. 1989. *Teori Kesusasteraan*. Jakarta: Gramedia

Wolf, Janet. 1981. *The Social Production of Art*. New York: Martin’s Press.

KONSEP PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA SENO NUGROHO

Aris Wahyudi

Jurusan Pedalangan FSP ISI Yogyakarta
Ngaglik RT 33 Pendowoharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta (55185) -
Indonesia
Arisw5402@gmail.com

Abstrak.

Tulisan ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang terjadi dalam jagad pedalangan di Jawa khususnya, Indonesia pada umumnya. Satu decade di awal meliniun ke dua, Pedalangan mengalami kemerosotan penimat yang sangat drastis. Pertunjukan wayang sangat sepi dari penonton. Meskipun beberapa dalang telah berupaya melakukan inovasi dengan berbagai model pertunjukan wayang, namun hasilnya kurang menggembirakan. Kehadiran bintang tamu, namun faktanya, setelah bintang tamu dipentaskan, penonton kembali sepi.

Demikian halnya yang dilakukan Ki Seno Nugroho. Upayanya membangun pedalangan yang dimulai sejak tahun 1990-an, memasuki paroh ke dua akhir decade 2020 telah menorehkan hasil yang menggembirakan. Ki Seno Nugroho digemari oleh berbagai khalayak, bahkan tidak hanya digemari di Yogyakarta, melainkan sudah mampu menembus wilayah di luar tradisi pedalangannya..

Fenomena yang terjadi dalam jagad pedalangan di atas tentu tidak muncul begitu saja, melainkan dilingkupi oleh berbagai aspek yang sangat kompleks. Menurut Abrams, fenomena yang terjadi dalam jagad pedalangan tersebut dapat disermati melalui telaah empat elemen,

yaitu: (1) Art Work adalah pertunjukan wayang sebagai karya seni, (2) Artist adalah dalang beserta kru sebagai pelaku seni, (3) Audience adalah masyarakat penonton, dan (4) Universe adalah sesuatu yang dicari atau diungkapkan dalam karya seni tersebut. Telaah melalui pandangan Abrams tersebut diperoleh kesimpulan bahwa model pedalangan Ki Seno Nugroho (Art Work) menawarkan Universe yang sesuai dengan diharapkan penonton.

Keyword: karya seni, artis, penonton, konsep, korelasi.

I. Pendahuluan

Nama Ki Seno Nugroho sangat akrab di telinga masyarakat wayang akhir-akhir ini. Kehadirannya dapat dikatakan fenomenal karena Ki Seno Nugroho merupakan dalang tradisi pedalangan Ngayogyakarta yang mampu menembus segmen penonton dan penanggap di luar wilayah budaya Ngayogyakarta. Di Jawa Timur, seperti Tulungagung, yang semula menjadi “wilayah” dalang-dalang Surakarta, kini telah mampu ditembus oleh Ki Seno Nugroho, bahkan tidak sedikit masyarakat Tulungagung yang menjadi penggemar Ki Seno Nugroho. Kondisi demikian sangat mungkin terjadi di wilayah yang lainnya.

Bukan itu saja, di dunia maya pun, dominasi Ki Seno Nugroho sangat signifikan, yang mencapai ribuan *follower* dalam setiap *live-streaming*-nya. Artinya bahwa Ki Seno Nugroho mampu menggeser posisi dalang-dalang senior sebelumnya. *Comment* dalam setiap *live-streaming*-nya menunjukkan bahwa mereka berasal dari berbagai wilayah di Jawa, bahkan sampai luar Jawa. Dengan demikian dapat

dikatakan bahwa Ki Seno Nugroho mampu memikat penggemar, baik dunia “nyata”, maupun “maya”.

Berdasarkan fakta di atas dapat dikatakan bahwa Ki Seno Nugroho mampu menembus batas budaya. Dikatakan demikian karena, sebagaimana fakta yang ada bahwa di Indonesia, Jawa khususnya terdapat beberapa sub etnis pedalangan, yang masing-masing memiliki ciri khas, baik dalam cerita, bentuk wayang, maupun teknik pedalangannya; dan masing-masing didukung oleh masyarakat penyangganya yang memiliki “fanatisme budaya” yang relative kuat. Yang lebih menarik lagi adalah bahwa penggemar Ki Seno Nugroho meliputi berbagai kalangan masyarakat, baik dari segi status sosial maupun usia. Hal demikian menunjukkan bahwa pedalangan Ki Seno Nugroho mampu menembus jagad pikir masyarakat “Indonesia” di era sekarang.

Sebagian kelompok mengatakan bahwa pencapaian Ki Seno Nugroho tersebut di atas dikarenakan oleh kehadiran “bintang tamu”. Tetapi yang menjadi pertanyaan adalah: mengapa dalang lain, yang juga menghadirkan bintang tamu tidak mampu sepopuler Ki Seno Nugroho? Bahkan ada pula yang menyatakan bahwa popularitas Ki Seno Nugroho tersebut ditunjang oleh kehadiran Elisha. Dari sini pun juga muncul pertanyaan: Apakah Elisha mampu sepopuler sekarang tanpa Ki Seno Nugroho? Kenyataannya, orang mengenal Elisha pertama kali adalah bersama Ki Seno Nugroho. Tentu lain persoalan apabila Elisha sudah terkenal sebelum berkolaborasi dengan Ki Seno Nugroho.

Melihat fenomena di atas, saya teringat akan pandangan Abrams mengenai sebuah “Art Work”. Dijelaskan oleh Abrams, bahwa keberhasilan sebuah “Art Work” sangat ditentukan oleh tiga elemen

utama, yaitu (1) Artist, (2) audience, dan (3) universe. Ketiga elemen tersebut saling berrekasi dalam bentuk diagram triangle berikut.

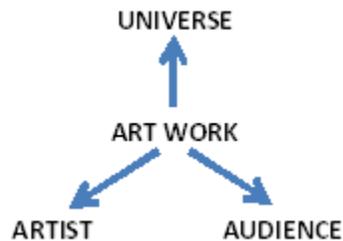


Diagram triangle model Abrams (Lambropoulos, 1987: 6; periksa Wahyudi, 2012: 39)

Meskipun pandangan Abrams tersebut berorientasi pada proses produksi *art work*, namun di sini saya justru sebaliknya, yakni untuk menelaah keberhasilan sebuah produk *art work*. Tentunya di sini, perspektif saya pun juga harus di balik, dari *producer* menjadi *researcher*. Dalam perspektif Abrams, Ki Seno Nugroho saya dudukkan sebagai Artis dan sekaligus *producer*, sedangkan posisi saya sebagai *researcher* berada di luar pagar diagram triangle tersebut.

Di sini saya mengamati kondisi masyarakat penonton wayang (Audience) serta tanggapannya terhadap mencermati Art Work yang diproduksi Ki Seno Nugroho. Dari dua sisi inilah kemudian saya menarik benang merah dalam rangka menemukan Universe serta proses kreatif Ki Seno Nugroho beserta teamnya sebagai Artis.

Penelitian ini berfokus pada grounded research, yang mencermati secara langsung tentang berbagai fenomena yang terjadi di lapangan, baik mengenai peristiwa pedalangan maupun masyarakatnya serta mencari kemungkinan aspek-aspek yang berkaitan dengannya. Data diperoleh melalui wawancara dan pengamatan di lapangan. Untuk

menjalinkan komunikasi yang nyaman antara peneliti dan nara sumber, wawancara dilakukan tidak secara formal serta tidak pula terjadwal agar peneliti dapat mengorek data secara maksimal dan “jujur”. Data yang diperoleh tersebut direduksi berdasarkan elemen-elemen menurut pandangan Abrams, dan ditelaah antar relasinya dengan berbagai aspek yang berkaitan dengannya.

II. Sekilas Tentang Dinamika Pedalangan di Jawa Paroh Akhir Abad XX.

Yang dimaksud masyarakat pedalangan di sini bukanlah hanya berfokus pada dalang-dalang, melainkan juga masyarakat penggemar wayang secara umum. Artinya bahwa persoalan yang disoroti dalam penelitian ini bukan hanya mengenai intensitas pertunjukan wayang, melainkan juga bagaimana situasi dan kondisi masyarakat penontonnya. Hal ini penting karena pertunjukan wayang sebagai sebuah teks, dia tidak berdiri sendiri, melainkan keberadaannya ditopang oleh entitas-entitas lain, seperti penonton, pedagang, dan sebagainya. Bahkan perjudian yang hadir sebagai dampak relasional dengan pertunjukan itu pun merupakan entitas pembangun makna atas pertunjukan tersebut (periksa Marinis, 1993: 3).

Pada era 1970-an, realitas atas antitas-entitas pertunjukan wayang tersebut, terutama di pedesaan masih banyak dijumpai. Kehadiran arena perjudian, para pedagang dan sebagainya merupakan bagian dari keramaian sebuah peristiwa pertunjukan wayang. di bulan-bulan “ramai”, pertunjukan wayang kulit purwa, hampir setiap hari hadir di masyarakat. Berbagai hajadan, baik yang dilaksanakan oleh personal

maupun lembaga, pertunjukan wayang masih menjadi primadona. Namun perjalanan waktu, menjelang berakhirnya Abad XX, terjadi revolusi social-politik di Indonesia. Peristiwa reformasi 1998, bagaimana pun juga telah membawa perubahan social-budaya masyarakat Indonesia, termasuk masyarakat pedalangan. Intensitas pertunjukan wayang mulai menurun drastis. Lonjakan kemajuan teknologi informasi yang masuk ke Indonesia disertai pula derasnya arus informasi yang bisa diakses masyarakat. Hal ini tentu berdampak pada terjadinya perubahan paradigam masyarakat.

Berbagai tayangan tevelevisi, pemberitaan di media masa hanya memberi ruang yang sangat terbatas pada seni pedalangan. Krisis ekonomi berdampak pada daya “beli” masyarakat terhadap pertunjukan wayang. akibatnya kehadiran wayang di masyarakat sudah banyak berkurang. Di sisi lain, yang menurut saya sangat vital adalah kurangnya upaya pengenalan bahasa Jawa pada anak-anak. Di lingkungan keluarga, orang tua sudah jarang yang menggunakan (mengajarkan) bahasa Jawa kepada anak-anaknya. mereka cenderung menggunakan bahasa Indonesia, bahkan Bahasa Inggris atau bahasa Arab. Pemberian nama kepada anak sudah didominasi nama-nama eropa dan Timur Tengah. Pada sisi lain, bahasa Jawa merupakan bahasa dominan dari pertunjukan wayang. dampaknya, generasi mudah mulai terkendala oleh bahasa. Mereka menjadi kesulitan untuk memahami pertunjukan wayang. Dengan demikian, secara otomatis, lambat laun, wayang semakin jauh dari masyarakat pendukungnya (bandingkan dengan Wahyudi, 2013: 2). Meskipun pemerintah dengan berbagai uapayanya untuk menggairahkan kehidupan wayang, namun

hasilnya belum juga kelihatan. Hal tersebut sangat mungkin dikarenakan bahwa wayang, bagi masyarakat pendukungnya sudah tidak fungsional lagi (bandingkan dengan Kuntowijoyo, 1987: 20-26).

Dinamika kehidupan pedalangan tampaknya terjadi sejak dahulu, seiring dengan perjalanan sejarahnya. Seperti yang disebutkan Bakdi Soemanto dalam salah satu penelitiannya, bahwa di tahun 1930-an terjadi perubahan dalam dunia dalang. Menurunnya otoritas kraton Surakarta menyebabkan semakin minimnya pendanaan terhadap dalang-dalang abdi dalem. Oleh karena itu mereka harus mengandalkan tanggapan untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarganya (Soemanto, 1983: 3). Artinya bahwa dalang harus mencari Maecenas baru, yang dalam hal ini adalah para penanggap. Dengan demikian, tentu para dalang harus mengembangkan kreativitasnya agar digemari masyarakat. Semakin banyak tanggapan, tentu semakin banyak pula pendapatan yang diperolehnya.

Sebagaimana yang terjadi, di era 1950-an muncul nama Ki Narto Sabdo. Model yang ditawarkan Ki Narto Sabdo bertumpu pada kekuatan olah gending, sastra, dan karawitan. Sampai sekarang pun bukti-bukti kekuatan Ki Narto Sabdo di atas masih bisa dinikmati, baik melalui rekaman pita kaset, video, dan yang paling mudah diakses adalah youtube. Inovasi Ki Narto Sabdo yang monumental adalah mengubah posisi duduk waranggana atau pesinden. Pada era sebelumnya, posisi duduk pesinden berada di belakang gender, bersebelahan dengan kendang dan rebab. Oleh Ki Narto Sabdo dipindah di sisi kanan dalang dengan menghadap penonton. Posisi tersebut, di samping memberikan “ruang” pentas kepada

pesinden, sekaligus bertujuan untuk menghidupkan dialog antara dalang dan pesinden.

Tahun 1970-an muncul nama Ki Anom Suroto yang terkenal dengan suaranya yang sangat merdu. Ki Anom Suroto relatif hanya mengikuti perkembangan yang dilakukan Ki Narto Sabdo, bahkan lebih kepada pedalangan konvensional. Ketika pamornya mulai menurun, Ki Anom Suroto mengikuti perkembangan yang terjadi di era 1990-an, yakni dengan menghadirkan bintang tamu. .

Sebelum Ki Anom Suroto surut, di era 1980-an, muncul Ki Manteb Sudarsono, dalang dari wilayah Kabupaten Karanganyar. Kemampuannya memainkan boneka wayang yang luar biasa mampu menggairahkan kembali kehidupan wayang. berkat kehebatannya dalam memainkan wayang, hingga Ki Manteb Sudarsono dikenal dengan gelar “Dalang Setan”. Langkah Ki Manteb ini kemudian ditiru oleh dalang-dalang muda. Bahkan dapat dikatakan bahwa tidak ada dalang muda yang tidak memiliki ketrampilan memainkan wayang. hal demikian tidak hanya terjadi di wilayah Surakarta, tetapi di seluruh masyarakat dalang di Indonesia.

Tahun 1990-an muncul juga Ki Joko Hadiwijoyo yang dikenal dengan sebutan “dalang Edan” atau “Joko Edan”. Gelar ini diperoleh karena inovasinya dengan menghadirkan musik dangdut dan campursari beserta penyanyinya dalam pertunjukan wayang. Pada saat membawakan lagu, penyanyi maupun pesinden, yang sebelumnya duduk, oleh Ki Joko Edan diubah menjadi berdiri..Bahkan dalang pun pada saat tertentu juga berdiri. Inovasi ini diikuti oleh dalang-dalang

Awal era 2000-an, nama Ki Purbo Asmoro, seorang dalang dari wilayah Surakarta, mulai mencuat dengan kekuatan penggarapan cerita. Ki Purbo Asmoro mengolah cerita lakon wayang yang diselaraskan dengan norma-norma dalam realitas kehidupan sehari-hari. Dalam berbagai forum, yang salah satunya dalam seminar nasional Hari Wayang Dunia, Ki Purbo Asmoro menegaskan bahwa pertunjukan wayang haruslah sarat dengan nilai-nilai edukatif. Wayang bukan hanya sekedar tontonan, tetapi harus sekaligus memberikan tuntunan.

Relatif bersamaan dengan era Ki Purbo Asmoro, muncul pula nama Ki Enthus Susmono, seorang dalang dari Tegal. Ki Enthus menawarkan model pertunjukan wayang yang relative urakan, vulgar dan terbuka. Keberaniannya menembus batas-batas “etika” konvensional pedalangan. Ki Enthus Susmono sering menggunakan kata-kata “*saru*” untuk tokoh wayang yang diagungkan masyarakat, seperti Arjuna, Yudhiisthira, atau yang lainnya. Namun uniknya, hal demikian justru. Mampu menarik minat penonton, terutama kalangan kaum muda Karena itulah, maka Ki Enthus Susmono mendapat gelar “dalang Gemblung”. Sayang Ki Enthus Susmono meninggal dunia tahun 2019.

Era berikutnya, mulai mulai decade awal abad XX, nama Ki Seno Nugroho mulai mencuat di wilayah pedalangan Ngayogyakarta. Bahkan dalam perkembangan selanjutnya, Ki Seno Nugroho layak disebut sebagai dalang fenomenal, karena Ki Seno Nugroho merupakan satu-satunya dalang tradisi wayang Ngayogyakarta yang mampu menembus pasaran di luar wilayah tradisinya, seperti di Jawa Timur. Bahkan di Surakarta pun, yang dikenal sebagai gudangnya dalang

terkenal, Ki Seno Nugroho mampu menembusnya, dengan jumlah penonton yang fantastis. Tidak hanya pertunjukan langsung, dalam live-streaming maupun youtube, penggemar Ki Seno Nugroho tidak terkalahkan.

III. Produk Pedalangan Ki Seno Nugroho

Sebagaimana disebutkan Abrams bahwa keberhasilan sebuah *art work* dapat dicapai apabila artis dan *audience* menemukan *universe* yang *matching*. Apabila dicermati, model pedalangan yang ditawarkan Ki Seno Nugroho tidaklah menyimpang jauh dari kaidah-kaidah pedalangan konvensional. Model pedalangannya relatif mengikuti perkembangan yang telah dilakukan dalang sebelumnya (bandingkan dengan Allasso, 2016: 25). Namun demikian pada kenyataannya, Ki Seno Nugroho mampu melewati popularitas dalang-dalang terkenal seniornya. Untuk itu, pedalangan Ki Seno Nugroho akan dicermati pada unsur Artis dan penonton berdasarkan pandangan Abrams.

1. Ki Seno Nugroho sebagai dalang.

Ki Seno Nugroho sebagai dalang, dalam system manajemen tradisional sekaligus merangkap sebagai pimpinan produksi dan manajer sekaligus. Sebagai seorang dalang, Ki Seno Nugroho tentu telah membekali diri dengan berbagai pengetahuan dan ketrampilan dirinya. Sebagai anak Ki Suparman, yang pada jamannya adalah seorang dalang terkenal di Yogyakarta, tentu persoalan yang berkenaan dengan spiritualitas dunia dalang sudah dikenalnya. Demikian juga nonton pertunjukan wayang sudah menjadi kebiasaan baginya. Dalang-dalang terkenal, seperti Ki Hadi Sugito, Ki Mudjoko Joko Raharjo, Ki

Enthus, Ki Purbo Asmoro, Ki Joko Edan, dan tentu dalang-dalang yang lain sangat mewarnai pedalangannya. Meskipun hal demikian dilakukan juga oleh dalang lain, tetapi tingkat keberhadilannya tiudak mampu seperti Ki Seno Nugroho.

Apabila dicermati, ada hal khusus dalam hal mimesisme di atas. Meskipun pengaruh Ki Hadi Sugito tampak pada fenomena kebahasaan Ki Seno Nugroho, tetapi di sana Ki Hadi Sugito tidak “hadir”. Demikian juga bentuk tokoh Sukini, yang sebenarnya diwarnai bentuk boneka wayang model Ki Manteb Sudarsono, tetapi ketika hadir dalam pakelirannya, di hadir “sebagai” Ki Seno Nugroho.

Sebagai pimpro, Ki Seno Nugroho tentu membaca dinamika social yang terjadi. Hal demikian dapat dilaccak melalui persoalan yang dilontarkan dalam pedalangannya. Ki Seno Nugroho selalu menampilkan persoalan yang selalu *up to date*, baikm itu yang terjadi di masyarakat, maupun di lingkungan krunya. Seperti kehadiran tokoh “Sukini” dalam pedalangannya, merupakan salah satu respon social yang diangkatnya. Sebenarnya masalah demikian bukanlah hal baru, tetapi kemampuan Ki Seno Nugroholah yang membuat “Sukini” mampu membangun dialektika dengan penonton.

Fenomena kebahasaan yang terjadi dalam masyarakat pun tidak luput dari pengamatannya. Hal demikian juga tampak pada model bahasa pedalangan yang digunakannya. Ki Seno Nugroho memiliki kecenderungan untuk menggunakan bahasa sehari-hari dan sederhana. Dalam hal kehadiran bintang tamu, pakeliran Ki Seno Nugroho relative tidak berbeda dengan dalang yang lain. Demikian juga untuk aspek-aspek pertunjukan yang lain.

Sebagaimana dalang-dalang pada umumnya, Ki Seno Nugroho didukung oleh kelompok karawitan yang anggotanya relatif tetap. Hal demikian memudahkan Ki Seno Nugroho untuk menjalin kekompakan antara wayang dan iringan. Untuk tujuan itu, tentu mereka sering mengadakan latihan bersama untuk pembaharuan garap iringan dan sekaligus meningkatkan *skill* para pengrawitnya. Pada sisi lain, latihan bersama tersebut secara tidak langsung mampu membangun ikatan “rasa”, baik antar pengrawit, pengrawit dengan pesinden, dan tentu yang paling penting adalah ikatan rasa antara pengrawit dan dalang. Dengan modal demikianlah Ki Seno Nugroho memudahkan menjalin komunikasi antara dalang, pengrawit dan pesinden dalam pertunjukannya, sehingga joke-joke yang dilontarkan sangat mudah terespon oleh pengrawitnya, dan tentu ini akan merangsang respon penonton.

Yang paling penting dari Ki Seno Nugroho adalah sikapnya terhadap kolega. Ki Seno Nugroho selalu berusaha membangun relasi yang baik, tidak hanya dengan para penanggapnya, tetapi juga dengan dalang yang lain serta penonton. (dalam hal ini bukan berarti dalang yang lain tidak melakukannya), dan uniknya, penggemar Ki Seno Nugroho tersebut selanjutnya membangun kelompok “Penggemar Ki Seno Nugroho” baik dalam realitas keseharian maupun media facebook. Mereka membangun sendiri solidaritasnya yang sedemikian kuat. Bahkan, seolah-olah mereka membangun EO tersendiri dalam setiap pentas Ki Seno Nugroho.

Satu hal yang cukup menarik bagi saya adalah yang saya istilahkan konsep bagi-bagi rejeki. Berdasarkan informasi (tanpa klarifikasi dengan Ki Seno Nugroho sendiri) bahwa mereka, selain menggalang dana secara

mandiri, saat-saat tertentu, oleh Ki Seno Nugroho diberi “ruang” untuk mengais rejeki. Demikian juga kepedulian Ki Seno Nugroho terhadap pedagang asongan. Sebagaimana diketahui bahwa penghasilan pedagang asongan tidaklah cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Dalam hal ini, Ki Seno Nugroho selalu mengalokasikan dana untuk mereka setiap kali mereka ikut berjualan dalam meramaikan pertunjukannya. Tentu tidak sedikit dana untuk kebutuhan itu, namun Ki Seno Nugroho rela melakukannya. Hal demikian ternyata berdampak sangat positif. Tanpa di sadari, mereka menjadi loyal terhadap Ki Seno Nugroho.

2. Elisha Orcarus Allasso

Kehadiran Elisha Orcarus Allasso menurut hemat saya tidak dapat diabaikan dalam keberhasilan pertunjukan Ki Seno Nugroho. Logat “bule” dalam dialeknya, disadari atau tidak telah membawa daya tarik tersendiri. Kehadiran pesinden “bule” sebenarnya telah sering dilakukan oleh beberapa dalang sebelumnya, seperti Ki Enthus Susmono, Ki Purbo Asmoro, Ki Manteb Sudarsono, bahkan dalang sebelumnya juga melakukan hal yang sama. Namun demikian, “ikon”nya tidak sekuat Elisha Orcarus Allasso. Menurut hemat saya ada persoalan mendasar yang melahirkan kekuatan tersebut.

Elisha Orcarus Allasso adalah alumnus Jurusan Pedalangan ISI Yogyakarta. Sebagai mahasiswa program reguler, ia harus menempuh masa pendidikan selama 9 semester. Meskipun ia berangkat dari “nol”, namun semangat dan daya juang yang luar biasa, sehingga ia bisa lulus tepat waktu. Bukan sekedar lulus, tetapi Elisha juga mampu mendalang dengan cukup baik. Pada waktu itu ia bersamaan dengan Susana

Anyala (darmasiswa dari Mexico) dan Illaria (darmasiswadari Itali), tentu punya andil dalam memperkaya “warna” keartisan Elissa.

Hal yang penting dalam kasus Elisha adalah Ki Seno Nugroho memposisikan Elisha sebagai anggota grupnya secara permanen, berbeda dengan yang dilakukan dalang lain, yakni kehadiran pesinden “bule” hanya bersifat kondisional dan temporer. Dengan posisi Elisha sebagai anggota tetap, maka intensitas keterulangan kehadiran Elisha bisa dipertahankan sehingga kekuatan “ikon” tersebut bisa dibangun (bandingkan dengan Schechner, 2002: 22).

Dalam pertunjukannya, Ki Seno Nugroho tampak memberikan “ruang” ekspresi kepada Elisha. Seperti pada saat pertunjukannya di rumah Ki Margiono. Di situ Elisha merespon secara bebas sambutan Ki Margiono untuk “*nggarap*” Ki Seno Nugroho. Dengan cara itu, dialektika, baik antara dalang, Elisha, dan penonton bisa terbangun secara natural dan hidup. Kemampuan Elisha ini tidak terlepas dari kekayaan “referensi” serta kemampuan respon spontanitas Elisha yang baik. Dengan cara demikianlah eksistensi Elisha Orcarus Allasso semakin kuat. Bahkan kemudian Elisha pun selanjutnya mampu membangun penggemarnya tersendiri, baik sebagai paket dengan Ki Seno Nugroho maupun secara mandiri.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Ki Seno Nugroho telah berhasil membangun universe yang *maching* dengan penonton masa kini. Keberhasilan tersebut ternyata dilingkupi oleh berbagai persoalan yang sangat kompleks. Fenomena social-budaya up

to date selalu ditampilkan dengan gaya bahasa sederhana, yang mudah dipahami oleh masyarakat sekarang.

Sifat-sifat social Ki Seno Nugroho telah mampu membangun para penggemarnya menjadi sebuah “keluarga” tersendiri. Dengan demikian, secara tidak langsung, Ki Seno Nugroho selalu dapat mengakses fenomena up to date yang terjadi di masyarakat.

Ki Seno Nugroho juga memberikan “ruang” ekspresi kepada semua anggota kelompoknya. Dengan cara demikianlah Ki Seno menjaga eksistensi setiap personil kelompoknya, sehingga berbagai ide pengembangan selalu bisa dilakukan bersama-sama.

Kehadiran Elisha Orcarus Allasso sebagai “ikon” merupakan strategi yang jitu dalam rangka membangun “Ideologi” pertunjukan wayang kulit Ki Seno Nugroho. “Ruang” ekspresi yang disediakan Ki Seno Nugroho mampu dimanfaatkan dengan baik oleh Elisha. Hal ini karena dunia pedalangan, pada dasarnya adalah dunia Elisha Orcarus Allasso, sehingga dengan mudah dia merespon setiap stimulant yang dilemparkan Ki Seno Nugroho.

Demikianlah konsep pertunjukan wayang kulit Ki Seno Nugroho dipandang dari perspektifnya Abram. Namun demikian saya sadar bahwa tiada gading yang tak retak. Semoga bermanfaat.

Daftar Pustaka

- Abrams, M.H. 1987. “*Orientations of Critical Theories*” in *Twentieth-Century Literary Theory*. Vassilis Lambropoulos and David Neal Miller, Editor. Albany: State University of New York Press.
- Allasso, Elisha Orcarus. 2016. “Aktualisasi Diri Ki Seno Nugroho: Tinjauan Pemenuhan Kebutuhan dalam Teori Motivasi Abraham H. Maslow” (Skripsi Tugas Akhir Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Kuntowijoyo. 1987. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Lambropoulos, Vassilis and David Neal Miller, Editor. 1987. *Twentieth-Century Literary Theory*. Albany: State University of New York Press.
- Marinis, Marco De. 1993. *The Semiotic of Performance*. Translated by Aine O’Healy. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Scehner, Richard. 2002. *Performance Studies: An Introduction*. New York: Routledge.
- Soemanto, Bakdi. 1983. “Pergeseran Makna Sakral dalam Pertunjukan Wayang Kulit”. Laporan Penelitian Pusat Penelitian Kebudayaan LIT-UGM

- Wahyudi, Aris. 2012. *Lakon Dewa Ruci: Cara Menjadi Jawa; Sebuah Analisis Strukturalisme Levi-Strauss dalam Kajian Wayang* Yogyakarta: Bagaskara.
- _____, 2013. “Dinamika Aktual Tantangan Pelestarian Kesenian Tradisional di Wilayah Kabupaten Kulon Progo” Makalah Seminar Peranan Kesenian Tradisi dalam Ketahanan Sosial Politik yang diselenggarakan oleh Direktorat Jendral Ketahanan Sosial-Politik Kementerian Dalam Negeri Kabupaten Kulon Progo.

PERTUNJUKAN LAKON
'WAKTU BATU, KISAH-KISAH YANG BERTEMU
DI RUANG TUNGGU'
TEATER GARASI YOGYAKARTA
KAJIAN EKSPRESI SENI BUDAYA INDONESIA

Nur Iswantara

Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, email: nuriswantara46@gmail.com

ABSTRAK

Pertunjukan lakon '*Waktu Batu. Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' (*WB 1*) Teater Garasi Yogyakarta (TGY) merupakan ekspresi seni budaya Indonesia dalam kemasan teater kontemporer. Pertunjukan *WB1* memiliki kualitas ekspresi seni budaya sehingga karya cipta seninya dapat dinikmati penonton. Dalam pertunjukan lakon *WB 1* kualitas ekspresi seni budaya Indonesia menjadi hal menarik untuk diketahui, dijadikan pengetahuan dan materi pembelajaran matakuliah Eksplorasi Peran dan Penyajian Drama di Prodi pendidikan Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Metodologi penelitian yang dipergunakan metodologi penelitian kualitatif (R.M. Soedarsono, 2001) dengan teori dramaturgi (Harymawan, 1993) dan kreativitas (Nur Iswantara, 2017). Hasil penemuan dan simpulan menunjukkan kualitas ekspresi seni budaya dalam pertunjukan lakon *WB 1*: ide/gagasan dan teks pertunjukan, ekspresi keaktoran, ekspresi artistik, ekspresi penyutradaraan dan produksi pertunjukan. Pertunjukan lakon *WB1* mengeksapresikan seni budaya Indonesia secara inspiratif,

kreatif dan inovatif sehingga dapat sebagai pengetahuan dan materi pembelajaran secara komprehensif.

Kata kunci: *pertunjukan lakon WB 1 TGY, ekspresi seni budaya, penelitian kualitatif.*

PENDAHULUAN

Ekspresi seni budaya memiliki arti penting dalam kehidupan manusia dan bangsa Indonesia. Ekspresi merupakan pengungkapan atau proses menyatakan maksud, gagasan, perasaan bahkan dapat dipahami sebagai pandangan air muka yang memperlihatkan perasaan seseorang. Seni budaya bangsa Indonesia merupakan segala hal yang diciptakan oleh manusia berkaitan dengan cara hidup dan berkembang secara bersama-sama pada suatu kelompok yang mempunyai unsur keindahan. Pada aras ini seni budaya merupakan setiap karya seni yang dibuat secara sengaja. Pembuatan, penciptaannya berlandaskan akal, budi yang dimiliki individu atau kelompok manusia yang memilih seni tertentu.

Teater sebagai ekspresi seni budaya bangsa Indonesia bukan barang baru. Teater kontemporer hidup di kancah budaya bangsa Indonesia telah menjadi wahana kreasi insan teater seiring dengan perkembangan zamannya. Pertunjukan lakon '*Waktu Batu. Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' (WB1) Teater Garasi Yogyakarta (TGY) merupakan ekspresi seni budaya Indonesia dalam kemasan teater kontemporer. Pertunjukan WB1 memiliki kualitas ekspresi seni budaya sehingga karya cipta seninya dapat dinikmati penonton.

Perteateran di Indonesia pada umumnya dan Yogyakarta khususnya menunjukkan dinamika yang menggembirakan. Kegiatan TGY mampu menampung aspirasi artistik anggotanya, baik dalam proses kreatif maupun manajemen produksi. Ciri khas seni itu selalu menjadi kebanggaan masing-masing kelompok manusia yang melahirkannya. Bahkan, justru karena ciri khas itu, maka seni diakui mampu menunjukkan dan mampu memperkuat kepribadian budaya atau *cultural identity* dari kelompok-kelompok manusia yang bersangkutan (Harjati Soebadio, 1991).

TGY sebagai kelompok teater di Indonesia, namanya cukup dikenal. Keberadaan kelompok TGY sudah berusia 27 tahun (1993-2020) dengan pendirinya Yudi Ahmad Tajudin, Kusworo Bayu Aji dan Puthut Yulianto. Pertunjukan WB TGY merupakan salah satu repertoar teater kontemporer yang baik, mungkin akan memperkaya pengalaman batin seseorang. Maka kaya di jagad tradisi berarti tambahannya ilustrasi-ilustrasi. Sedang kaya di jagad kontemporer berarti tambahannya alternatif-alternatif (Umar Kayam, 1986).

Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan (PSP) Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan (JPSP) Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta merupakan prodi yang menyiapkan mahasiswanya menjadi calon pendidik seni budaya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Untuk itu mahasiswa sebagai calon guru seni budaya diharapkan menguasai ilmu pendidikan dan bidang seni drama, tari, musik harus dikuasai secara memadai. Dari observasi penguasaan bidang seni drama/teater dalam mata kuliah *Eksplorasi Peran* (2 SKS) dan *Penyajian Drama* (4

SKS) belum dikuasai secara optimal. Untuk itu perlu referensi dari sebuah penelitian pertunjukan guna menambah penguasaan pengetahuan dan materi ekspresi seni budaya Indonesia yang berkualitas. Demi tercapainya penguasaan bidang seni drama secara komprehensif.

Pertunjukan *Waktu Batu* TGY yang mengolah tiga teks besar Jawa terutama mitologi Jawa: *Watugunung*, *Sudamala*, *Murwakala*, dan sebuah bayangan teks besar sejarah Majapahit akhir. Dari inspirasi mitologi TGY menghasilkan tiga pertunjukan: 1). '*Waktu Batu. Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' (WB 1-2002); 2). '*Waktu Batu. Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*' (WB 2 - 2003); 3). '*Waktu Batu. Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaanmu Padamu*, (WB 3 - 2004).

Pada kajian ini difokuskan pertunjukan *WBI* untuk mengetahui bagaimana ekspresi seni budaya Indonesia menjadi bagian penting dalam dinamika teater kontemporer Indonesia? Dengan mengungkap ekspresi seni budaya dalam pertunjukan lakon *WBI* TGY akan didapatkan pengetahuan dan materi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata kuliah *Eksplorasi Peran* dan *Penyajian Drama* sesuai tujuan matakuliahnya di PSP FSP ISI Yogyakarta.

METODOLOGI DAN TEORI

Pengkajian merupakan usaha mencari jawaban dari permasalahan. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dapat diibaratkan secuil dunia yang harus dicermati daripada hanya mendapatkan seperangkat ukuran-ukuran. Dalam hal ini seorang peneliti harus mengamati bahan itu dengan cermat serta

menganalisisnya (Pertti Alasuutari dalam R.M. Soedarsono, 2001:194). Objek kajian ekspresi seni budaya pertunjukan lakon *WB I TGY*. Sampel penelitian berupa Dokumentasi DVD “*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*” Teater Garasi Yogyakarta, pementasan di Gedung Sasono Hinggil Yogyakarta, tanggal 2-4 Juli 2002.

Teori dramaturgi untuk mengkaji ekspresi seni budaya pertunjukan lakon *WB I TGY* mulai dari mengkhayalkan (M1), menuliskan (M2), memainkan (M3) dan menonton (M4) yang lebih dikenali sebagai formula dramaturgi (Harymawan, 1993:1). Untuk menganalisis pertunjukan eksperimental James Roose-Evans mengemukakan bahwa Jerzy Grotowski telah menjadi sumber yang paling subur dengan ide-ide baru dan pengaruhnya sangat kuat di dunia pertunjukan pada abad XX. Cara kerja kreatif Grotowski di *Teater Laboratorium* dengan mengambil sebuah mitos atau sebuah situasi yang telah disucikan oleh tradisi dan menjadi tabu. Dalam *Akropolis*, Grotowski mengambil sebuah permainan dari dramawan terkenal Polandia, Wyspianski (James Roose-Evans, 1989:152-162).

Teori kreativitas merupakan kemampuan merekonstruksi ide untuk menyelesaikan masalah, kegiatan, dan menciptakan sesuatu karya kreatif yang inovatif (berbeda dengan yang sudah ada) dan variatif (memiliki nilai seni dan nilai tambah) sehingga berharga dan berguna bagi kreator dan orang lain (Nur Iswantara, 2017:14). Robert J. Sternberg dan Todd I. Lubart menjelaskan bahwa kreativitas itu kemampuan untuk menghasilkan karya yang aneh (orisinil, tidak terduga) dan cocok (berguna). Kreativitas adalah topik berskala luas yang penting bagi individu dan sosial. Pada tataran individu, kreativitas

adalah relevan, misalnya, ketika seseorang memecahkan persoalan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Pada tataran sosial kreativitas bisa membawa kepada penemuan ilmiah baru, gerakan baru dalam bidang seni, penemuan baru, dan program sosial baru (1999:3-15).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni adalah ungkapan perasaan seniman yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakannya. Menurut Leo Tostoi (1828-2910), jenis perasaan yang diekspresikan seniman itu beragam. Asa perasaan yang kuat, lemah; perasaan penting, tidak berarti; perasaan baik-buruk. Bahkan perasaan gembira, kagum tenteram, cinta tanah air, dsbnya. Semua perasaan diterima indera manusia memberikan pengalaman seni (Leo Tostoi dalam Nur Iswantara, 2016:29).

TGY hadir dalam wacana tradisi yang dominan. TGY sadar diri, maka mengadakan gerakan ‘subversif’ terhadap arus utama tersebut. Lahirlah Kredo Estetik TGY: Teater Dramatik, Teater Subversif. Kredo adalah semacam cita-cita artistik yang mendorong para pelaku teater melaksanakan eksperimentasi gagasan, bentuk, dan bahasa yang bertolak dari ketidakpuasannya atas tradisi teater sebelumnya yang dirasa tidak mampu mewartakan dorongan ekspresi atau tidak mampu menciptakan peristiwa ‘dramatik’. Di samping itu ‘subversi’ juga bisa diarahkan ke dalam gagasan teater yang pada saat itu menjadi *mainstream* itu sendiri (Yudi Ahmad Tajudin, 13 Desember 1998).

Kusworo Bayu Aji, pimpinan produksi dan aktor menjelaskan bahwa pertunjukan lakon *WBI* merupakan sebuah *pilot project* kerja kreatif ‘laboratorium penciptaan teater’. Sebagai langkah awal pijakan

proses membangun sebuah laboratorium penciptaan teater, TGY menetapkan tiga gerbong aktivitas: pertama, riset dan eksplorasi; kedua, dokumentasi; ketiga, penciptaan” (Kusworo Bayu Aji, 2002: 1).

Leo Tostoi memberikan tiga syarat utama, *pertama*, nilai ekspresi tergantung pada besar kecilnya kepribadian sang seniman, atau 'individualitas' seniman. Semakin menonjol individualitasnya maka kuatlah daya pengaruh pada penerimaannya. Individualitas ini merupakan bobot sikap jiwanya. Kedua, nilai ekspresi bergantung pada besar-kecilnya kejelasan, kejernihan perasaan yang diungkapkannya. Seniman mendasarkan diri pada perasaan universal manusia sehingga penerima seni dapat 'menemukan' kembali perasaan yang sebenarnya. *Ketiga*, nilai seni tergantung pada besar kecilnya kejujuran seniman. Syarat ketiga ini sangat penting, terpenting (Leo Tostoi dalam Jakob Suamrdjo, 2000:63).

Ekspresi seni budaya dalam pertunjukan lakon *WB 1* TGY meliputi.

1. Ide / Gagasan dan teks Pertunjukan Lakon *WB 1*

Ide atau gagasan pertunjukan lakon WB dimulai sejak bulan Juli 2001 atas gagasan Yudi Ahmad Tajudin sutradara sekaligus pendiri TGY. Ia gelisah tentang seluruh konvensi yang mengepung dunianya, khususnya orientasi dan persepsi waktu. Yudi menentukan cara dan bentuk penyikapan terhadap realitas, kegelisahan-kegelisan itu lalu mengkristal ke dalam tiga pertanyaan besar: *waktu*, *transisi* (beserta kegentingan yang menyertainya) dan *identitas* (nama-nama yang tertera di seluruh diriku, dari manakah mereka? (Nur Iswantara, 2015:109). Yudi menghimpun tim penulis teks: Ugoran Prasad, Gunawan

Maryanto, dan Andri Nurlatif. TGY menapaki babak baru perjalanan sebagai laboratorium teater, bukan sekadar kelompok teater.

Penulisan teks pertunjukan lakon *WB 1*, bermula dari *pelontaran ide* oleh Yudi maka tim penulis mengadakan workshop mendiskusikan kemungkinan lahirnya sebuah pertunjukan dari sumber mitologi Jawa: *Watugunung*, *Murwakala*, *Sudamala* dan sebuah bayangan teks besar sejarah Majapahit akhir menjadi sumber inspirasi penciptaan karya teater. *Workshop tim penulis* di Candi Suku Sukoharjo Jawa Tengah (30 September - 1 Oktober 2001). Tim penulis mengadakan *studi teks*, *percobaan penulisan*. Pada tanggal 2 Oktober sampai akhir Desember 2001. Penulis menautkan antara *Sudamala*, *Murwakala*, dan kelahiran *Durga* menghasilkan teks 'Watugunung' versi Andri sebanyak 40 adegan pada 26 halaman (Nur Iswantara, 2015:112).

Tim penulis melakukan *eksplorasi dan menghasilkan teks dan mencetak, mengumpulkan dokumentasi naskah*. *Tim penulis, sutradara menyepakati plot naskah* berjudul "Watugunung" tujuh adegan/fragmen. *Tim Penulis menghasilkan Naskah atau Teks Pertunjukan Waktu Batu*. Mei 2002 terjadi perubahan judul "Watugunung" menjadi "Waktu Batu". Tim penulis bersama sutradara, aktor-aktris, menyepakati judul "*Waktu Batu. Kisah-Kisah yang Berlemu di Ruang Tunggu*." *Teks Pertunjukan Lakon Waktu Batu bentuk Buku*, kerja kreatif penulisan naskah/teks pertunjukan berhasil baik dengan dipentaskannya 3 (tiga) versi pertunjukan lakon *WB*. Pada pertunjukan lakon *WB 3* berhasil dicetak dalam bentuk buku (Nur Iswantara, 2015:115).

2. Ekspresi Keaktoran

Penciptaan karakter tokoh memiliki proses tersendiri sesuai dengan gagasan dasar dari teks pertunjukan lakon *WBI*. Artinya lakon *WB I* yang merupakan pilihan dari berbagai sumber menjadi bekal proses eksplorasi keaktoran. Semenjak teks beralih ke tangan para aktor, teks bukan lagi milik tim penulis. Wilayah interpretasi terbuka luas diolah oleh para aktor melalui ekplorasi berupa *workshop* dan *improvisasi dalam sesi lumpur* untuk mewujudkan ekspresi keaktoran.

Workshop. Kerja kreatif mewujudkan karakter tokoh lakon *Waktu Batu* oleh aktor-aktris TGY dimulai sejak gagasan disampaikan oleh Yudi Ahmad Tajudin. Pada tanggal 24-29 Agustus 2001 aktor-aktris melakukan eksplorasi keaktoran di Candi Suku Sukoharjo Jawa Tengah. *Workshop* dan Riset Gandrung Banyuwangi di desa Kemiren Glagah Banyuwangi dan pendakian Gunung Penanggungan Malang Jawa Timur (22-29 Januari 2002). *Workshop* pembacaan Teks-Untuk-Pertunjukan '*Waktu Batu. Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' di Auditorium Lembaga Indonesia Perancis (28 Mei 2002). Pameran '*Waktu Batu Mencari Ruang*' Gallery Lembaga Indonesia Perancis Yogyakarta (22 -29 Juni 2002).

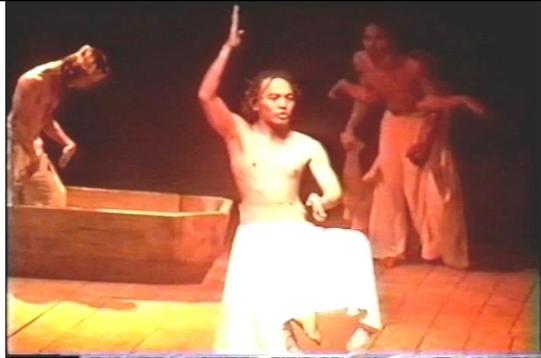
Improvisasi dalam sesi Lumpur. Proses ekplorasi dalam kolam lumpur ini cukup lama, sekitar dua bulanan. Di pendapa TGY dibuat kolam tempat lumpur. Latihan di lumpur menemukan kepurbaan bagi para aktor. Seakan mereka sudah menjadi lumpur itu sendiri. Menjadi karakter yang akan diciptakan.

Jamal melakukan ekplorasi untuk menekspresikan karakter tokoh *Kala* dan *Siwa*. Jamal berperan sebagai *Kala*, menyikapi lumpur

sebagai air samudera tempat *Kala* lahir. Di lumpur *Kala* dari masih anak sampai dewasa menyimpan kemarahan karena kelahirannya tidak diinginkan. *Kala* lahir karena ibunya Dewi *Uma* tidak mau bersetubuh dengan suaminya Dewa *Siwa*, sampai akhirnya terjadi usaha perkosaan dan mani *Siwa* jatuh ke samudera (Nur Iswantara, 2015:288).



Gambar 1. Tokoh Wayang Bathara Kala (Gaya Yogyakarta), sumber inspirasi tokoh *Kala* yang dieksplorasi dan diekspresikan Jamaludin Latif untuk pertunjukan lakon *Waktu Batu*. (Dokumentasi Dr. Junaidi, SKar., M.Hum.)



Gambar 2. Ekspresi Jamaludin Latif sebagai *Kala* dalam pertunjukan lakon *WB 1* (2002). (Dokumentasi Nur Iswantara)

Citra Pertiwi menciptakan ekspresi tokoh *Sinta*, Naomi Srikandi ciptakan ekspresi tokoh *Sinta Yang Lain*, Andreas Ari Dwianto menekspresikan *Watugunung Muda* dan *Kura-Kura Ninja*. Bahrun Ulum menekspresikan karakter *Kalanjana*, *Orang berkepala Dandang*, Theodorus Christanto mengekspresikan tokoh *Narator*, *Watugunung Dewasa*. Tomomi Yokosuka mencipta ekspresi tokoh *Uma* dan *Garudeya*.



Gambar 3.Wayang *Dewi Sinta* (Gaya Yogyakarta), sumber inspirasi penciptaan tokoh *Sinta* yang dieksplorasi dan diekspresikan Citra Pertiwi dan Naomi Srikandi. (Dokumentasi Dr. Junaidi, SKar., M.Hum.)



Gambar 4. Ekspresi Citra Pertiwi sebagai tokoh *Sinta*, baju putih, tampak feminin dalam pertunjukan lakon *WB 1* (2002). (Dokumentasi Nur Iswantara)

Sri Qadaryatin atau Uung berperan sebagai tokoh *Uma* dan *Kali*. Uung merasakan dan mencoba menjadi manusia yang hidup di masa lalu. Untuk memahami kepurbaan Uung masuk dalam ekplorasi sesi lumpur penuh totalitas. Lumpur alami, natural. Uung menyatukan seluruh tubuhnya berendam lumpur. Uung memaksimalkan gerakannya untuk mencoba menubuhkan energi dari *Uma* dan *Kali* (Nur Iswantara, 2015:288).

Bayu Aji eksplorasi dan mengekspresikan tokoh *Watugunung*, Erythrina B mencari ekspresi tokoh *Durga*, Selain mencipta dan mengekspresikan karakter tunggal para aktor aktris mencipta dan mengekspresikan karakter kolektif seperti tokoh: 1). Kura-Kura Ninja. 2). Wajah Kecemasan, Tarian Anak Sukerta. 3). Karakter dalam gelap membawa lentera.



Gambar 5. Kusworo Bayu Aji sebagai *Watugunung Dewasa*, perang melawan *Wisnu*, dalam pertunjukan lakon *WB 1* (2002) (Dokumentasi Nur Iswantara)

Gambar 6. Ekspresi karakter kolektif *Kura-Kura Ninja* (detil) yang diperagakan kolektif Andreas, Jamal, Christanto, Bahrul Ulum, Aji pertunjukan lakon *WB 1 WB 1* (2002) (Dokumentasi Nur Iswantara)

3. Ekspresi Artistik

Wilayah penataan artistik (skenografi) biasanya meliputi set-dekor-properti, busana, rias wajah dan rambut, serta pencahayaan. Eksplorasi artistik yang impresif set panggung berupa patung kura-kura raksasa berwarna hijau bertengger di panggung pertunjukan lakon *WB 1*. Proses pembuatan set ini diawali dengan mempelajari teks *WB 1*. Andi Seno Aji (desain artistik) diskusi dengan tim penulis dan sutradara. Berdasarkan hasil diskusi Andi Sena Aji mengamati **sosok Penyu atau Kura-kura candi Sukuh** dan mengumpulkan gambar-gambar penyu atau kura-kura kemudian di rancang dan diwujudkan sebagai set panggung yang megah dan mempesona.

		
<p>Gambar 7. Sosok Penyu atau Kura-kura candi Sukuh, menginspirasi kehadiran set pertunjukan lakon <i>Waktu Batu</i> (Dokumentasi Nur Iswantara)</p>	<p>Gambar 8. Imaji Kura-Kura, drawing Andi Seno Aji (desain artistik), dalam proses pembuatan set <i>WB 1</i> (Dokumentasi Nur Iswantara)</p>	<p>Gambar 9. Patung kura-kura raksasa berwarna hijau, hasil kreasi desain artistik sebagai set panggung <i>WB 1</i> (Dokumentasi Nur Iswantara)</p>

Ekspresi seni budaya khas Indonesia dalam pertunjukan lakon *WB 1* tampak nyata dalam ekspresi artistik:

a. Set Panggung dan pencahayaan

Pertunjukan menggambarkan situasi artistik, di sudut kanan belakang teronggok patung kura-kura raksasa berwarna hijau, di panggung sebelah kiri teronggok lesung dan atau perahu, dan di atap tergantung bongkahan batu karang. Impresi dan imaji penyu atau kura-kura itu mengendap di benak sebagian besar tim artistik dan anggota Teater Garasi. Akhirnya dalam eksplorasi artistik dan bentuk set penyu menjadi hasil penemuan yang relevan dan alasan yang membuatnya yakin untuk menerima kehadirannya. Dalam banyak dongeng dan mitos, baik di Timur, seperti di Cina, maupun di Barat, kehadiran penyu menjadi simbol atas berlangsungnya waktu dan kebertahanan atasnya (Nur Iswantara, 2015: 415).

Set panggung patung kura-kura raksasa berwarna hijau inilah yang menjadi latar pertunjukan lakon *WB 1* selama satu jam tiga puluh menit.

Pencahayaan dan pewujud set dilakukan oleh Clink Sugiarto dengan warna cahaya panggung didominasi warna kuning, merah, bahkan cenderung temaram. Pencahayaan yang memenuhi panggung dengan berbagai warna, terutama kuning, merah, natural memperkuat set kura-kura raksasa menjadi hidup dan lebih memberi penekanan nuansa klasik.

b. Busana dan Rias

Wujud dan ekspresi kostum para tokohnya sangat unik. Retno Ratih Damayanti (desain kostum dan *make-up*) mencipta kostum tokoh *Watugunung* (Kusworo Bayu Aji) diwujudkan oleh Retno setelah melihat relief candi tokohnya bertelanjang dada. Supaya penampilannya tidak terlalu polos, maka ditambahkan *tato* pada dadanya. Motif yang dipakai adalah *batik* karena raja *Watugunung* hidup di Jawa yang sejak dulu sudah mengenal *batik*. Desainer kostum, mencari literatur tentang *batik*, dia menemukan pada masa *Watugunung*, *batik* yang ada adalah motif *parang* (Nur Iswantara, 2015: 416).

Tata rias karakter memperjelas karakter pemain dalam kepentingan pertunjukan panggung. Tata rias karakter memberikan efek tebal karena dilihat penonton dari jarak tertentu bahkan untuk lebih memperjelas biasanya didukung tata cahaya yang sesuai. Tata rias fantasi berhubungan dengan khayalan atau imajinasi, bisa di wajah maupun di badan. Tokoh-tokoh dalam pertunjukan lakon *WB 1* cenderung memakai tata rias karakter dan didukung pencahayaan yang kuat untuk memperjelas karakter.

c. Ilustrasi Musik

Pada pertunjukan lakon *WB 1*, musik dilakukan oleh M Risqy Sasono (penata musik) dan Black Sugiarto, Indra Setya Rini, Sinyo

Prasetyo BM (tim musik). Konsep penggarapan musik pada pertunjukan ini. *Mitos Watugunung – Javanese concept of time*. Adanya unsur waktu dalam teks membuka peluang lain untuk sekedar mengesahkan gamelan Jawa sebagai unsur musik yang dominan dalam pertunjukan ini. Beberapa audiosasi juga ditemukan dari naskah pertunjukan, dimana gerhana bulan dimitoskan Bethara Kala siap memakan rembulan, dan untuk mengusir itu masyarakat zaman dulu menabuh dan memukul apapun, sering kali *lesung* penumbuk padi, sehingga menghasilkan bunyi-bunyian untuk mengusir Bethara Kala, dan menyelematkan bulan. Masih bersumber pada naskah, tim musik menerjemahkan transisi waktu dengan suara ‘*gareng pung*’ serangga semacam kumbang yang selalu hadir setiap pergantian musim, dari musim hujan ke musim kemarau (Nur Iswantara, 2015: 419).

d. Property dan Hand Property

Pada pertunjukan *WB 1*, *property* atau set properti yang dapat dipindah-pindah berupa *lesung* tempat penumbuk padi (1 buah). *Hand property* meliputi: dandang kuning (2 buah), entong besar (4 buah), enthong kecil (2 buah), piring seng (6 buah), rumput kalanjana (2 ikat), tungku (1 buah), periuk kecil (1 buah), patung kepala manusia fiber (5 buah), patung kepala manusia gerabah (5 buah), masker gas (2 buah), kain hitam penutup mata (2 buah), lentera (6 buah), ketel (1 buah) (Nur Iswantara, 2015: 421).

4. Ekspresi Penyutradaraan

Proses penyutradaran Yudi Ahmad Tajudin dalam menyutradarai pertunjukan lakon *WBI* dapat dilacak melalui peristiwa pertunjukan teater yang terjadi dan kesan yang sampai pada penonton. Yudi Ahmad Tajudin dalam penyutradaraannya mengacu konsep ‘penciptaan teater

sebagai kerja manifestasi eksistensi'. Kerja penciptaan teater yang dilakukan memiliki alasan, arah kegunaan (*purpose*). Yudi Ahmad Tajudin sebagai sutradara, sangat sadar pentingnya *purpose* atas teater. Dia menyitir pendapat Peter Brook: '*a sense of direction*' yang memandu dan memberi arah dalam kerja penyuradaraannya.

Kerangka kerja penyuradaraan dan prosesnya difasilitasi, dibatasi, oleh watak medium dan disiplin yang digunakan, yaitu seni pertunjukan. Secara aplikatif proses penyuradaraan Yudi Ahmad Tajudin sebagai berikut.

1. a. Kerja gali sumber (*source works*).

Merupakan tahap awal setelah isu atau ide penciptaan ditetapkan. Seluruh tim kreatif (sutradara, aktor, penulis, musisi, perupa) lalu melakukan risetnya masing-masing -- baik riset literatur maupun observasi langsung.

2. b. Improvisasi (*improvisation*).

Hal-hal yang kami temukan dalam riset dan observasi, yang kami anggap menarik (intuitif) dan relevan (rasional), lalu dibawa ke studio latihan. Setelah kami "membicarakan"nya dengan cara improvisasi. Semua orang secara spontan membangun peristiwa improvisasi bebas.

c. Kodifikasi (*codification*).

Rekaman audio-video sesi-sesi improvisasi dilihat dan dengarkan bersama-sama, untuk kemudian kami pilih sesi dan bagian-bagian improvisasi yang kami anggap menarik, potensial dan terpilih itu lalu di-*kodifikasi*, ditandai dengan kode dan label tertentu.

d. Komposisi (*composition*)

Kode-kode yang dihasilkan, lalu disusun ke dalam komposisi-komposisi adegan, berdasarkan suatu struktur tertentu. Jika kode-kode yang dihasilkan dari pembekuan sesi improvisasi terpilih itu kita analogikan sebagai ‘kata’ atau ‘diksi’, maka tahap penyusunan komposisi kode-kode dipresentasikan sebagai karya/peristiwa pertunjukan (Nur Iswantara, 2015: 280-284).

Struktur adegan pertunjukan lakon *WB I*(2002) sebagai berikut :

Prolog // Perihal Kapal-Kapal Yang Datang dari Balik Laut // Fragmen 1, Terjadinya Kala. Terjadinya Durga// Fragmen 2, Kunjungan Terakhir ke Wilayah Domestik // Fragmen 3, Pemukulan Ketel // Fragmen 4, Mengambar Bulan Menari Dibawah Kakiku//Fragmen 5, Penemuan Luka Yang Membekas Nganga di Kepala// Fragmen 6, Di Ruang Tunggu. Sinta// Framen 7, Mengamuk di Jalan-Jalan // Fragmen 8, Perang, Kematian dan Mendaratnya Kapal-Kapal // Fragmen 9, Dongeng-Dongeng yang Tak Selesai-Selesai // Fragmen 10, Nama-Nama Diciptakan. Nama-Nama Yang Menunjuk Entah.



**Gambar 10. Pertunjukan Lakon
‘Waktu Batu 1,
Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang
Tunggu’,
Teater Garasi Yogyakarta (2002).
(Dokumentasi Nur Iswantara)**



**Gambar 11. Ekspresi Yudi
Ahmad Tajudin (berdiri),
sedang mengarahkan
para aktor-aktris pada latihan
Waktu Batu.
(Dokumentasi Nur Iswantara)**

5. Produksi Pertunjukan Lakon WB 1

Produksi pementasan teater merupakan satu bentuk kerja kolektif. Ada banyak pihak yang terlibat dan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses tersebut, dari penyusunan ide atau gagasan sampai pelaksanaan aktivitas-aktivitas operasional pewujudannya. Oleh karena itu dibutuhkan satu tim kerja berikut sistem dan mekanismenya dan strategi serta langkah-langkah manajerial yang tepat tujuan secara efektif dan efisien (Nur Iswantara, 2015:81).

Kusworo Bayu Aji selaku pimpinan produksi pertunjukan lakon *Waktu Batu* mengatakan, Yudi Ahmad Tajudin sebagai sutradara adalah orang yang mampu bekerjasama dengan tim artistik, *technical*

director dan *stage manager* untuk memperlancar perwujudan karyanya dan bertanggungjawab pada kualitas karya yang dipentaskan (Nur Iswantara, 2015:344).

Dari kajian dramaturgi dan kreativitas didapatkan hasil bahwa ekspresi seni budaya dalam pertunjukan lakon *WB 1* TGY berupa: Ide / Gagasan dan teks Pertunjukan Lakon *WB 1*; Ekpresi Keaktoran; Ekspresi Artistik: a. Set Panggung dan pencahayaan, b. Busana dan Rias, c. Ilustrasi Musik, d. *Property* dan *Hand Property*; Ekspresi Penyutradaraan, dan Produksi pertunjukan lakon *WB 1*. Kiranya hasil pengetahuan inilah yang dapat dimanfaatkan sebagai materi pembelajaran komprehensif dalam matakuliah Ekplorasi Peran dan Penyajian Drama di PSP ISI Yogyakarta.

Pertunjukan lakon '*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*'. TGY dipentaskan tiga hari berturut-turut, di Gedung Sasono Hinggil Yogyakarta 2-4 Juli 2002. Durasi pertunjukan berlangsung selama 1.26.53 --satu jam dua puluh enam menit lima puluh tiga detik--(Dokumentasi DVD *WB 1*, 2-4 Juli 2002). Sebuah pencapaian produksi pertunjukan yang inspiratif, kreatif dan inovatif.

KESIMPULAN

Pertunjukan lakon *WB 1* menempatkan sang waktu sebagai titik pertemuan tiga mitos yang berkembang di tanah Jawa, yakni *Watugunung*, *Sudamala* dan *Murwakala*. Ketiga jalinan peristiwa, *Watugunung* yang menguak bermulanya waktu, *Sudamala* tentang penantian *Uma* yang dijanjikan *Syiwa* untuk diruwat dan *Murwakala* tentang kelahiran *Kala*, bencana-bencana dimunculkan *Kala*, serta ruwatan penolak bala

menghindari bencana dari *Kala* dipertemukan dalam satu waktu, di ruang tunggu.

Simpulan dari kajian menunjukkan bahwa ekspresi seni budaya dalam pertunjukan lakon *WB 1* TGY meliputi: 1). Ide / Gagasan dan teks Pertunjukan Lakon *WB 1* , 2). Ekspresi Keaktoran, 3). Ekspresi Artistik: a. Set Panggung dan pencahayaan, b. Busana dan Rias, c. Ilustrasi Musik, d. *Property* dan *Hand Property*, 4). Ekspresi Penyutradaraan, dan 5). Produksi pertunjukan lakon *WB 1*.

Pertunjukan lakon *WB 1* merupakan suatu capaian artistik yang berkualitas. Set kura-kura raksasa berwarna hijau, dipanggung sebelah kiri teronggok lesung/perahu, dan di atap tergantung bongkahan batu karang. Simbol visual kura-kura, diambil dari Candi Suku yang menerangkan tentang waktu. Lepas dari ide dan wacana yang kompleks, adegan dan permainan TGY pada pertunjukan lakon *WB 1* dalam kemasan teater kontemporer merupakan suatu prestasi membanggakan, indah sesuai dengan ekspresi khas seni budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Kusworo Bayu. 2002. "Ketika Kami berada di Sini" dalam *Katalog Pertunjukan Waktu Batu, Kisah-Kisah yang Bertemu Di Ruang Tunggu*, Yogyakarta: Teater Garasi.
- Arsuka, Nirwan Ahmad, 3 Oktober 2004, "I La Galigo dan Waktu Batu Genesis di atas Pentas" Jakarta: *SKH Kompas*.
- Dokumentasi DVD. (2-4 Juli 2002), "*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*" di Gedung Sasono Hinggil Yogyakarta, Yogyakarta: Teater Garasi.
- Evans, James Roose. 1989. *Experimental Theatre From Stanislavski to Peter Brook*. Routledge: London.
- Hanafi S.H, Muchamad Agus, 2001, Akta Notaris Aktaris No. 13 Tahun 2001 tentang Pendirian Yayasan Teater Garasi.
- Harymawan. RMA. 1993. *Dramaturgi*. PT. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Iswantara, Nur. 2015. "Proses Kreatif Teater Garasi Yogyakarta Dalam Pertunjukan Lakon Waktu Batu", *Disertasi* Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- _____. 2016. *Kritik Seni Seni Kritik*, Semarang: Gigih Pustaka Mandiri.
- _____. 2017. *Kreativitas Sejarah, Teori & Perkembangan*, Semarang: Gigih Pustaka Mandiri.

- _____. 2018. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Seni Budaya Teater SMA Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter*, Edisi revisi, Kemendikbud, Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan, Jakarta. repositori.kemendikbud.go.id
- K.M., Saini. 2003. "Penciptaan Seni, Menapak dan Meninggi" dalam *SENI Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, IX/02-03 Maret 2003. BP ISI Yogyakarta: Yogyakarta.
- Malna, Afrizal, 2010, "Teater Garasi: Arsitektur Teater Dalam Pertunjukan Garasi" dalam *Perjalanan Teater Kedua Antologi Tubuh dan Kata*, (Yogyakarta: iCAN, Indonesia Contemporary Art Network.
- Soedarsono, R.M. 2001. *Metode Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dengan Contoh-contoh untuk Tesis dan Disertasi*. Cetakan Kedua. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia: Bandung.
- Soemanto, Bakdi. et.al. 2000. *Kepingan Riwayat Teater Kontemporer di Yogyakarta, Laporan Penelitian Existing Documentation dalam Perkembangan Teater Kontemporer di Yogyakarta Periode 1950-1990*. Kalangan Anak Zaman, Pustaka Pelajar dan The Ford Foundation: Yogyakarta.
- Sternberg, Robert J. & Lubart, Todd I. 1999. "The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms" dalam Sternberg, Robert J. (editor), *Handbook of Creativity*. Cambridge University Press: New York.
- Sumardjo, 2000. Jakob. *Filsafat Seni*, Penerbit ITB: Bandung.

Tajudin, Yudi Ahmad. 2004. "Catatan Sutradara: Sampai pada batas manakah (proyek) teater harus menyelesaikan dirinya?" dalam *Katalog 'Waktu Batu.Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaanmu Padamu*, Yogyakarta:Teater Garasi.

_____ . 13 Desember 1998. "Catatan dari Lima Tahun Teater Garasi Teater Dramatik, Teater Subversif". *SKH. BERNAS* : Yogyakarta.

Biodata Penulis Dr.Drs.Nur Iswantara, M.Hum.



Dr.Drs.Nur Iswantara, M.Hum., nama panggilan Nur Is, Lahir Sleman 19 Juni 1964. Putra pertama dari lima bersaudara dari pasangan Ibu Hajah Djumilah dan Bapak Sudjirman, keduanya Guru Sekolah Dasar Negeri yang sampai pensiun mengabdikan di bidang pendidikan. Latar pendidikan Nur Is, S-3 Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Lulus 2016. S-2 : Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Jurusan Ilmu-ilmu Humaniora Fakultas Ilmu Budaya Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Lulus 2001. S-1 : Dramaturgi Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Lulus 1990. Diploma III : Akademi Seni Drama dan Film Indonesia (ASDRAFI) Yogyakarta, Lulus 1986. Sempat studi di Institut Pertanian Wangsa Manggala (IPW) kini

Universitas Wangsa Manggala Yogyakarta, 1986-1987. Menengah: Jurusan Ilmu Pasti Alam (IPA) Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri Argomulyo Sedayu Bantul Yogyakarta, Lulus 1983. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Argomulyo Sedayu Bantul Yogyakarta, Lulus 1981. Dasar: Sekolah Dasar (SD) Negeri Pedes II Argomulyo Sedayu Bantul Yogyakarta, Lulus 1976.

Pengalaman mengajar: Dosen Tetap Negeri. Pada tahun 2014-sekarang mengajar pada Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta matakuliah *Dramaturgi, Ekplorasi Peran, Penulisan Naskah Drama, Penyajian Drama, Kritik Seni, Sejarah Seni Pertunjukan, Penciptaan Seni I, Penciptaan seni II, Kreativitas, dan Seminar*. Ketua Jurusan/Ketua Prodi S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan (2019-2022). Mengajar Program S-2 Pascasarjana ISI Yogyakarta matakuliah Seni Pemeranan, Penciptaan Seni I (Teater) (2008-sekarang).

Tahun 1991-1994 mengajar di Program S-1 Seni Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta matakuliah *Sejarah Teater Asia (Timur), Kritik Teater, Pemeranan, Penyutradaraan, Kewirausahaan Seni Pertunjukan, Metodologi Penelitian, Filsafat, Filsafat Sen, Kewirausahaan, Studi Lapangan, Analisis Tekstual*. Pernah menjabat Sekjretaris Jurusan Teater (1993-1996), Ketua Jurusan Teater (2004-2008).

Dosen Tidak Tetap pada Program S-1 Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Jurusan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, semasa Dekan FKIP Drs. Jabrohim, M.M. untuk matakuliah *Pemeranan, Penyutradaraan,*

Penulisan Naskah dan Sanggar Produksi (2001-2006). Dosen Tidak Tetap pada Program S-1 Sastra Indonesia Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Sanata Dharma matakuliah *Pementasan Ekspresi Sastra*, (2007-2012). Dosen Tidak Tetap pada Akademi Seni Drama dan Film Indonesia (ASDRAFI) Yogyakarta, matakuliah *Drama dan Film* (1990-1997). Guru Tidak Tetap (GTT) pada Program Studi Seni Teater Jurusan Teater Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) Negeri Yogyakarta, mata pelajaran *Praktek Teater dan Pergelaran* (1986-1991).

Buku yang sudah ditulis & diterbitkan: *Sejarah Teater Timur*, 2019, ISBN: 978-623-91109-2-5, Media Kreatifa Yogyakarta; *Metode Pembelajaran Pantomim Indonesia*, 2018, ISBN: 978-602-50194-7-0, Media Kreatifa Yogyakarta; *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Seni Budaya Teater SMA Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter*, 2018, Edisi revisi, Kemendikbud, Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan, Jakarta. repositori.kemendikbud.go.id; *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan: Seni Budaya Seni Teater SMA Kelompok Kompetensi I*, 2018, Edisi revisi, Kemendikbud, Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan, Jakarta. repositori.kemendikbud.go.id; *Azwar AN Manusia Teater, Buku 1*, 2018, ISBN: 978-602-53446-1-0, Teater Alam & Dinas Kebudayaan DIY, Yogyakarta; *Teater Alam Di Panggung Zaman, Buku 2*, ISBN: 978-602-53446-1-0, Teater Alam & Dinas Kebudayaan DIY, Yogyakarta; *Potret Teater Alam Warna-Warni Testimoni*, Buku 3, ISBN: 978-602-53446-1-0, Teater Alam & Dinas Kebudayaan DIY, Yogyakarta; *KREATIVITAS: Sejarah, Teori & Perkembangan*, 2017, ISBN: 978-602-1220-17-7, Gih Pustaka Mandiri,

Semarang; *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Seni Budaya Teater SMP Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter*, 2017, Edisi revisi, Kemendikbud, Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan, Jakarta. repository.kemendikbud.go.id; *Kritik Seni Seni Kritik*, 2016, ISBN: 978-602-1220-11-3, Gigih Pustaka Mandiri, Semarang; *DRAMA: Teori dan Praktik Seni Peran*, 2016, ISBN: 978-602-14396-6-1, Media Kreatifa Yogyakarta. Dapat buka link <https://youtube.be/i3dJyT4qBM>.

Pengalaman dan Karya Penelitian: Tahun 2020, *Pertunjukan Lakon Waktu Batu Teater Garasi Yogyakarta Ekspresi Seni Budaya Indonesia, Skema Penelitian Dasar*, Dibiayai ISI Yogyakarta sesuai Kontrak nomor:2367.G/IT4/PG/2020, tanggal 3 Juli 2020 dan BAP Nomor: 2416/IT4/PG/2020 tanggal 6 Juli 2020. Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta. Tahun 2018, *Metode Pantomim di Indonesia, Penelitian Produk Terapan Tahun 2*, Dibiayai Oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Sesuai dengan Kontrak Penelitian Nomor:016/SP2HL/LT/DRRPM/IV/2017, tanggal 3 April 2017. Kemenristek Dikti Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta. Tahun 2017, *Metode Pantomim di Indonesia, Penelitian Produk Terapan Tahun 1*, Dibiayai Oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Sesuai dengan Kontrak Penelitian Nomor:016/SP2HL/LT/DRRPM/IV/2017, tanggal 3 April 2017. Kemenristek Dikti Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta. Tahun 2015-2016, *Proses Kreatif Teater Garasi Yogyakarta Dalam Pertunjukan Lakon Waktu Batu*, Penelitian Disertasi Program Studi

Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Tahun 2014, *Pertunjukan Lakon Waktu Batu Dalam Kajian Dramatrgi*, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta (Mandiri). Tahun 2013, *Proses Kreatif Teater Garasi Pada PertunjukanLakon Waktu Batu Pendekatan Kreativitas*, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta (Mandiri).Tahun 2012, *Wujud dan Makna PertunjukanLakon Waktu Batu Teatr arasi dalam Khidupan Teater Kontemporer di Yogyakarta*, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta (Mandiri).

PENGEMBANGAN DAN KREATIVITAS DESAIN TENUN IKAT BATIK PARADILA

Yekti Herlina

Jurusan Seni Rupa, Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya,
Keputih 2 No. 12, Surabaya, 60111
Indonesia
Email: linayekti@yahoo.co.id

ABSTRAK

Batik merupakan salah satu bentuk desain tekstil tradisional yang ada di Indonesia. Desain batik bersumber dari nilai-nilai sosial budaya yang ada disekitar pendukung kerajinan tersebut. Desain batik memiliki pola yang khas Industri kain tenun ikat Batik Paradila Lamongan memproduksi kain tenun sarung, kain tenun ikat, kain tenun ikat songket dan produk yang terbaru adalah kain tenun ikat batik. Kain tenun ikat batik Paradila hampir 4 tahun ini di produksi. Bahan kain yang dipakai dari kain tenun ikat dipadukan dengan batik motif lele dan ikan sebagai ciri khas kabupaten Lamongan dengan bermacam-macam isian *pyur*, melati, *uker* dan lain-lainnya. Kreativitas sangat dibutuhkan untuk pengembangan desain motif tenun ikat batik Paradila di Kabupaten Lamongan.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kreatifitas desain motif tenun ikat batik yang dipakai dan susunan motifnya, proses penciptaan. Metode Penelitian menggunakan metode diskriptif kualitatif dan eksperimen dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Target penelitian ini adalah memberikan kontribusi dan inspirasi serta inovasi penting bagi upaya membangun pemikiran kreatif,

kritis, terutama berkaitan dengan pengembangan dan kreativitas desain motif tenun ikat batik lele dan ikan yang menjadi ciri khas Kabupaten Lamongan yang ada di kain tenun ikat batik ini, sehingga menjadi kain tenun ikat batik yang begitu menarik perhatian dan menambah nilai jual yang tinggi.

Kata Kunci: Kreativitas, Desain, Tenun Ikat, Batik

PEMBAHASAN

Saat ini sedang dilakukan sebuah pengembangan dan kreativitas usaha menciptakan desain motif kain tenun batik Paradila Lamongan. Kerajinan kain tenun ikat, songket dan batik tradisional Paradila merupakan salah satu industri kain tenun sentra di Lamongan. Hasil karya anak daerah yang memiliki kemampuan dalam membuat berbagai macam desain motif kain tenun secara turun temurun. Karena hal inilah yang membuat desa Parengan Lamongan menjadi sentra industri tenun di kota Lamongan

Desain

Desain merupakan suatu kegiatan manusia untuk menciptakan lingkungan dan khasanah perbendaan buatan yang diolah dari alam. Khasanah ini kemudian berkembang Instrume inovasi-inovasi yang menciptakan kehidupan budaya manusia yang lebih baik (Sachari, 2007). Desain tenun ikat batik Paradila dan konsep penciptaannya perlu inovasi dan kreativitas sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi; meningkatkan kesejahteraan rakyat, terutama pengrajinya. Prinsip-prinsip desain antara lain adalah keseimbangan, aksentuasi, irama, dan kesatuan (Siebert dan Ballard 29).

Desain kain tenun ikat batik ini mengambil lele dan ikan sebagai ciri khas Kabupaten Lamongan dengan isian *pyur*, malati dan *uker* yang digunakan tenun Paradila. Desain ada yang dari hasil karya pemilik ada pula yang dari pesanan konsumen dengan desain keinginan konsumen. Telah lama usaha ini didirikan belum ada masalah ataupun komplain dari para pelanggan dalam hasil tenunan yang dihasilkan oleh Paradila. Proses pembuatan kain tenun ikat ini tergolong jenis kain tenun pakan, karena dalam proses pemberian motif untuk kain tenun ini dilakukan pada saat menenun dan ditentukan oleh benang pakannya.

Desain motif kain tenun ikat ini kebanyakan campuran dalam satu tenunan, misalnya motif geometris digabungkan dengan motif bunga ataupun tumbuhan agar tidak terjadi kecenderungan terhadap hasil jadi kain tenun tersebut. Meskipun ada motif geometris saja, tetapi tiap motif yang diciptakan memiliki nama dan bentuk yang berbeda-beda. Semakin berkembangnya kain tenun ikat dan songket Paradila maka hampir 4 tahun ini desain batik ikan lele dan ikan bandeng sebagai ciri khas Kabupaten Lamongan ditambahkan diatas kain tenun ikat tersebut sehingga menambah nilai jual yang tinggi.

Batik

Pengertian Batik menurut Diksi Rupa ada anggapan bahwa akhiran "tik" berasal dari menitik, menetes. Sebaliknya perkataan batik dalam bahasa Jawa (Ngoko) berarti "tuliskan", kemudian diartikan "melukis dengan (menitik) lilin". Lukisan batik kuno terkenal dengan garis-garis dan titik-titik yang sederhana, serta cara menuangkan atau menitikkan lilin yang sudah lumat di atas kain. Merupakan hasil kebudayaan dan

seni Jawa. Batik tradisional terbagi dalam 2 kelompok: Batik Kraton dan Batik Pesisiran. (Mikke, 2012:51)

Menciptakan motif-motif batik membutuhkan ilmu dan ketrampilan tersendiri. Motif-motif yang akan dicipta itu betul-betul dapat menampilkan mutu bentuk motif yang lain dibandingkan dengan motif-motif batik yang sudah ada.

Karsam (2005) menjelaskan bahwa batik di Indonesia pada mulanya di kenal sebagai produk kerajinan tangan padamasyarakat Jawa. Apabila ditinjau daripada usul-usul kata ”batik” (Etimologi) kata batik berasal dari kata Indonesia (Jawa) berarti membuat titik-titik dengan menggunakan lilin panas ke atas kain (Sastrodiwiryono, 2012: 14)

Batik mengalami perkembangan yang sangat pesat, setelah batik diakui oleh Unesco pada 2 Oktober 2009 sebagai ”warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non bendawi”. Di berbagai daerah di Indonesia bersaing untuk mengembangkan desain batik/motif batik. Sejak tahun 2012 dengan berbagai variasi batik motif ikan bandeng lele telah sering dilombakan di Lamongan. Terbukti peserta lomba pembatik di wilayah Lamongan mengalami peningkatan dari 139 peserta tahun 2014 menjadi 199 peserta lomba desain batik tahun 2015.

Metode yang digunakan adalah diskriptif kualitatif dan eksperimen. Laporan dipaparkan dalam bentuk diskriptif. Data-data penelitian diperoleh dengan cara wawancara kepada bapak Miftahul Khoiry, beberapa pembatik Lamongan dan kepala desperindag Kabupaten Lamongan. Data juga diperoleh melalui literatur dan sumber internet. Metode Eksperimen dilakukan untuk menciptakan desain motif batik kemudian didiskusikan kepada bapak Miftahul Khoiry dan beberapa

pembatik. Dari hasil penelitian didapatkan beberapa data yaitu desain motif batik kain tenun ikat Paradila Lamongan memiliki ke khasan Lamongan yaitu ikan bandeng dan lele serta di tambahkan bunga melati, *pyur* dan *uker*. Batik sarat akan filosofi dalam perkembangannya sekarang orang hanya melihat batik

Perkembangan Desain tenun ikat dan songket bukanlah dua hal yang sama sekali dari segi bisnis maka jaman dahulu batik merupakan ungkapan isi hati pembuatnya.

Sebuah kain tenun ikat bisa juga ditambahkan hiasan songket di dalamnya. Peralnya dalam proses menyongket juga melewati tahap penenunan. Selain kain dan pakaian hasil murni tenun ikat, di beberapa model lain juga ditambahkan hiasan dengan teknik songket, terkadang juga di lekatkan pada kain doby, yakni kain sejenis katun yang bermotif timbul.



Gambar 1 Tenun ikat polos Paradila

Masalah desain tenun ikat batik Paradila yang pernah mendapatkan penghargaan Muri dengan membuat kain tenun ikat terpanjang, yakni

sepanjang 60 meter ini, rutin meng-*upgrade* diri mengikuti perkembangan zaman agar pembeli tidak cepat bosan. Desain seperti model gunung dibuat berdasarkan pengembangan-pengembangan dari desain yang lama. Semakin berkembangnya kain tenun ikat dan songket Paradila maka hampir 4 tahun ini desain batik ditambahkan diatas kain tenun ikat tersebut sehingga menambah nilai jual yang tinggi.

Motif

Motif kain yang ada pada tenun ikat di Indonesia sangatlah banyak sekali jenisnya. Terutama di Lamongan. Motif adalah ragam hias yang diungkapkan pada media kain yang mempunyai nilai seni dan dapat difungsikan sebagai hiasan.

Menurut Mkke Susanto (2002), motif adalah pola: corak: ragam-hias pada kain, bagian rumah dan sebagainya. Secara garis besar motif yang digunakan untuk menyusun sebuah ornament itu dibedakan menjadi dua, yakni motif geometris dan motif organis. Motif geometris adalah bentuk-bentuk yang bersifat teratur, terstruktur dan terukur. Contoh bentuk geometris adalah segitiga, lingkaran, segiempat, *plygon*, *swartika*, garis, *meander*, dan lain-lain.

Motif-motif tersebut mempunyai fungsi sebagai elemen dekorasi dan simbol-simbol tertentu. Bentuk motif darimasa kemasa mengalami perubahan, seiring dengan pola perkembangan pola pikir manusia tentang seni dan budaya.

Bentuk Penciptaan

Bentuk merupakan wujud yang ditampilkan (tampak), (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2010). Sedangkan bentuk penciptaan adalah wujud dari

hasil ciptaan yang bisa ditampilkan atau ditampakkan. Sedangkan desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan (Hery Suhersono, desain bordir motif fauna, p. 11).

Menurut Hery Suhersono (2005 : 11), bentuk-bentuk ragam motif dibagi menjadi empat, yaitu:

1) Bentuk Alami

Bentuk desain ini sangat kuat dipengaruhi oleh bentuk alam benda, atau bentuk yang bersifat dan berwujud dari alam yang penggambarannya sangat serupa dengan objek alam benda seperti daun, buah-buahan, bunga, tumbuhan, batu, kayu, kulit, awan, pelangi, bintang, bulan, matahari, dan berbagai figur (binatang dan manusia).

2) Bentuk Dekoratif

Bentuk desain yang terwujud dari alam, ditransformasikan ke dalam bentuk dekoratif dengan stilasi (gubahan) menjadi mode dan khayalan (biasanya didukung oleh berbagai variasi serta susunan nuansa warna yang indah dan serasi).

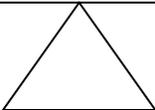
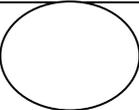
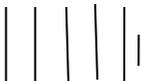
3) Bentuk Geometris

Bentuk desain ini berdasarkan elemen geometris, seperti persegi panjang, lingkaran, oval, kotak, segitiga, segienam (berbagai segi), kerucut, jajar genjang, silinder, dan berbagai garis.

Bentuk Geometris

Adapun beberapa macam bentuk geometris dalam kain tenun ikat Paradila kabupaten Lamongan ini, diantaranya:

Tabel
Bentuk Geometris

No	Bentuk Geometris	Gambar
1	Segitiga	
2	Belah Ketupat	
3	Persegi	
4	Lingkaran	
5	Persegi Panjang	
6	Segienam	
7	Garis	

4) Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak adalah imajinasi bebas yang terealisasi dari suatu bentuk yang tidak lazim, atau perwujudan bentuk yang tidak ada kesamaan dari berbagai objek, baik objek alam ataupun objek

buatan manusia. Dengan kata lain, bentuk abstrak adalah sebuah desain bentuk yang tidak berbentuk (tidak nyata).

Beberapa bentuk motif sudah banyak yang diciptakan oleh industri tenun ikat kain Paradila, bahkan juga sudah banyak motif yang tidak diciptakan lagi, karena pemilik industri ini tidak mengandalkan motif yang sama. Ada beberapa motif kain tenun ikat Paradila diantaranya motif hewan, motif tumbuhan, motif kejadian alam, motif gunung, motif campuran atau kombinasi, dan tidak ketinggalan motif geometris yang mana motif geometris ini merupakan motif awal dalam penciptaan kain tenun ikat dari dulu sampai saat ini.

Makna Motif Ikan Lele dan Ikan Bandeng

Desain tenun ikat batik Paradila mempunyai ciri khas Ikan Lele melambangkan sikap hidup yang ulet tahan menderita, sabar tetapi ulet, bila diganggu ia berani menyerang dengan senjata patilnya yang ampuh. Ikan bandeng melambangkan potensi komoditi baru bagi Kabupaten Lamongan yang penuh harapan di masa depan.



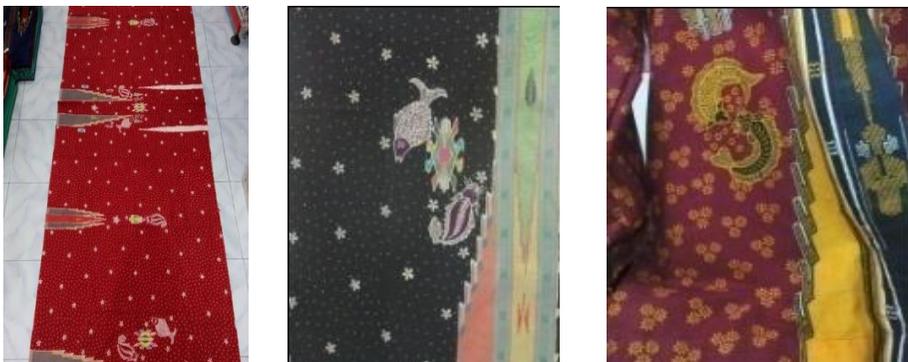
Gambar 2 Tenun ikat batik ikan Lele dan Ikan Bandeng

Menciptakan motif-motif batik membutuhkan ilmu dan ketrampilan tersendiri. Motif-motif yang akan dicipta itu betul-betul dapat menampilkan mutu bentuk motif yang lain dibandingkan dengan motif-motif batik yang sudah ada.

Macam-macam bentuk Isian:

Mencipta motif batik yang baik, terlebih dahulu harus mengenal macam-macam bentuk isian. Adapun macamnya banyak sekali. Antara lain macam-macam isian bentuk garis (klowong) yang dapat dibuat bermacam-macam variasi, sehingga bentuk-bentuk yang dicapai dapat memberikan kesan yang berbeda-beda, disamping itu dapat di buat secara bebas. Dalam menciptakan motif-motif batik dapat dipelajari bagaimana membuat macam-macam bentuk isian, “merengga” bentuk tumbuh-tumbuhan, mertengga bentuk binatang, merengga bentuk manusia dan mengisi bentuk bidang tertentu.

Isian yang digunakan adalah bunga melati lambang kesucian, pyur dan *ukel*.



Gambar 3 Macam-macam isian Tenun Ikat Batik Paaradila

Lamongan



Gambar 3. Kain tenun ikat, songket dan batik dengan motif ikan lele dan bandeng isian bunga titik, *uyeng* dan *pyuk*



Gambar 4 Kain tenun ikat batik, dengan motif ikan lele, ikan bandeng dan bunga teratai isian *pyuk*, *uker*

SIMPULAN

Di berbagai daerah di Indonesia bersaing untuk mengembangkan desain batik/motif batik dengan berbagai pengembangan dan kreativitas, untuk menyikapi hal ini berbagai upaya untuk mendongkrak usaha batik di Lamongan banyak dilakukan dengan membangun pemikiran kreatif, kritis, terutama berkaitan dengan nilai tambah ekonomi produk industri Tenun Ikat dan Batik Tulis Paradila Kabupaten Lamongan.

Motif kain tenun ikat masih menggunakan motif-motif gunung yang dipadukan dengan tenun ikat doby dan songket paradila dan menjadi tenun ikat, songket dan batik Paradila. Sudah 4 tahun ini desain batik Tulis ditambahkan diatas kain tenun ikat Paradila dengan motif ikan lele dan bandeng serta bunga teratai, motif Gapuro Paduraksa sebagai ciri khas Kabupaten Lamongan dengan berbagai *isian* melati, teratai, *uyeng*, *pyuk tiga roda*, *pyuk pecah*, *pyuk tiga roda*, dan *uker*. isian melati, teratai, *uyeng*, *pyuk tiga roda*, *pyuk pecah*, *pyuk tiga roda*, dan *uker*.

DAFTAR PUSTAKA

- Biro Humas Pemda Tingkat I Jawa Timur. 2010. *Potensi Kerajinan Rakyat di Jawa Timur*.
- Dofa, Anesia Aryunda, 1996. *Batik Indonesia*. Jakarta: Penerbit PT Golden Terayon Press.
- Chandra Irawan, Soekamto. 2011. *Pola Batik*. Jakarta: Penerbit PT Akadoma
- Mikke Susanto. 2011. *Diksirupa*. Yogyakarta: Penerbit DiktiArt Lab
- Herlina, Yekti, " *Kreativitas dan Komposisi dalam Seni Fotografi*" dalam *Jurnal Terob*, Volume IV Nomor 1 April 2012. Hal.91
- Hoskett, John. 1986. *Disain Industri*. Jakarta: Penerbit CV Rajawali
- Karsam. 2005. Disertasi. *Seni Membatik Tulis Di Kota Bharu, Kelantan, Malaysia dan Di Kabupaten Tuban, Jawa Timur Indonesia: Satu Kajian Perbandingan*. Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Melayu, University Malaya
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sachari, Agus. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Fakultas Seni Rupa dan Dsain, Erlangga, Bandung.
- Sachari, Agus, 2007, *Desain Gaya dan Realitas*, Penebar Swadaya, Jakarta

Sastrodiwirjo, Kadarisman. 2012. *The Haritage Of Indonesia Pamekasan Mombatik*. Ed. Ke-2 PT. Jepe Press Media Utama

Sajiman, 2010, *Nirmana*, Yogyakarta, Penerbit Jala Sutera.

Toekio M, Soegeng. 1979. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Penerbit Angkasa.

KONSEP HUMOR KETOPRAK TJONTHONG

Retno Dwi Intarti

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta,

Alamat Rumah: Jogoripon RT 06 Panggungharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta,
55188, Indonesia.

Email: intarti_retno2@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan konsep humor yang terdapat dalam lakon Panguwasa Samodra oleh Grup Ketoprak Tjonthong Yogyakarta. Grup yang dibentuk tahun 2004 ini telah berhasil mementaskan sebanyak 33 lakon dimulai dari Lakon Minggat (2004) sampai dengan Lakon Walidarma (2019). Untuk menemukan konsep humor akan digunakan teori humor dari Arthur Berger yang dikategorikan menjadi empat yakni *the humor is verbal*, *the humor is ideational*, *the humor is existensial* dan *the humor is phisycal or non verbal*.

Penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yakni tahap pengumpulan data dan tahap analisis data. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan bedah naskah. Tahap analisis data dilakukan dengan melacak peristiwa yang terjadi, klasifikasi data dan menemukan konsep humor yang digunakan. Hasil yang didapat adalah dalam lakon Panguwasa Samodra dapat ditemukan sekitar 16 konsep humor, di antaranya adalah *bombast*, *irony*, *misunderstanding*, *pun*, *repartee*, *sarcasm*, *sexual allusion*, *conceptual surprise*, *absurd*,

repetition, ignorance, embarrassment, imitation, clumsiness, chase, dan exaggeration.

Kata kunci: Ketoprak Tjonthong, konsep humor

PENDAHULUAN

Humor dalam seni pertunjukan terutama ketoprak memegang peranan sebagai salah satu cara untuk menghadirkan hiburan yang menyegarkan, menyenangkan, dan menggembirakan. Kehadiran humor dalam pertunjukan ketoprak sangat penting untuk menurunkan intensitas ketegangan dan irama permainan sehingga pertunjukan menjadi menarik. Dapat dibayangkan bila pertunjukan ketoprak dengan durasi waktu sekitar 6-7 jam hadir tanpa adanya unsur humor? Tentu saja akan membosankan, sehingga dapat dimaklumi jika masyarakat modern saat ini menghendaki tontonan ketoprak yang *rame tur kathah luconipun* (Soemanto, 1997: 126).

Dalam seni tradisi terutama ketoprak, humor dikenal dengan istilah dagelan, banyol, lawakan. Adegan humor dalam ketoprak konvensional muncul bersamaan dengan kehadiran abdi *keputren* atau *kasatrian* yang biasanya diperankan oleh pemain dagelan/lawak. Kemunculan dagelan sangat dinantikan oleh penonton untuk menciptakan suasana yang berbeda sehingga lakon tidak membosankan. Dinamika pertunjukan ketoprak mengalami perubahan sejalan dengan perubahan jaman. Jika sebelumnya adegan humor hanya dimunculkan oleh karakter-karakter tertentu, saat ini banyak pertunjukan ketoprak yang menempatkan humor dengan porsi lebih, sehingga terjadi perubahan estetika pertunjukan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bakdi

Soemanto yang menyatakan bahwa ketoprak masa kini dituntut lebih banyak *action*. *Action* tidak hanya canggih, mendebarkan, dan mengundang tepuk tangan, tetapi juga harus menggelitik dawai hati agar bisa hua ha ha ha. Perkelahian bukan model perang Irak-Iran yang penuh dengki-dendam, dan keji, tetapi tetap lucu dan menghibur. Darah tak perlu mengalir, mayat tak perlu bergelimpangan sebab yang berkelahi adalah pelawak (Soemanto, 1997: 129-130). Salah satu grup ketoprak yang banyak memasukkan unsur humor dalam pertunjukan adalah Ketoprak Tjonthong di Yogyakarta.

Ketoprak Tjonthong dibentuk di Yogyakarta tahun 2004. Beberapa seniman yang terlibat dalam proses pendirian yaitu Susilo Nugroho, Marwoto, Nano Asmorodono, dan Kocil Birowo (Maulana, 2016: 2). Grup ini telah berhasil mementaskan sebanyak 33 lakon dimulai dari Lakon Minggat (2004) sampai dengan Lakon Walidarma (2019). Dari hampir semua lakon yang dipentaskan, unsur humor selalu dominan dalam membangun alur cerita dan suasana cerita. Dalam balutan humor, Ketoprak Tjonthong menyampaikan persoalan-persoalan kehidupan dan persoalan yang terjadi dalam masyarakat. Cara penyampaian yang tidak spaneng dan tidak menegangkan, mampu membuat penonton tertohok tapi tidak marah, penyajiannya yang santai tapi serius, adalah hal-hal pembeda dan menjadi ciri khusus dari grup Kethoprak Tjonthong dibanding dengan grup ketoprak lainnya. Dengan ciri khas tersebut, grup ini tetap eksis dan memiliki banyak penggemar, terbukti dalam setiap pementasan yang dilakukan tidak pernah sepi dari penonton.

Berdasarkan pengamatan bahwa Ketoprak Tjonthong dalam setiap pementasannya menggarap humor dalam porsi yang lebih,

menimbulkan pertanyaan konsep humor apa saja yang terdapat dalam pertunjukan ketoprak Tjonthong. Oleh karena itu, tulisan ini akan mengkaji konsep humor dalam ketoprak Tjonthong dengan mengambil studi kasus lakon Panguwasa Samodra.

Kajian tentang ketoprak telah banyak dilakukan oleh para peneliti baik dari dalam maupun dari luar negeri. Tulisan tentang asal usul, sejarah, periodisasi ketoprak telah ditulis oleh Wijaya dan F.A. Sutjipto dalam bukunya berjudul *Ketoprak* (1977). Hal serupa juga dilakukan oleh Handung Kusudyarsana tahun 1989 yang diterbitkan oleh Yayasan Kanisius dengan judul *Ketoprak*. Seorang peneliti dari Belanda bernama Judith E. Bosnak (2006) pernah melakukan penelitian tentang proses pembuatan naskah dan aplikasinya dalam pertunjukan ketoprak radio. Selain itu, Lephen Purwarahardja dan Bondan Nusantara juga pernah membuat buku dengan judul *Ketoprak Orde Baru* (1997) berupa bunga rampai tulisan berbagai pakar dan pemerhati ketoprak di Yogyakarta. Dua tulisan lain yang banyak mengupas ketoprak dalam konteks masa kini menggunakan kajian post kolonial adalah *The Politics of the Past in the Present Day Java* (Kanisius, 1997) dan *Imajinasi Penguasa dan Identitas Post Kolonial: Siasat Politik (Kethoprak) Massa Rakyat* (Kanisius, 1999) karya Budi Susanto S.J.

Beberapa tulisan di jurnal yang membahas tentang ketoprak antara lain, Bagus Wahyu Setyawan dan Kundharu Saddhono dalam tulisannya yang dimuat di jurnal *Dance & Theater Review* (2019) yang berjudul “Akulturasi budaya Islam-Jawa dalam Pementasan Kesenian Ketoprak” menjelaskan bahwa ketoprak gaya mesiran yang merupakan

hasil akulturasi Islam dan Jawa memberikan nuansa baru ketoprak karena adanya adaptasi berbagai unsur seperti cerita, bahasa, kostum, *make up*, dan iringan. Yudiaryani, Wachid Nurcahyono, dan Silvia Anggreni Purba dalam jurnalnya yang berjudul “Strategi Penguatan Kreativitas Seniman Ketoprak DIY tahun 1999 hingga tahun 2009” (*Dance & Theater Review*, 2019) menyebutkan bahwa selama dasa warsa terakhir ketoprak telah berhasil menjadi ikon budaya dan pariwisata di DIY. Hal ini tidak terlepas dari kesadaran pemerintah, seniman, kesadaran strategi tata ruang artistik, pengaruh humor ketoprak, dan cerita menembus ranah seni yang lain dan kontekstual dengan masa kini.

Kegiatan penelitian yang pernah dilakukan penulis dengan objek material ketoprak adalah Skripsi S-1 (1997) dengan judul “Gaya Aktिंग Ketoprak Mataram (Studi Kasus Grup Ketoprak PS Bayu).” Tahun 2006 dilakukan penelitian berjudul “Perempuan dalam Naskah Ketoprak Handung Kusudyarsana.” Selanjutnya pada tahun 2008, dilakukan penelitian berjudul “Bentuk Pementasan Ketoprak Mataram RRI Nusantara II Yogyakarta.” Tahun 2010 dilakukan penelitian dengan judul “Ketoprak RRI Nusantara II Yogyakarta Pengembangan Keberlangsungan Teater Tradisi di Yogyakarta” (Tesis S-2).

Penelitian dengan objek material Ketoprak Tjonthong, sepanjang yang diketahui baru terdapat satu tulisan yang berupa skripsi karya Alif Maulana mahasiswa Jurusan Teater ISI Yogyakarta dengan judul *Kethoprak Conthong Yogyakarta dalam Lakon Lampor Kajian Bentuk dan Fungsi Pertunjukan*. Tulisan ini membahas bentuk pertunjukan yang dianalisis memakai teori struktur dan tekstur (Kernodle) dan fungsi seni

pertunjukan menggunakan teori semiotika teater (Nur Sahid). Adapun yang diamati struktur (tema, penokohan, alur) dan tekstur (dialog, spektakel, *mood*) dalam lakon Lampor. Adapun fungsi pementasan Ketoprak Tjonthong sebagai media hiburan, pendidikan dan politik.

Berdasarkan beberapa tulisan di atas, belum banyak tulisan yang membahas tentang Ketoprak Tjonthong secara komprehensif. Kalaupun ada yang sudah menulis, baru membahas struktur dan fungsi pertunjukan Ketoprak Tjonthong belum menyentuh ranah konsep humor, sehingga kajian dan analisis tentang konsep humor ketoprak Tjonthong perlu untuk dilakukan.

Berkaitan dengan konsep humor, terdapat beberapa definisi tentang humor. Secara garis besar definisi humor itu adalah rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, ia bisa berupa rasa atau kesadaran di dalam diri kita (*sense of humor*); dan bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta dari dalam maupun dari luar diri kita. Bila dihadapkan pada humor, kita bisa langsung tertawa lepas atau cenderung tertawa saja; misalnya tersenyum atau merasa tergelitik di dalam batin saja. Rangsangan yang ditimbulkan haruslah rangsangan mental untuk tertawa, bukan rangsangan fisik seperti dikili-kili yang mendatangkan rasa geli namun bukan akibat humor (Setiawan dalam Rahmanadji, 2007: 216). Untuk melihat konsep humor dalam pertunjukan Ketoprak Tjonthong akan digunakan teori humor dari Arthur Berger yang disarikan oleh Anastasya menjadi empat kategori dasar humor yaitu: *language/ the humor is verbal, the humor is ideational, Identity/ the humor is existensial* dan *Action/ the humor is phisycal or non verbal* (Berger dalam Anastasya, 2013: 5-7).

Naskah Lakon Panguwasa Samodra (2019) dijadikan studi kasus Untuk menemukan konsep humor yang terdapat dalam Ketoprak Tjonthong. Secara operasional kajian ini melalui dua tahap yaitu tahap pengumpulan data dan tahap analisis data. Pengumpulan data meliputi studi kepustakaan dan bedah naskah. Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari sumber literer yang berkaitan dengan teori humor yang digunakan sebagai alat untuk mengkaji lakon Panguwasa Samodra. Analisis data dilakukan dengan melacak peristiwa yang terjadi pada setiap adegan lakon Panguwasa Samodra. Selanjutnya mengklasifikasi konsep humor yang terdapat dalam lakon tersebut untuk dianalisis menggunakan teori humor dari Arthur Berger.

PEMBAHASAN

A. Sinopsis Lakon Panguwasa Samodra

Kadipaten Jepara mendapat serangan mendadak dari Kadipaten Jipang. Peristiwa tersebut menyebabkan terbunuhnya Pangeran Hadiri (Adipati Jepara) di tangan prajurit Jipang bernama Soreng Pati dan Soreng Rana yang merupakan utusan dari adipati Harya Penangsang. Panji Lanang (prajurit telik sandi Jepara) memprediksi bahwa semua keturunan Sultan Trenggana akan menjadi sasaran pembunuhan. Oleh karena itu, Retna Kencana anak dari Sultan Trenggana sekaligus istri Pangeran Hadiri segera mengambil tindakan. Ia menyerahkan kekuasaan Kadipaten Jepara kepada mertuanya yaitu Tjie Hwio Gwan. Retna Kencana menyelamatkan diri ke bukit Danaraja untuk mengatur siasat pembalasan. Peristiwa tersebut dikenal sebagai Retna Kencana *tapa wuda sinjang rambut*.

Pada saat yang bersamaan, Pangeran Hadiwijaya (Adipati Kadipaten Pajang) juga sedang terancam jiwanya karena ulah prajurit Jipang. Hadiwijaya pergi ke bukit Danaraja menemui Retna Kencana guna mengatur siasat untuk membalas perbuatan Harya Penangsang. Pertemuan tersebut menghasilkan kesepakatan bahwa akan dilakukan perang terbuka melawan Jipang. Jipang harus dikeroyok oleh tiga kekuatan yaitu Pajang, Jepara, dan Demak. Siasat tersebut berhasil dengan gugurnya Harya Penangsang dalam perang tanding melawan Sutawijaya. Akhirnya Pajang menjadi negara merdeka. Retna Kencana memproklamasikan Kadipaten Jepara sebagai negara merdeka dan bergelar Ratu Kalinyamat. Mertuanya Tjie Hwio Gwan diangkat sebagai patih dengan gelar Sungging Bandar Duwung. Demang Laksamana abdi setia dari Pangeran Hadiri diangkat sebagai senopati.

Sebagai misi perdana, Demang Laksamana dikirim ke Tumasik bersama negara-negara di Malaysia dan Sumatra untuk mengusir Portugis dari Tumasik. Di saat yang bersamaan para prajurit Jipang yang masih loyal kepada Harya Penangsang melakukan penyerangan dan membuat kekacauan di Kadipaten Jepara. Ratu Kalinyamat segera meminta bantuan kepada Hadiwijaya agar ikut mengendalikan keamanan Jepara. Hadiwijaya mengirimkan pasukan di bawah kepemimpinan senopati puteri yakni Tumenggung Rara Meladi dan Semangkin (istri Hadiwijaya sekaligus anak angkat Ratu Kalinyamat). Jepara kembali aman dan tenteram.

Demang Laksamana gagal mengusir portugis dari Tumasik. Terdapat dua usulan dari dalam istana yakni: satu, Ratu Kalinyamat diharapkan mencopot kedudukan Demang Laksamana karena dianggap

gagal dalam menjalankan misinya. Dua, Ratu Kalinyamat diharapkan menghentikan pembuatan kapal perang, dana dialihkan untuk menundukkan negara-negara lain di Nusantara. Ternyata kedua usulan tersebut ditolak. Ratu Kalinyamat tidak memiliki keinginan untuk menjajah negara-negara tetangga. Ia ingin menguasai laut agar berguna untuk semua bangsa di Nusantara. Ratu Kalinyamat tetap mempertahankan Demang Laksamana sebagai senopati karena berharap dengan kegagalan yang dialami akan mengetahui apa yang perlu diperbaiki.

Gayung bersambut, Ratu Kalinyamat mendapat tawaran dari Sultan Aceh untuk mengusir kembali Portugis di Tumasik. Ratu Kalinyamat langsung menyanggupi dengan mengirim kembali Demang Laksamana disertai armada laut yang lebih kuat.

B. Konsep Humor dalam Lakon Panguwasa Samodra

Sebagaimana telah disebutkan di atas, untuk melihat humor dalam lakon Panguwasa Samodra digunakan teori humor Arthur Berger yang terdiri dari 4 kategori dengan penjelasan sebagai berikut.

Kategori A	Kategori B
<i>Language / The humor is verbal</i>	<i>The humor is ideational</i>
1. <i>Bombast</i> : bicara muluk	12. <i>Irreverent behavior</i> : tidak menghormati standard yang berlaku.
2. <i>Infantilism</i> : bermain dengan bunyi/kata-kata	13. <i>Malicious pleasure</i> : menertawakan kemalangan orang lain
3. <i>Irony</i> : menyatakan makna kebalikan dari makna sebenarnya	

<p>4. <i>Missunderstanding</i>: salah menafsirkan situasi</p> <p>5. <i>Pun</i>: permainan makna kata</p> <p>6. <i>Repartee</i>: mengolok secara verbal</p> <p>7. <i>Ridicule</i>: membuat orang terlihat bodoh verbal dan non verbal</p> <p>8. <i>Sarcams</i>: nada tajam</p> <p>9. <i>Satire</i>: memermalukan suatu hal, tokoh, dll</p> <p>10. <i>Sexual allusion</i>: Menyindir dengan nakal/seksual</p> <p>11. <i>Outwitting</i>: Mengalahkan dengan melontarkan pertanyaan atas pernyataan</p>	<p>14. <i>Absurdity</i>: omong kosong, situasi tidak logis</p> <p>15. <i>Coincidence</i>: kejadian kebetulan dan tak terduga</p> <p>16. <i>Conceptual surprise</i>: mengelabui dengan perubahan konsep yang tak terduga</p> <p>17. <i>Dissapointment</i>: situasi mengarah kekecewaan</p> <p>18. <i>Ignorance</i>: naif, lug, kekanakanakan</p> <p>19. <i>Repetition</i>: pengulangan dari situasi yang sama</p> <p>20. <i>Ridigity</i>: Seseorang yang berfikir konservatif dan tidak fleksibel</p>
<p>Kategori C</p> <p><i>Identity/the humor is existensial</i></p> <p>21. <i>Anthropomorphism</i>: benda/binatang berciri manusia</p> <p>22. <i>Eccentricity</i>: sebuah karakter aneh/menyimpang dari norma</p> <p>23. <i>Embarrassment</i>: Situasi canggung, gelisah, malu</p> <p>24. <i>Grotesque appeareance</i>: penampakan aneh, mengerikan</p> <p>25. <i>Imitation</i>: meniru</p> <p>26. <i>Impersonation</i>: mengambil</p>	<p>Kategori D</p> <p><i>Action/ the humor is phisycal or non verbal</i></p> <p>32. <i>Clownish behavior</i>: membuat gerakan yang kuat menggunakan kaki</p> <p>33. <i>Clumsiness</i>: sikap canggung/ kikuk/kaku</p> <p>34. <i>Chase</i>: mengejar seseorang/ sesuatu</p> <p>35. <i>Exaggeration</i>: bereaksi dengan cara melebih-lebihkan</p>

identitas orang lain	36. <i>Peculiar face</i> : ekspresi wajah lucu/ meringis
27. <i>Parody</i> : meniru gaya/genre	37. <i>Peculiar music</i> : musik yang tidak biasa
28. <i>Scale</i> : objek berukuran sangat besar/kecil	38. <i>Peculiar sound</i> : bunyi tidak biasa seperti di kartun
29. <i>Stereotype</i> : Steriotip/generalisasi	39. <i>Peculiar voice</i> : suara lucu
30. <i>Transformation</i> : mengalami metamorfosa/ mengambil bentuk orang lain	40. <i>Slapstik</i> : lelucon yang kasar secara fisik
31. <i>Visual surprise</i> : perubahan fisik yang tak terduga	41. <i>Speed</i> : berbicara atau bergerak dengan sangat cepat/ lambat

Dari 41 kategori humor di atas, tidak semuanya dapat ditemukan dalam lakon Panguwasa Samodra. Oleh karena itu, untuk menjelaskan jenis-jenis humor yang terdapat dalam lakon ini, akan dibahas secara berurutan adegan per adegan.

Secara umum, struktur pertunjukan ketoprak yang dianggap baku terbagi menjadi tujuh bagian, yaitu adegan *kraton/kadipaten*, adegan taman, adegan *kesatriyan*, adegan *padhepokan*, adegan pedesaan, adegan alun-alun dan *straat* (jalan) (Kayam dkk, 2000: 353). Lakon Panguwasa Samodra terdiri dari 7 adegan yaitu 1. adegan jalan, 2. adegan rumah, 3. adegan bukit Danaraja, 4. adegan keraton Kalinyamat, 5. adegan keraton Pajang, 6. adegan laut, dan 7 adegan keraton Kalinyamat. Struktur pertunjukan lakon Panguwasa Samodra masih mengacu pada struktur pertunjukan ketoprak secara umum, meski terdapat sedikit perbedaan. Dari 7 adegan terdapat 5 adegan yang mengandung unsur

humor yakni adegan 2, 3, 4, 5, dan 6. Kelima adegan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Humor dalam Adegan 2

Adegan 2 lakon Panguwasa Samodra merupakan adegan yang paling didominasi konsep humor. Hampir semua kategori humor bersifat verbal terdapat di dalamnya seperti *bombast*, *irony*, *misunderstanding*, *pun*, *repartee*, *sarcasm*, dan *sexual allusion*. Hal menarik dari lakon ini adalah bahwa dalam satu peristiwa, beberapa konsep humor dapat terjadi secara bersamaan dan bergantian. Adapun penjelasannya terkait konsep humor pada adegan 2 adalah sebagai berikut.

Adegan 2 diawali dengan peristiwa pertengkaran sepasang pengantin baru (Sandi Asma dan Nyi Sakarin) yang baru saja melangsungkan pernikahan. Nyi Sakarin marah karena baru seminggu menikah sudah akan ditinggal suaminya bertugas sebagai prajurit sandi. Karena emosi Nyi Sakarin melemparkan berbagai peralatan dapur seperti dandang, ceret, baskom sebagai bentuk protes kepada suaminya. Walaupun bertengkar, suasana yang terbangun bukan tegang namun justru lucu, seperti tampak pada dialog di bawah ini.

Nyi Sakarin : *Yen ora kebangeten ya sengara nesu! Wiwit mbiyen aku anane ming ngalah lho mas. Yang-yangan, nek jajan sing mbayar aku. Pasok tukon, kabeh srana, thekku! Tek nehke sampeyan, nyoh mas nggo pasok tukon. Aku tombok! Beras sekintal - gedhang sanggan - sandhangan sak pengadeg! Iya ora?! Minggu wingi,*

rabi, ewuh sing ragad aku. Aku tombok satus yuta! Pas ijab, umur sampeyan telung puluh, aku seket, aku tombok rong puluh! Aku kurang ngalah piye?

Sandi Asma : *Tak akoni, aku ki wong lanang sing ora mrantasi, merga anake wong mlarat. Ning bagus, wong nyatane kowe gelem karo aku.*

Nyi Sakarin : *Kaya ngono kuwi bagus?! Aku gelem karo sampeyan ki ming tak nggo tamba kecelik! Timbang tangi turu ora ana menungsa neng sandhingku, aku njur gelem tok pek bojo. Coba aku sabar sedhelet, okeh cak enom sing antri ngepek aku. Mahasiswa sing pengin ngepek aku ki ana papat. Lagi skripsi kabeh, dadi durung klakon nembung wis kedhisikan sampeyan!*

Terjemahan bebas dalam Bahasa Indonesia

Nyi Sakarin : Kalau nggak keterlaluhan tidak mungkin marah! Dari dulu aku selalu mengalah lho Mas. Pacaran, kalau jajan aku yang traktir. *Pasok tukon*, semua sarana, milikku! Aku berikan ke kamu. Ini emas untuk *pasok tukon*. Aku yang bayar! beras satu kuintal - *pisang sanggan* – pakaian lengkap satu pasang ! Iya kan?! Minggu kemarin, menikah, perayaan aku yang membiayai. aku bayar seratus juta! Waktu akad, umurmu tiga puluh, aku lima puluh, aku kelebihan dua puluh. Aku kurang mengalah gimana?

Sandi Asma : Kuakui, aku laki-laki yang tidak bisa diandalkan, karena anak orang miskin. Tapi tampan, kenyataannya kamu mau sama aku.

Nyi Sakarin : Seperti itu tampan?! Aku mau sama kamu hanya untuk menghindari kesendirian! Daripada bangun tidur tidak ada orang di sampingku, aku mau menikah denganmu. Coba aku mau sabar sebentar, banyak anak muda yang ngantri mau denganku. Mahasiswa yang mau menikah denganku ada empat orang. Semua sedang menepuh skripsi, jadi belum sempat meminang sudah keduluan kamu!

Dialog di atas adalah humor *bombast* (bicara muluk) Nyi Sakarin tentang pengorbanan yang telah dilakukan untuk menikah dengan Sandi Asma. Pengorbanan tersebut berupa pengorbanan batin dan juga pengorbanan materi yang semua itu tidak sebanding dengan hasil yang didapat setelah menikah. Sementara Sandi Asma lebih banyak memunculkan humor *irony*, dimana kata-kata yang diucapkan tidak sesuai dengan kenyataan sebenarnya. Sandi Asma merasa bangga memiliki istri yang terampil, pandai mencari uang, masih muda, dan cantik. Walaupun istrinya terampil dan pandai mencari uang, tetapi kenyataannya umurnya lebih tua 20 tahun dan tidak cantik. Hal ini membuat Nyi Sakarin sangat khawatir Sandi Asma akan meninggalkan dirinya jika bertemu banyak wanita muda di luar rumah. Saking posesifnya, melahirkan situasi yang tidak logis (*absurd*) saat dia minta suaminya berhenti dari pekerjaannya sebagai prajurit sandi dan tinggal di

rumah. Nyi Sakarin yang akan bekerja mencari rejeki sedangkan Sandi Asma cukup di rumah mengerjakan urusan dapur, sumur, dan kasur (*olah-olah, asah-asah, umbah-umbah lan mlumah*). Sebuah pertukaran posisi yang dalam konsep masyarakat Jawa tabu untuk dilakukan, namun menjadi lumrah dalam konteks humor.

Humor misunderstanding (salah menafsirkan situasi) muncul dalam pembicaraan yang dilakukan oleh Sandi Asma dan Sandi karya saat membahas tugasnya sebagai prajurit telik sandi yang harus menjaga Retna Kencana. Ritual *tapa wuda* yang dijalani Retna Kencana ditafsir dengan sangat berbeda dari kenyataan yang terjadi. Sandi Karya memaknai *tapa wuda* dari kata *tapa* yang berarti *nulungi* (menolong) *wuda* berarti *ben diinjen*, jadi *tapa wuda* bermakna membantu orang-orang yang suka mengintip, memberi kesempatan bagi yang ingin mengintip. Penafsiran situasi yang lucu dan mengada-ada. Salah tafsir terhadap ritual *tapa wuda* yang dilakukan oleh Retna Kencana ternyata tidak hanya terjadi pada Sandi Asma dan Sandi Karya. Bahkan tokoh sebesar Hadiwijaya (Adipati Pajang) juga memiliki persepsi yang sama tentang *tapa wuda* yang dilakukan Retna Kencana (Adegan 3).

Konsep humor yang muncul secara bersamaan berupa *sarkas* (kata-kata tajam) dibarengi dengan *slapstick* (gerakan fisik yang kasar) ketika Nyi Sakarin melempar perabotan rumah ke arah Sandi Asma dan Sandi Karya kemudian muncul membawa *bendho* (parang) dan berkata: “*wani mangkat, mati!!!*”. Sandi Karya mencoba menengahi pertikaian antara Sandi Asma dan Nyi Sakarin. Namun sayang, bukan menyelesaikan masalah justru semakin memperkeruh suasana karena secara sengaja dia

melakukan *repartee* (mengolok-olok) kepada Nyi Sakarin. Terlihat pada dialog di bawah ini.

Sandi Karya : *Dik Sakarin... sabar dhisik. Aku ming guyon. Ora klakon prajurit kok nginjen wong adus.*

Nyi Sakarin : *Ora sah nutupi. Iki bojoku. Mangkat apa ora, gumantung aku. Nek ora tak lilani mangkat kok nekat, mati!!!. Aku ki bakul iwak sapi. Kulina mbeleh kebo mbeleh sapi. Nek ming dikon mbeleh uwong ming sak wedhus prucul ngene iki, isih saguh! Mangkata nek kepingin mati!*

Sandi Asma : *Ngerti bojoku nesu kok sampeyan ndadak omong bab wong wedok wuda ta kang, lha aku sing cilaka.*

Sandi Karya : *Lehku wani omong, sebabe kowe wingi kandha jare bojomu ki budheg...*

Nyi Sakarin : *Bojo kula omong ngoten niku? Ayo blaka, tak kekrek lembene!*

Sandi Asma : *Kang, sampeyan ngampiri nyambut gawe apa arep mateni aku ta?!*

Nyi Sakarin : *Sampeyan ngerti, kula niki tegelan. Napa klakon kula mateni wong loro?*

Sandi Karya : *Mengko dhisik, tak blaka... Bojomu wingi le ngrasani apik... Kang Karya, lehku duwe bojo kepeneran tenan, lencir kuning, ayu kaya widadari tur enom.*

Nyi Sakarin : *Ngapusi!!! Kula pun tau mbeleh sapi gedhene ping papate awak sampeyan. Nek kula ming mbeleh wong*

*kaya sampeyan, aku isih saguh... Bojo kula ngonekke
kula budheg, bener napa mboten?!!!*

Sandi Karya : *Ya... ya... aku jujur... nek aku jujur ora dibeleh lho!
Bojomu ora ngonekke kowe budheg, ora... Wingi
bojomu ming kandha alon-alon... kang aja kaget, bojoku
ki wis tuwa, ala, kupinge bosok*

Terjemahan bebas dalam Bahasa Indonesia

Sandi Karya : Dik Sakarin... sabar dulu. Aku hanya bercanda. Tidak mungkin terjadi prajurit mengintip orang mandi.

Nyi Sakarin : Tidak usah ditutupi. Ini suamiku. Berangkat atau tidak, tergantung padaku. Kalau tidak diijinkan kok nekat berangkat, mati!!!. Aku ini penjual daging sapi. Terbiasa menyembelih kerbau dan sapi. Kalau disuruh menyembelih manusia sebesar bayi kambing seperti ini, masih sanggup! Silahkan berangkat kalau ingin mati!

Sandi Asma : Sudah tahu kalau istriku marah kok malah bicara tentang wanita telanjang ta kang, lha aku yang celaka.

Sandi Karya : Aku berani bicara, sebab kemarin kamu bilang katanya istrimu tuli...

Nyi Sakarin : Suamiku bilang begitu? Ayo jujur, tak sobek bibirmu!”

Sandi Asma : Kang, Kakang itu ngajak kerja atau mau membunuh ta?!

Nyi Sakarin : Kamu tahu, aku ini kejam. Apa mungkin aku membunuh dua orang sekaligus?

Sandi Karya : Nanti dulu, aku mau jujur... Suamimu kemarin membicarakan kamu dengan baik....Kang Karya, Aku merasa beruntung memiliki istri yang pas, kuning langsing, cantik seperti bidadari dan masih muda lagi.

Nyi Sakarin : Bohong!!! Aku pernah menyembelih sapi yang besarnya empat kali lipat tubuhmu. Kalau hanya menyembelih manusia seperti Kakang, masih sanggup... Suamiku bilang kalau aku tuli, benar atau tidak?!!!

Sandi Karya : Ya... ya... aku akan jujur... Kalau jujur jangan disembelih lho! Suamimu tidak bilang kalau kamu tuli, tidak... Kemarin suamimu bilang pelan-pelan... Kang jangan terkejut, istriku sudah tua, jelek, telinganya busuk

Terjadi kejar-kejaran (*chase*) antara Nyi Sakarin dan Sandi Asma. Sandi Asma yang ketakutan berlindung di balik tubuh Sandi Karya. Panji Lanang, lurah prajurit sandi yang bermaksud meleraikan tak kuasa menghadapi amarah Nyi Sakarin. Panji Lanang mengambil tiga buah tombak. Panji Lanang memegang satu tombak, sedangkan ke dua tombak lainnya dilemparkan ke arah Sandi Asma dan Sandi Karya. Ketiga prajurit sandi masing-masing memegang satu tombak dan langsung mengarahkan tombaknya pada Nyi Sakarin hingga membuatnya menjadi ketakutan.

Peristiwa selanjutnya adalah humor yang bersifat naïf dan kekanak-kanakan (*ignorance*) dimana mereka secara bersamaan meletakkan tombak atau parangnya. Pada saat Panji Lanang, Sandi Asma dan Sandi Karya mengambil tombaknya secara bersamaan, saat itu pula Nyi Sakarin

mengambil parang. Ketika mereka meletakkan tombak di tanah, Nyi Sakarin juga melakukan hal yang sama. Adegan ini terasa sangat lucu karena terjadi pengulangan dari situasi yang sama (*repetition*) secara berulang kali. Kelucuan semakin terasa ketika dilanjutkan humor permainan makna kata (*pun*). Baik Panji Lanang maupun Nyi Sakarin tidak pernah merasa takut dengan senjata yang dipegang oleh mereka masing-masing. Mereka sangat tahu bahwa kedua senjata itu baik tombak maupun parang hanyalah senjata mainan, tidak tajam, dan terbuat dari kayu.

Humor *repetition* berupa pelemparan perabot rumah tangga juga terulang lagi pada akhir adegan 2. Jika di awal adegan yang melemparkan perabot dapur adalah Nyi Sakarin, maka di akhir adegan 2 yang melemparkan perabot dapur adalah Sandi Asma. Hal ini dipicu oleh peristiwa Nyi Sakarin yang akan dititipkan di Rumah Demang Laksamana merasa takut untuk tidur sendiri. Oleh karena itu, selama ditinggal suaminya bertugas Nyi Sakarin minta kepada Ki Demang untuk menemani tidur. Mendengar pembicaraan tersebut Sandi Asma marah dan melempari Nyi Sakarin dengan perabot rumah tangga.

2. Humor pada Adegan 3

Adegan 3 menceritakan tentang pertemuan antara Retna Kencana dan Adipati Pajang Pangeran Hadiwijaya di Bukit Danaraja. Hadiwijaya bermaksud menemui Retna Kencana untuk membicarakan tentang strategi mengalahkan Harya Penangsang. Peristiwa pertemuan yang terjadi antara Hadiwijaya dan Retna Kencana melahirkan humor yang berupa verbal dan non verbal. Pada pertemuan tersebut Hadiwijaya tampak dalam situasi malu (*embarrassment*) sehingga sikapnya menjadi canggung

dan kikuk (*clumsiness*). Hadiwijaya selalu membalikkan badan dan tidak mau bertatap muka langsung karena mengira Retna Kencana betul-betul *wuda* (tanpa busana).

Suasana lucu kembali hadir dengan kemunculan tokoh Semangkin (keponakan Retna Kencana). Hadiwijaya jatuh hati dengan kecantikan, kecerdasan, dan sifat Semangkin yang ceplas-ceplos. Di sini penulis naskah merangkai kejadian yang berupa peniruan (*imitasi*). Hadiwijaya meniru tindakan dan kata-kata yang disampaikan oleh Semangkin berkaitan dengan saudara kembarnya yang tidak dimunculkan di panggung dengan alasan “agar tidak menambah jumlah pemain”. Hadiwijaya juga melakukan hal yang sama saat menjawab pertanyaan Semangkin tentang keberadaan para abdi yang mendampinginya.

3. Humor Adegan 4

Panji Lanang, Sandi Karya, dan Sandi Asma akan pergi menunaikan tugas. Nyi Sakarin menangisi kepergian suaminya. Sandi Asma mencoba membujuk dan menenangkan istrinya. Perpisahan yang seharusnya sedih, malah menjadi humor karena dialog kedua tokoh tersebut adalah syair lagu Banyu Langit ciptaan Alm. Didi Kempot. Peristiwa selanjutnya adalah perpisahan antara Sandi Asma dan Nyi Sakarin. Saat Sandi Asma hendak memeluk istrinya, Sandi Karya datang mengajak segera pergi. Nyi Sakarin marah dan mengusir Sandi Karya. Nyi Sakarin dengan berlebih-lebihan (*exaggeration*) minta untuk dicium sebagai tanda cinta. Humor situasi terjadi ketika Sandi Asma mengajak Nyi Sakarin mojok di tempat yang tersembunyi agar tidak diintip Sandi Karya. Belum sempat memenuhi keinginan istrinya, Sandi Asma sudah ditarik Panji Lanang untuk dibawa pergi. Namun

lagi-lagi Sandi Asma berontak dan melepaskan tangannya, lalu berlari menggandeng tangan istrinya keluar panggung. Tak lama kemudian Sandi Asma muncul lagi sambil membetulkan bajunya dan mengajak Panji Lanang segera pergi.

4. Humor Adegan 5

Humor dalam adegan ini terjadi saat Patih Sungging Badar Dhuwung (Tjie Hwio Gwan) dan Hadiwijaya sedang membicarakan tentang kehebatan Senopati perang perempuan bernama Tumenggung Rara Meladi. Sungging Badar Dhuwung adalah seorang duda yang sedang membutuhkan seorang istri untuk menjadi pendamping hidupnya. Ia bermaksud melamar Tumenggung Rara Meladi yang terampil dan mempuni dalam segala hal untuk melayani dirinya. Sungging Badar Dhuwung mengaku sebagai *lelananging jagad, lancuring bawana*. Rara Meladi menolak lamaran tersebut dan menganggapnya sebagai laki-laki tua yang tidak tahu diri, sudah bau tanah, belum sempat berbuat apa-apa sudah keburu mati. Sebagai pejantan Tangguh, Sungging Badar Dhuwung tidak terima dengan hinaan dari Rara Meladi dan menantang untuk membuktikan hal tersebut. Disinilah, penulis naskah menggunakan konsep humor *sexual allusion* (menyindir dengan nakal) untuk menciptakan humor dalam adegan 5. Selain itu, penulis naskah juga memunculkan sisi *absurd* tokoh Sungging Bandar Dhuwung. Patih Sungging Bandar Dhuwung yang seharusnya menjadi orang pertama maju ke medan perang, justru menjadi seksi konsumsi yang tugasnya menyediakan makan untuk para prajurit.

5. Humor Adegan 6

Konsep humor *conceptual surprise* yakni mengelabui dengan konsep yang tak terduga digunakan oleh penulis naskah untuk memunculkan humor di adegan 6. Soreng Rana dan Soreng Pati dua orang perusuh berasal dari Jipang sedang menyamar sebagai rakyat biasa untuk mengelabui mangsanya. Soreng Pati berpura-pura sebagai bapak yang sedang sakit keras, dan Soreng Rana menjadi anaknya. Mereka bertemu dengan Tumengung Samirana yang juga sedang menyamar sebagai pedagang. Hal tak terduga muncul saat Soreng Rana secara dramatis mengarang cerita tentang bapaknya yang sakit akibat *kualat* kepada dirinya. Bagi logika umum tidak masuk akal jika ada orang tua *kualat* kepada anaknya, namun melalui Soreng Rana penulis naskah berusaha menjelaskan fenomena tersebut menjadi nalar. Sejak kecil bapaknya sangat nakal. Kakeknya menjadi korban kenakalannya karena didorong ke sumur, sakit, dan akhirnya meninggal dunia. Ketika besar, ayahnya menikah dengan ibunya hingga lahirlah Soreng Rana. Ternyata, ibunya sangat menderita karena sering mendapatkan KDRT dari bapaknya. Akhirnya Soreng Rana menjadi anak piatu. Kemudian bapaknya memutuskan untuk menikah lagi dengan gadis desa bernama Winih yang tak lain adalah kekasih dari Soreng Rana anaknya sendiri. Pernikahan tersebut terpaksa dilakukan karena Pak Trubus (bapaknya Winih) terlilit hutang. Ayah Soreng Rana bersedia membayar semua hutang tersebut asal Winih bersedia menjadi istrinya. Pernikahan terjadi secara kilat, *esuk ijab, awan minggat, let setahun mulih njaluk pegat*. Setelah menjadi janda, Winih menemui Soreng Rana dan mengajaknya untuk menikah. Soreng Rana menolak dengan alasan

tidak mungkin menikah dengan ibu tiri mantan istri bapaknya. Winih tidak kekurangan akal, dia kemudian menikahi Raceng, seorang laki-laki yang bertingkah seperti perempuan. Raceng juga mendapat julukan Joko Arum karena kemana-mana selalu memakai parfum dan memakai bedak. Pernikahan kilat itupun berakhir sudah. Setelah bercerai dengan Raceng, Soreng Rana bersedia menikah dengan Winih. Soreng Rana mau menikah dengan alasan Winih bukan lagi mantan ibu tirinya, namun dia sudah menjadi jandanya Raceng sehingga dia tidak merasa berdosa. Sakit yang diderita bapaknya adalah karma yang harus dijalani akibat perbuatan yang dilakukan bapaknya kepada dirinya di masa lalu.

Permainan makna kata (*pun*) terlihat dalam pemberian nama tokoh yang dipakai oleh Soreng Rana untuk mengelabui Tumenggung Samirana. Soreng Rana mengaku terlahir sebagai anak kembar tiga bernama Radi Rana (dia sendiri), Radi Riki (perempuan), dan Radi Tebih (meninggal). Nama-nama tersebut dalam bahasa Jawa berarti sedikit kesana, sedikit kesini, dan sedikit jauh.

SIMPULAN

Grup Ketoprak Tjonthong dari Yogyakarta merupakan grup ketoprak yang menggunakan humor sebagai identitas pertunjukannya. Idiom humor dipilih agar tema dan pesan tentang fenomena sosial yang dibahas dalam pertunjukan sampai kepada penonton dengan penyampaian yang lucu, menyenangkan dan menghibur.

Penggunaan konsep humor dalam lakon Panguwasa Samodra dapat dilihat pada hampir semua adegan. Dari 7 adegan yang terdapat

di lakon tersebut, 5 di antaranya banyak mengandung konsep humor yaitu adegan 2, 3, 4, 5, dan 6. Dari ke 41 konsep humor yang dicetuskan oleh Arthur Berger terdapat 16 konsep humor yang dapat ditemukan dalam lakon Panguwasa Samodra. Di antaranya *bombast*, *irony*, *misunderstanding*, *pun*, *repartee*, *sarcasm*, dan *sexual allusion* yang berkaitan dengan verbal. Konsep *conceptual surprise*, *absurd*, *repetition* dan *ignorance* sebagai implementasi humor sebagai hasil pemikiran juga dapat ditemukan di lakon tersebut. Di samping itu, juga dapat ditemukan konsep *embarrassment* dan *imitation* dalam konteks humor sebagai identitas diri. Berkaitan dengan tindakan fisik yang berupa gerak dan ekspresi beberapa konsep humor yang dapat ditemukan adalah *clumsiness*, *chase*, dan *exaggeration*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, Sicilia. 2013. “Konsep-Konsep Humor dalam Program Komedi di Televisi Swasta Nasional Indonesia” dalam *E-Komunikasi* jurnal program Studi Ilmu Komunikasi volume 1 nomor 1, P. 1-11. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Kayam, Umar, dkk. 2000. “Pertunjukan Rakyat Tradisional Jawa dan Perubahan” dalam Heddy Shri Ahimsa Putra, ed. *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta: Galang Press.
- Maulana, Alif. 2016. “Kethoprak Conthong Yogyakarta dalam Lakon Lampor Kajian Bentuk dan Fungsi Pertunjukan” Skripsi untuk memenuhi persyaratan S-1 pada Program Studi Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
- Rahmanadji, Didik. 2007. “Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor” dalam *Bahasa dan Seni* jurnal Fakultas Sastra tahun 35 no 2, p.215-221. Jakarta: UM.
- Setyawan, Bagus Wahyu dan Kundharu Saddono. 2019. “Akulturasi Budaya Islam-Jawa dalam Pementasan Kesenian Ketoprak” dalam *Dance & Theater Review* jurnal tari, teater, dan wayang volume 2 nomor 1, p. 25-34. Yogyakarta: Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.

Soemanto, Subakdi. 1997. "Ketoprak Masa Kini: Kung-fu dan Gerrr?", dalam Lephen Purwaraharja dan Bondan Nusantara, ed. *Ketoprak Orde Baru*.

Yudiaryani, Wahid Nurcahyono, dan Silvia Anggreni Purba. 2019. "Strategi Penguatan Kreativitas Seniman Ketoprak DIY tahun 1999 hingga tahun 2009" dalam *Dance & Theater Review* jurnal tari, teater, dan wayang volume 2 nomor 2, p. 94-105. Yogyakarta: Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retno Dwi Intarti, S.Sn., M.A.
NIP : 19730903 199903 2 001
Pangkat/Golongan : Penata, III/C
Jabatan Fungsional : Lektor
Instansi : Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tulisan saya dengan judul "Konsep Humor Ketoprak Tjonthong" belum pernah dipublikasikan di media lain dan bukan plagiarisme.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 12 Oktober 2020
Yang menyatakan,



Retno Dwi Intarti, S.Sn., M.A.
NIP 19730903 199903 2 001

IDIOM MUSIK TRADISI JAWA DALAM KARYA MUSIK SLAMET ABDUL SJUKUR YANG BERJUDUL “SVARA”

Maria Octavia Rosiana Dewi

Program Studi Penciptaan Musik, FSP, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta,
Jalan Parangtritis km 6,5, Sewon, Bantul, DIY, 55188, Indonesia
Email: vieoct@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang proses pembuatan karya Slamet Abdul Sjukur yang berjudul “Svara”, sehingga dapat ditemukan adanya penggunaan idiom musik tradisi Jawa di dalamnya. Tujuan lainnya adalah untuk meneliti proses dan konsep kreatif Slamet Abdul Sjukur, dalam upaya untuk memadukan idiom-idiom musik Jawa pada karya musik tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan multidisiplin yang bersifat deskriptif. Latar belakang proses pembuatan karya musik “Svara” adalah berdasarkan dari salah satu prinsip kreativitas Slamet Abdul Sjukur yaitu berpijak pada apa yang telah dijalani dan dialami, tanpa perlu meninggalkan warisan tradisi dan budaya yang dimiliki, yakni budaya Jawa.. Slamet Abdul Sjukur mengolah pola-pola melodi yang berdasar pada titi laras atau nada gamelan Jawa, yakni Slendro dan Pelog, pada karya musik “Svara”. Karakter gamelan Jawa yang bersifat lambat, tenang dan tetap atau konstan, juga ditunjukkan pada setiap bagian karya. Meski berpijak pada suatu unsur musik tradisi, namun Slamet Abdul Sjukur tetap

mengedepankan kreativitas pribadinya secara lebih bebas, agar dapat tercapai tujuan utama serta eksistensi karya musiknya, dengan memiliki ciri khas karya music yang baru.

Kata kunci: Idiom musik tradisi Jawa, Slamet Abdul Sjukur, Svara,

ABSTRACT

This research aims to know about the background of the process of making Slamet Abdul Sjukur's works, "Svara", that can be found the use of idioms of Javanese traditional music in it. The other goal is to examine the creative processes and concepts of Slamet Abdul Sjukur, in an effort to fuse the Javanese musical idioms of that musical work. The research using qualitative research methods with a multidisciplinary approach that is descriptive. The background of the process of making "Svara" is one of Slamet Abdul Sjukur's principles, which is based on what he has lived and experienced, without the need to leave traditions and cultural heritage, the Javanese culture. In the "Svara", the processes of melodic patterns based on the pitch or Javanese gamelan tones, Slendro and Pelog. The Javanese gamelan characters that move slowly, quietly and steadily or constantly, are also completed in each part of the work. Although based on several musical traditions, Slamet Abdul Sjukur still prioritizes his personal creativity, in order to obtain the main purpose and existence of his musical work, with which has the characteristics of new musical works.

Keywords: Javanese traditional music idioms, Slamet Abdul Sjukur, Svara

PENDAHULUAN

Pengaruh musik barat dalam perkembangan musik di seluruh dunia sangat besar. Keberadaan dan eksistensi musik barat masih sangat kuat pengaruhnya di berbagai negara hingga saat ini, namun di balik itu, keberadaan musik timur sudah mulai diakui dan mulai memiliki pengaruh yang cukup besar dalam perkembangan musik dunia.

Secara teoritis, dalam suatu komposisi musik, terdapat unsur musik barat dan musik timur dianggap tidak dapat bertemu dan menyatu. Hal itu bisa dilihat dari unsur diatonis dalam musik barat dan pentatonis dalam musik timur. Jika penggabungan kedua unsur musik yang berbeda tersebut dilakukan, maka akan terjadi adanya sebuah kompromi sebagai solusi dalam mengatasi perbedaan yang terjadi (Santosa, 2004:15).

Dibalik kontradiksi dan perbedaan yang terjadi diatas, terdapat beberapa unsur-unsur musik lain dalam keduanya yang bisa menyatu apabila digabungkan. Sebagai contoh adalah unsur kontrapung, instrumen dan sebagainya. Penggabungan unsur-unsur musik barat dan musik timur tersebut telah menghasilkan sebuah jenis karya musik yang baru.

Di Indonesia, pertemuan dua unsur budaya, yakni budaya musik tradisi Indonesia dan budaya musik barat, muncul pada awal abad ke-20, sebagai akibat dari adanya nasionalisme Indonesia (Hardjana, 1998:121). Pertemuan dua budaya tersebut memberikan warna musik yang baru, sehingga banyak komposer yang mencoba bereksplorasi serta melakukan kegiatan eksperimental dengan mengkolaborasikan dua kebudayaan ini (Mack, 2004:47).

Pengaruh musik barat dalam perkembangan musik di seluruh dunia sangat besar. Keberadaan dan eksistensi musik barat masih sangat kuat

pengaruhnya di berbagai negara hingga saat ini, namun di balik itu, keberadaan musik timur sudah mulai diakui dan mulai memiliki pengaruh yang cukup besar dalam perkembangan musik dunia.

Secara teoritis, dalam suatu komposisi musik, terdapat unsur musik barat dan musik timur dianggap tidak dapat bertemu dan menyatu. Hal itu bisa dilihat dari unsur diatonis dalam musik barat dan pentatonis dalam musik timur. Jika penggabungan kedua unsur musik yang berbeda tersebut dilakukan, maka akan terjadi adanya sebuah kompromi sebagai solusi dalam mengatasi perbedaan yang terjadi (Santosa, 2004:15).

Dibalik kontradiksi dan perbedaan yang terjadi diatas, terdapat beberapa unsur-unsur musik lain dalam keduanya yang bisa menyatu apabila digabungkan. Sebagai contoh adalah unsur kontrapung, instrumen dan sebagainya. Penggabungan unsur-unsur musik barat dan musik timur tersebut telah menghasilkan sebuah jenis karya musik yang baru.

Di Indonesia, pertemuan dua unsur budaya, yakni budaya musik tradisi Indonesia dan budaya musik barat, muncul pada awal abad ke-20, sebagai akibat dari adanya nasionalisme Indonesia (Hardjana, 1998:121). Pertemuan dua budaya tersebut memberikan warna musik yang baru, sehingga banyak komposer yang mencoba bereksplorasi serta melakukan kegiatan eksperimental dengan mengkolaborasikan dua kebudayaan ini (Mack, 2004:47).

Salah satunya adalah Slamet Abdul Sjukur, seorang komposer besar Indonesia yang memiliki pengaruh yang cukup besar dalam perkembangan musik baru Indonesia. Dalam menuangkan kreativitas pada karya-karya musik barunya, Slamet Abdul Sjukur banyak membuat karya yang berdasarkan dari estetika percampuran budaya

timur dan barat. Hal tersebut kemungkinan besar dikarenakan adanya pengaruh latar belakang keluarga yang sangat kental dengan tradisi budaya Jawa dan juga pengalaman pendidikan formal musik barat yang dilalui selama 14 tahun di Paris, Perancis.

Proses pembuatan karya musik Slamet Abdul Sjukur yang melibatkan idiom musik tradisi Jawa menjadi sesuatu yang menarik untuk diteliti, dengan sebelumnya dilakukan pemilihan sampel salah satu karya yang berjudul “Svara”. Selama proses kajian pada proses pembuatan karya, maka dapat dilihat pula mengenai kreativitas Slamet Abdul Sjukur dalam upaya peleburan idiom musik tradisi Jawa pada karya musik “Svara”.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Kreativitas Musikal

Suatu kreativitas dipengaruhi oleh empat unsur penting. Unsur yang pertama adalah proses, merupakan unsur paling penting. Unsur kedua adalah produk, yang berkaitan dengan hasil dari proses kreatif. Unsur kreatif yang ketiga adalah *person* atau pribadi yang menjadi subyek utama dalam proses kreatif. Unsur yang keempat adalah *place* atau tempat, yang berhubungan dengan budaya dan lingkungan tempat dimana *person* tersebut berada (Mazzola, Park, & Thalmann, 2011:141). Menurut Galton, James, Freud, dan Maslow, lingkungan memiliki pengaruh terbesar pada potensi kreatif seseorang (Mazzola et al., 2011:142). Selain lingkungan, William James berpendapat bahwa latar belakang pendidikan seseorang juga memiliki pengaruh terbesar pada kreativitas yang dimiliki.

Sebuah proses kreativitas dalam pembuatan karya musik sewajarnya dibuat dengan berbagai pertimbangan musikal, dan tetap melibatkan daya kreativitas sang komposer, sehingga pengetahuan musik yang cukup bagi komposer dalam berkarya sangat diperlukan (B. Koapaha, 2013:29) . Di balik itu semua, harus disadari bahwa setiap manusia memiliki tingkat pemahaman dan daya imajinasi yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut tergantung pada latar belakang serta proses kreatifnya, sehingga pencapaian kreativitas dari setiap komposer pasti tidak akan sama (Warsana, 2012:79).

Dalam proses kreatif pembuatan karya musik, faktor ekstra musikal adalah merupakan suatu rangsangan terhadap munculnya reaksi dari hasil pengamatan sebuah obyek, sehingga dapat memberikan inspirasi dalam menghasilkan sebuah karya. Pengolahan yang sesuai dengan tujuan akan membantu terwujudnya karya sehingga tujuan dan pesan yang ingin disampaikan oleh komposer dalam karyanya dapat tercapai (Sitompul, 2017:18).

2. Idiom Musik Tradisi Jawa Dalam Konsep Musik Barat

Penggunaan idiom musik tradisi dalam musik barat, sudah mulai muncul sekitar akhir abad ke 19, dengan adanya kolonialisme pada saat itu. Suatu perayaan besar dalam rangka memperingati 100 tahun revolusi Perancis sekaligus peresmian menara Eiffel dan acara Eksposisi Universal atau *L'Exposition Universelle* pada tahun 1889, menjadi salah satu peristiwa penting yang mendasari munculnya penggunaan idiom musik timur dalam musik barat.

Pengaruh dari budaya musik timur ternyata mampu membuahkan karya-karya yang merupakan percampuran musik timur dan musik

barat. Percampuran budaya musik tersebut berhubungan juga dengan penggunaan materi dalam pembuatan karya musik. Materi yang digunakan antara lain tangganada yang tidak sempurna, seperti pentatonik, dan juga percampuran instrumen yang kaya dengan tetabuhan, seperti gamelan dan juga instrumen gesek, seperti rebab (B.Santosa, 2004:8).

Gamelan sebagai musik tradisi Jawa adalah suatu produk budaya yang merupakan wujud dari ide, gagasan, atau perilaku masyarakat yang dituangkan dalam salah satu unsur budaya. Musik gamelan Jawa secara riil merupakan bunyi yang juga diorganisir dengan menggunakan elemen dasar berupa pitch (melodi), irama (tempo), timbre dan dinamika (Djohan, 2008:27).

Gamelan Jawa dibagi menjadi dua jenis yaitu Slendro dan Pelog. Pembagian dua jenis tersebut berdasarkan laras atau tuning yang dimiliki. Laras adalah merupakan susunan nada-nada yang memiliki tinggi rendah dan interval tertentu. Laras Slendro terdiri nada: C (do) – D (re) – E (mi) – G (sol) – A (la) – C' (do') Tanpa F (fa) dan B (si). Laras Pelog terdiri dari nada C (do) – D (re) – E (mi) – **F (fa)** – G (sol) – A (la) – **B (si)** (Iswantoro, 2017:138). Dua nada yang berbeda pada laras pelog dapat disebut juga sebagai nada pemanis, dalam artian sebagai nada-nada yang jarang disajikan sebagai tonika dalam wilayah pathet yang berbeda (Gunawan, 2014:6).

Musik gamelan Jawa pada perkembangannya terus berubah. Musik gamelan jawa berkembang seiring dengan kapasitas dan kreativitas seniman Laras gamelan, slendro dan pelog, maupun gamelan itu sendiri dapat dijadikan sebagai perangsang komposer untuk mengadakan eksperimen bagi perkembangan kreativitasnya (Karbita,2017:167) .

Penggunaan idiom musik gamelan sebagai ikon dari musik tradisi Jawa dalam suatu konsep karya musik barat, memiliki tendensi, yaitu sebagai suatu keinginan komposer akan adanya eksperimen bahasa dan komposisi musik baru. Hal tersebut bisa terlihat pada eksperimen yang dilakukan oleh komposer-komposer barat yang lain menjelang pertengahan abad ke-20 terhadap obyek, konsep, teknik dan estetika di luar budaya barat.

3. Komposisi Musik Baru

Komposisi musik baru adalah suatu istilah yang menjelaskan tentang konsep penciptaan karya musik yang memiliki sifat kekinian (Supiarsa, 2016:31). Sifat dari suatu komposisi musik baru tidak terikat, karena komposisi musik baru merupakan karya seni yang lahir dari suatu wawasan pribadi, sehingga timbul suatu keunikan yang muncul dari kondisi yang dapat berubah setiap saat (Sedyawati, 1981:59).

Terdapat beberapa gaya penciptaan musik baru, seperti progresi harmoni yang baru, teknik dua belas nada, penggunaan *cluster*, politonalitas, eksplorasi interval nada, dan beberapa unsur yang mewarnai gaya komposisi musik baru, seperti pencarian teknik baru dalam memainkan instrumen, pencarian kemungkinan dalam tanda meter dan pola-pola irama (Pasaribu, 2005:188).

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui latar belakang dari pembuatan karya musik Slamet Abdul Sjukur yang berjudul “Svara”, dan juga gambaran proses kreatif yang dilakukan pada karya musik tersebut. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberi wawasan melalui

analisis dan kajian tentang kreativitas dan konsep berpikir Slamet Abdul Sjukur dalam pembuatan karya musik “Svara”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif secara deskriptif dan menggunakan pendekatan multidisiplin. Penelitian yang bersifat kualitatif berkaitan dengan fenomena kualitatif, yang berkaitan dengan cara berpikir dan alasan perilaku seseorang dalam melakukan sesuatu (Khotari, 2004: 3). Di dalam penelitian kualitatif terdapat suatu upaya interpretasi terhadap peristiwa sosial budaya menurut pandangan orang atau subyek penelitian. Interpretasi tersebut berdasarkan pada suatu observasi alamiah (Creswell, 1998: 15).

Salah satu observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan klasifikasi pada karya-karya musik Slamet Abdul Sjukur. Dari hasil klasifikasi, kemudian dipilih karya musik yang berjudul “Svara”. Pemilihan tersebut dilakukan secara acak dan berdasarkan pengamatan adanya indikasi penggunaan idiom tradisi yang terlihat dengan adanya penggunaan pola melodi pentatonik di dalam notasi karya.

PEMBAHASAN

Sebagai komposer Indonesia yang banyak membuat karya musik baru, Slamet Abdul Sjukur selalu memiliki prinsip tidak akan meninggalkan identitas budaya yang dimiliki, meskipun latar belakang pendidikan musiknya dari pendidikan musik barat. Salah satu hal yang dilakukan dalam proses pembuatan karya adalah dengan menggunakan

idiom musik tradisi di dalamnya, namun dengan cara kerja atau kreativitas karya musik yang sesuai dengan daya kreatifnya saat itu.

Karya musik “Svara” diciptakan oleh Slamet Abdul Sjukur pada tahun 1979 di Paris, Perancis. Karya tersebut dibuat sebagai persembahan untuk anak lelakinya yang bernama Svara. Selain itu, karya tersebut juga dipersembahkan bagi Renaud Gagneux, seorang komponis asal Perancis yang juga murid dari Henry Dutileux, guru komposisi Slamet Abdul Sjukur semasa mengenyam pendidikan tinggi di Paris, Perancis. (Wawancara dengan Slamet Abdul Sjukur melalui email tanggal 14 Oktober 2008)

Pada awalnya karya tersebut dibuat untuk instrumen Carillon, namun kemudian oleh Slamet Abdul Sjukur disempurnakan kembali dan dibuat dalam versi yang ditujukan untuk instrumen Piano. Pada versi untuk instrumen Carillon, karya tersebut dibuat dengan menggunakan bagian improvisasi, dan ketika dibuat dalam versi solo piano, karya musik tersebut dibuat tanpa menggunakan improvisasi dengan durasi 17 menit 25 detik. Karya dalam versi solo piano tersebut sudah dimainkan oleh beberapa pianis, antara lain: Ananda Sukarlan, Yuji Takahashi, Schleiermacher dan John de Paris.

Karya musik “Svara” dibuat oleh Slamet Abdul Sjukur dengan menggunakan tempo awal yang sangat lengang dan sangat lambat ($\text{♩} = 46$) dalam birama $9/4$. Gambaran suasana sunyi cukup jelas dituliskan oleh Slamet Abdul Sjukur pada bagian permulaan notasi di birama awal, yaitu hening diikuti tanda G.P (*General Pause*) dan *intensely silent*.

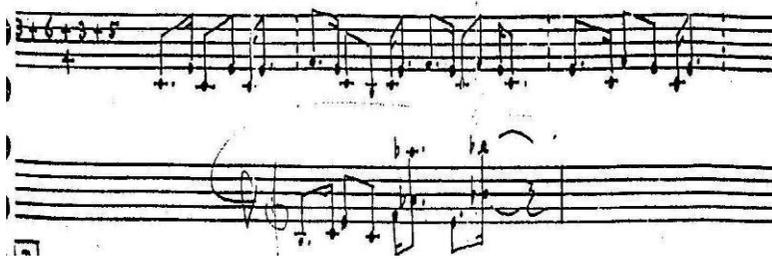
Nada C# muncul mengawali melodi pada birama kedua dalam hitungan ¼ atau 1 ketukan secara lambat namun konstan sampai pada hitungan ke delapan, kemudian pola tersebut muncul lagi pada birama ketiga sampai pada hitungan ke tujuh dan di birama keempat muncul sampai hitungan ke enam. Pola tersebut muncul selalu muncul di awal bagian karya dan nanti pada akhir bagian karya. Pola ritme ¼ dalam hitungan 1 ketukan yang muncul secara lambat, konstan dan teratur dapat diibaratkan bagaikan suara instrumen bonang yang mengawali suatu permainan gamelan Jawa.

Notasi 1. Bagian awal karya musik “Svara” yang diawali dalam suasana hening dan dalam tanda mula 1# = C#

Ada sesuatu yang unik dan berbeda dari notasi karya ini. Jika pada notasi konvensional secara umum tanda mula atau *key signature* dibuat menurut lingkaran kwint atau *Circle Quint*, yakni jika terdapat tanda 1# berarti tangganada dimulai pada nada G Mayor atau intervalnya naik ke *Perfect Quint* dari tonalitas C Mayor, dan simbol tanda mula atau *key signature* 1# ditulis pada nada F atau dalam posisi

interval turun *Perfect Quint* dari tonalitas C Mayor , namun pada awal karya musik “Svara” tanda mula yang dibuat oleh Slamet Abdul Sjukur adalah 1# pada nada C#.

Tanda birama atau *time signature* notasi karya musik “Svara” tersebut juga dibuat berubah-ubah yakni 9/4 kemudian berubah menjadi 6/4, 4/4, 3/4, 5/4 dan bahkan muncul penulisan tanda birama yang tidak umum pada notasi tersebut. Birama yang tidak biasa tersebut muncul pada bagian birama ke-14 yang memiliki tanda birama 3+6+3+5/4 (bukan 12/4), lalu pada birama ke-21 dan ke-62 dengan tanda birama 4+3/4 (bukan 7/4) atau 3+2+3/4 (bukan 8/4) di bagian birama ke-52.



Notasi 2. Birama 3+6+3+5/4 pada bagian A karya musik “Svara”

Dari segi elemen musikal yang lain, pola ritme yang disusun oleh Slamet Abdul Sjukur pada karya musik “Svara” dibuat sangat statis dan lambat, bahkan cenderung terkesan monoton. Nada-nada utama yang sering digunakan jika dituangkan dalam notasi angka kebanyakan berkisar antara nada C#(la), E(mi), F(re) dan B(sol). Hal itu berlangsung terus menerus sejak dari birama 1-14 atau bagian A.

Pada birama berikutnya atau di bagian B, Slamet Abdul Sjukur mulai keluar dari jalur monoton tersebut. Pola notasi yang dibuat oleh Slamet Abdul Sjukur muncul dengan menggunakan pola nada yang berbeda dari bagian A dan dimainkan beberapa nada secara serentak atau harmonik, namun pola ritme masih mirip dengan beberapa pola ritme pada bagian A. Tanda mula di bagian B mulai dihilangkan.

Pola tersebut selalu muncul pada bagian A. namun nada C#(la) dan E(do) masih menjadi nada yang selalu dimunculkan meski dalam tonalitas yang tidak jelas. Di bagian tersebut Slamet Abdul Sjukur mulai menunjukkan kebebasannya dalam menuangkan elemen-elemen musikal, namun dengan pola ritme yang mirip dan tempo yang masih lambat.



Notasi 3. Pola notasi pada bagian B

Di bagian C, kembali Slamet Abdul Sjukur menggunakan nada yang sama dengan bagian A namun dengan tambahan pola melodi kedua yang dimainkan pada bagian tangan kiri. Pada bagian ini, tanda mula 1# = C# diletakkan pada bagian treble clef (tangan kanan) dan tanda natural pada posisi nada C di bagian kunci bass (tangan kiri). Pola melodi yang digunakan di bagian tersebut menggunakan nada C#(la), E(do) F(re), G(mi), B(sol). Hal tersebut berlangsung sampai bagian C berakhir.



Notasi 4. Bagian C menggunakan tanda mula 1# = C# pada kunci treble (tangan kanan) dan tanda natural pada posisi C pada kunci bass (tangan kiri)

Pada bagian D, kembali Slamet Abdul Sjukur membuat pola yang lebih bebas, dengan menambah alterasi pada notasi yang telah ada sebelumnya. Tonalitas pada bagian ini berubah dengan nada C(la) dan Eb(mi). Perubahan tersebut muncul hanya dalam beberapa birama. Terdapat pula tambahan nada D(si) di beberapa birama pada bagian ini.

Pola permainan beberapa nada yang dimainkan secara serentak dengan ritme yang berlompatan serta pola permainan oktaf cukup

banyak muncul pada bagian ini. Di pertengahan bagian D, kembali nada C# muncul sebagai posisi nada 6 dan E sebagai posisi nada 3. Hal tersebut berlangsung dan mendominasi sampai bagian D berakhir.

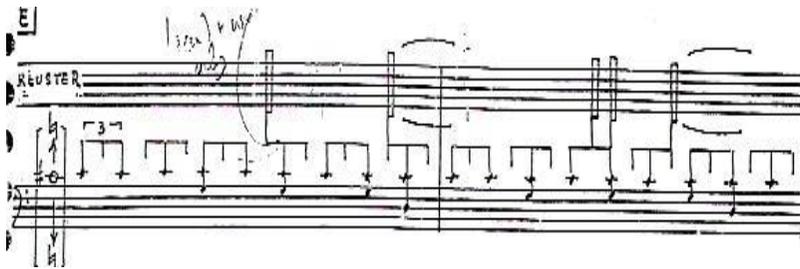
The image shows three systems of handwritten musical notation. The first system is a single staff with a treble clef, a 3/4 time signature, and a key signature of one flat (Bb). It contains a melodic line with various note values and rests. The second system consists of two staves: the upper one is a treble clef staff and the lower one is a bass clef staff, both with a 3/4 time signature. The third system also consists of two staves (treble and bass clefs) with a 3/4 time signature. This system includes various musical symbols such as accidentals (sharps, flats, naturals), slurs, and dynamic markings like 'p' and 'f'. The notation is dense and appears to be a score for a piece titled 'Svara'.

Notasi 5. Awal dari bagian D pada karya musik “Svara”

Pada bagian E, atau bagian akhir dari karya ini, suatu pola triol muncul secara terus menerus. Meskipun aksent pada nada yang muncul tidak selalu sama, namun terdapat satu nada yang berposisi sebagai nada 6 yang secara konstan dan terus menerus dibunyikan. Jika digambarkan dapat diibaratkan seperti pukulan bonang yang berbunyi terus menerus pada nada yang sama.

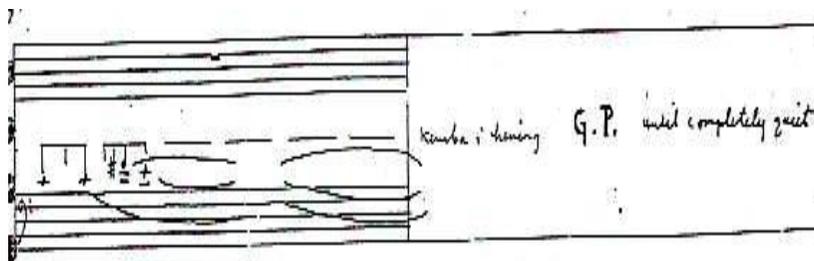
Pola ritme pun tidak selalu jatuh pada pukulan berat, namun terjadi secara sinkop. Efek tempo yang muncul dapat dirasakan lebih cepat dari tempo yang digunakan pada bagian A hingga bagian D. Pada bagian ini, terdapat permainan teknik *cluster* pada bagian tangan kanan. Hentakan *cluster* muncul secara tidak beraturan, sehingga

memberi kesan yang benar-benar berbeda dari dinamik lembut yang muncul terus menerus di bagian-bagian sebelumnya. Pada bagian E ini, kesan mengagetkan pada saat bunyi *cluster* muncul mungkin akan sangat dirasakan *audience*.



Notasi 6. Pola *kluster* dan pola ritme triol pada bagian E karya musik “Svara”

Akhir dari bagian karya musik “Svara”, kembali Slamet Abdul Sjukur menuliskan suasana yang ia inginkan, seperti pada suasana bagian awal karya musik ini. Suasana kembali hening dengan diberi tanda G.P (*General Pause*) hingga akhirnya suasana hening tersebut terlengkapi (*completely quiet*). Suasana hening tersebut dituliskan persis pada birama terakhir, hingga kemudian benar-benar mengakhiri keseluruhan karya.



Notasi 7. Suasana hening hingga akhirnya terlengkapi pada bagian birama terakhir dari karya musik “Svara”

Jika dihubungkan dengan tradisi Jawa sebagai bagian budaya asal kehidupan Slamet Abdul Sjukur, dan dilihat dari notasi yang dibuat karya musik “Svara”, sangat berkaitan. Sejak dulu, gamelan Jawa sebagai musik tradisional, dimainkan secara alami sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Jawa yang awam dengan musik dan notasi barat. Gamelan diajarkan kepada masyarakat dengan cara tradisi lisan, bahkan cara pengajarannya dilakukan dengan metode pemberian cara yang sama dengan kegiatan sehari-hari masyarakat seperti saat menabur dan memanen, membangun tempat tinggal tradisional dan sebagainya (Sunarto, 2018:5).

Dari hal tersebut, maka notasi karya musik “Svara” dibuat oleh Slamet Abdul Sjukur supaya dapat menjembatani pemain, agar bisa lebih mudah menangkap secara langsung, musik yang ingin Slamet Abdul Sjukur sampaikan. Hal itu juga dilakukan dengan maksud memberi kemudahan serta tanpa memberi batasan jika pemain tidak dapat bertemu secara langsung dengan komponis. (Wawancara dengan Slamet Abdul Sjukur melalui email tanggal 27 Agustus 2012)

Dilihat dari pola melodi yang digunakan dalam notasi musik “Svara”, secara utama Slamet Abdul Sjukur banyak menggunakan nada C# (la), E (do) F (re), G (mi) dan juga B (sol). Meskipun terdapat penggunaan melodi yang lebih bebas (bahkan keluar dari notasi tersebut), terutama di bagian B dan C, nada-nada tersebut di atas tetap selalu muncul bahkan mendominasi (terutama nada la dan do).

Hal tersebut jika dihubungkan dengan penggunaan nada pada pola melodi musik gamelan Jawa, nada-nada pada notasi karya musik “Svara” mengadaptasi laras Slendro. Di bagian B dan D bahkan Slamet

Abdul Sjukur menggunakan nada lainnya yang mirip dengan pola melodi laras Pelog. Pada kedua bagian tersebut dapat diindikasikan bahwa Slamet Abdul Sjukur membuat pola melodi yang lebih bebas dan keluar dari pola melodi bagian lainnya, namun masih tetap mengadaptasi dari pola laras nada gamelan Jawa.

Dari segi instrumen dan penalaan, cukup jelas Slamet Abdul Sjukur menggunakan instrumen yang jauh berbeda dengan penalaan instrumen gamelan Jawa. Tuning diatonik pada instrumen piano berbeda dengan tuning yang ada pada instrumen-instrumen gamelan Jawa. Meskipun demikian, tujuan utama Slamet Abdul Sjukur adalah membuat karya yang memiliki ciri khas budayanya, yaitu budaya Jawa. Hal tersebut dapat tercapai dengan penggunaan pola melodi yang berisi nada-nada yang mirip dan mengadaptasi laras gamelan Jawa.

SIMPULAN

Slamet Abdul Sjukur adalah komponis Indonesia yang telah banyak berjuang dalam perkembangan musik baru di Indonesia. Sebagai seorang komponis Indonesia yang berasal dari lingkungan keluarga yang sangat kental dengan tradisi budaya Jawa, dan pernah mengenyam pendidikan formal musik barat cukup lama (selama 14 tahun di Paris, Perancis), Slamet Abdul Sjukur memiliki suatu prinsip berpijak pada apa yang telah dijalani dan dialami, tanpa perlu meninggalkan warisan tradisi dan budaya yang dimiliki.

Dari hal tersebut Slamet Abdul Sjukur mengembangkan orientasi yang bertolak dari budaya Indonesia secara keseluruhan pada karya-karya musiknya, terutama budaya Jawa. Latar belakang

inilah yang memiliki pengaruh terbesar Slamet Abdul Sjukur dalam setiap proses pembuatan karya-karya musiknya, termasuk dalam karya musik “Svara”. Hal itu dikarenakan budaya dan lingkungan tempat komposer berasal atau berada, memiliki kontribusi penting dan sangat berpengaruh dalam setiap proses kreativitas berkarya.

Dalam proses pembuatan karya musik “Svara”, Slamet Abdul Sjukur mengolah pola-pola melodi yang berdasar pada titi laras pentatonik gamelan Jawa, yakni Slendro dan Pelog. Karakter gamelan Jawa yang bersifat lambat, tenang dan tetap atau konstan, juga ditunjukkan pada setiap bagian karya. Bahkan saat kebebasan kreativitasnya dalam mengolah karya tersebut muncul, unsur musik gamelan Jawa (dalam hal ini titi laras Slendro dan Pelog) yang menjadi ide dasar penciptaan pada karya musik “Svara”, tetap selalu digunakan meski dalam tonalitas yang berubah-ubah bahkan terkesan kabur.

Hal tersebut dilakukan karena Slamet Abdul Sjukur tetap mengedepankan kreativitas pribadinya secara lebih bebas meski dalam membuat karya berpijak pada suatu unsur musik tradisi, agar kreativitasnya tidak terkungkung dan dapat tercapai tujuan utama serta eksistensi karya musiknya, dengan memiliki ciri khas karya musik yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Koapaha, R. (2013). Pembelajaran Komposisi Untuk Bidang Konsentrasi Pop-Jazz Dalam Kurikulum Sarjana Musik. *PROMUSIKA*. <https://doi.org/10.24821/pro.v0i0.537>
- Budi Santosa, Y. . (2004). Tinjauan Idiom Musik Timur Oleh Barat. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 5(3).
- Djohan. (2008). Pengaruh Elemen Tempo dalam Gamelan Terhadap Respons Emosi Musikal. *Jurnal Psikologika*, 13(5).
- Gunawan, A. (2014). Proses Kreatif Antonius Wahyudi Sutrisno Sebagai Komposer Gamelan. *Keteg*, 14(1), 1–13.
- Hardjana, S. (1998). “*Modern Indonesian Music*”, Edi Sedyawati (ed.), *Indonesian Heritage: Performing Arts*.
- Iswantoro, G. (2017). Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Cipta STP Sahid, Jakarta*, 3(1), 129–143.
- Karbitto, N. (2017). Komposisi “Jangkah” Klonthong Laras Pelog. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*. <https://doi.org/10.24821/resital.v16i3.1681>
- Mack, D. (2004). *Musik Kontemporer dan Persoalan Interkulturasi*. Arti.
- Mazzola, G., Park, J., & Thalmann, F. (2011). *Musical Creativity: Strategies and Tools in Composition and Improvisation*. Springer.
- Pasaribu, B. M. (2005). Kaleidoskopik Komponis dalam Musik Kontemporer di Indonesia. *Etnomusikologi*, 1(2), 185–189.

- Sedyawati, E. (1981). *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Penerbit Sinar Harapan.
- Sitompul, A. (2017). Metamorfosis Kupu-kupu: Sebuah Komposisi Musik. *PROMUSIKA*.
<https://doi.org/10.24821/promusika.v5i1.2283>
- Sunarto, S. (2018). Claude Debussy dan Gamelan Jawa. *Pelataran Seni*, 3(1), 1–14.
- Supiarsa, H. (2016). Minimax Sebagai Konsep Berkarya Slamet Abdul Sjukur Dalam Penciptaan Musik Kontemporer. *RITME*, 2(2), 29–39.
- Warsana. (2012). Tumpang Tindih: Sebuah Komposisi Musik dalam Interpretasi Personal. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*.

WAWANCARA:

Slamet Abdul Sjukur, melalui email pada tanggal 14 Oktober 2008

Slamet Abdul Sjukur, melalui email pada tanggal 27 Agustus 2012

TRANSFORMASI IDENTITAS ETNIK INDONESIA – THAILAND MELALUI PENDIDIKAN ESTETIKA LAKON RAMAYANA

Robby Hidajat¹, Pujiyanto², Hartono³, Surasak Jamnongsorn⁴,

Muhammad ‘Afaf Hasyimy⁵,

Sri Wulandari⁶, M. Sirojul Muniir⁷, Nur Ramadani⁸.

¹⁻³Tim Peneliti Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas
Negeri Malang Jalan Semarang No. 5 Sumbersari Kecamatan
Lowokwaru Kota Malang, Jawa Timur 65145 Indonesia

4. Tim Peneliti dari *Department of Traditional Thai and Asian Music*,
Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University

⁵⁻⁸Tim Tenaga Lapangan dan Analisis, Mahasiswa Jurusan Seni dan
Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang Jalan Semarang
No. 5 Sumbersari Kecamatan Lowokwaru Kota Malang, Jawa Timur
65145 Indonesia

* robby.hidajat.fs@um.ac.id (penulis penghubung)

Abstrak: Artikel ini mengkaji transformasi identitas etnik masyarakat Indonesia dan Thailand melalui estetika lakon Ramayana, observasi dilakukan di dua negara; Indonesia dan Thailand. Lakon Ramayana yang berasal dari India sejak abad IV menyebar di Asia tenggara (Desai 2012), utamanya di Indonesia, dan Thailand. Transformasi identitas etnik yang mengadaptasi lakon Ramayana ini diasumsikan memiliki sumbangan besar terhadap perkembangan dan pertumbuhan seni pertunjukan. Metode penelitian adalah diskriptif kualitatif, dengan

menggunakan data hasil wawancara *online* dengan narasumber di Indonesia, dan Thailand, selain dari pada itu juga menggunakan data dokumentasi yang mampu dikumpulkan oleh peneliti di berbagai museum. Analisis data menggunakan interpretasi semiotik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekuatan etnik di dua negara; Indonesia dan Thailand yang menunjukkan identitas melalui faktor pendidikan spiritual, etika moral, dan pendidikan hubungan antar budaya. Sumbangan penelitian ini adalah menunjukkan, bahwa pendidikan seni budaya dalam kehidupan masyarakat etnik di Indonesia dan Thailand mengambil peran besar dalam proses transformasi estetika.

Kata Kunci: estetika etnik, lakon Ramayana, seni pertunjukan, pendidikan seni.

TRANSFORMATION OF INDONESIA-THAILAND ETHNIC IDENTITY THROUGH EDUCATION OF RAMAYANA STORY AESTHETICS

Abstract: This article reviews the transformation of ethnical identity of both Indonesian and Thailand people through the education of Ramayana story aesthetics. Observation was done on Indonesia and Thailand. Ramayana story came from India and since 4th century, it spread to Southeast Asia, including Indonesia and Thailand. Ethnical identity transformation through Ramayana story has great contribution to the development and growth of performing arts. Method of research is qualitative descriptive. Data were collected by online interview with informants and also by documentation from several museums in both Indonesia and Thailand. Data analysis technique is semiotic interpretation.

Result of research shows that ethnical power of Indonesia and Thailand is identified through factors of spiritual education, moral ethics ,and inter-cultural education. Research contribution is that cultural art education in ethnical community either in Indonesia and Thailand plays important role in aesthetical transformation.

Keywords: ethnical identity, Ramayana story, performing arts, art education.

PENDAHULUAN

Identitas dapat dikenal pada suatu etnik yang mempunyai kesadaran kritis tentang dirinya, upaya itu menjadi persoalan yang dapat ditelusuri melalui upaya pendidikan (Wiratma 2010). Hasilnya adalah suatu gambaran kompleks tentang terbentuknya ciri khusus dari suatu etnik (Suryandari 2017). Sudah barang tentu, pencarian identitas kultural itu memberikan kesadaran tentang pemahaman terhadap kebiasaan, adat, keyakinan, atau melalui karya seni yang dihasilkan atau diapresiasi bersama (Hendra Santosa 2019). Namun pada kenyataanya, banyak masyarakat etnik yang mulai mengeluhkan adanya pergeseran identitas karena pola sosial kulturalnya yang terlalu banyak menyerap kebudayaan dari luar. Sebagaimana negara multikultural Singapura, semua etnik diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk membangun identitas (Vangelisca 2019). Sungguhpun pada awalnya terjadi ada pencairan identitas yang membuat berbeda dalam kehidupan sosial. Karena jika tidak menentukan sikap untuk mencari identitas, tentu akan dimungkinkan terjadi krisis norma (Budiarto 2020).

Krisis norma pada suatu bangsa, tentunya tidak tampak sangat benar-benar dirasakan dalam pergaulan sosial sehari-hari. Jika masyarakat di sekitar kita mengalami tindakan dan sikap yang tidak lagi dapat menjalin komunikasi dengan baik. Maka dapat dipastikan, tentu ada aspek identitas dalam komunitas yang mengalami perubahan. Sebagaimana artikel yang ditulis oleh Riwanto dan Ni Wayan Widi Astuti, berjudul: *Industrialisasi dan Perubahan Gaya Hidup*. Hal ini dapat membuat perubahan masyarakat dari tatanan lama ke tatanan baru (Riwanto & Astuti 2020). Menentukan tatanan baru dalam menentukan identitas, dimungkinkan dapat dibentuk melalui pendidikan estetika (Ekosiwi 2017).

Keluhan yang seringkali muncul, bahwa hubungan dalam kehidupan dan tata cara menjalin komunikasi sosial menunjukkan sikap ‘individual’ sudah dapat dipastikan telah terjadi pergeseran identitas sosial di dalam diri kita. Sikap individualistik ini dikemukakan oleh Muhammad Alif Alauddin dkk. tentang perilaku masyarakat kota (Muhammad Alif Alauddin 2020). Karena hubungan dalam kehidupan masyarakat etnik, di Indonesia ataupun di negara-negara Asia Tenggara, khususnya di Thailand. Mereka itu merupakan negara yang berbasis negara etnik. Namun pada perkembangan mutakhir ini, semuanya mulai bergerak sebagai negara metropolis. Masyarakat mengalami urbanisasi. Urbanisasi yang terjadi pada negara etnik adalah suatu perpindahan masyarakat dari komunitas tradisional di wilayah desa menuju ke pusat-pusat perdagangan (Harahap 2013).

Kehidupan sosial dalam masyarakat perkotaan, akibat urbanisasi banyak terjadi kasus kehidupan sosial yang memiliki longgar, hubungan antara individu dalam keluarga juga mengalami suatu cara yang tidak lagi

memiliki orientasi yang tunggal. Hal ini sangat tampak dalam menghayati karya seni, utamanya seni pertunjukan. Generasi muda pada saat ini sudah sangat tidak mampu menyerap nilai-nilai dalam seni pertunjukan wayang kulit. Kondisi ini menunjukkan sudah adanya perubahan identitas dalam komunitas etnik kita (Anoegrajekti and Sunarti 2016).

Sudah barang tentu, setiap negara etnik di Asia Tenggara ingin sekuat-kuatnya mempertahankan identitas, seperti Negara Brunai Darusalam. Beberapa negara yang berlatar belakang kebudayaan melayu berlomba menuju pada masyarakat metropolis, namun Negara Brunai Darusalam memiliki keyakinan kuat untuk tetap sebagai negara etnik. Upayanya mengukuhkan pola-pola sosial dan spiritual dalam kehidupan bernegara (Hidajat 2020).

Tujuan penelitian adalah melacak dan mendiskripsikan faktor pendidikan estetik yang bersumber dari lakon Ramayana dalam kaitanya membentuk ideologi masyarakat negara etnik di Indonesia dan Thailand. Karena negara-negara etnik tersebut selain mengadapsi, juga mentransformasikan sastra lakon Ramayana untuk kepentingan spiritual. Dimungkinkan juga terjadi asimilasi kebudayaan masa lalu dan mendorong secara lebih potensial sebagai salah satu *brand* yang mampu menguatkan identitas baru.

Di Indonesia dan Thailand yang mengalami indianisasi, pengaruh India di berbagai wilayah di Asia Tenggara sudah dialami sejak sejak abad IV, selain aspek spiritual Hindu, identitas yang dapat dikenali adalah pemahaman terhadap apresiasi masyarakat terhadap sastra lakon Ramayana, sastra ini masih tubuh dan dapat dikenali pada *event-event* pariwisata (Hidajat 2020).

Transformasi identitas etnik yang mengadaptasi lakon Ramayana ini diasumsikan memiliki sumbangan besar terhadap perkembangan dan pertumbuhan seni pertunjukan di Indonesia dan Thailand, utamanya pada aspek identitas. Oleh karena itu, upaya ini menelusuri kembali jejak-jejak sastra lakon Ramayana yang tersebar di berbagai wilayah yang mengalami proses Indianisasi.

METODE

Metode penelitian adalah diskriptif kualitatif, dengan menggunakan data hasil wawancara *online* dengan narasumber di Indonesia, dan Thailand. Langkah yang dilakukan dalam kodifikasi data adalah menghubungi narasumber, membuat janji, dan melakukan kontak melalui *zoom meeting*. Narasumber kunci di Thailand adalah Surasak Jamnongsorn, ahli etnomusikologi dari *Department of Traditional Thai and Asian Music, Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University*, Sumaryono, koreografer dan penari Hanoman dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ida Bagus Sudiasa dari Universitas Negeri Jakarta, Suyanto, staf pengajar pedalangan di Institut Seni Indonesia Surakarta, dan M. Soleh Adipramono, dalang wayang kulit dari Malang Jawa Timur, Kiagus Wirawan Rusdi, dalang wayang kulit Palembang Sumatera Selatan, Ni Nyoman Seriati, staf pengajar seni tari di Universitas Negeri Yogyakarta, selain dari pada itu juga menggunakan data dokumentasi yang mampu dikumpulkan oleh peneliti di berbagai museum di Indonesia dan Thailand yang telah dilakukan pada tahun 2019. Analisis data menggunakan interpretasi semiotik, yaitu menafsirkan kata-kata, pernyataan, dan keterangan dari narasumber. Melakukan triangulasi antar sumber, dan antar metode. Berikutnya menyusun tabulasi data berdasarkan

klasifikasi sesuai dengan jenis data tertentu, serta melakukan analisis berdasarkan aspek tematik.

PAPARAN DATA

Pengaruh budaya India di Asia Tenggara, termasuk spiritual hindu, dan perangkat media penuntun keagamaan, seperti sastra Ramayana yang berasal dari India sejak abad IV. Persebaran di Asia tenggara, utamanya di Indonesia, dan Thailand merupakan proses indianisasi (Mabbett 1977).

Persebaran lakon Ramayana tersebut antara daerah dengan daerah yang lain tidak sama, ada yang melalui jalur darat ada yang melalui jalur laut. persebaran lakon Ramayana ke Thailand dilakukan oleh orang-orang India yang bermigrasi ke daerah Ayutthaya (ibu kota Thailand lama), sementara yang masuk ke Indonesia melalui jalur laut dibawa serta oleh para pedagang, namun secara khusus mereka membawa para Brahmana yang secara khusus diundang untuk mengajar agama Hindu di pusat-pusat pemerintahan (Lochan, n.d.).

Sementara ada juga yang secara khusus mengirimkan orang Indonesia ke India, mereka secara khusus mempelajari agama untuk memperkuat eksistensi sebuah pusat kekuasaan. Karena peran Brahmana dalam pemerintahan menjadi sangat penting. Termasuk sebagai penggubah berbagai literatur yang berasal dari India (Suweta 2002). Pernyataan ini sejalan dengan keterangan yang disampaikan oleh Ida Bagus Sudiasa, bahwa sastra lakon Ramayana yang berkembang di Bali pada umumnya adalah untuk kegiatan yang bersifat pendidikan moral spiritual. *Kakawin* yang ditulis pada daun lontar itu dibaca pada waktu khusus, seperti ketika kelahiran seorang bayi, potong gigi, atau pada

waktu ritual di pura-pura. Hal ini tentunya sangat beralasan, bahwa masuknya sastra lakon Ramayana ke Indonesia benar-benar melalui jalur sastra tulis, karena pada waktu masa Jawa kuno. Dimungkinkan mereka yang mampu membaca dan menulis adalah masyarakat kalangan atas, para satria dan bangsawan. Setelah menyebar, masyarakat pada umumnya menjadi pendengar. Sehingga sastra lakon Ramayana lebih dikenal sebagai sastra lisan (Saputra 2019).

Penjelasan dari Suyanto, tentang sastra lakon Ramayana yang tersebar di Jawa Timur melalui pertunjukan wayang kulit. Sudah tidak dijumpai dalam bentuk serat-serat atau *kakawin* yang seperti di Bali. Namun sudah bertransformasi menjadi seni pertunjukan. Para dalang di Jawa Timur, khususnya di Malang mempunyai gaya dan penampilan yang khas. Pada awal abad XX di Malang banyak dalang-dalang lokal yang mampu menampilkan lakon-lakon carangan yang besumber dari sastra lakon Ramayana. Tradisi mengembangkan dengan gaya pribadi ini juga ditegaskan oleh Ni Nyoman Seriati, penari dan koreografer yang seringkali membawakan tarian bersumber dari lakon Ramayana. Ditegaskan pula, bahwa sastra lakon Ramayana itu memiliki potensi untuk dikembangkan melalui adaptasi menjadi seni pertunjukan. Tidak hanya dalam bentuk dramatari wayang wong, namun juga dalam bentuk Palengongan (dramatari) yang tampilannya bersifat simbolik. Sehingga tidak menunjukkan tampilan yang realistik, di contohkan lakon Sugriwa-Subali dalam bentuk Palengongan. Tampilan tokoh sudah tidak lagi dijumpai gambaran seperti tokoh Rahwana yang berwujud raksasa atau Sugiwa dan Subali yang berwujud kera.

Transformasi identitas etnik yang mengadaptasi lakon Ramayana ini diasumsikan memiliki sumbangan besar terhadap pembentukan masyarakat etnik di Jawa dan Bali (Indonesia). Sementara di Thailand hingga saat ini sudah tampil menjadi seni pertunjukan yang dikenal dengan sebutan Ramakien. Pertunjukannya dalam bentuk dramatari bernarasi, diiringi musik tradisional Thai yang disertai dengan lagu-lalu tunggal atau bersama-sama (koor). Surasak Jamnongsorn seorang musikologi dari *Department of Traditional Thai and Asian Music, Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University*. Tampilan Ramakien memiliki keunikan tersendiri, sungguhpun sumber lakon tersebut dari spiritual Hindu, namun dalam adegan tertentu dapat ditampilkan di depan patung Budha. Hal ini ada budaya multikulturalisme dalam masyarakat Thailand. Mengingat di wilayah Thailand yang sekarang ini pada awalnya adalah terdiri dari masyarakat multietnik.

Ramayana yang tersebar di Indonesia dan Thailand umumnya sebagai sastra atau seni pertunjukan. Memang fungsinya bervariasi seperti yang telah di kemukakan di depan, yaitu sebagai sarana pendidikan moral di lingkungan istana, sementara perkembangan di masyarakat menjadi sarana ritual, imunitas sosial, dan hiburan.

Berbagai wilayah yang memiliki potensi mengembangkan sastra lakon Ramayana, baik sebagai tradisi lisan, sebagian lisan, atau sebagai media ritual keyakinan tradisional. Sehingga aspek nilai-nilai Hindu sudah tidak lagi tampak. Seperti seni pertunjukan Ramayana yang ada di Palembang. Kiagus Wirawan Rusdi menjelaskan, wayang Palembang tidak lagi mengetengahkan hal-hal yang bersifat spiritual Hindu atau Islami, namun sudah menjadi media pendidikan masyarakat. Sehingga

perkembangan sastra lakon Ramayana benar-benar menunjukkan gaya lokal yang khas, di Jawa lebih masih digunakan sebagai sarana ritual di pundhen-pundhen desa, pesta kegembiraan pada masa panen raya, dan hiburan pada hajatan keluarga. Sedangkan transformasi sastra lakon Ramayana di Bali sebagian besar telah menjadi hiburan untuk menyambut wisatawan.

Berbagai fungsi dan transformasi sastra lakon Ramayana dapat dikenali secara jelas, unsur-unsur gaya lokal yang menunjukkan karakteristik masyarakat, baik yang tumbuh dan berkembang di Indonesia atau di Thailand. Sehingga tampilan transformasi Ramayana itu dapat dikenali masyarakat etnik yang telah mengembangkan sebagai bentuk seni pertunjukan baru. Sumaryono, penari tokoh Hanoman gaya Yogyakarta dan juga sebagai dosen di Institut Seni Indonesia Yogyakarta menjelaskan, festival Ramayana antarbangsa juga sudah pernah diselenggarakan di Panggung Terbuka Candra Wilwatikta Pandaan Jawa Timur. Kolaborasi seni pertunjukan sendratari Ramayana yang dilakukan antara Indonesia dan Thailand sudah dilakukan tahun 1996 dan tahun 2015 (Hidajat et al. 2019). Selain dari pada itu juga tampilan seni pertunjukan atau pertukaran misi kebudayaan Indonesia – Thailand tahun 2020, Sumaryono tampil sebagai dosen tamu di *Department of Traditional Thai and Asian Music, Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University*. Bahkan aspek teknik dan artistik seni pertunjukan dari ke dua belah negara menumbuhkan suatu cita rasa estetika baru.

Ditegaskan oleh semua narasumber, bahwa kekuatan lokal di Asia Tenggara ini yang mampu mengolah pengaruh budaya manca menjadi potensi kultural di masing-masing kebudayaan etnik. Satu

sama lain sejak lama sudah memberikan sentuhan-sentuhan yang membangkitkan proses kreatif dalam bidang seni pertunjukan

ANALISIS DAN HASIL

Pada bagian ini dikemukakan hasil klasifikasi data, baik dipaparkan secara tekstual atau kontekstual. Bahkan juga dipadukan antara analisis dan hasil penelitian, teori, dan juga sudah dilakukan interpretasi pada bagian pembahasannya.

Identitas Pendidikan Spiritual

Transformasi sastra lakon Ramayana dapat dikenal di lingkungan masyarakat Indonesia yang beragama Hindu, dalam hal ini sangat kuat dapat dikenali adalah pada masyarakat Bali. Fungsi sastra lakon di Bali menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat secara spiritual, berbagai adat tradisi dalam kehidupan memiliki kedekatan dengan sastra lakon Ramayana. Lontar yang terus dibacakan pada berbagai ritual daur hidup, mulai dari kelahiran hingga kematian. Selain dari pada itu juga telah ditransformasikan melalui karya karya seni, baik seni rupa dalam bentuk lukisan atau patung. Hal ini dapat juga ditemui tokoh-tokoh dalam sastra lakon Ramayana di candi-candi (wat) di Thailand yang mengekspresikan secara konstruktif tokoh Hanoman, dan juga dalam pertunjukan Ramakien yang menggambarkan secara artistik ekspresi klasik para penari yang menggambarkan Rama dan Sinta. Kisah kesetiaan Rama dan Sinta diekspresikan secara romantik di depan patung sang Budha.

Spiritualitas sebagai identitas yang berakar dari sastra lakon Ramayana di Indonesia atau di Thailand menunjukkan sebuah penghayatan

yang mendalam, masyarakat memiliki kejiwaan untuk menemukan suatu penghayatan ke Tuhanan. Sehingga mampu memberikan spirit dalam menumbuhkan eksistensi. Pola-pola yang diungkapkan sebagai karakter yang memiliki ketauladanan sebagai bentuk pengharapan yang mendalam, putra putri dari masyarakat di kedua negara masih dapat dijumpai nama-nama yang diabadikan, seperti halnya gelar raja Thailand yaitu raja Rama. Pada saat ini, Maha Vajiralongkorn raja Thailand bergelar Raja Rama X.

Identitas Pendidikan Etika Moral

Kebutuhan untuk mengukuhkan eksistensi kerajaan etnik, baik melalui jalur darat atau jalur laut, para Brahmana dari India datang sebagai guru atau penasihat para raja, dan atau mengirimkan orang-orang terpilih untuk mempelajari agama secara khusus. Ini kekuatan moralitas bangsa bangsa etnik di Asia Tenggara yang dibentuk oleh sebuah pondamental etika moral spiritual. Hal ini sangat tampak benar dengan pendekatan teori spiritual dari Mircea Eliade. Etika moral yang ditumbuhkan melalui kaidah spiritual memberikan dasar yang kokoh individu manusia (Nur 2012).

Mereka yang menjadi agen spiritual (para pendeta/Brahmana) untuk kepentingan eksistensi raja dan kelangsungan wibawa kerajaan. Hal ini tentunya terbukti, bahwa sastra lakon Ramayana tidak dipelajari secara umum dalam bentuk literasi tekstual. Masyarakat hanya mendengar (sebagai tradisi lisan), melihat sebagai pertunjukan, dan membaca gambar sebagai aktivitas penghayatan pada waktu ritual khusus.

Para satria dan bangsawan yang dapat mengambil manfaat untuk membentuk sikap dan keteladanan. Rama sebagai satria dan raja memiliki

ajaran luhur sebagai raja yang disebut *Hasta Brata* (Sutardjo 2014). Maka sangat beralasan, persebaran sastra lakon Ramayana dalam bentuk lisan menjadi sangat luas di Bali, karena masih memiliki kekuatan sebagai pendidikan etika moral melalui wayang kulit (Purwanto 2018).



Gambar 1. Rama Sinta

(<https://srikandiaquad.wordpress.com/2017/09/04/tari-rama-sinta/>)

Faktor kesejarahan ini menjadikan, bahwa negara-negara etnik di Asia Tenggara, khususnya Indonesia dan Thailand memiliki salah satu ciri yang diwarnai oleh sastra lakon Ramayana. Berbagai karya seni terus dikembangkan dengan identitas yang bersumber dari sastra lakon Ramayana, hadirnya Ballet Ramayana di Panggung Terbuka Prambanan, Kecak Ramayana di berbagai destinasi wisata di Bali, dan pertunjukan Ramakien di *Sala Chalermkrung Royal Theatre* di kota Bangkok Thailand (Robby Hidajat 2019).

Identitas Pendidikan antar Bangsa

Identitas yang diekspresikan sebagai bentuk ekpresi antara bangsa Indonesia dan Thailand melalui transformasi sastra lakon Ramayana sudah terlihat sejak masa kerajaan Hindu di Indonesia, ada pertukaran kebudayaan pada masa pemerintahan Paku Buwana X dari Surakarta. Gamelan Jawa (*Pelog* dan *Selendru*) sudah menjadi bagian artefak budaya di Thailand. Sebagai pengukuhan identitas, nada gamelan di lakukan transkulturasi nada berdasarkan tune musik tradisional Thailand (Surasak Jamnongsarn 2019). Sehingga perkembangannya gamelan Jawa di Thailand diselaraskan dengan tuning nada musikal Thai. Dalam bidang seni tari terdapat bentuk adaptasi dan kolaborasi yang dilakukan seniman kedua bangsa tersebut yang saling meminjam, dan atau mengalihkan bentuk, seperti bentuk adaptasi seniman Thailand terhadap wayang orang dari Jawa.



Gambar. 2

Pola adaptasi seni pertunjukan di Thailand ini yang menumbuhkan identitas budaya.

(Foto koleksi Surasak)

Foto di atas adalah adalah hasil pendidikan estetik antarbangsa, seniman di Thailand merasa memiliki kesamaan estetik dan mengadopsi rasa Jawa dalam mengespresikan lakon wayang di Thailand. Sehingga seni pertunjukan yang berkembang di Jawa dipandang dapat memperkaya

nilai-nilai estetik masyarakat Thailand. Bahkan pada tahun 1970-an, seniman Jawa sudah tampak adanya interaksi identitas antara bangsa ini melalui karya tari kreasi Jawa-India yang berjudul Manipuri. Kolaborasi yang dilakukan untuk pariwisata (Robby Hidajat 2019), memberikan dampak apresiasi yang signifikan dalam mengukuhkan estetika Ramayana. Sehingga dalam aspek teknis, bahwa ada persamaan pola yang masih sama-sama diyakini sebagai kepemilikan budaya.

Sastra lakon Ramayana yang berkembang pada dua negara etnik; Indonesia dan Thailand memiliki kekuatan historis, artinya faktor kesejarahan perkembangan etnik dalam membentuk kebudayaan telah diwarnai oleh nilai-nilai etika moral kebudayaan Hindu. Melalui transformasi sastra lakon Ramayana.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekuatan etnik di dua negara; Indonesia dan Thailand yang menunjukkan identitas pendidikan spiritual, etika moral, dan identitas hubungan pendidikan antar bangsa. Sumbangan penelitian ini adalah menunjukkan, bahwa pendidikan seni budaya dalam kehidupan masyarakat etnik di Indonesia dan Thailand mengambil peran besar dalam proses transformasi estetika.

DAFTAR RUJUKAN

- Anoegrajekti, Novi, and Sunarti. 2016. "Jejak Langkah Perubahan : Dari Using Sampai Indonesia." *Penerbit Ombak*, 416.
<http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/77022>.
- Budiarto, Gema. 2020. "Indonesia Dalam Pusaran Globalisasi Dan Pengaruhnya Terhadap Krisis Moral Dan Karakter." *Pamator Journal* 13 (1): 50–56.
<https://doi.org/10.21107/pamator.v13i1.6912>.
- Desai, antosh N. 2012. "Ramayana-An Instrument of Historical Contact and Cultural Transmission" 30 (1): 5–20.
- Ekosiwi, Embun Kenyowati. 2017. "Permasalahan Etis Dalam Estetika Dan Pendidikan Filsafat Seni." *Jurnal Etika Respons* 22 (1): 63–87.
- Harahap, Fitri Ramdhani. 2013. "Dampak Urbanisasi Bagi Perkembangan Kota Di Indonesia." *Society* 1 (1): 35–45.
<https://doi.org/10.33019/society.v1i1.40>.
- Hendra Santosa. 2019. "Kajian Historis Seni Pertunjukan Bali Dan Peluangnya Dalam Memasuki Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Seni Pertunjukan Nusantara Peluang Dan Tantangan : Memasuki Era Revolusi Industri 4.0*, 76–83.
<http://www.balisaja.com/2016/01/politik-identitas-orang-bali-baru.html>.
- Hidajat, Robby. 2020. "ETHICS AND AESTHETICS IN THE SOCIOCULTURAL ASPECTS OF BRUNAI PEOPLE," no. 7: 105–10.

- Hidajat, Robby, Ahamad Tarmizi, Bin Azizan, and Andy Pramono. 2019. "TRANSFORMATION OF MASK FUNCTION FROM RITUAL TO PERFORMANCE ART DURING INDIANIZATION ERA IN INDONESIA" 8 (August): 1–6.
- Lochan, Amarjiva. n.d. "The Brahmana - s in Thai Society: A Sociocultural Study of the Indian Legacy," 1–26.
- Mabbett, I. W. 1977. "The 'Indianization' of Southeast Asia: Reflections on the Historical Sources." *Journal of Southeast Asian Studies* 8 (2): 143–61. <https://doi.org/10.1017/S0022463400009310>.
- Muhammad Alif Alauddin, Dkk. 2020. "PERILAKU MASYARAKAT KOTA: TELAAH KRISISEKOLOGI DI KECAMATAN SERENGANKOTA SURAKARTA," 343–59.
- Nur, Achmad. 2012. "Etika Agama Nusantara: Studi Kritis Terhadap Pola Interaksi Masyarakat Desa Kebangsaan Situbondo," 15–28.
- Purwanto, Sigit. 2018. "Pendidikan Nilai Dalam Pagelaran Wayang Kulit." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.21274/taalum.2018.6.1.1-30>.
- Riwanto & Astuti. 2020. "Industrialisasi Dan Perubahan Gaya Hidup" 0 (1): 1–9.
- Robby Hidajat, dkk. 2019. *Migrasi Lakon Ramayana Melalui Seni Pertunjukan Wisata Indonesia-Thailand Abstrak*. Edited by Pujiyanto. 1st ed. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang. <http://disperpusip.jatimprov.go.id/inlis/opac/detail-opac?id=95227>.
- Saputra, Karsono Hardjo. 2019. "Sastra Lama Tulis Sebagai Kelanjutan Tradisi Lisan Dalam Ranah Sastra Jawa." *Jumantara: Jurnal Manuskrip Nusantara* 2 (1): 80–98.

- <https://doi.org/10.37014/JUMANTARA.V2I1.122>.
- Surasak Jannongsarn. 2019. “Transkulturasi Musik Antaragamelan Jawa, Angklung, Dan Musik Tradisi Thailand” 2 (2): 158–69.
- Suryandari, Nikmah. 2017. “Eksistensi Identitas Kultural Di Tengah Masyarakat Multikultur Dan Desakan Budaya Global.” *Jurnal Komunikasi* 11 (1): 21. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v11i1.2832>.
- Sutardjo, Imam. 2014. “Konsep Kepemimpinan ‘Hasthabrata’ Dalam Budaya Jawa.” *Jumantara* 5 (2): 85–103.
- Suweta, I Made. 2002. “Bahasa Dan Sastra Bali Dalam Konteks Bahasa Dan Sastra Jawa Kuna,” 1–12.
- Vangelisca, Zita. 2019. “Daya Tarik Kebudayaan Multikultural Singapura Sebagai Obyek Wisata Budaya,” 2–16. <https://doi.org/10.31219/osf.io/gfqnr>.
- Wiratma, I Gusti Lanang. 2010. “POLITIK PENDIDIKAN DALAM PENGEMBANGAN KESADARAN KRITIS DAN JATI DIRI.” *Jurnal IKA* 8 (2). <https://doi.org/10.23887/IKA.V8I2.160>.

ABSURDITAS PADA DRAMA PENDEK PUTU WIJAYA

Surya Farid Sathotho¹⁾, Philipus Nugroho Hari Wibowo²⁾

¹Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
suryafarid@isi.ac.id

²Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
philipus.bowo@isi.ac.id

Abstract

Drama pendek (Drapen) merupakan format karya Putu Wijaya yang mutakhir. Drama tersebut hanya berkisar antara dua sampai duabelas halaman. Dari jumlah halaman yang ada, diasumsikan pementasan drapen hanya akan berlangsung lima sampai sepuluh menit. Meski hanya berdurasi pendek, Putu Wijaya konsisten dengan konsep estetika teror. Konsep ini bila dirunut lebih jauh merupakan turunan dari konsep teater absurd. Untuk melihat kemungkinan pementasan drapen tersebut akan dilakukan analisis struktur dan tekstur sepuluh drapen yang dipilih secara acak. Analisis dilakukan dengan pendekatan teoritis yang melihat adanya teror pada struktur dan tekstur dalam sebuah naskah drapen. Diharapkan hasilnya akan memperlihatkan apakah drama pendek tersebut memenuhi kaidah dramaturgi untuk dipentaskan di atas panggung

Kata kunci: Drama Pendek, Teater Absurd, Putu Wijaya

I. PENDAHULUAN

Putu Wijaya merupakan seorang seniman serba bisa yang aktif berkarya dalam banyak bidang. Selain terkenal sebagai dramawan, Putu juga merupakan seorang penulis cerpen, novel, scenario film dan sinetron

sekaligus sutradara teater dan film. Selama kurun waktu lebih dari empat puluh tahun, karyanya banyak mengalami perubahan. Karyanya yang terkini berbentuk drama pendek. Pada tahun 2018, Putu Wijaya mendapatkan gelar Doctor Honoris Causa dari ISI Yogyakarta. Drama pendek (drapen) merupakan format naskah karya Putu Wijaya yang mutakhir. Dalam buku 100 DRAPEN yang diterbitkan oleh Teater Mandiri pada April 2018, Putu mengumpulkan seratus karya drapen-nya dalam buku setebal xiv+ 721 halaman. Buku tersebut terdiri dari naskah drama 2 halaman 1 buah, naskah 3 halaman 1 buah, 4 halaman 11, 6 halaman 48 buah, 8 halaman 28 buah, 10 halaman 4 buah dan 12 halaman 7 buah. Total 100 buah naskah drama pendek (Wijaya, 2018).

Dilihat dari jumlah halamannya, sangat terlihat perbedaan dengan naskah-naskah karya Putu Wijaya terdahulu, baik yang ditulis pada masa awal karyanya (misal; *Lautan Bernyanyi*, *Bila Malam Bertambah Malam*), ataupun pada karya masa berikutnya (*Aduh*, *Dag Dig Dug*, *Gerr*, *Aum*, dll), atau bahkan pementasan *Jprut* pada tahun 2018, tahun yang sama 100 DRAPEN Putu Wijaya diterbitkan. Naskah-naskah Putu Wijaya terdahulu membutuhkan waktu pementasan 1-2 jam, sedangkan *Jprut* dipentaskan 45 menit di Taman Ismail Mazuki, Jakarta. Meski demikian, menurut Bambang Sugiharto, tak peduli panjang atau pendek naskah drama yang ditulisnya, Putu tetap konsisten dengan apa yang disebut estetika teror (Wijaya, 2018).

Menurut Putu dalam sebuah diskusi di TIM, yang dimaksud teror tidaklah sesuatu yang harus identik dengan kekerasan yang berdarah-darah. Putu mencontohkan bahwa apabila dirinya terus menerus ditanya oleh istrinya apakah jadi pergi ke supermarket atau tidak, itu sudah disebut

teror. Apabila dirunut ke belakang, konsep estetika teror Putu Wijaya tersebut merupakan pengembangan dari konsep teater absurd yang dibahas telah oleh *Martin Esslin dalam The Theater of The Absurd* (Esslin, 1967).

Menarik untuk dikaji adalah; bagaimana Putu Wijaya meneror penonton dengan pertunjukan drama yang berdasar pada drapennya. Apakah ada cukup waktu untuk membangun estetika teror yang membutuhkan pengulangan secara terus menerus pada pertunjukan yang sangat singkat berdasar pada naskah tidak lebih dari sepuluh halaman? Merujuk pada panjang naskah drama dalam kumpulan drapennya, asumsinya pertunjukan yang ditampilkan berdurasi lima sampai sepuluh menit saja. Pengambilan sample dilakukan secara acak. Hasil penelitian ini, diharapkan menjadi sumber untuk menyusun konsep penyutradaran bagi drama pendek karya Putu Wijaya.

Untuk mengkaji naskah-naskah tersebut, akan dilihat unsur-unsur yang membangunnya, yaitu struktur dan teksturnya. Struktur dan tekstur drapen dikaji untuk melihat apakah drapen karya Putu Wijaya tersebut secara dramaturgi memenuhi kaidah untuk dipentaskan di atas panggung.

II. KAJIAN LITERATUR

Penelitian Terdahulu

Penelitian karya Putu Wijaya yang cukup komprehensif dilakukan oleh Adi Setijowati, dengan judul *Nyali Karya Putu Wijaya Dalam Perspektif Kekerasan Simbolik Pierre Bourdieu: Sebuah Kajian*

Hermeutika Paul Ricoeur (Setijowati, 2018). Penelitian ini merupakan disertasi di Universitas Airlangga. Meski tidak membahas estetika teror Putu Wijaya secara langsung, tetapi tulisan ini sangat membantu untuk memahami karya-karya Putu Wijaya secara hermeunetik.

Penelitian lain yang membahas tentang struktur dan tekstur sebuah naskah salah satunya adalah *Analisis Struktur dan Tekstur Naskah Musuh Masyarakat Karya Henrik Ibsen Terjemahan Asrul Sani* (Sathotho, 2008). Sesuai judulnya, penelitian tersebut menganalisis naskah drama dengan melakukan analisis terhadap struktur dan teksturnya. Model penelitian ini memiliki kesamaan metode dan pendekatan dengan penelitian yang akan dilakukan, terutama analisis struktur naskah.

Landasan Teori

Sebagai langkah awal analisis, drapen karya Putu Wijaya dimasukkan dalam kategori salah satu genre karya sastra di samping novel, cerpen, dan puisi (Damono, 1978). Dalam karya sastra kita mengenal unsur intrinsik yang berupa penokohan, alur dan tema. Selanjutnya Boen S Oemarjati menyatakan bahwa struktur merupakan komponen utama dan merupakan prinsip kesatuan lakuan (*unity of action*) dalam hubungannya dengan alur (plot) dan penokohan (Oemarjati, 1974). Dari unsur yang ada dalam struktur naskah drama, sebuah naskah drama dapat didekati dengan teori sastra. Dengan kata lain, sejalan dengan pernyataan Damono, sebuah karya drama sebelum ia dipentaskan pada hakekatnya adalah karya sastra.

Teori strukturalisme meneliti karya sastra dalam otonominya, lepas dari latar belakang sosial, sejarah, biografik, dan lain-lain (Teeuw, 1984). Sedangkan Kutha Ratna berpendapat bahwa secara definitif

strukturalisme berarti paham mengenai unsur-unsur, yaitu struktur itu sendiri...(Ratna, 2004). Unsur-unsur drama, dalam hubungan ini teks drama, di antaranya: tema, dialog, peristiwa atau kejadian, latar atau *setting*, penokohan atau perwatakan, alur atau plot, dan gaya Bahasa (Ratna, 2004). Sejalan dengan hal itu, Goldman dalam Faruk menyebutkan bahwa karya sastra merupakan sebuah struktur. Akan tetapi struktur itu bukanlah sesuatu yang statis, melainkan produk dari proses sejarah yang terus berlangsung, proses strukturisasi dan destrukturisasi yang hidup dan dihayati oleh masyarakat asal sastra yang bersangkutan (Faruk, 1994). Pernyataan ini menyiratkan pengertian bahwa seorang seniman tidak terlepas saling keterpengaruhan dari masyarakatnya. Masyarakat mempengaruhi pengarang, pengarang mempengaruhi masyarakat.

Langkah berikut dalam menganalisis drapen putu Wijaya, berpijak pada konsep teater absurd seperti yang dijelaskan oleh martin Esslin dalam *Theatre of the Absurd*;

The theater of the Absurd, in the other hand, tends toward a radical devaluation of language, toward a poetry that is to emerge from the concrete and objectified images of the stage itself. The element of language still plays an important part in this conception, but what happens on the stage transcends, and often contradicts, the words spoken by the character (Esslin, 1967).

Keadaan yang dijelaskan oleh Esslin tersebut salah satunya bisa terjadi dengan keadaan chaos dan teror yang pada awalnya disampaikan oleh Artaud

Suatu tanda mata, kenang-kenangan. Bahwa anarki dan kekacauan haruslah dihubungkan dengan rasa tertib aturan, yang ia (Artaud) susun dalam pikiran dan bukan sebagai suatu teknik fisik. Masih pantas untuk dikutip sebuah frase untuk mereka yang menamakan dirinya murid Artaud: "*cruelty is rigours*", ya, kekejaman itu keras, kasar! (Grotowski, 2002)

Selanjutnya Putu Wijaya merumuskan ulang apa yang diyakininya sebagai bentuk-bentuk teror yang diterapkan dalam penulisan drapennya. Bagi Putu, teror merupakan cara untuk mengintensifikasi pengalaman sekaligus meng-ektensifikasipersepsi kemanusiaannya. Bagi Putu, terror merupakan sebuah 'ideologi' dalam sikap berkeseniannya. Teror adalah berbagai upaya untuk "mengganggu keseimbangan; untuk merobek kesimpulan, keyakinan dan norma, agar penonton terbebas dari penjajahan pikiran, kekerasan dogmatis dan kemacetan spiritual, yang menjadikan manusia buas (Wijaya, 2018).

Pemikiran Putu ini tidak serta merta muncul, tetapi sudah ada semenjak tahun 80an melalui pernyataan "Cerita pendek adalah teror mental kepada manusia," dalam credo penulisan kreatifnya (Wijaya, 1982).

Sedangkan menurut Kernodle, dalam naskah drama ada enam unsur yang saling mendukung terjalannya kesatuan lakuan. Keenam unsur tersebut adalah plot, penokohan, tema, dialog, mood dan spectacle (Kernodle, 1967). Tiga unsur pertama dikenal sebagai struktur, sedangkan tiga berikutnya adalah tekstur. Tekstur sebuah drama adalah

segala sesuatu yang dapat didengar telinga, dilihat mata, dan dirasakan sebagai mood oleh penonton (Kernodle, 1967). Komponen tekstur tersebut terdiri dari dialog, *spectacle* dan suasana. Sesuai sifatnya, tekstur drama baru muncul ketika sebuah naskah dipentaskan. Hal tersebut membedakan naskah teater dengan karya sastra lainnya yang berupa novel atau cerita pendek. Dalam novel atau cerpen, aspek tekstur tersebut tidak muncul.

Meskipun tekstur drama baru muncul ketika dipanggungkan, kemungkinan-kemungkinan yang ada sudah bisa dilihat dari struktur naskah. Struktur naskah telah memberikan petunjuk bagi terciptanya struktur drama. Dengan kata lain, tekstur drama merupakan pengejawantahan dari struktur. Dalam *Acting and Stagecraft, Made Simple* (Bowskill, 1973), Bowskill menjelaskan kedudukan naskah dipandang dari sudut pembaca sebagai bagian dari masyarakat. Pembaca di sini dapat berarti sutradara, aktor maupun penonton. Bahasan ini sangat penting karena pada dasarnya penulis membahas tentang analisis terhadap sebuah naskah. Bowskill menjelaskan sebagai berikut:

The reader also has a creative process. If the play is to work for a reader, he must be equipped with something of the thought and feeling processes of a director. He must be able to realize within himself three-dimensional animal the writer had in mind. He must be able to manage the external and internal rhythms of the play at one and the same time. Reading a play is not a linear process nor is it the comparatively simple task of picturing in the mind's eye and ear, action and words as they are described. The playwright puts into words an inner energy and purpose that three-

dimensional performance by an actor will bring to life by acting (Bowskill, 1973).

Selanjutnya Johan Heuken dalam Bakdi Soemanto menjelaskan bahwa:

...pembacaan dan penikmatan pentas secara aktif merupakan kegiatan "*gesalten*," "*gestaltungsfähig*," yaitu sesuatu yang harus dibentuk. Atas dasar ini, pembicaraan pada bagian tekstur, unsur-unsur yang ada di dalamnya: dialog, suasana hati, spektakel disajikan bersama-sama dan tidak terpisah-pisah seperti pada pembicaraan tentang struktur (Soemanto, 2002).

Pernyataan tersebut menjadikan dasar bahwa analisis tekstur tidak bisa dilakukan secara terpisah-pisah melainkan harus dilakukan bersama-sama karena tekstur pada kenyataannya muncul secara bersamaan dan saling mempengaruhi serta memiliki hubungan dialektis satu sama lain.

III. METODE PENELITIAN

Pada hakikatnya penelitian merupakan usaha untuk mencari jawaban permasalahan yang ada (Sahid, 2017). Suwardi Endraswara juga menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif memiliki beberapa keunggulan, yaitu: penyesuaian metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan peneliti, menyajikan secara hakikat hubungan antara peneliti dan responden, serta lebih peka langsung dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Endraswara, 2006).

Metode Penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah Metode Penelitian deskriptif.

Dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian*, Moh Nazir menjelaskan, metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa. Selanjutnya M Nazir menambahkan :

Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan kegiatan-kegiatan, sikap, pandangan-pandangan, serta prose-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena (Nazir, 1988).

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bogdan & Taylor bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur untuk memproduksi data deskriptif (Bogdan & Taylor, 1993). Analisis data kualitatif tidak hanya menekankan pada analisis berdasar pada hubungan statistik pada berbagai variabel (Alasutari, 1995). Di dalam paradigma kualitatif, data yang ada diamati secara cermat dan detil.

Suwardi Endraswara juga menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif memiliki beberapa keunggulan, yaitu: penyesuaian metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan peneliti, menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden, serta lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Endraswara, 2006).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teater absurd memiliki beberapa point utama, yaitu: anti-character, anti-language, anti-drama, anti-plot (Sharadgeh, 2020; Zhu, 2013). Untuk melihat keberadaan point tersebut, dipergunakan dua naskah drama pendek yang ada dalam kumpulan drapen Putu Wijaya. Untuk mengkaji naskah-naskah tersebut, dilihat unsur-unsur yang membangunnya, yaitu struktur dan teksturnya. Struktur dan tekstur drapen dikaji untuk melihat apakah drapen karya Putu Wijaya tersebut secara dramaturgi memenuhi kaidah untuk dipentaskan di atas panggung.

1. *Untung (2)*

Untung (2) merupakan judul naskah ke sembilan puluh delapan dari total seratus naskah drama pendek Putu Wijaya. Bila dilihat dari judulnya, *Untung (2)* merupakan trilogi dari 3 naskah pendek yang berjudul *Untung (1)* dan *Untung (3)*.

Naskah ini terdiri dari dua halaman, memiliki dua tokoh, Untung dan Ibu. Hanya ada satu dialog panjang untuk masing-masing tokoh di dalamnya. Dengan hanya dua potong dialog panjang, naskah ini menjadi banyak sekali memiliki kemungkinan. Sama sekali tidak ada petunjuk pemanggungan, menjadikan naskah drama pendek ini memiliki kemungkinan untuk dieksplorasi oleh sutradara dan pemain ataupun *crew* artistik.

Dalam konteks point-point absurditas seperti yang disebut di atas, nampaknya struktur naskah ini tidak bisa dimasukkan sebagai naskah absurd. Alur yang linier dan logis seperti halnya drama konvensional. Hal utama membedakan adalah durasinya yang sangat pendek. Meski demikian secara struktur, naskah ini memiliki tangga dramatik yang jelas,

alur maju dan linear serta tokohnya bisa dideskripsikan secara psikologis ataupun sosiologis (Apriadinnur, 2018).

Tekstur naskah akan muncul sebagai interpretasi dari strukturnya. Pada naskah ini, tekstur yang ada sangat tergantung pada interpretasi sutrada, pemain, ataupun konsep artistiknya. Salah satu penyebabnya adalah karena naskah ini sangat pendek, sehingga sebagai sebuah pertunjukan akan sangat tidak efektif bila dipertunjukkan secara tunggal. Melihat adanya *Untung (1)* dan *Untung (3)*, nampaknya *Untung (2)* ini dirancang sebagai naskah trilogi yang dipentaskan berturutan.

Apabila *Untung (2)* ini dipentaskan berurutan dengan *Untung (1)* dan *Untung (3)*, maka ide Putu Wijaya tentang estetika terror akan terlihat. Pengulangan kata Untung sebagai nama tokoh dan kata sifat menimbulkan efek terror seperti yang diinginkan oleh Putu. Pada keadaan ini keadaan yang disebut *The Crisis and Cruelty of Human Beings* (Zhu, 2013) muncul secara nyata.

Apabila pertunjukan trilogi *Untung (1,2,3)* dianggap sebagai satu kesatuan, struktur naskah menjadi berubah. Alur menjadi tidak linier, logika berpikir tokoh menjadi tidak runtut, dan tangga dramatik menjadi non konvensional. Tekstur pertunjukan juga akan menyesuaikan. Dialog para tokoh melompat-lompat, suasana menjadi asing, dan memungkinkan spektakel panggung yang berubah-ubah.

2. *Kursi*

Naskah *Kursi* (hal 415) ditulis layaknya instruksi pemanggungan. Ada lima belas adegan yang dideskripsikan secara singkat. Meski hanya terdiri dari empat halaman, tetapi naskah ini merupakan naskah yang banyak sekali memberikan kemungkinan. Tanpa dialog bukan berarti naskah ini

tidak menampakkan alur yang jelas. Justru alurnya terlihat dari runtutan instruksi yang ditulis. Para tokoh tidak dijelaskan karakteristiknya secara pasti.

Secara struktur naskah ini dapat dikatakan mewakili konsep absurditas (Sutjiati et al., 2015). Tidak ada instruksi kata-kata yang harus diucapkan pemain, memungkinkan *Kursi* dipentaskan secara bisu, mini kata, ataupun penuh dengan kata-kata. Semuanya tergantung interpretasi sutradara, pemain, ataupun *crew* artistik. Alur maju yang dianut naskah ini, dikombinasikan dengan latar yang jelas (stasiun kereta).

Tekstur pementasan yang mungkin, memunculkan pementasan bernuansa hiruk pikuk sebuah stasiun kereta yang padat. *Setting* yang merepresentasikan stasiun kereta akan membawa imajinasi pemain maupun penonton pada atmosfer stasiun yang khas. Absurditas muncul pada adegan ketiga tokoh yang memperebutkan kursi, tidur, dan beberapa adegan lain, yang menurut instruksi naskah, seperti berada dalam dunia sendiri dan diabaikan oleh lingkungan sekitar.

V. SIMPULAN

Dua contoh drama pendek Putu Wijaya tidak secara signifikan menunjukkan konsep absurditas seperti yang dimaksud oleh Martin Esslin apabila dianalisis struktur maupun teksturnya, atau apabila dipentaskan satu persatu. Naskah tersebut tidak cukup absurd secara struktur karena pada umumnya masih memperlihatkan alur, penokohan dan latar secara cukup jelas. Tetapi akan memiliki hasil yang berbeda apabila naskah-naskah tersebut dipentaskan secara berturutan dalam satu panggung. Hal tersebut karena semua naskah yang dijadikan contoh memiliki pola yang seragam. Apabila naskah-naskah tersebut dipentaskan secara berurutan

akan memberikan efek pengulangan, alur yang berulang dan pada akhirnya teror yang diinginkan oleh Putu Wijaya bias tercapai.

Menurut kaidah dramaturgi, naskah-naskah yang ada dalam kumpulan *100 Drapen Putu Wijaya* sangat mungkin untuk dipentaskan di atas panggung pertunjukan. Meski demikian, realisasi pementasan naskah secara satu persatu sangat tidak ideal. Hal ini mengingat pertunjukan dengan satu naskah akan sangat pendek. Pilihan yang paling mungkin adalah mementaskan beberapa rangkaian naskah sekaligus sampai waktu pertunjukan yang ideal tercapai. Tampaknya karena alasan ini, Putu Wijaya sengaja membuat beberapa naskah secara berseri.

DAFTAR PUSTAKA

- Alasuutari, P. (1995). *Researching Culture, Qualitative Method and Cultural Studies*. SAGE.
- Apriadinnur, R. D. (2018). PEMERANAN TOKOH AKU DALAM NASKAH MY FRIENDHAS COMEKARYA TOSHIRO SUZUE. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 15, 12–21.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v15i1.2782>
- Bogdan, & Taylor. (1993). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Alfabeta.
- Bowskill, D. (1973). *Acting and Stagecraft : Made Simple*. W.H.Allen & Co. Ltd.
- Damono, S. (1978). *Sosiologi Sastra : Sebuah Pengantar*. Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Endraswara, S. (2006). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan; Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*. Pustaka Widyatama.
- Esslin, M. (1967). *Theater of the Absurd, revised and enlarged edition*. Pelican Books.
- Faruk. (1994). *Pengantar Sosiologi Sastra*. Pustaka Pelajar.
- Grotowski, J. (2002). *Toward Poor Theater* (M. Ariffin (ed.)). MSPI.
- Kernodle, G. R. (1967). *Invitation to The Theatre*. Harcourt, Brace&World Inc.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Ghalia.

- Oemarjati, B. S. (1974). *Lakon-lakon Pemenang Sayembara Penulisan Naskah Sandiwara 1974, dalam Pesta Seni 1974*. Dewan Kesenian Jakarta.
- Ratna, K. (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Pustaka Pelajar.
- Sahid, N. (2017). *Sosiologi Teater; Teori dan Penerapannya*. Gigh Pustaka Mandiri.
- Sathotho, S. F. (2008). Analisis Struktur dan Tekstur Musuh Masyarakat Karya Henrik Ibsen Terjemahan Asrul Sani. *Fenomena*, 4(5).
- Setijowati, A. (2018). *Nyali Karya Putu Wijaya Dalam Perspektif Kekerasan Simbolik Pierre Bourdieu: Sebuah Kajian Hermeutika Paul Ricoeur*. Universitas AirLangga.
- Sharadgeh, S. Al. (2020). The Theatre of the Absurd. *Journal of Studies in Social Sciences*, 17, 174–182.
<https://infinitypress.info/index.php/jsss/article/view/1775>
- Soemanto, B. (2002). *Godot di Amerika dan Indonesia, Suatu Studi Banding*No Title. Grasindo.
- Sutjiati, R., Ningsih, T. W. R., & Budiwaty, S. (2015). INTERPRETING THE ABSURD THEATRE THROUGH EXISTENTIALISM APPROACH. *Prosiding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)*, 6, 02–107.
<https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/pesat/article/view/1375/1222>
- Teeuw, A. (1984). *Sastra dan Ilmu Sastra*. Pustaka Jaya.
- Wijaya, P. (1982). *Gres*. Balai Pustaka.

Wijaya, P. (2018). *100 Drapen*. Teater Mandiri.

Zhu, J. (2013). Analysis on the Artistic Features and Themes of the Theater of the Absurd. *Theory and Practice in Language Studies*, 3, 1462–1466. <https://doi.org/10.4304/tpls.3.8.1462-1466>

ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM PAKELIRAN KI HADI SUGITO: MODEL PEMBELAJARAN BAHASA PEDALANGAN

Endah Budiarti

Jurusan Pedalangan, FSP ISI Yogyakarta, Perum. Soka Asri Permai
AB-11 Kadisoka, Purwomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta, 55571,
Indonesia
Email:endahbudiarti30@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini membahas strategi alih kode dan campur kode yang dilakukan Ki Hadi Sugito. Hasil pelacakan strategi Ki Hadi Sugito ini direduksi menjadi materi dari model pembelajaran Bahasa Pedalangan. Lakon *Bagong Ratu* dan *Wahyu Widayat* versi Ki Hadi Sugito dalam bentuk pita kaset dijadikan bahan penelitian. Konsep alih kode dan campur kode versi Chaer dan Agustina digunakan untuk menelisik tuturan Ki Hadi Sugito. Model pembelajaran Bahasa Pedalangan didesain dengan menerapkan konsep 3N (*Nitèni, Niroké, Nambahi*) Ki Hadjar Dewantara. Adapun penerapan konsep 3N ialah sebagai berikut. Pertama, dosen menjelaskan dan memberi contoh tentang konsep alih kode dan campur kode dalam tuturan Ki Hadi Sugito. Kedua, mahasiswa menirukan dahulu tuturan Ki Hadi Sugito yang berupa alih kode dan campur kode. Ketiga, setelah mahasiswa memahami, dan dapat merasakan, serta dapat membangun situasi secara otomatis, kemudian mahasiswa diminta membuat suatu adegan sederhana di kelir untuk mempraktikkan alih kode dan campur kode dalam tuturannya.

Terakhir dosen memberikan penilaian, arahan, dan masukan kepada mahasiswa. Penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yakni tahap pengumpulan data dan tahap analisis data. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan diskografi. Tahap analisis data dilakukan dengan cara menganalisis tuturan Ki Hadi Sugito. Hasil analisis dijadikan materi dalam mendesain model pembelajaran Bahasa Pedalangan dengan menerapkan konsep 3N Ki Hadjar Dewantara. Hasil yang didapat adalah model pembelajaran Bahasa Pedalangan yang mudah, menyenangkan, dan kekinian. Model pembelajaran Bahasa Pedalangan ini dapat mengarahkan mahasiswa dalam memahami dan menguasai Bahasa Pedalangan secara lebih komprehensif.

Kata kunci: model pembelajaran, konsep 3N, bahasa pedalangan, Ki Hadi Sugito

PENDAHULUAN

Bahasa Pedalangan merupakan salah satu nama mata kuliah teori yang wajib diambil oleh mahasiswa Jurusan Pedalangan FSP ISI Yogyakarta. Mata kuliah ini memberi pengetahuan tentang Bahasa Pedalangan. *Basa Padhalangan* (BI: bahasa pedalangan) adalah bahasa unik yang memang hanya dipakai di jagat wayang Jawa. Sebuah bahasa yang merupakan campuran dari bahasa Jawa sehari-hari dengan *undha-usuknya* (ragam *ngoko*, *krama*, *bagongan/kedhaton*), dan bahasa sastra yang dijalin dari kata-kata kawi dan kata-kata yang menyimpangi bahasa sehari-hari (Soedarsono, 1984: 184; Kolimah, 1997:7, Budiarti, 2020:1). Meskipun mata kuliah ini berada di ranah

teori namun dalam praktik pembelajarannya terjadi penggabungan antara pemahaman dan penguasaan/penerapan/praktik. Bahasa merupakan media bagi dalang untuk mengekspresikan suasana-suasana adegan maupun tokoh, lewat wacana yang disebut *catur*. Salah satu materi yang diberikan dalam mata kuliah Bahasa Pedalangan ialah materi tentang *catur*. Pengertian *catur* di dalam pertunjukan wayang adalah semua wujud bahasa atau wacana yang diucapkan oleh dalang berupa narasi maupun dialog tokoh di dalam pakeliran (Murtiyoso, 1981:6). Di dalam tradisi pedalangan Yogyakarta khususnya, narasi dibedakan menjadi tiga macam ialah *janturan*, *kandha*, *carita*, sedangkan dialog tokoh disebut dengan *antawacana* (Mudjanattistomo, 1977:11, 14). Merujuk pada konsep *catur* yang dikatakan Murtiyoso (1981:6) tadi dengan demikian dapat dikatakan bahwa seorang dalang harus menguasai dan trampil dalam hal memproduksi bahasa (narasi dan dialog para tokoh) guna membangun suasana-suasana adegan dalam pertunjukannya. Oleh karena itu materi alih kode dan campur kode dalam tuturan dalang sangat tepat untuk dijadikan salah satu materi pembelajaran Bahasa Pedalangan khususnya materi tentang *catur*, di jurusan Pedalangan FSP ISI Yogyakarta.

Seorang dalang pada dasarnya adalah *sang murweng katha*, seorang penutur cerita (lihat kata tutur dalam KBBI, 2020) yang berisi berbagai macam *kawruh* ('pengetahuan'). Dalang adalah seorang yang sedang *mbabar kawruh*, demikian Sunardi (2011:51) menyebutnya. Hal demikian itu berbanding terbalik dengan fenomena mahasiswa di jurusan Pedalangan saat ini. Paling tidak ada tiga fenomena yang berhasil di catat. Pertama, mahasiswa pedalangan adalah warga

masyarakat yang berada dalam situasi memudarnya beberapa tatanan masyarakat Jawa akibat dari dunia yang tanpa sekat ini. Tatanan yang memudar itu termasuk tatanan dalam berbahasa. Fenomena kedua, mahasiswa jurusan Pedalangan adalah generasi digital. Mereka sangat terbiasa melihat dan mengungkapkan pikiran dengan gambar/symbol dan ungkapan bahasa-bahasa media social yang memiliki strukturnya sendiri. Di samping itu kemudahan yang ditawarkan oleh media elektronik membuat mereka malas *nitèni* ‘memperhatikan, memahami kemudian disimpan dalam ingatan dalam bentuk formula untuk dijadikan suatu pengalaman atau pengetahuan’. Fenomena ini semakin menjauhkan mereka dari penguasaan Bahasa Pedalangan. Fenomena ketiga mahasiswa jurusan Pedalangan adalah mereka yang tidak hanya anak atau cucu dalang, mereka yang lulusan sekolah formal seni (SMKI), tetapi mereka juga lulusan sekolah formal yang bukan seni. Mereka juga tidak hanya berasal dari Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Timur, wilayah yang memakai bahasa Jawa sebagai bahasa ibu dan bahasa pengantar dalam berkomunikasi, tetapi mereka juga berasal dari Lampung, Sulawesi, DKI Jakarta, dan Jawa Barat. Yang menyamakan mereka adalah semua berminat belajar wayang. Tentunya dapat dibayangkan betapa beragamnya latar belakang mereka dan tentunya beragam pula struktur bahasanya. Dengan demikian dapatlah dikatakan tingkat penguasaan mereka terhadap bahasa Jawa yang merupakan media tutur pertunjukan wayang, juga beragam (Budiarti, 2018:3; 2019:118-119). Fenomena-fenomena tentang keterbatasan penguasaan bahasa mahasiswa pedalangan inilah yang dicatat menjadi sebab mereka mengalami kesulitan dalam menguasai

Bahasa Pedalangan. Apalagi jika dibawa dalam konteks *tata krama basa padhalangan* yang mengenal *unggah-ungguh, empan papan*, dan *angon tinon* dan gaya tuturan dalang yang memuat perihal *suaraning ringgit* dan gaya bahasa masing-masing tokoh wayang (Mudjanattistomo dkk., 1977:49-64).

Demikian itulah fenomena mahasiswa pedalangan yang tidak mungkin untuk ditolak dan kemudian dipaksa untuk berubah drastis seperti leluhurnya dahulu. Namun kiranya diperlukan satu strategi bagaimana menjembatani perbedaan dalam menapasi dan menghidupi budaya Jawa khususnya seni pedalangan. Seperti diketahui bahwa pertunjukan wayang kulit adalah pertunjukan yang mengandalkan kekuatan verbal (Wahyudi, 2014:50). Dengan demikian perlu dicarikan solusi dengan menemukan model yang tepat dalam proses pembelajaran Bahasa Pedalangan. Apabila dikaitkan dengan capaian pembelajaran (*learning outcome*) Bahasa Pedalangan tingkat lanjut, yang menyatakan bahwa mahasiswa harus mampu memahami dan menguasai *wacana janturan, kandha, carita*, dan *antawacana*, maka konsep 3N (*Nitèni* ‘mengetahui dan memahami’, *Niroké* ‘menirukan’, *Nambahi* ‘mengkreasikan’) Ki Hadjar Dewantara dipandang tepat digunakan untuk memecahkan sulitnya mahasiswa pedalangan belajar Bahasa Pedalangan.

Berkaitan dengan penguasaan Bahasa Pedalangan, masyarakat pedalangan khususnya masyarakat pedalangan Yogyakarta baik senior maupun junior tentu setuju bila disebutkan bahwa Ki Hadi Sugito (alm.) adalah dalang yang bahasanya sangat segar, sederhana, dan komunikatif (Budiarti, 2019:119). Tuturan Ki Hadi Sugito dapat dikatakan menembus

ruang dan waktu. Hal ini terbukti hampir setiap malam rekaman pertunjukannya diputar di stasiun-stasiun radio di Yogyakarta. Setelah wafat pun pertunjukannya masih dinikmati oleh penggemar-penggemarnya baik yang diputar di radio-radio ataupun ditonton dan diunduh dari youtube. Pertanyaannya kemudian ialah apa yang menyebabkan Ki Hadi Sugito dapat diterima oleh pecinta wayang lintas generasi. Berdasarkan penelitian, salah satu strategi yang dilakukan Ki Hadi Sugito dalam *nut jaman kelakoné* ialah dengan melakukan alih kode dan campur kode dalam bertutur membawakan pertgelarannya. Pertanyaannya kemudian ialah bagaimana calon dalang atau siapa saja yang belajar Bahasa Pedalangan khususnya, dapat mengikuti strategi Ki Hadi Sugito tersebut.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan tersebut, maka ada tiga hal yang dibahas dalam tulisan ini. Pertama, membahas strategi alih kode dan campur kode Ki Hadi Sugito. Kedua, membahas reduksi strategi alih kode dan campur kode Ki Hadi Sugito sebagai materi dari model pembelajaran Bahasa Pedalangan. Ketiga, mengaplikasi konsep 3N Ki Hadjar Dewantara dalam model pembelajaran Bahasa Pedalangan.

Kajian tentang Bahasa Pedalangan dapat disebutkan di sini, antara lain tulisan Budiarti (2018) yang membahas salah satu aspek dari *catur* ialah masalah *kandha janturan*. Dalam tulisannya itu dihasilkan temuan berupa struktur *janturan* khususnya struktur *janturan* wayang kulit purwa Yogyakarta. Konsep *catur* yang dimaksud dalam tulisan tersebut ialah semua bentuk ekspresi dalang lewat wacana yang berupa narasi maupun dialog tokoh dalam pakeliran (Murtiyoso1981:6). Penelitian Budiarti pada tahun 2019 menghasilkan temuan pola bahasa yang sederhana dan

komunikatif yang diformulasikan dari penelitiannya terhadap ragam bahasa Ki Hadi Sugito. Tulisan Budiarti (2019) yang lain membicarakan *antawacana/ginem* dalam pertunjukan Ki Hadi Sugito. Tulisan Budiarti (2019) ini berupa penerapan konsep 3N Ki Hadjar Dewantara dalam metode pembelajaran Bahasa Pedalangan khususnya materi tentang pola kalimat *antawacana*. Ardiyasa (2019) dalam tulisannya membahas retorika seorang dalang Bali, I Dewa Made Rai Mesi. Tulisan ini berhasil mendeskripsikan gaya bahasa dan retorika salah satu dalang yang populer di Bali, I Dewa Made Rai Mesi. Tulisan Masturoh (2014) membahas aspek linguistik yang digunakan dalam wacana humor adegan Limbukan. Yang menarik dari tulisan ini ialah ditemukannya ragam literer dalam wacana humor Limbukan. Alih kode dan dan campur kode dalam pertunjukan wayang pernah dibahas oleh Sumalia (2015) dan Putra Gumana (2018). Keduanya membahas peristiwa alih kode yang terjadi dalam pentas wayang Bali. Dalam tulisannya, Sumalia (2015: 115-131) dan Putra Gumana (2018:44-52) mengatakan bahwa terjadinya alih kode dalam pertunjukan wayang Bali yang ditelitinya, disebabkan sang dalang menguasai banyak bahasa (multilingual), antara lain bahasa Bali, bahasa Jawa Kuno, bahasa Sanskerta, bahasa Jawa, bahasa Inggris, dan bahasa Arab. Meskipun serba sedikit, Putra Gumana (2018:47) telah menyinggung adanya kaitan antara alih kode dan kesadaran sang dalang dalam membangun popularitas.

Dari semua penelitian yang dipaparkan di muka, jika diperhatikan belum ada yang menyinggung tentang alih kode dan campur kode sebagai satu strategi dalang dalam menembus ruang dan waktu, dan

menuangkannya ke dalam satu model pembelajaran Bahasa Pedalangan. Kekurangan inilah yang berusaha dijawab dalam penelitian ini.

Untuk dapat menjawab masalah tersebut konsep alih kode dan campur kode Chaer dan Agustina (2010) digunakan sebagai pisau analisis. Yang dimaksud alih kode ialah peristiwa pergantian bahasa yang terjadi baik antarbahasa maupun antarragam atau gaya yang terdapat dalam satu bahasa, dan dilakukan dengan sadar dan bersebab. Selanjutnya Chaer dan Agustina (2010:108) mengatakan bahwa penyebab alih kode adalah (1) pembicara atau penutur; (2) pendengar atau lawan tutur; (3) perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga; (4) perubahan dari formal ke informal atau sebaliknya; (5) perubahan topik pembicaraan. Campur kode merupakan peristiwa digunakannya dua bahasa atau lebih, atau dua varian dari sebuah bahasa dalam satu masyarakat tutur. Dalam peristiwa campur kode ada sebuah kode utama atau kode dasar yang digunakan dan memiliki fungsi dan keotonomiannya, sedangkan kode-kode lain yang terlibat dalam peristiwa tutur itu hanyalah berupa serpihan-serpihan (*pieces*) saja, tanpa fungsi atau keotonomian sebagai sebuah kode (Chaer dan Agustina, 2010:114).

Model pembelajaran Bahasa Pedalangan didesain dengan menerapkan konsep 3N (*Nitèni, Niroké, Nambahi*) Ki Hadjar Dewantara. *Nitèni* berasal dari kata dasar *titèn* yang menunjuk pada kemampuan untuk secara cermat mengenali dan menangkap makna (sifat, ciri, prosedur, kebenaran) dari suatu obyek. *Nitèni* berarti proses pencarian dan penemuan makna (sifat, ciri, prosedur, kebenaran) suatu obyek yang diamati melalui sarana inderawi. Dengan demikian, *nitèni* adalah proses kognitif/pikiran yang menurut Ki Hadjar Dewantara disebutnya cipta.

Cipta adalah daya berpikir, yang bertugas mencari kebenaran sesuatu dengan jalan mengamati dan membanding-bandingkan sesuatu obyek sehingga dapat mengetahui perbedaan dan persamaannya. *Niroké* dan *nambahi* dapat diterjemahkan sebagai meniru (*to imitate*) dan mengembangkan/menambah (*to innovate/to add value*). Pembahasan kedua konsep ini disatukan mengingat *niroké* dan *nambahi* berada dalam tataran yang sama yaitu aplikasi perolehan proses *nitèni*. Menurut Ki Hadjar Dewantara dimasukkan dalam ranah “kemauan atau karsa” yang selalu timbul di samping atau seolah-olah sebagai hasil buah pikiran dan perasaan. Perbedaan di antara keduanya terletak pada kadar dan proses kreatifnya. *Niroké* atau meniru menurut Ki Hadjar Dewantara merupakan kodrat pada masa kanak-kanak (Suroso, 2011). Dalam kaitannya dengan proses meniru, khususnya kanak-kanak memiliki keinginan untuk selalu meniru segala apa yang menarik perhatiannya. Meniru ini sangat berguna, karena mempunyai sifat mendidik diri pribadi dengan jalan orientasi serta mengalami, walaupun dengan secara khayal atau fantasi. *Nambahi* atau menambahkan/mengembangkan adalah proses lanjut dari *niroké*. Dalam proses ini ada proses kreatif dan inovatif untuk memberi warna baru pada model yang ditiru. Proses *nambahi* inilah yang diharapkan terjadi dalam diri peserta didik. Dalam hal ini Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa kita tidak meniru belaka, tetapi mengolah. Kalau kita meniru saja secara *copyeren* ingatlah bahwa orang yang meniru belaka itu biasanya adalah orang yang tidak punya apa-apa sendiri. Kalau orang punya, sebaliknya ia memperbaiki, menambah, mengurangi, mengubah, dan mengolah sesuatu obyek yang ditiru (Suroso, 2011).

PEMBAHASAN

Ada tiga hal yang dibahas dalam tulisan ini, yaitu (1) alih kode dan campur kode sebagai strategi Ki Hadi Sugito menghidupkan suasana adegan-adegan yang digelarnya, (2) reduksi hasil kajian terhadap alih kode dan campur kode digunakan sebagai materi dalam model pembelajaran Bahasa Pedalangan yang menerapkan konsep 3N Ki Hadjar Dewantara, (3) Pembelajaran Bahasa Pedalangan dalam Masa Pandemi Covid-19.

A. Alih Kode dan Campur Kode: Strategi Tuturan Ki Hadi Sugito

Jika ditelisik satu persatu dari begitu banyaknya alih kode dan campur kode yang dilakukan Ki Hadi Sugito dalam memproduksi dialog-dialog pada dua lakon yang dibawakannya ialah Lakon *Bagong Ratu* dan *Wahyu Widayat*, dapat dikatakan bahwa Ki Hadi Sugito mengajak mitra tutur (penonton/pendengar) untuk terlibat dalam dialognya, yang tentu dalam hal ini dibaca sebagai “dalam pergelarannya”.

Suasana yang dibangun dari dialog yang mengandung alih kode dan campur kode dalam pertunjukan wayang yang dibawakan Ki Hadi Sugito ialah suasana tak berjarak, *ngajak guyon* (mengajak berkelakar), mengajak berpikir tapi dengan santai, menasihati tetapi tidak menggurui, mewakili suara hati orang yang diajak berkomunikasi, dan mengajak untuk menertawakan diri sendiri sebagai bentuk lain dari introspeksi.

Alih kode dan campur kode itu diproduksi pada semua adegan dari *jejer* pertama hingga *tanceb kayon*. Ada yang menarik dari strategi penempatan alih kode dan campur kode yang menyebar sepanjang berlangsungnya pertunjukan, yaitu ada tokoh-tokoh yang Ki Hadi

Sugito pilih untuk mewakili dirinya sebagai penutur, yang dengan bebas beralih kode dan bercampur kode. Tokoh yang paling sering digunakannya dalam Lakon *Bagong Ratu* dan *Wahyu Widayat* untuk beralih kode dan bercampur kode ialah tokoh boneka wayang Durna, Sengkuni, dan Durmagati.

Berdasarkan hasil analisis dari tuturan Ki Hadi Sugito dalam Lakon *Bagong Ratu* dan *Wahyu Widayat* ada beberapa hal yang dapat dikemukakan dalam kaitannya dengan alih kode dan campur kode, antara lain:

1. Perubahan Topik Pembicaraan

Perubahan suasana dan topik pembicaraan selain menyebabkan terjadinya alih kode, juga menyebabkan terjadinya campur kode. Misalnya pada Jejer I Negara Ngastina adegan datangnya tamu dalam Lakon *Wahyu Widayat*. Irawan datang sebagai tamu dalam sidang di negara Ngastina. Dalam suasana pertemuan resmi itu Durna menyapa Irawan mula-mula dengan suasana formal tiba-tiba melakukan alih kode dan campur kode disebabkan membicarakan “Irawan” yang lain. Topik pembicaraan jadi berubah membahas Irawan lain yang berprofesi sebagai pembantu umum. Dalam dialog tersebut mula-mula digunakan ragam formal lalu beralih ke ragam non formal, dari ragam *krama* ke ragam *ngoko*. Bahkan muncul kata bahasa Indonesia yaitu kata “anak buah” dan kata serapan dari bahasa Inggris “dobel”. Jadi dalam dialog ini terjadi alih kode dan campur kode sekaligus. Berikut adalah petikan teksnya. Teks yang dicetak tebal menunjukkan peristiwa alih kode dan campur kode.

Jejer I Negara Ngastina (ketamon)

- Durna : *“Irawan!”*
- Irawan : *“Inggih Éyang.”*
- Durna : *“Iki Irawan Madukara apa udu iki?”*
- Sengkuni : *“**Ha kok dadi ana Irawan kok ana tembung Madukara pa udu.**”*
- Durna : *“Lho mangké, wong kula niku ya **nduwé anak buah Irawan, sing cok nggulungi kabel.** Menika ya Irawan putranipun pun yoga kula angkat harya Parta, Irawan **anak buah** kula niku ya anaké Parta. Ning Parta Janaka **karo** Parta Utama.”*
- Sengkuni : *“Sampéyan niku nèk ngendika **malah sing ora-ora, mbok ya mbagèkké ya mbagèkké, ora sah kok Irawan kok dhobel sm. Ning ya bagus ngono kuwi?**”*
- Durna : *“Nggih nèk lé bagus ya bagus radawang.”*
- Sengkuni : *“O...”*
- Durna : *“Ning bindheng.”*
- Sengkuni : *“**Lha rak wis lekas mayeng-mayeng. Kok rumangsaku kok malah gawé pitenahing liyan.**”*
- Terjemahan:
- Durna : *“Irawan!”*
- Irawan : *“Iya Éyang.”*
- Durna : *“Ini Irawan Madukara atau bukan ini?”*
- Sengkuni : *“**Lha kok menyebut nama Irawan saja ditambahi kata-kata Irawan Maduraka atau bukan, lho.**”*
- Durna : *“Lho nanti dulu, saya ini juga punya **anak buah** yang namanya Irawan, dia itu biasa menggulung kabel. Dia itu namanya Irawan putra anak angkat saya si Harya Parta. Irawan anak buah saya itu juga anaknya Parta. Bedanya satunya Parta Janaka yang ini Parta Utama.”*
- Sengkuni : *“Anda itu **kalau ngomong yang enggak-enggak, kalau mau menyapa dan menyambut itu ya menyapa saja, nggak usah nyebut-nyebut Irawan dobel. Ngomong-ngomong dia juga***

cakep seperti Irawannya Janaka itu?”

Durna : “Kalau tanya masalah cakep, ya lumayan cakeplah.”

Sengkuni : “O...”

Durna : “Tapi *bindheng* (suaranya di dalam hidung).”

Sengkuni : **“Tuh kan mulai yang enggak-enggak lagi. Perasaan kok seneng mengejek orang lain lho.”**

(Sugito, 1983:Kaset 2 Side A)

2. Perubahan Situasi Bicara

Perubahan situasi bicara dapat menyebabkan terjadinya alih kode demikian kata Chaer dan Agustina (2010:110). Dalam peristiwa bahasa sehari-hari, maksudnya laku tuturan dalam jagat realitas, perubahan situasi memang terjadi secara alamiah pada saat berlangsungnya komunikasi. Ini berbeda dengan di jagat wayang, jagat imajiner. Perubahan situasi bicara hampir dapat dipastikan memang dikondisikan oleh sang dalang. Seperti misalnya Ki Hadi Sugito menginginkan perubahan situasi sedih ke situasi rileks atau lucu, maka ia melakukan alih kode dan campur kode di dalam mendialogkan tokohnya. Sebagai contohnya *Jejer I adegan kedhatonan* di negara Ngamarta dalam Lakon *Bagong Ratu*. Dalam adegan ini tokoh yang berada di kelir ialah Prabu Puntadéwa, Resi Wacanadéwa, Drupadi, dan para emban. Suasannya formal tetapi akrab, karena settingnya adalah kedhaton, tempat tinggal raja. Dalam adegan ini Drupadi sedih dan sangat menderita karena dia diminta suaminya, Prabu Puntadewa, agar bersedia diperistri oleh Prabu Kalasereng. Ketika dia pamit kepada emban (inang pengasuh), si emban malah melucu untuk mencairkan / mengalihkan suasana sedih itu. Si emban menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko* yang dicampur dengan kata dan frasa bahasa Indonesia

dialek Betawi. Petikan teks berikut menunjukkan alih kode dan campur kode disebabkan berubahnya situasi, seperti yang dimaksud tadi. Teks yang dicetak tebal merupakan bentuk alih kode dan campur kode.

Jejer I Negara Ngamarta adegan Kedhatonan

- Puntadéwa : *“Banjur ingkang angka loro, iki mau ana tamu sangka ing Parangrèjèng utusané Prabu Kalasereng ingkang isiné bakal ngersakaké palakrama marang Dhiajeng Wara Drupadi. Yayi, pun kakang netepi anggoné dadi naléndra utama, netepi anggoné dadi naléndra bèrbudi bawa leksana. Ing wektu iki jeneng para Yayi, manuta marang pun kakang. Kakang tinggalen, ngladènana marang Prabu Kalasereng, mengkono Dhiajeng Wara Durpadi.”*
- Drupadi : *“Adhuh Sinuwun, yèn mekaten Paduka cidra kaliyan ngendikanipun tatkala Paduka badhé pinanggih kaliyan ingkang rayi. Salaminipun badhé sesarengan, inggih wonten madyapada inggih bénjing yèn wonten ing jaman kelanggengan. Menapa sebabipun déné wekdal samangké ingkeng rayi namung dipunSOROH kados uwuh, dipuncuthat kados wrejit. Kabukti namung dipunparing-paringaken dhumateng saksami-sami, Sinuwun. Menapa boten mesakaken ingkeng putra pun Pancawala?”*
- Puntadéwa : *“Wis ora perlu akèh-akèh kang dadi pengendikamu, mundhak nimbulaké rasa trenyuhing pamikiré pun kakang. Senajan ta Dhiajeng wektu iki pisah marang pun kakang, mbokmenawa kodrating jawata kudu mengkono. Sapungkuré Dhiajeng saklawasipun kakang trima mung bakal momong putraku, ora nedya kepingin nambutaké silaning akrama.”*
- Drupadi : *“Awrat raosing manah kula Sinuwun.”*
- WacanaDéwa : *“Nini Durpadi.”*

- Drupadi : *“Kula Panemban.”*
- Wacanadéwa : *“Aja kaya ngono dudu wanita sejati. Sing diarani garwa kuwi kudu manut miturut marang sabdaning kakung.”*
- Drupadi : *“Inggih.”*
- Wacanadéwa : *“Awit percayaa senadyan tata gelar dina iki kowé ngladèni karo Prabu Kalasereng, nanging mungging batin mung sajuga rakamu Prabu Puntadéwa kang kudu tokpikiraké. Pisah mung ana nglair, nanging kumpul mungging batin. Senajan ta tumrapé tata gelar pisah klawan rakamu Sinuwun Prabu Ngamarta, mbésuk ana jaman kelanggengan prasasat datan bisa pisah ana ing papan kasuwargan. Banjur saiki èling-èlingen. Uripé menungsa prasasat mung mampir ngombé. Inggeng suwé mbésuk yèn ana jaman kelanggengan, mangkono luwih mukti mbésuk tinimbang saiki. Durpadi, yèn netepi nggonmu dadi wanita utama kudu manut lan kudu bekti mituhu marang jarwané pertimbanganmu.”*
- Drupadi : *“Yèn mekaten kula sumanggakaken jiwa raganipun ingkeng rayi Sinuwun. Namung kemawon titip ingkeng putra, mugé dadosa laré kang utami.”*
- Puntadéwa : *“Mesthiné mengko ingkang nggulawenthah pun kakang.”*
- Drupadi : *“Bocah emban, mangsabodhoa momongen anakku Pancawala.”*
- Emban 1 : *“Adhuh lelakon apa iki. Sesembahanmu pisah-pisahan, nganti klakon mbanjur ninggalaké negara Ngamarta diparingaké karo Prabu Kalasereng.”*
- Emban 2 : *“Manatahan...wis coba bayangin, piyé nék awaké dhéw, jajali. Kon pisah karo bojo jajali. Apa isa? Agèk ditinggal nyambut gawé olèh telung dina waé wis makanthil-kanthil kètoken waé karo bapakné Suwondo. Ha kok nganti pisah saklawas-lawas, jajali. Hmm...coba bayangin.”*
- Emban 1 : *“Bayangin ki apa..?!”*
- Emban 2 : *“Aku mbareng ning Jakarta, njuk ora isa cara Jawa é. Ha iya*

kaya ngono kuwi apa ora keranta-ranta rasané wis jajali. Pikiren wis, jajali wis, coba, coba wis, gambar-gambar, ya Nok..!”

- Emban 3 : “*Hekhmm..hehmm...hmm...preett!*”
- Emban 2 : “*Wong nangis kok nganti, nggembos!*”
- Emban 3 : “*Aku mikiraké kahanan kaya ngénéki trima, déwa, déwa banjuten nyawaku sakana-anané. Gusti Wara Durpadi karo aku wis kaya déne wis tresna lahir batin, mendarah daging. Ha kok nganti bisa selamat berpisah kaya ngénéki kepiyé, agèk leladi wé karo aku bebarengan, tindak karo aku, siram wé bareng ta coba, ha kok nganti kaya ngono kuwi rak ya kepiyé ngono lelakon kok kaya ngéné ki oalah, déwa, déwa, ya nuntuna wong aperang.*”
- Emban 2 : “*Lèhmu omong ki malah klèru kaya ngono.*”

Terjemahan:

- Puntadéwa : “Kemudian yang kedua, tadi ada tamu dari Parangrèjèng utusan Prabu Kalasereng. Dia disuruh melamar Dhiajeng Wara Durpadi. Yai, kakanda memegang teguh janji dan sumpah sebagai seorang raja utama, *naléndra bèrbudi bawa leksana*. Oleh karena itu wahai Yai, menurutlah pada yang kakanda katakan. Tinggalkanlah kakanda ini, jadilah permaisuri Prabu Kalasereng, demikian Dhiajeng Wara Durpadi.”
- Drupadi : “Adhuh Sinuwun, jika demikian berarti Paduka mengingkari janji ketika dahulu meminang dinda. Katanya dahulu akan bersama-sama selamanya di dunia dan akhirat. Mengapa sekarang adinda dibuang begitu saja seperti sampah. Diambil dengan jijik seperti cacing. Buktinya dinda diberikan begitu saja kepada orang lain, Sinuwun. Apakah kanda tidak merasa kasihan kepada putra kita Pancawala?”
- Puntadéwa : “Sudahlah tidak perlu banyak bicara, nanti malah membuat sedih

hati kanda. Meskipun Dhiajeng saat ini berpisah dari kanda, mungkin demikian itu kodrat dewata. Sepeninggal Dhiajeng, kanda tidak akan menikah lagi untuk selama-lamanya.”

- Drupadi : “Berat sekali rasanya Sinuwun.”
- Wacanadéwa : “Nini Durpadi.”
- Drupadi : “Saya Panemban.”
- Wacanadéwa : “Jangan seperti itu. Demikian itu bukan wanita sejati. Seorang isteri itu harus mengikuti apa kata suami.”
- Drupadi : “Baik, Panemban.”
- Wacanadéwa : “Sebab percayalah meski tampaknya engkau menjadi isteri Prabu Kalasereng, tetapi di dalam batin hanya suamimu Prabu Puntadéwa seorang yang harus ada di hati. Ragamu memang tampaknya berpisah namun tidak di dalam batin. Meskipun ragamu berpisah dengan Sinuwun Prabu Ngamarta, kelak di keabadian tak akan terpisahkan, tetap bersatu di sorga. Maka ingatlah selalu. *Uripé menungsa prasasat mung mampir ngombé* (manusia di dunia itu hanya sekejap mata, sebentar sekali). Yang lama itu kelak di keabadian. Lebih baik mulia kelak di sorga daripada mulia di dunia ini. Durpadi, jika engkau ingin menjadi wanita utama maka turutilah apa yang dikatakan oleh suamimu.”
- Drupadi : “Jika demikian, jiwa raga dinda serahkan Sinuwun. Dinda titipkan putra kita, rawat dan didiklah, hingga kelak menjadi anak yang berbudi.”
- Puntadéwa : “Tentu saja Dinda, kandalah yang akan merawat dan mendidiknya.”
- Drupadi : “Emban, kupasrahkan anakku kepada kalian. Jagalah dan rawatlah dengan baik anakku Pancawala.”
- Emban 1 : “Aduh perjalanan hidup apa ini. Junjunganmu pisah-pisahan, malah mau meninggalkan negara Ngamarta, diserahkan kepada Prabu Kalasereng.”
- Emban 2 : “**Manatahan... coba bayangin, coba kalau kita gimana coba.**”

Disuruh pisah sama suami, coba. Apa sanggup? Baru ditinggal kerja tiga hari aja udah maunya ketemu aja, kangen terbayang-bayang bapaknya Suwondo. Ha kok sampek pisah selama-lamanya, coba. Hmm...coba bayangin.”

- Emban 1 : “**Bayangin tuh apa..?!**”
- Emban 2 : “**Aku itu habis dari Jakarta, trus nggak bisa bahasa Jawa é. Kalau seperti itu apa nggak bikin sedih, coba. Bayangin coba, coba bayangkan, ya Nok..!**”
- Emban 3 : “Hekhmm..hekmm...hmm...preett!”
- Emban 2 : “Nangis kok sampek, nggembos!”
- Emban 3 : “**Kalau aku menerima cobaan ini mending bilang dewa, dewa ambil aja nyawaku. Gusti Wara Durpadi sama aku dah sayang banget, lahir batin, mendarah daging. Ha kok sampai pisahan gini ni gimana. Apa-apa mesti sama aku, pergi sama-sama, sampek mandi aja bareng lho, coba, ha kok sampek kayak gitu itu gimana ini, oalah dewa, dewa, berilah petunjuk pada orang yang sedang perang.**”
- Emban 2 : “Omonganmu itu keliru.”

(Sugito, 1980: Kaset 2 side A)

3. Mitra Tuter

Dikatakan oleh Chaer dan Agustina (2010:109) bahwa mitra tutur dapat menyebabkan terjadinya peristiwa alih kode, misalnya dengan alasan si penutur ingin mengimbangi kemampuan berbahasa si mitra tutur. Dalam peristiwa bahasa sehari-hari, hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa hal antara lain mitra tutur tidak sama bahasa ibunya dengan si penutur, dan mitra tutur tidak terlalu atau kurang menguasai bahasa si penutur.

Dalam konteks panggung pertunjukan wayang, penutur dan mitra tutur bukanlah tokoh boneka wayang yang sedang dikelirikan dan didialogkan, namun penutur itu menunjuk kepada si dalang dan mitra tutur menunjuk kepada penonton atau pendengar. Bicara tentang Ki Hadi Sugito, hubungan penutur dan mitra tutur, hubungan si dalang dan si penonton/pendengar disadari betul. Kesadaran bahwa tidak semua penonton/pendengar memahami bahasa-bahasa pedalangan, mendorong Ki Hadi Sugito, yang adalah si penutur, melakukan alih kode. Kesadaran akan kondisi mitra tutur inilah, rupa-rupanya menjadi faktor penyebab utama wayangnya menembus ruang dan waktu, dan digemari lintas generasi.

Salah satu strategi yang dilakukan Ki Hadi Sugito untuk menjembatani tegangan antara penutur dan mitra tutur ini antara lain ialah dengan mengurangi kata-kata arkhais ketika menggelar pertunjukan wayang, melakukan alih kode, misalnya dari bahasa pedalangan ke bahasa sehari-hari, dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia dengan maksud untuk menerjemahkan kata, frasa, klausa, atau kalimat dalam bahasa pedalangan yang mungkin kurang atau tidak dipahami oleh penonton/pendengar. Contoh tentang strategi Ki Hadi Sugito ini, dapat disimak dalam petikan teks berikut.

Jejer I Negara Ngamarta dalam Lakon *Bagong Ratu*.

Puntadéwa : *“Kejawi saking menika Kanjeng Rama Panemban, pramila Paduka kepareng angrawuhi wonten ing sitinggil binaturekena saking panuwunipun para kadang-kadang sedaya mbokmenawita kula sakadang kirang trapsila tumrap wonten ngarsa Paduka, Kanjeng Rama Panemban, kalunturna agunging samodra pangaksami, Rama Panemban.”*

Wacanadéwa : “Hong bawana langgeng sinunggi datan awrat. Dhuh Nggèr Putraku Wong Agung Ngamarta, sethitik rasaning pamikir kaya ora ana rasa ingkang mesgul, malah kagèting pikir wong atuwamu. Généya dina iki pun bapa diparengaké tedhak ing sitinggil binaturekena. Mbokmanawa ta ana paragawe, aja nganti **sanggarunggi**, aja **ragu-ragu**, mara ta énggal takparengaké suka pangerti marang pun bapa, paran kang dadi timbuling pasungkawamu.”

Terjemahan:

Puntadéwa : “Selain itu Kanjeng Rama Panemban, oleh karena Paduka telah berkenan memenuhi undangan kami, bila sambutan kami kurang berkenan dihati, kami mohon Kanjeng Rama Panemban, maklum adanya dan memaafkan kami, Rama Panemban.”

Wacanadéwa : “Hong bawana langgeng sinunggi datan awrat. Dhuh Nggèr Putraku Raja Agung Ngamarta, sedikit pun bapa tidak merasa kecewa atas sambutan anak-anakku para Pandawa. Malah undangan kalian mengejutkan bapa. Ada apa gerangan bapa diminta hadir di sitinggil. Bila ada masalah **aja sanggarunggi janggan ragu-ragu** untuk mengutarakannya kepada bapa. Apa gerangan yang membuatmu bingung.”

(Sugito, 1980: Kaset 2 side A)

B. Model Pembelajaran Bahasa Pedalangan

Model pembelajaran Bahasa Pedalangan yang dilakukan di kelas Bahasa Pedalangan tingkat lanjut didesain dengan menerapkan konsep 3N (*Nitèni, Niroké, Nambahi*) Ki Hadjar Dewantara. Petikan-petikan teks yang berupa alih kode dan campur kode hasil analisis tuturan Ki Hadi Sugito seperti dikemukakan di depan, direduksi untuk dijadikan sebagai materi tentang *catur* dalam pembelajaran Bahasa Pedalangan. Adapun model pembelajaran Bahasa Pedalangan yang dilakukan di kelas Bahasa

Pedalangan tingkat lanjut dengan menerapkan konsep 3N (*Nitèni, Niroké, Nambahi*) Ki Hadjar Dewantara adalah sebagai berikut.

Pertama-tama, dosen menjelaskan dan memberi contoh tentang konsep alih kode dan campur kode. Kemudian mahasiswa melihat/mendengarkan potongan teks pertunjukan Ki Hadi Sugito yang berupa alih kode dan campur kode. Dosen kemudian menjelaskan tentang alih kode dan campur kode yang dilakukan Ki Hadi Sugito kepada mahasiswa.



Gambar 1. Dosen Menjelaskan Konsep Alih Kode Dan Campur Kode dalam Tuturan Ki Hadi Sugito (Foto: Ibnu, 2018)

Kedua, setelah memahami materi, untuk sementara mahasiswa menirukan dahulu tuturan Ki Hadi Sugito yang berupa alih kode dan campur kode. Potongan teks berupa alih kode dan campur kode dari pertunjukan Ki Hadi Sugito ditranskripsi terlebih dahulu untuk kemudian dibaca dan dihafalkan. Potongan teks yang berupa alih kode dan campur kode kemudian dibawakan di kelir. Metode ini ditempuh dengan tujuan agar mahasiswa dapat “merasakan” mengapa dan di mana dalang harus melakukan alih kode dan campur kode. Selain itu juga agar mahasiswa dapat belajar teknik membangun situasi bolak-balik yaitu dari situasi formal ke situasi non formal atau sebaliknya, secara otomatis.



Gambar 2. Mahasiswa Menirukan Potongan Tutaran Alih Kode Dan Campur Kode Ki Hadi Sugito
(Foto: Ibnu, 2020)

Ketiga, setelah mahasiswa memahami, dan dapat merasakan, serta dapat membangun situasi secara otomatis, kemudian mahasiswa diminta membuat suatu adegan sederhana di kelir untuk mempraktikkan alih kode dan campur kode dalam tuturannya. Terakhir dosen memberikan penilaian, arahan, dan masukan kepada mahasiswa.



Gambar 3. Mahasiswa Mempraktikkan Tutaran Alih Kode Dan Campur Kode Hasil Kreatifitasnya (Foto: Ibnu, 2020)

C. Pembelajaran Bahasa Pedalangan dalam Masa Pandemi Covid-19

Bahasa Pedalangan adalah salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa pada Jurusan Pedalangan FSP ISI Yogyakarta. Model pembelajaran Bahasa Pedalangan yang didesain dengan menerapkan konsep 3N (*Nitèni* ‘mengetahui dan memahami’, *Niroké* ‘menirukan’, *Nambahi* ‘mengkreasikan’) Ki Hadjar Dewantara ini tentu akan optimal jika diterapkan dalam masa normal karena memang mengandalkan pertemuan kelas (*classroom meeting*). Tatap muka antara dosen dan mahasiswa ini menyebabkan capaian pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan dapat terwujud. Dalam masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, dosen pengampu dituntut lebih kreatif untuk menyusun strategi pembelajaran agar tujuan mata kuliah dapat tercapai dengan baik.

Kebijakan institusi yang mengatur proses pembelajaran dengan cara memadukan *daring* bagi mata kuliah teori dapat diselaraskan dengan model pembelajaran Bahasa Pedalangan tingkat lanjut yang didesain ini. Meskipun mata kuliah Bahasa Pedalangan ini masuk ranah teori namun dalam pembelajarannya diperlukan praktik juga. Oleh karena itu proses pembelajarannya dapat dilakukan dengan memadukan sistem *daring* dan *luring*. Informasi yang bersifat pengetahuan (kognitif) seperti penjelasan konsep alih kode dan campur kode, konsep tentang tuturan dalang, dapat diberikan dalam proses pembelajaran *daring*. Untuk praktik kreatifitas, mahasiswa dapat memilih menggunakan sistem *daring* atau menggunakan sistem *luring* (masuk studio). Hal ini dilakukan dengan pertimbangan tidak semua mahasiswa memiliki sarana prasarana (studio pedalangan). Proses pembelajaran *luring*, tentunya dilakukan dengan

mematuhi secara ketat protokol Covid-19. Dengan demikian, walaupun dalam masa pandemi, diharapkan capaian pembelajaran (*learning outcomes*) mata kuliah Bahasa Pedalangan dapat tercapai dengan optimal.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah model pembelajaran Bahasa Pedalangan. Konsep 3N (*Nitèni, Niroké, Nambahi*) Ki Hadjar Dewantara diterapkan dalam model pembelajaran ini. Materi pembelajaran Bahasa Pedalangan khususnya materi tentang *catur* diperoleh dengan cara mereduksi tuturan Ki Hadi Sugito yang berupa alih kode dan campur kode.

Model pembelajaran Bahasa Pedalangan dengan menerapkan konsep 3N (*Nitèni, Niroké, Nambahi*) Ki Hadjar Dewantara ini dapat digunakan baik pada masa pandemi covid-19 (secara *daring* dan *luring*) maupun di masa normal. Jika diterapkan secara tatap muka (*classroom meeting*), hasil capaian pembelajarannya akan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

A. Acuan

- Ardiyasa, I Putu. 2018. "Retorika I Dewa Made Rai Mesi dalam Pertunjukan Wayang Kulit Parwa Lakon Irawan Rabi". *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, vol. 2 no. 2 September 2018, 103-119.
- Budiarti, Endah. 2018. *Ragam Bahasa Ki Hadi Sugito*. (Laporan Penelitian). Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- , 2019. "Belajar Pocapan dari Ki Hadi Sugito". *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, vol. 3 no. 2 September 2019, hlm. 118-139.
- , 2020. *Memformulasikan Gaya Tuturan Dalang Tradisi Yogyakarta: Kasus Pergelaran Wayang Ki Hadi Sugito*. (Laporan Penelitian). Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Chaer, Abdul.&Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal (Edisi Revisi)*. Jakarta. RinekaCipta.
- Kolimah, Siti. 1997. *Ragam Bahasa Jawa dalam Pedalangan Wayang Purwa*. Yogyakarta: Makalah.
- Masturoh, Titin. 2014. "Aspek Kebahasaan dalam Wacana Humor Adegan Limbukan". *Wayang Nusantara, Journal of Puppetry* Vol. 1 No. 1 September 2014, hlm. 26-46.
- Mudjanattistomo, dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta, Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha.

- Murtiyoso, Bambang. 1981. *Pengetahuan Pedalangan*. Surakarta: ASKI, Proyek Pengembangan IKI.
- Putra Gumana, I Gusti Ngurah. “Alih Kode dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali Inovatif”. *Segara Widya Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* Volume 6, No 1, Maret 2018, 44-52
- Soedarsono. 1984. *Wayang Wong The State Ritual Dance Drama in The Court of Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sumalia, I Made. 2015. “Alih Kode pada Pentas Pertunjukan Wayang Kulit Joblar Lakon I Tualen dadi Caru”. *Aksara*. Vol. 27, No. 2, Desember 2015, 115 — 131
- Sunardi. 2011. “Sisi Satiris Dhagelan Ki Hadi Sugito” dalam Hanggar Budi Prasetya dkk., ed. *Ki Hadi Sugito, Guru Yang Tidak Menggurui*. Yogyakarta: BP ISI.
- Suroso. 2011. “Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Belajar dan Pembelajaran”. *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.1 No. 1 Mei 201, 46-72.
- Wahyudi, Aris. 2014. *Sambung Rapet dan Greget Sahut, Sebuah Paradigma Dramaturgi Wayang*. Yogyakarta: Bagaskara.

B. Sumber Audio

- Sugito, Ki Hadi, 1980. *Bagong Ratu*. Dahlia Record. Kaset rekaman audio.
- Sugito, Ki Hadi, 1983. *Wahyu Widayat*. Pusaka Record. Kaset rekaman audio.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Endah Budiarti, S.S., M.A.
NIP : 19710618 200604 2 001
Pangkat/Golongan : Penata/IIIc
Jabatan Fungsional : Lektor
Instansi : Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tulisan saya dengan judul “Alih Kode dan Campur Kode dalam Pakeliran Ki Hadi Sugito: Model Pembelajaran Bahasa Pedalangan” belum pernah dipublikasikan di media lain dan bukan plagiarisme.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 12 Oktober 2020

Yang menyatakan



Endah Budiarti, S.S., M.A.
NIP 19710618 200604 2 001

PENELITIAN SENI BUDAYA DI MASA NEW NORMAL PANDEMI COVID 19

Totok Sumaryanto Florentinus

Program Doktor Pendidikan Seni, Pascasarjana Universitas Negeri
Semarang Perum Citrasun Garden Blok Shappire Hill G16 Bukitsari
Ngesrep Banyumanik Semarang email:
totoksumaryanto@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Terdapat tiga perspektif/paradigma mengenai metodologi penelitian sosial, humaniora, dan pendidikan yaitu: (1) Positivisme, (2) Interpretatif (Fenomenologi), dan (3) Kajian Kritis. Bidang kajian penelitian pendidikan seni adalah: Pertama, Penelitian bidang Ilmu Pendidikan Seni (*Basic Research*). Kedua, Penelitian praktik penyelenggaraan pendidikan seni, dan Ketiga, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni (*Art Educational Research & Development*). Penelitian pendidikan seni memiliki strategi dasar sebagai pedoman untuk memilih fokus penelitiannya, yaitu (1) Intraestetik, adalah Memandang karya seni secara fisik seperti Bentuk, corak, struktur, unsur, media dan teknik penciptaan, ide penciptaan, dan lain-lain. (2) Ekstraestetik, yaitu penelitian yang melihat dari faktor-faktor determinan karya seni dan mengkaji seni dari aspek/ kacamata Psikologi, sosiologi, budaya, lingkungan alam fisik dan lain sebagainya. Di masa new normal pandemi covid 19, beberapa strategi perlu diterapkan untuk penelitian tetap berjalan.

Kata kunci: *Paradigma Penelitian, Strategi Penelitian, new normal, covid 19.*

PENDAHULUAN

Metodologi adalah berarti proses, prinsip-prinsip dan prosedur yang dipakai dalam mendekati persoalan-persoalan dan usaha-usaha untuk mencari jawabannya (Bogdan & Blikem, 1982). Dalam ilmu-ilmu sosial, humaniora dan pendidikan istilah itu dipakai untuk makna bagaimana seseorang melakukan riset atau penelitian. Sebagaimana kita melakukan pekerjaan, maka asumsi-asumsi kita, perhatian-perhatian kita dan tujuan-tujuan kita banyak mempengaruhi prosedur metodologi yang kita pilih.

Terdapat tiga perspektif/paradigma mengenai metodologi penelitian sosial, humaniora, dan pendidikan yaitu:

1. **Positivisme**, yang asal usulnya dari para ilmuwan sosial abad 19 dan awal abad 20 yang tokohnya antara lain adalah Auguste Comte dan Emile Durkheim. Kaum positivisme mencari fakta-fakta atau sebab-sebab dari gejala-gejala sosial tanpa mau memperhatikan keadaan individu sebagai subyek. Dengan cara mencari fakta-fakta sosial atau gejala-gejala sosial sebagai “sesuatu” (*thing*) yang memberikan pengaruh eksternal terhadap tingkah laku manusia.
2. **Interpretatif (Fenomenologi)**, yang asalnya dari Max Weber, yang menyatakan pentingnya memahami tingkah laku manusia menurut kerangka acuan dari sang pelaku perbuatan itu sendiri. Hal itu sesuai dengan pendapat Douglas (dalam Bogdan & Blikem, 1982) yang menyatakan bahwa kekuatan yang mendorong manusia sebagai *human being* dan bukan sekedar manusia sebagai *human bodies* (manusia yang dipandang dari segi jasmaniah saja) adalah merupakan bahan yang bermakna. Kekuatan-kekuatan tersebut

berupa wawasan-wawasan, perasaan-perasaan, motif-motif yang bersifat batiniah.

3. Kajian Kritis (Critical Studies), Data lazimnya kualitatif dan kuantitatif. menjelaskan struktur seni dan budaya yang eksploitatif di masyarakat.

Kaum positivime meneliti fakta-fakta dan sebab-sebab melalui metode-metode, seperti misalnya survai dengan kuesioner dan wawancara, pencatatan barang-barang dan analisis demografi yang menghasilkan data kuantitatif (Jumlah, angka-angka, urutan, dan lain sebagainya) yang memungkinnya untuk membuktikan hubungan atau pengaruh variabel secara statistik. Sedangkan Kaum fenomenologi(interpretatif), sebaliknya berusaha memahami (mencari pemahaman) melalui metode-metode kualitatif seperti observasi partisipan, *open ended interview*, dan dokumen pribadi maupun lembaga. Metode-metode ini mencari data deskriptif yang memungkinkan kaum fenomenologi memahami dunia sebagaimana sang subyek memahaminya.

Pendekatan ilmiah dengan paradigma kuantitatif dilukiskan sebagai proses di mana peneliti secara induktif bertolak dari pengamatan mereka menuju hipotesis. Kemudian secara deduktif kemudian peneliti bergerak dari hipotesis ke implikasi logis hipotesis tersebut. Peneliti menarik kesimpulan mengenai akibat yang akan terjadi apabila relasi yang diduga itu benar. Apabila implikasi yang diterima secara deduktif ini sesuai dengan pengetahuan yang sudah diterima kebenarannya, maka selanjutnya implikasi tersebut diuji

dengan data empiris (yang dikumpulkan). Berdasar bukti-bukti tersebut maka hipotesis dapat diterima atau ditolak.

Penggunaan hipotesis merupakan perbedaan utama antara pendekatan ilmiah dengan paradigma kuantitatif dan kualitatif. Dalam cara berpikir induktif, kita melakukan pengamatan terlebih dahulu baru kemudian menyusun informasi yang diperoleh. Dalam metode penelitian kuantitatif, kita memikirkan apa yang akan terjadi jika hipotesis benar, kemudian melakukan pengamatan sistematis guna menerima atau menolak hipotesis tersebut.

Pada umumnya dianggap bermanfaat kalau metode ilmiah disajikan sebagai suatu rangkaian langkah yang harus diikuti. Perumusan secara pasti tentang langkah tersebut mungkin berbeda antara pengarang satu dengan lainnya. Namun, nama yang diberikan tidaklah terlalu penting. Yang penting adalah menjelaskan gagasan bahwa metode ilmiah adalah proses penyelidikan sistematis yang terdiri atas bagian-bagian yang saling bergantung (*interdependent*). Metode ini berkembang secara berangsur-angsur dan telah dipertahankan, karena telah terbukti merupakan metode yang berhasil dalam memahami dunia kita yang rumit ini.

Langkah-langkah/tahapan dalam metode ilmiah tersebut adalah: (1) identifikasi dan perumusan masalah, (2) pengajuan hipotesis, (3) definisi operasional, (4) teknik pengumpulan data, (5) teknik analisis data, dan (6) penarikan kesimpulan.

Masalah dalam penelitian kualitatif adalah suatu keadaan yang bersumber dari adanya hubungan antara dua faktor atau lebih yang menghasilkan situasi yang membingungkan (Marshall, 2020). Dalam

penelitian kualitatif/ naturalistik disebut “**fokus**”. Yang dimaksud dengan dua faktor adalah berupa konsep, data empiris, pengalaman, dan lain sebagainya.

Penetapan **fokus** adalah bertujuan untuk; (1) membatasi studi dan (2) memenuhi kriteria **inklusi-eksklusi**, yaitu menyangkut informasi yang baru diperoleh di lapangan, memilih-milih mana yang harus dipakai dan mana yang harus dibuang. Penetapan fokus bersifat **tentatif**, artinya bisa berubah pada latar penelitian.

Miles & Huberman (terjemahan Rohidi, 1992) mengemukakan kegunaan masalah penelitian, **pertama**, pertanyaan-pertanyaan itu merupakan suatu cara untuk membuat asumsi-asumsi teoretis menjadi lebih tegas dibanding yang ada pada kerangka konseptual. **Kedua**, menjelaskan kepada kita mengenai yang paling utama dan pertama ingin diketahui.

Formulasi permasalahan-permasalahan penelitian bisa muncul mendahului atau mengikuti perkembangan suatu kerangka konseptual, tetapi dalam masing-masing kasus terwakili segi-segi suatu kawasan empiris yang ingin diteliti oleh kebanyakan peneliti. Permasalahan yang bersifat umum atau khusus, deskriptif atau eksplanatoris. Masalah penelitian dapat dirumuskan lebih dulu atau belakangan, dan dapat diperbaiki atau dirumuskan kembali pada waktu pelaksanaan penelitian berjalan.

BIDANG KAJIAN PENELITIAN PENDIDIKAN SENI BUDAYA

Pertama, Penelitian bidang Ilmu Pendidikan Seni yang berisi pengkajian Dasar-dasar, teori, konsep-konsep Pendidikan Seni (*Basic Research*). Dengan metode kuantitatif, kualitatif atau *mixing methods*.

Contoh topik Penelitian Kuantitatif: Pengaruh Kecerdasan Emosi dan kemampuan solfegio terhadap hasil belajar vokal siswa SMP di Semarang, (2) Perbedaan pengaruh metode STAD dan Tutor Sebaya terhadap hasil belajar Ansambel Musik siswa SMP. Topik penelitian kualitatif dapat dicontohkan misalnya: (1) Bentuk penyajian, fungsi dan nilai estetika kesenian musik Gambang Semarang dalam mempertahankan eksistensinya, (2) Konservasi nilai kepemimpinan dalam lakon wayang kulit “Murwokolo” untuk pendidikan karakter mahasiswa seni tari FBS Unnes.

Kedua, Penelitian praktik Penyelenggaraan Pendidikan Seni, yang mencakup kurikulum Pendidikan Seni, proses pendidikan Seni, saranan dan prasaranan pend Seni, manajemen pend Seni, pembiayaan, dan sistem penilaian Pendidikan Seni. Penelitian dapat dilaksanakan dengan Metode Kuantitatif, Kualitatif atau *Mixing Methods*. Contoh: (1) Implementasi Metode Laban dalam Pembelajaran Tari Mancanegara pada Siswa SMP di Kota Semarang, (2) Manajemen pembelajaran apresiasi seni rupa kontemporer pada mahasiswa pendidikan sendratasik FBS Unimed.

Ketiga, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni (*Art Educational Research & Development*) Dengan Metode Educational R&D, meliputi: Model, Metode, Strategi, Media, Kurikulum dan Pembel, dan lain sebagainya. Contoh: (1) Pengembangan media virtual belajar gamelan untuk mengekspresikan diri melalui karya musik daerah setempat bagi siswa SD, (2) Pengembangan Media Audio Visual untuk apresiasi tari manca negara bagi mahasiswa seni tari FBS Unimed.

STRATEGI DASAR PENELITIAN PENDIDIKAN SENI DI MASA NEW NORMAL PANDEMI COVID 19

Penelitian pendidikan seni memiliki strategi dasar sebagai pedoman untuk memilih fokus penelitiannya, yaitu (1) Intraestetik, adalah Memandang karya seni secara fisik seperti Bentuk, corak, struktur, unsur, media dan teknik penciptaan, ide penciptaan, dan lain-lain. (2) Ekstraestetik, yaitu penelitian yang melihat dari faktor-faktor determinan karya seni dan mengkaji seni dari aspek/ kacamata Psikologi, sosiologi, budaya, lingkungan alam fisik dan lain sebagainya.

Selanjutnya apa yang kurang di dalam penelitian di masa pandemi covid 19 ini, ada beberapa hal yang menyebabkan berkurangnya pelaksanaan penelitian di masa pandemi covid 19, yaitu: (1) Responden sulit ditemui secara offline, (2) Peneliti sulit melakukan pengambilan data lapangan (contoh *ethnography*), (3) Lokasi penelitian terkena *lockdown* (sekolah, kampus, mall, dan lainnya), (4) Kolaborasi antarpeneliti sulit diwujudkan secara fisik (Pratama, 2020).

Di masa pandemi covid 19 ini apa saja yang masih ada dan bisa kita upayakan supaya penelitian tetap bertahan dan dilaksanakan, yaitu: (1) Laptop kita masih bisa menyala, (2) Internet semakin cepat di beberapa instansi, (3) Kebiasaan responden menggunakan internet semakin meningkat (contoh penggunaan *zoom* dan *google form*) dan (4) Tidak ada peraturan yang mengatakan bahwa penelitian harus bertemu fisik.

Di tengah masa new normal pandemi covid 19 ini, terdapat metode yang secara darurat dapat tetap dilaksanakan agar penelitian tetap berjalan dan berhasil. Strategi tersebut antara lain: (1) Wawancara langsung dapat digantikan dengan *video call*, *video converence*, atau

telepon, (2) *Forum Group Discussion* (FGD) digantikan dengan *zoom meeting*, (3) Survei dengan formulir kertas yang dibagikan diganti dengan *google form* dan lain sebagainya. Kita tidak bisa menunggu kapan covid 19 akan reda dan serba tidak pasti. Penelitian tetap jalan terus meski dalam keterbatasan penelitian dan membutuhkan strategi khusus untuk dapat melaksanakannya.

SIMPULAN

Terdapat tiga perspektif/paradigma mengenai metodologi penelitian sosial, humaniora, dan pendidikan yaitu: (1) **Positivisme**, dengan cara mencari fakta-fakta sosial atau gejala-gejala sosial sebagai “sesuatu” (*thing*) yang memberikan pengaruh eksternal terhadap tingkah laku manusia dengan memilih variabel-variabel yang diteliti, (2) **Interpretatif (Fenomenologi)**, Data lazimnya kualitatif, mengkaji situasi-situasi sosial dan kultural, dan (3) **Kajian Kritis**, data lazimnya kualitatif dan kuantitatif. menjelaskan struktur ekonomi dan politik yang eksploitatif di masyarakat.

Bidang kajian penelitian pendidikan seni adalah: Pertama, Penelitian bidang Ilmu Pendidikan Seni yang berisi pengkajian Dasar-dasar, teori, konsep-konsep Pendidikan Seni (*Basic Research*). Kedua, Penelitian praktik penyelenggaraan pendidikan seni, yang mencakup kurikulum pendidikan Seni, proses pendidikan Seni, sarana dan prasaranan pendidikan seni, manajemen pendidikan seni, pembiayaan, dan sistem penilaian Pendidikan Seni, dan Ketiga, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni (*Art Educational Research &*

Development) Dengan Metode Educational R&D, meliputi: Model, Metode, Strategi, Media, Kurikulum dan Pembelajaran, dan lain sebagainya.

Penelitian pendidikan seni memiliki strategi dasar sebagai pedoman untuk memilih fokus penelitiannya, yaitu (1) Intraestetik, adalah Memandang karya seni secara fisik seperti Bentuk, corak, struktur, unsur, media dan teknik penciptaan, ide penciptaan, dan lain-lain. (2) Ekstraestetik, yaitu penelitian yang melihat dari faktor-faktor determinan karya seni dan mengkaji seni dari aspek/ kacamata Psikologi, sosiologi, budaya, lingkungan alam fisik dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bogdan, Robert, S. & Biklen. 1982. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Marshall, Cora M. 2020. *Cultural Identity, Creative Processes, and Imagination: Creating Cultural Connections Through Art Making*, International Journal of Cultural Research in Art Education, VOLUME 25 Pages 1-12, ISSN: 2152- 7172 , Fall 2007 (diunduh 19 Maret 2020)
- Rohidi, T.R. 2000, *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STISI Press.
- Rohidi, T.R. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: CV Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Spradley, J.P. 1980. *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

SITUASI PANDEMI COVID-19 DALAM PERANCANGAN KARYA TARI PAGEBLUG BOMA

Rully Rochayati

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, FKIP, Universitas PGRI
Palembang, Griya Harapan Jaya blok A.11 Meritai, Sungai Pinang,
Rambutan, Banyuasin, 30762 Sumatera Selatan, Indonesia.
rullyrochayati@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Suatu perancangan karya tari didalamnya terdapat bagian-bagian yang harus menunjang kebutuhan karya. Salah satu yang harus dipikirkan adalah tentang sumber gagasan/ide/tema. Sumber gagasan/ide/tema dapat berupa apa saja yang menggelitik pencipta tari dalam alam khayalnya. Sumber gagasan/ide/tema yang menarik saat ini tentang situasi pandemi Covid-19. Banyak hal yang dapat diolah, dieksplorasi, diwujudkan kedalam karya tari. Pageblug Boma adalah salah satu karya tari berdurasi 6 menit, berpijak dari sumber gagasan/ide/tema yang memanfaatkan situasi pandemi Covid-19. Hasil dari pencerapan keadaan tersebut terwujudlah suatu perancangan karya tari yang terdiri dari sumber gagasan, ide garapan, tema, judul, gerak, jumlah penari, pola lantai, tata rias dan busana, musik iringan tari, area pentas, tata cahaya, setting dan properti.

***Kata Kunci: Pandemi Covid-19, Perancangan, Karya tari, Pageblug
Boma***

Abstrak

A dance work design includes parts that must support the needs of the work. One thing to think about is the source of the idea / idea / theme. The source of ideas / ideas / themes can be anything that tickles the dance creator in his fantasy world. A source of interesting ideas / ideas / themes about the Covid-19 pandemic situation. There are many things that can be processed, explored, and translated into dance works. Pageblug Boma is a dance work with a duration of 6 minutes, based on the source of ideas / ideas / themes that take advantage of the Covid-19 pandemic situation. The results of the perception of this situation manifested a dance design consisting of a source of ideas, ideas, themes, titles, movements, number of dancers, floor patterns, make-up and clothing, dance accompaniment music, stage areas, lighting, settings and properties.

Keywords: Pandemic Covid-19, Design, Dance work, Pageblug Boma

PENDAHULUAN

Dunia sedang terpuruk terjebak dalam situasi yang tidak menyenangkan. Situasi yang membuat banyak kalangan dari berbagai lapisan masyarakat mengalami kesulitan yang dasyat. Dunia kesehatan, dunia usaha, dunia pendidikan, perekonomian, semua terkena imbas dari keadaan dunia. Keterpurukan tersebut berawal dari merebaknya wabah penyakit Covid-19 yang sedang berkembang di seluruh penjuru dunia.

Berbagai hal yang dilakukan oleh pemerintah terkait dengan merebaknya Covid-19 salah satunya adalah dengan menghentikan berbagai macam hal yang terkait dengan pekerjaan yang melibatkan banyak pekerja. Istilah yang digunakan oleh pihak pemerintah adalah PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) artinya PSBB adalah singkatan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar, peraturan yang diterbitkan Kementerian

Kesehatan (Kemenkes) dalam rangka Percepatan Penanganan COVID-19 agar bisa segera dilaksanakan di berbagai daerah. Aturan PSBB tercatat dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020, (<https://tirto.id/arti-psbb-yang-dibuat-untuk-cegah-penyebaran-corona-di-indonesia-eMXT>).

Pembatasan berlaku pada setiap sendi kehidupan antara lain sekolah, tempat kerja, kegiatan agama, kegiatan di tempat umum, transportasi umum, pendidikan, hingga kegiatan seni budaya. Pemerintah menetapkan bahwa segala sesuatu yang terkait dengan pelayanan publik dan yang melibatkan masyarakat dalam jumlah besar untuk sementara dihentikan atau dialihkan, dilakukan di rumah, dengan istilah bekerja, belajar, beribadah, dari rumah. Peraturan PSBB tersebut membuat hampir seluruh kegiatan termasuk berkesenian berhenti total.

Penghentian secara total tersebut berimbas pada kehilangan di sini termasuk mata pencaharian maupun karier. Data tersebut memiliki multiplier effect terhadap berbagai dimensi industri lain yang terkait seni pertunjukan, sebut saja pariwisata dan

pendidikan sebagai dua yang paling terpuruk. Seni pertunjukan -teater, tari, musik- menuntut sinergi empat area utama yaitu: waktu, ruang, tubuh si seniman, dan hubungan seniman dengan penonton. Dengan kebijakan *work from home*, *social distancing*, dan yang terbaru pembatasan sosial skala besar (PSBB), tak berlebihan mengatakan sektor industri seni pertunjukan secara alamiah akan telak terpengaruh,

(<https://katadata.co.id/muchamadnafi/depth/5e9a41c87f85e/tantangan-berat-seniman-pertunjukan-di-masa-pandemi-corona>).

Ketika dilakukan pembatasan berskala besar, ketika segala sesuatunya dilakukan di rumah, maka semua bentuk usaha dalam segala bidang termasuk kesenian menjadi terhenti. Penghentian segala aktifitas yang sementara ternyata mampu mengubah perilaku, aturan, tatanan kehidupan secara personal maupun secara bermasyarakat. Dalam beberapa saat aktivitas benar-benar terhenti, namun tidak bertahan lama. Masyarakat mulai merasakan kejenuhan, putus asa, tidak berdaya, hingga ada sebagian orang maerasa sangat terpuruk di dalam situasi

yang tidak menentu. Kehilangan pekerjaan, mata pencaharian, putus sekolah, pengangguran yang tinggi, dan masih banyak lagi akibat yang ditimbulkan dari pandemi Covid-19.

Berada dalam situasi pandemi Covid-19 dengan keterbatasan bergerak secara individu maupun sosial ternyata tidak mematikan kreatifitas dari pelaku seni, akan tetapi justru sebaliknya. Situasi Pandemi Covid-19 dimanfaatkan untuk kembali menggiatkan bentuk-bentuk seni dengan cara-cara baru. Kreatifitas dimunculkan dengan berbagai cara agar kesenian tetap bertumbuh dan kreativitas pelaku seni tidak mati. Pemanfaatan situasi dilakukan sesuai dengan jamannya, artinya pandemi yang berkembang sekarang ini berada di jaman modern yang mana kehidupan masyarakat berdampingan dengan teknologi, maka secara tidak langsung seluruh masyarakat dalam kehidupannya selalu berhubungan dengan teknologi. Contoh yang sedang terjadi pada situasi pandemi covid-19 adalah ketika dunia pendidikan harus dilakukan di rumah maka secara langsung orang tua, siswa, guru, dipaksa untuk mempelajari tentang

teknologi secara cepat. Proses belajar dilakukan jarak jauh tanpa bertatap muka secara langsung. Tatap muka dilakukan melalui aplikasi Zoom, Meet, Duo, WhatsApp, dan lain-lain.

Berbeda dengan geliat berkesenian, muncul bentuk-bentuk seni virtual yang dikemas dengan baik dan menarik, misalnya pameran virtual, pertunjukan virtual, dan lain-lain. Bentuk-bentuk seni virtual ini dirasa sangat efektif dalam menggiatkan kesenian agar tidak berhenti begitu saja. Kemunculan bentuk virtual mampu diterima oleh masyarakat, dan para pelaku seni pun juga mulai bergiat mengadakan pertunjukan, pameran virtual.

Pelaku seni baik dari praktisi hingga akademisi berusaha mencari solusi agar seni tetap eksis walaupun di masa pandemi. Kemunculan dari penggabungan antara seni dengan teknologi dalam hal ini bentuk virtual ternyata mampu membuat pelaku seni tetap bertahan. Salah satu karya yang hadir dengan membawa konsep situasi pandemi Covid-19 adalah karya tari yang berjudul *Pageblug Boma*. Karya tari ini terwujud dari satu pemikiran

tentang apa yang bisa dilakukan oleh pekerja seni dalam kondisi pandemi.

Tujuan dari perancangan karya tari ini adalah menggiatkan pelaku seni untuk tetap berkreasi dalam kondisi keterbatasan di masa pandemi, mengekspresikan diri dari apa yang dihadapi setiap saat, setiap hari hingga beberapa bulan hingga dirasa sangat mungkin untuk dituangkan ke dalam karya tari. Manfaat dari karya tari ini adalah masyarakat dapat merasakan hiburan, tontonan, serta turut membantu masyarakat memahami bahwa kondisi yang dihadapi sekarang ini dapat divisualkan dalam bentuk karya seni. Selain itu sebagai pengingat bahwa masyarakat pernah berada pada situasi yang tidak menentu karena wabah Covid-19. Berkaitan dengan kreativitas yang ada dalam diri pelaku seni, yang dikaitkan dengan situasi pandemi Covid-19, dimana berbagai keterbatasan muncul, maka hal yang dapat dilakukan oleh pelaku seni adalah mengubah cara publikasi berkeseniannya sehingga tetap dapat berkesenian dengan baik, serta dapat dinikmati dengan maksimal.

Beberapa landasan teori yang digunakan meliputi:

- a. Bergerak Menurut Kata Hati Metode Baru dalam Menciptakan Tari, Alma M. Hawkins terjemahan I Wayaan Dibya, tentang proses kreatif yang dialami secara pribadi dimana setiap penata tari mempunyai proses yang berbeda-beda. Buku ini digunakan sebagai pijakan dalam proses kreatif perancangan karya tari.
- b. Pengantar Koreografi oleh Sri Rochana Widyastutieningrum dan Dwi Wahyudiarto, buku yang mengulas tentang hal-hal yang berkaitan dengan koreografi dari elemen dasar gerak hingga proses penyusunan karya tari.
- c. Koreografi: Bentuk-Teknik-Isi oleh Y. Sumandiyo Hadi, digunakan sebagai pijakan dalam memahami elemen estetis koreografi yang terdiri dari ruang, waktu, dan tenaga.

Ketiga buku tersebut digunakan sebagai landasan teori yang tentunya ditambahkan beberapa teori dari

berbagai literatur seperti jurnal maupun hasil penelitian yang lain.

Metodelogi dari perancangan karya ini mengacu pada teori Alma M.Hawkins yaitu Konsepsi awal dari kreativitas adalah sebuah persoalan pribadi. Kreativitas merupakan proses pencarian ke dalam diri sendiri yang penuh tumpukan kenangan, pikiran, dan sensasi sampai ke sifat yang paling mendasar bagi kehidupan. Apabila proses kreativitas tidak dimulai dari sumber seperti ini, ada bahaya karena dapat menimbulkan terjadinya pengalaman sebatas permukaan yang menghasilkan suatu sajian yang dangkal (Hawkins.2003:xv). Ketika kreativitas menjadi persoalan pribadi maka yang terpikir dan yang akan dilakukan oleh seorang pelaku seni adalah menjelajahi segala bentuk kemungkinan untuk dapat menghasilkan kreativitas baru yang menarik. Pelaku seni akan menggali segala kemampuannya dan memenuhi hidupnya dengan kreativitas yang kemudian diolah, dikembangkan, sehingga hasilnya akan sempurna dan sesuai dengan apa yang diinginkan. Berarti kreativitas merupakan tumpuan atau pondasi dasar untuk mewujudkan bentuk seni.

Metode *Moving from within* (*Bergerak Menurut Kata Hati*) adalah salah satu metode proses kreatif yang bertitik pusat pada diri sendiri. Dalam metode ini (Hawkins.2003: 12-13) digambarkan berbagai fase dengan pola merasakan, menghayati, menghayalkan, mengejawantah, dan memberi bentuk. Proses kreatif di dalamnya tercakup lima fase yang perwujudannya dalam koreografi melibatkan kegiatan menyerap, merasakan dalam tubuh, penemuan, elemen-elemen estetik, dan simbolisasi. Proses ini merupakan bagian dasar dalam mewujudkan karya tari secara mandiri dan fase-fase yang dialami adalah satu kesatuan dari proses berkarya.

PEMBAHASAN

Proses kreatif yang dilakukan secara mandiri dapat berangkat dari satu pijakan teori atau tidak, artinya bahwa ketika proses individu berlangsung dapat mengacu pada suatu teori sebagai pedoman proses kreatif, atau pencipta seni mengandalkan kemampuan diri dalam proses kreatifnya untuk menemukan bentuk karya yang dianggap sesuai dengan daya imajinasinya. Perbedaan yang

sangat nyata adalah ketika seorang pencipta seni menggunakan pijakan teori dalam berkarya tentunya akan lebih terstruktur dengan tahapan dan langkah-langkah yang jelas, sedangkan jika pencipta seni tidak menggunakan satu pijakan teori maka langkah kerja yang dilakukan akan terkesan tidak terstruktur dan terkadang sulit untuk dipahami baik dari prosesnya hingga ketika karya tersebut harus dijelaskan secara verbal. Walaupun pada akhirnya suatu bentuk karya sebagai hasil dari proses individu akan dapat dipertanggungjawabkan dengan baik.

Proses kreatif secara individu dan mandiri dalam karya tari Pageblug Boma merupakan hasil perancangan yang disusun dalam tahapan-tahapan yang terstruktur. Secara sadar pencipta tari menemukan hingga menentukan perancangan karya tari yang diawali dari rasa keinginan untuk mewujudkan sesuatu dalam bentuk yang nyata. Perancangan karya yang hasil akhirnya adalah suatu bentuk karya tari merupakan hasil interpretasi dari imajinasi alam pikiran seorang pencipta seni.

Tahapan yang digunakan dalam perancangan karya tari Pageblug Boma adalah sebagai berikut:

1. Sumber Gagasan

Sumber gagasan/ide/tema terbagi atas tema cerita dan tema gerak (Rochayati, Dkk. 2016:5). Sumber gagasan/ide/tema dengan cerita sebagai pijakan dasarnya terdiri atas rangkaian cerita kehidupan dunia misalnya kehidupan binatang/hewan, alam semesta, kegiatan sehari-hari dan suasana hati. Sedangkan tema gerak merupakan wujud dari gerakan yang dilakukan oleh manusia atau makhluk hidup yang lain, contohnya adalah gerak kaki, gerak tangan, gerak badan, gerak kepala.

Sumber gagasan/ide/tema dalam perancangan karya tari Pageblug Boma adalah menggabungkan dari dua sumber tema yaitu kegiatan sehari-hari dan suasana hari. Berangkat dari kedua sumber tema tersebut maka menghasilkan tema gerak yang secara utuh melibatkan gerak kepala, kaki, tangan, dan badan.

Situasi pandemi Covid -19 yang sedang melanda negara-negara di dunia merupakan babakan cerita kehidupan yang sangat menarik untuk

diangkat sebagai pijakan berkarya tari. Berbagai cerita yang muncul dalam kehidupan manusia tentang pandemi Covid-19 bisa dilihat diberbagai media cetak atau elektronik, dapat didengarkan dari cerita masyarakat yang sedang mengalaminya, hingga terjadinya perubahan tatanan kehidupan baru yang menjadikan manusia lebih memahami arti kebersihan, mengetahui arti bahwa kehidupan yang dilalui harus saling mendukung satu sama lain dalam masa pandemi. Perubahan yang terjadi tidak hanya dalam lingkup pribadi tetapi juga keluarga, masyarakat. Berbagai aturan yang diberlakukan oleh pemerintah harus dipatuhi dan dilaksanakan agar terhindar dari sanksi sosial hingga hukum.

2. Ide Garapan

Berawal dari sumber gagasan/ide/tema tersebut merupakan rangsangan untuk mewujudkan suatu karya tari. suatu rangsang adalah sesuatu yang dapat membangkitkan fikir, semangat, atau dorongan kegiatan yang akan dilakukan oleh seseorang. Bentuk dari rangsang dapat berupa auditif, visual, gagasan, rabaan, atau kinestetik, (Smith. Terj. Suharto. 1985: 20). Hal yang membangkitkan untuk

berpikir hingga mewujudkan dalam bentuk karya sangat menggelitik bagi seorang pencipta tari, kehadiran rangsang mampu memacu dan menjadi bagian paling unik dalam proses berkarya tari.

Pageblug Boma merupakan hasil visualisasi dari interpretasi pemikiran yang bermula dari kondisi yang terjadi pada saat ini, dimana masyarakat di seluruh dunia sedang dalam situasi yang tidak baik. Ketika Covid-19 menjadi suatu pandemi yang tidak sederhana, bukan lagi suatu pandemi yang mudah diatasi baik secara pribadi maupun negara, maka mulailah secara besar-besaran diterapkan sistem kehidupan baru yang harus dilakukan oleh masyarakat hingga obat Covid-19 itu ditemukan dan dapat diproduksi secara masal.

Berbagai istilah muncul seperti Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), *Social Distancing* (Jara Jarak), hingga kebiasaan baru (*New Normal*). Istilah yang membuat masyarakat secara aktif dan dengan kesadaran tinggi wajib melakukannya. Namun dalam kenyataannya, tidak sedikit juga yang mengabaikannya, misalnya penggunaan masker, menjaga

jarak, dan ketika berlaku *work from home* juga masih dapat ditemui masyarakat yang tetap aktif di luar dengan berbagai alasan. Kesadaran masyarakat yang kurang memunculkan akibat yang tidak sedikit. Pertumbuhan pandemi Covid-19 merebak tak terkendali. Hingga hari ini pun pemerintah menerapkan sanksi sosial dan sanksi hukum bagi masyarakat yang melanggar.

Melihat apa yang ditemui baik itu dari berita di televisi, koran, media sosial, hingga terlibat dalam menerapkan program yang telah dicanangkan oleh pemerintah, maka muncul ide gagasan tentang situasi pandemi Covid-19 ini. Ide gagasan yang tertuang dalam perancangan karya tari ini terbagi menjadi 4 adegan yaitu:

- a. Adegan 1 diawali dengan seorang pelukis yang mencoba mengekspresikan kondisi pandemi Covid-19, disisi sebelah kiri terdapat penari putri sebagai simbol dari seorang ibu yang mengungkapkan rasa kesedihan akan situasi sekarang ini. 1 penari dengan level rendah sebagai simbol

dari keterpurukan menghadapi situasi pandemi Covid-19.

- b. Adegan 2 ditandai dengan turunnya penari putri disisi kiri kemudian melingkari penari yang ada di level rendah. Pada adegan ini yang ingin diungkapkan adalah bahwa apa yang terjadi pada manusia harus dapat diatasi dengan baik walaupun ada banyak cobaan yang menghadang. Pada adegan ini juga terdapat simbol-simbol gerak bersatu yang mempunyai arti bahwa semua yang terjadi dapat diatasi dengan bersatu dan saling menolong.
- c. Adegan 3 diawali dengan bersatunya kedua tangan dari dua penari putri, hal ini sebagai tanda bahwa kesatuan yang dimiliki tetap akan runtuh, berubah menjadi perselisihan karena imbas dari pandemi Covid-19. Tidak hanya perselisihan, tetapi juga bentuk-bentuk pergolakan yang terjadi di masyarakat, mulai dari pembatasan-pembatasan yang mulai

menyulitkan, kemarahan karena tidak dapat menghindar dari permasalahan yang semakin bertumpuk, hingga kesesakan yang semakin membuat saling menyalahkan satu sama lain. Bagian ini merupakan klimaks dari karya tari Pageblug Boma.

- d. Adegan 4 ditandai dengan perpindahan penari putra dari sisi kanan ke tengah, dan dua penari putri beralih ke belakang bingkai yang tertutup koran. Dua penari putri menerobos koran dan merobek merusak latar koran merupakan bagian akhir dari karya tari Pageblug Boma.

3. Tema

Pemilihan tema adalah sesuatu yang sangat penting untuk menemukan ide dan memotivasi penyusunan sebuah garapan atau sajian. Ide adalah sesuatu yang harus dikatakan dengan jelas melalui medium beserta perangkatnya. Ted Shwan memberikan gambaran bagaimana mencari material tematik melalui rangsang mata, rangsang telinga, juga melalui pengetahuan gerak. Sementara Doris

Humprey memcatat rangsang ide atau sumber tema dapat bermula dari pengalaman hidup, perilaku binatang/hewan, musik, drama, legenda, sejarah, kondisi sosial, fantasi, agama, folkore, dan lain-lain, (Widyastutieningrum. 2014:66). Berangkat dari teori tersebut diatas maka tema dalam suatu perancangan karya tari dapat juga bermula dari apa saja yang merangsang alam pikir pencipta tari.

Tema yang digunakan dalam karya tari Pageblug Boma ini adalah kesusahan, kesesakan, keputusan, kemarahan dalam situasi pandemi Covid-19. Situasi dimana manusia baik secara pribadi dan kemasyarakatan bahkan negara berada pada situasi yang tidak aman, nyaman, timbulnya persoalan-persoalan baru bahkan kebiasaan-kebiasaan baru yang harus dilakukan secara individu, keluarga, bermasyarakat dan bernegara. Situasi pandemi Covid-19 merupakan suatu wabah yang menyerang dunia dan supaya manusia tetap hidup maka harus menjaga tata cara kehidupannya dari hal yang sederhana seperti cuci tangan, pakai masker, dan lain-lain, agar tetap sehat.

4. Judul

Judul yang digunakan dalam karya tari ini adalah Pageblug Boma yang diambil dari bahasa Sansekerta. Pageblug berarti bencana, musibah, sedangkan Boma berarti dasyat, (https://id.wiktionary.org/wiki/Lampiran:Kamus_bahasa_Sanskerta_%E2%80%93_bahasa_Indonesia).

Secara keseluruhan dari karya tari Pageblug Boma ini adalah bencana, musibah dasyat. Bencana, musibah tidak selalu berkaitan dengan alam seperti gunung melatus, banjir bandang, gempa bumi, tetapi juga suatu penyakit yang dalam jumlah besar menyerang dunia. Keterkaitan dengan tema yaitu situasi pandemi Covid-19 merupakan musibah, bencana yang ada saat ini disebabkan oleh munculnya penyakit atau wabah Covid-19 dan sudah menjadi pandemi.

5. Gerak

Gerak adalah dasar ekspresi dari semua pengalaman emosional secara mendasar dapat dipahami bahwa manusia dalam kehidupannya terikat dengan gerak. Gerak yang setiap waktu akan berbeda seiring dengan pertumbuhan kehidupan

manusia itu sendiri. Bahasan tentang pertumbuhan gerak tentu tidak akan sederhana, tetapi akan menjadi cukup rumit ketika didalamnya sudah mengkait dengan ekspresi dan melibatkan pengalaman emosional, (Rochayati. 2018:38).

Gerak dalam sebuah koreografi adalah bahasa yang dibentuk menjadi pola-pola gerak dari seorang penari yang sungguh dinamis; artinya tidak hanya serangkaian sikap-sikap atau postur yang dihubung-hubungkan, tetapi terdiri dari gerak yang kontinyu; gerak yang tidak hanya berisi elemen-elemen estetis, (Hadi. 2016:10).

Bermula dari sumber gagasan/ide/tema yang digunakan dalam karya tari ini secara keseluruhan gerak yang digunakan merupakan susunan dari beberapa tema gerak. Tema gerak ini disesuaikan dengan tema tari dan ide gagasannya. Adapun tema gerak yang digunakan adalah:

- a. Kesedihan, gerakan yang diwujudkan dengan gerak lambat mengalun, pandangan ke arah bawah, sesekali mengusap bagian wajah.

- b. Bersatu, gerakan tangan kanan menyatu ke atas dilakukan oleh dua orang penari dengan arah yang berlawanan, lalu berputar.
- c. Perselisihan, melibatkan gerakan kaki, tangan yang bersilangan antara dua penari putri yang berlawanan arah, kemudian saling berpegangan tangan dan mendorong ke kanan dan kiri secara bergantian lalu saling menghempaskan tangan diimbangi dengan putaran badan.
- d. Melawan dalam keputusan, gerakan yang digunakan adalah menekuk kedalam, sesekali membuka kedua tangan dengan kepalan yang kuat, dan kibasan properti kain ke lantai. Pada bagian ini juga menggunakan gerakan mendorong sekuat tenaga, mencabik-cabik.

Tema gerak yang digunakan tersebut diatas merupakan dasar dari karya tari Pageblug Boma, karena secara utuh pada karya ini dalam proses perancangan gerakannya

memanfaatkan elemen-elemen estetis koreografi. Kebutuhan gerak yang digunakan pun disesuaikan dengan kebutuhan dari tari itu sendiri.

6. Jumlah Penari

Jumlah penari yang digunakan adalah 2 orang penari putri dan 1 penari putra. Penari putra adalah seorang pelukis yang dalam konsep ini dilakukan kolaborasi antar tari dan lukis. 2 penari putri masing-masing mempunyai peranan yang berbeda yaitu satu penari dengan peran ibu yang divisualkan di atas trap merupakan penggambaran Ibu yang sedang dirundung kedukaan, sedangkan satu penari putri dengan peran perempuan yang mewakili masyarakat biasa dengan segala bentuk kehidupannya.

Kolaborasi dengan seorang pelukis ini dilakukan untuk mempertegas karya tari Pageblug Boma. Pelukis menggambarkan konsep garapan karya tari dalam bentuk visual seni lukis, sedangkan penari memvisualkan konsep garapan dalam bentuk gerak. Penggabungan dua karya dalam satu tema dengan memanfaatkan kekuatan-kekuatan dari masing-masing pelakunya. Hingga diakhir karya tari ini

pelukis turut membaur menjadi satu dengan penari yang lain.

7. Pola lantai

Desain lantai adalah desain yang dibuat penari di atas lantai atau sering disebut juga pola lantai. Penari melakukan gerak dengan tubuh, tangan dan kakinya membuat pola-pola tertentu yang dapat diamati oleh penonton. Jejak-jejak garis imajiner yang dilalui oleh seorang penari atau garis di lantai yang ditinggalkan oleh formasi penari kelompok (Widyastutieningrum dan Wahyudiato. 2014:46). Pola lantai yang digunakan dalam karya tari ini adalah segitiga, diagonal kanan belakang, lingkaran, vertikal, diagonal kanan depan. Hadirnya pola lantai untuk karya tari ini memberikan nuansa yang berbeda. Pola lantai yang digunakan dalam perancangan karya tari Pageblug Boma lebih dominan pada pola diagonal baik diagonal kanan depan, diagonal kiri depan, diagonal kanan belakang, dan diagonal kiri belakang.

8. Tata Rias dan Busana

Tata rias pada karya tari ini menggunakan konsep rias natural, apa adanya. Konsep yang digunakan ini merupakan interpretasi bahwa keadaan

pandemi menjauhkan manusia untuk tidak menggunakan make up. Hal ini disebabkan karena terdapatnya aturan yang mengharuskan untuk selalu mencuci tangan, wajah, hingga mandi. Berangkat dari hal tersebut maka interpretasi yang diwujudkan adalah penari tidak menggunakan rias yang maksimal dengan make up standar suatu pertunjukan tari tetapi lebih kebentuk natural.

Tata busana yang digunakan untuk penari putri adalah legging warna hitam, kaos warna putih, dan kain jarik latar putih dengan corak garis dan bunga, sedangkan untuk penari putra menggunakan celana hitam dan kaos putih. Hal yang ingin disampaikan dari konsep busana ini adalah keadaan manusia yang secara lahir.

9. Musik Iringan Tari

Musik iringan pada karya tari ini adalah musik ilustrasi yang hanya menegaskan suasana dari adegan-adegan yang ditampilkan. Alat musik yang digunakan pun hanya diambil dari beberapa alat musik saja seperti gong, terbang melayu, seruling, bende, kethuk, keyboard. Musik yang diciptakan untuk karya tari ini menyesuaikan adegan yang ada baik dari

ritme, tempo, dan tanda-tanda yang digunakan sebagai peralihan musik. Dramatik dari tari dibantu dihadirkan dari konsep musik dengan cara meningkatkan tempo dari musik iringannya.

10. Area Pentas

Area pentas yang digunakan pada karya tari ini adalah lapangan. Lapangan yang ada di Sekolah Perguruan Methodist 2 Palembang. Lapangan tersebut diubah menjadi area pentas yang strategis sesuai dengan kebutuhan tarinya.

11. Tata Cahaya

Tata cahaya yang digunakan adalah genaral yang memanfaatkan cahaya alam semesta. Artinya dalam karya tari ini tidak menggunakan cahaya tambahan atau cahaya bantuan dari lampu tetapi hanya cahaya alami yaitu cahaya matahari.

12. Setting Panggung dan Properti



Gambar 1 : bentuk setting yang digunakan dalam karya tari Pageblug Boma, dalam setting tersebut belum termasuk lima warna yang nantinya dituang pada lima kain putih yang ada di lantai area pentas. Dokumentasi: Rully, 13 Agustus 2020.

Setting panggung yang digunakan dalam karya tari Pageblug Boma adalah bingkai kayu dengan ukuran panjang 4 meter x 2 meter dengan posisi bingkai dibagian belakang dan tegak. Bingkai tersebut ditutupi oleh koran dan di pinggir bingkai ditambahkan juntaian kain-kain putih dan merah.

Bagian depan bingkai kayu terdapat lima lembar kain kanvas dengan ukuran yang berbeda-beda. Setiap ukuran kanvas pada bagian tengah dituang cat dengan warna yang berbeda yaitu hitam, merah, hijau, kuning, dan putih. Disisi kanan bingkai terdapat satu trap yang di atasnya terdapat satu kanvas kosong, sedangkan disisi kiri terdapat 1 trap yang diisi oleh seorang perempuan paruh baya. Hal yang ingin disampaikan dari visual setting panggung ini adalah:

- a. Bingkai merupakan interpretasi dari kehidupan manusia yang mana dalam kehidupannya manusia selalu terbingkai dengan aturan-aturan yang ada, dalam kehidupannya walaupun terdapat kata bebas bukan berarti lepas tidak beraturan tetapi tetap saja ada aturan yang membatasinya.
- b. Kain warna merah dan putih merupakan visualisasi dari rasa Indonesia. Simbol dari bendera tidak secara serta merta diwujudkan dalam bentuk bendera tetapi dalam bentuk kain dua warna merah dan putih sebagai penegas ke-Indonesiaan dari karya yang diwujudkan.
- c. Koran sebagai penutup bingkai. Koran merupakan salah satu sumber berita. Segala berita baik dan buruk ada di media koran. Terkait dengan karya tari ini, pandemi Covid-19 merupakan berita yang setiap saat dapat dibaca oleh masyarakat, tentang perkembangan pandemi Covid-19 baik di Indonesia maupun di luar negeri. Koran sebagai simbol informasi harus dapat diceraap oleh pikiran dengan baik sehingga tidak menimbulkan kekuartian, ketidakberdayaan, keputus-asaan dalam memahami kondisi pandemi. Semua kegundahan, kekuatiran, keputus-asaan hingga kebahagiaan tercatat di koran.
- d. Trap disisi sudut kiri digunakan untuk mempertegas adegan 1 dan adegan 4.
- e. Lima kain putih dengan berbagai ukuran dari ukuran 3 meter, 2.5 meter, 2 meter, 1.5 meter, dan 1 meter. Masing-masing kain disusun secara bertingkat dengan warna yang berbeda dari ukuran kecil di bagian depan hingga 3 meter dibagian belakang. Untuk penempatan cat dari warna merah, putih, hijau, kuning dan hitam. Susunan dari warna-warna ini merupakan simbol dari diri manusia yang diadopsi dari

falsahah Jawa yang mengacu pada arah mata angin atau sering juga disebut ‘*Keblat papat limo pancer*’. Hal lain yang dapat dipetik dari penggunaan warna-warna ini adalah manusia secara lahiriah dan batiniah lahir dalam keadaan suci, maka divisualkan dengan alas putih berupa kain besar dan kain putih dengan 5 ukuran yang berbeda. Dalam perjalanan hidupnya manusia menemukan banyak hal, dari kebaikan hingga keburukan. Hal baik dan buruk tersebut tertuang dalam karakter setiap pribadi manusia mana yang lebih dominan. Percampuran dari kelima warna tersebut merupakan penyatuan yang kongkrit dari diri manusia itu sendiri.



Gambar 2 : bentuk setting yang digunakan dalam karya tari Pageblug Boma. Dokumentasi: Rully, 13 Agustus 2020

- f. Properti tari menggunakan 2 lembaran kain putih yang sudah diberi cat warna merah dan putih yang digunakan pada adegan 4.



Gambar 3 : Kain dasar yang digunakan juga sebagai properti tari. (Dokumentasi: Rully, 13 Agustus 2020)

Perancangan karya tari Pageblug Boma merupakan karya yang mengekspresikan situasi pandemi Covid-19 yang sedang terjadi. Pesan yang ingin disampaikan dari karya tari ini cukup sederhana agar dalam situasi pandemi Covid-19 masyarakat dengan patuh dan disiplin pada kesehatan diri pribadi, keluarga, hingga lingkup terbesar masyarakat dan negara.

SIMPULAN

Situasi apapun pada dasarnya dapat diangkat menjadi sumber gagasan/ide/ tema sebuah perancangan tari, hanya yang dibutuhkan adalah kepekaan dari pencipta tari tersebut dalam mengolah suatu keadaan yang dialurkan kedalam proses kreatif. Situasi sekarang pada masa pandemi Covid-19 menjadi sumber gagasan/ide/ tema untuk menyajikan sesuatu yang berbeda. Proses kreatif yang hadir dimasa pandemi ini juga terasa berbeda. Keterbatasan ruang dan waktu untuk berproses diharapkan bukan menjadi alasan untuk tidak menghasilkan karya tetapi justru menjadi pemacu untuk berkarya. Perancangan karya tari Pageblug Boma memberikan satu apresiasi bahwa didalam masa kritis, krisis, masih dapat menghasilkan suatu karya tari.

Daftar Pustaka

- Hadi. Y.Sumandiyo. 2016. Koreografi: Bentuk-Teknik-Isi. Yogyakarta: Cipta Media
- Hawkins. Alma M. 2003. *Moving From Within: A New Method for Dance Making*.
Diindonesiakan oleh I Wayan Dibia. Jakarta: MSPI
- Rochayati. Rully, et.al. 2016. *Menuju Kelas Koreografi*. Palembang: Komunitas Lambung Kreatif
- Rochayati. Rully. 2018. Gerak: Perjalanan Dari Motif ke Komposisi. *Sitakara, Jurnal Pendidikan Seni dan Seni Budaya* Volume 3, No 1 (2018). 35-51
- Smith, Jacqueline. 1985. *Komposisi Tari: Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*, Terjemahan Ben Suharto. Yogyakarta: Ikalasti
- Widyastutieningrum, Sri Rohana, dkk. 2014. *Pengantar Koreografi*, Surakarta : ISI Press
- <https://tirto.id/arti-psbb-yang-dibuat-untuk-cegah-penyebaran-corona-di-indonesia-eMXT>
- <https://katadata.co.id/muchamadnafi/indepth/5e9a41c87f85e/tantangan-berat-seniman-pertunjukan-di-masa-pandemi-corona>
- https://id.wiktionary.org/wiki/Lampiran:Kamus_bahasa_Sanskerta_%E2%80%93_bahasa_Indonesia

Penelitian & Penciptaan Seni
WAYANG PARAMOSADHAM
PENAWAR COVID LINTAS NEGARA

Oleh
I Nyoman Sedana
Prodi Seni Pedalangan, ISI Denpasar,
Jln. Sedap Malam II No.11 Denpasar, Bali 80237
bali.module@yahoo.com

I Made Sidia
Prodi Pedalangan, ISI Denpasar,
Sanggar Paripurna, Dusun Bona Kelod Gianyar, Bali

I Gusti Made Darma Putra & Made Georgiana Triwinadi
Prodi Pedalangan, ISI Denpasar, Jl. Majapahit, Gg Suli, No 11, Kuta-Bali

Pendukung:
Komunitas Seni i-Pedalangan

PRODI SENI PEDALANGAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
14 April 2020

Penelitian & Penciptaan Seni

WAYANG PARAMOSADHAM PENAWAR COVID LINTAS NEGARA

Abstrak

Karya Inovasi dan Diplomasi Budaya, satu dari lima pilar Cetak Biru Pembangunan Nasional Bidang Kebudayaan³ kiranya penting dilakukan melalui penciptaan dan pagelaran Wayang *Paramosadham* Lintas Negara atau Luar Negeri (WPLN). Agen pelaksana misi budaya ini selayaknya dosen dan mahasiswa ISI Denpasar yang memiliki Prodi Pedalangan, terutama dengan kewajiban khusus guru besar yang harus meneliti, menghasilkan karya dan menyebarluaskan gagasan yang dihasilkan. Atas dasar itu usulan WPLN dengan dana P2S ISI Denpasar ini bertujuan untuk melaksanakan karya inovasi dan diplomasi budaya dengan meneliti, mencipta, dan mementaskan format singkat wayang baru post-tradisi untuk masyarakat non-Indonesia di luar negeri. WPLN ini fokus pada tiga masalah dan agenda: 1) Bagaimana melaksanakan riset inovatif produktif agar menghasilkan WPLN yang konseptual, menghibur, mencerahkan yang relevan dengan konteks, fasilitas/sarana prasarana yang ada, ekspektasi konsumen/sponsor, dan minat-bakat-kemampuan pencipta /penyaji? 2) Metode apa kirannya paling efektif untuk melakukan rispro seni tontonan dan tuntunan WPLN sehingga memenuhi kriteria/kaidah kreativitas *kawi dalang / sanggit* terkini yang bermutu? Dengan lima langkah metode cipta seni *Angawi Lango* dan landasan teori *Kawi Dalang* yang viral seperti di

³ Wamen Dikbud Prof. Wiendu Nuryanti “Karakter dan Jati Diri Bangsa” 2017

http://www.takey.com/Thesis_38.pdf karya ini diharapkan menjadi **Wayang Paramosadham Penawar Covid**, dari akar kata *Parama + usadham* atau *usadha* yang berarti wayang obat mujarab pencegah wabah. Dengan menerapkan konsep-konsep teori *Triadic Interplay* yang terd akses via <https://sare.um.edu.my/article/view/19054/10298> ide ini dapat dicapai dengan mentrasformasikan narasi-narasi filsafat kuno kearifan nusantara tentang pentingnya kontrol makanan, pernafasan, pikiran, kata-kata, dan perbuatan seperti ajaran *Catur langhanam paramosadham*, atau *Tapa-brata-yoga-sem edi*, atau *Dharma-artha-kama-moksa* dan prinsip *satya-dharma-bhakti-ahimza-santi*.

Kanta Kunci: Wayang Catur Langhanam *Paramosadham*, Penawar Covid Lintas Negara, Kearifan lokal, Teori *Kawi Dalang*, Metode *Angawi Lango*.

Pendahuluan: Konteks dan Relevansi

Belakangan ini sebelum pandemic merebak *astungkara* semakin sering ada permintaan untuk memberikan *workshop/ lecture demonstration* atau pentas wayang lintas negara/ universitas seperti pada acara Puppeteer of American Festival di Minnessotta University, USA, 14 – 20 Juli 2019 lalu yang dihadiri oleh para seniman, sarjana, mahasiswi/a, pejabat/ masyarakat dari berbagai negara yang sesungguhnya harus dipersiapkan terlebih dahulu melalui rispro yang lebih matang dan lengkap. Pada bulan Februari dan Maret 2020 yang baru lalu wayang di University of California Santa Cruz harus beradaptasi untuk

mementaskan *Bali's White Snake* yang diadopsi dari ceritra Cina tetapi karena kurang proses rispro maka mutunya kurang maksimal.

Program Residensi Seni Pedalangan di Inggris yang didukung oleh Rektor ISI Denpasar sepanjang bulan Januari-Maret 2018 atas permintaan KBRI London ternyata untuk kegiatan diplomasi budaya dalam bentuk kelas, workshop dan pagelaran pada lima universitas/sekolah setempat: 1) RHUL (Royal Holloway University of London), 2) SOAS (School of Oriental and African Studies), 3) East 15th Acting School Essex University, 4) City University, dan 5) The Royal Central School of Speech and Drama. Kegiatan festival, residensi, diplomasi budaya semacam itulah memang ajang akademik artistik otoritas ISI Denpasar yang harus disiapkan lebih baik melalui proses rispro seni. Dengan riset inovasi penciptaan wayang ini diharapkan dapat menghasilkan wayang lintas negara yang jauh lebih konseptual, atraktif, dan menghibur dari pada yang digelar sebelumnya, terutama pada acara Bali In Westminster dengan 3 dalang Belanda-Amerika-Bali (Sietske-Matthew-Sedana) tanggal 24 Maret 2018 di London atau pada acara Know Bali via Ramayana Episode dengan dalang tunggal tanpa musisi di Yale University 2 Agustus 2019.

Menjaga predikat wayang sebagai Karya Agung Budaya Dunia oleh UNESCO 7 Nopember 2003 dan penetapan 7 Nopember sebagai Hari Wayang Nasional dengan Keppres nomor 30, 2018, ISI Denpasar sebagai pusat teori dan praktik estetika seni Pedalangan/ Pewayangan sudah sepantasnya menyasiasi model Wayang yang layak tampil lintas negara, lintas universitas dan kota-kota di Dunia. Karya-karya wayang

inovasi yang dihasilkan melalui Tugas Akhir biasanya berdurasi 45 menit, sedangkan alokasi waktu pentas wayang lintas negara biasanya diminta kurang dari itu. Disamping itu, karya-karya wayang TA tidak disiapkan untuk penonton non-Inodonesia. Akibatnya, P2S wayang lintas negara masih menjadi tugas civitas ISI Denpasar yang mebidangi Seni Pedalangan/Pewayangan. Misi akademik dan artistic lintas negara inilah memerlukan komitmen waktu, energi, dana, bakat dan skill ketrampilan khusus untuk melakukan riset inovatif produktif yang menghasilkan wayang lintas negara yang bermutu sesuai harapan stake holder ISI Denpasar di berbagai negara. Mutu seni dan misi pencerahan WPLN ini diharapkan dapat mejadi **Wayang Penawar Covid Lintas Negara** untuk segenap umat manusia dengan mengangkat narasi-narasi filsafat kuno tentang pentingnya kontrol makanan, pernafasan, pikiran, kata-kata, dan perbuatan seperti *Catur langhanam prama usadham* atau *ajaran Tapa-brata-yoga-semedi*, atau *Dharma-artha-kama-moksa* dan prinsip *satya-dharma-bhakti-ahimza-santi*, dst.

Perumusan Masalah

Untuk mengimbangi masalah dan hambisi besar dengan platfom dana penelitian, pengadaan, pelatihan, dan pagelaran yang terbatas kiranya perumusan masalah P2S Wayang Lintas Negara cukuplah fokus pada:

1. Bagaimana melaksanakan riset inovatif produktif agar menghasilkan wayang lintas negara yang konseptual, menghibur, mencerahkan yang relevan dengan konteks, fasilitas/sarana prasarana yang ada,

ekspektasi konsumen/sponsor, dan minat-bakat-kemampuan pencipta /penyaji?

2. Metode apa kirannya paling efektif untuk melakukan rispro seni tontonan dan tuntunan Wayang Lintas Negara sehingga memenuhi kriteria/kaidah kreativitas *kawi dalang* terkini yang bermutu?

Dalam konteks pandemik yang memaksa perkuliahan secara Daring dan produksi karya seni virtual, dan berbagai prosedur kesehatan PSBB banyak dokter sependapat bahwa badan manusia dapat mengembangkan imunisasi anti-body penyembuhan alami tanpa obat luar. Ini antara lain misalnya melalui puasa 16 jam per hari, atau dengan perilaku *hygienic* terkendali lainnya. Seperti halnya sastra-sastra lakon dari Mahabharata, Ramayana, Panji, Calonarang, Cupak, dll semua ajaran sastra kuno Catur Langhanam Paramosadham itu dapat ditransformasikan ke dalam wayang WPLN.

Landasan Teori Seni *Ripta Kawi Dalang*

Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S) WPLN menerapkan konsep-konsep kreativitas seni sebelum, selama, dan sesudah pentas, sebagaimana kaidah-kaidah yang diuraikan oleh I Nyoman Sedana dalam disertasinya berjudul “*Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre*” terakses <http://www.takey.com/Thesis_38.pdf>. Saat ini WPLN masih menerapkan konsep-konsep kreavitas sebelum pentas, meliputi empat konsep sumber kawi dalang, lima konsep sastra kawi dalang, dan tujuh konsep konstruksi lakon kawi dalang (Georgiana, 2019: 15 - 16). WPLN dirancang tampil untuk Konferensi UNIMA

dan Festival Wayang Dunia, meskipun batal pada bulan April lalu tetap masih didoakan tertunda hingga bulan April 2021 mendatang. Agar selanjutnya dapat dinikmati oleh masyarakat dunia maka WPLN sengaja mengutamakan penggunaan narasi berbahasa Inggris, dengan sedikit bahasa Jawa Kuno, Indonesia, dan sedikit Sanskerta.

Metode Penciptaan Seni *Angawi Lango*

Implementasi penelitian dan penciptaan seni WPLN ini menggunakan metode *Angawi Lango* (Sedana, 2019 dan Georgiana, 2020) yang meliputi lima tahap kegiatan, yaitu: (1) *Angedon lango* “*research and discovery*” atau melahirkan ide “*generating ideas*,” misalnya ide WPLN interaktif, (2) *Anglanglang Kalangwan* “*analysis and interpretation*” (3) *Angregep lango* “*idea formulation*” (4) *Semara puja* “*experimentation and refinement*” atau pemutakhiran konsep, atau model “*refining concept, prototype, and model*” dan (5) *Angawi lago* “*action plan and implementation*” termasuk tantangan dalam proses pembentukan “*construction and challenge*” sehingga bentuk WPLN mucukup flexible dan supel menurut *desa-kala-patra*.

Pengalaman pentas wayang sendiri lintas kampus/ kota/ negara, bahkan hanya menggunakan LCD projector dalam kelas menjadi pertimbangan pemilihan apparatus pentas yang paling portable/ adaptable, termasuk penggunaan pre-recorded video/ audio, sehingga bentuk-bentuk pagelaran wayang ini harus practical/flexible.

Asal-usul, formulasi, modifikasi, dan penggunaan metode cipta seni *Angawi Lango* ini kiranya penting disampaikan secara singkat untuk memberikan apresiasi dan kredit pada pihak-pihak terkait.

Ontologi dan terminologi yang merujuk pada kreativitas cipta seni dapat disimak dari berbagai peninggalan sastra tembang, terutama Sloka, Kakawin, Kidung, dan Geguritan Macapat sejak zaman kerajaan seperti Kediri, Singosari, hingga Majapahit. Terminologi tersebut antara lain meliputi: Angedon lango, Anglanglang kalangwan, Angregep lango, Semara puja, Angawi Lango, dan sebagainya. Istilah-istilah itu dicoba sandingkan dengan metode *Creative Thinking toward Art Creativity* yang diadopsi-adaptasi dari metode *Design Thinking Process* (2014) oleh Tim Brown sebagaimana terurai dalam buku *Breakthrough Thinking: A Guide to Creative Thinking and Idea Generation* (Thomas Vogel, 2014) dan telah pernah digunakan dalam penelitian penciptaan seni Wayang Air tahun lalu. Langkah ini penting diambil agar kecerdasan nalar, cipta, rasa, karsa, talenta dapat diarahkan langsung pada target cipta seni, bukan lagi metode untuk para pendidik di Riverdale Country School di New York.

Dengan metode “creative thinking...” kegiatan P2S WPLN dapat dijalankan melalui lima tahap, yaitu:

(1) Penelitian untuk menemukan suatu harapan “*research and discovery*” dalam proyek wayang lintas negara ini bertujuan untuk mencari jawaban sebanyak-banyaknya dari dua masalah penelitian yang dirumuskan di atas: (1) Bagaimana melaksanakan riset inovatif produksi wayang lintas negara yang konseptual, menghibur, mencerahkan yang relevan dengan konteks, fasilitas/sarana prasarana yang ada, ekspektasi konsumen/sponsor, dan minat-bakat-kemampuan pencipta /penyaji? Dan (2) Metode apa kirannya paling efektif untuk meneliti dan mencipta seni tontonan

dan tuntunan Wayang Lintas Negara sehingga memenuhi kriteria/kaidah kreativitas *kawi dalang* terkini yang bermutu?

(2) Analisis dan tafsir “*analysis and interpretation*” dapat dilakukan terhadap beragam jawaban bersama anggota dan tim pengusul yang sebagian atau seluruhnya akurat, sangat atau kurang akurat, diterima disetujui sebagian, sepenuhnya, atau diabaikan. Mungkin satu analisis tafsirnya bisa jadi efektif bila pentas di ‘kandang’ sendiri atau untuk penonton dewasa, tetapi bisa juga ribet bila pentas di tempat lain atau luar negeri untuk penonton anak-anak, dan sebagainya.

(3) Perumusan ide-ide “*idea formulation*” ini kesempatan berperannya semua unsur rasa bersinergi harmonis dengan logika beserta nilai fungsi makna secara penuh. Segenap tim pengusul dapat peluang diskusi mengasah *faculty of judgment* (baik-buruk), *aesthetic sensibility* (sangat atau kurang indah), *faculty of taste, like and dislike* (sangat atau kurang suka), baik beraliran teo estetika, eko estetika, ataupun antro estetika. Beragam ide-ide yang muncul akan diseleksi untuk diuji-cobakan sesuai waktu dan kemampuan yang ada.

(4) Uji-coba dengan penghalusan teks dan koteks “*experimentation and refinement*.” Mengingat pagelaran wayang tergantung dan ditentukan oleh konteksnya maka ini memerlukan kewaspadaan, sikap economic/efisiensi, terutama karena uji coba memerlukan waktu dan energy serta peralatan yang tidak sedikit. Jika kinerja boros kurang hati-hati akan bisa mengambil waktu panjang dan energi yang banyak terbuang. Dari pengalaman beberapa seniman

membuat wayang baru, seringkali hasil-hasil yang sudah dicapai kemudian dirasa kurang memuaskan sehingga harus diganti dan diganti atau dibuang untuk mencari yang baru lagi, bahan wayang / property baru yang menuntut biaya baru lagi.

(5) Usulan / rencana aksi serta pelaksanaan kegiatan “*action plan and implementation*” saat tercapai kesepatan rencana program untuk dilaksanakan menjadi serangkaian kegiatan.

Merujuk pengalan beberapa seniman dalang Bali yang pentas wayang dihadapan penonton non-Indonesia di luar negeri hampir selalu harus melakukan adaptasi dan adopsi selektif guna mencapai mutu pentas yang maksimal dengan memberikan respon kreatif terhadap segala kemungkinan situasi kondisi. Dalam menentukan modus serta strategi rispro WPLN kali ini kiranya pengalaman beberapa seniman dalang pentas di luar negeri penting untuk dirujuk, baik sekedar dicermati ataupun ditiru.

Pengalaman seniman dalang Bali ini bisa dimulai dari Jero Dalang I Nyoman Sumandhi tahun 1978 saat mengambil program MA di Wesleyan University, USA; menyusul Jero Dalang I Wayan Wija yang banyak pentas Wayang di Jepang, USA, India, Itali, dll. Menyusul beberapa format wayang yang digelar hanya untuk wisatawan di Ubud, Sanur, Kuta, dll. Seorang seniman / sarjana Seni Pedalagan STSI yang pertama 1988, Jero Dalang I Nyoman Sedana, sejak diundang oleh Music Dept. University of California Santa Cruz menjadi visiting professor dengan dana dari Education Abroad Program Santa Barbara tahun 1990) mendapat peluang luas menyebar-luaskan wayang hingga dapat beasiswa

studi S2 dan S3. Iklim kampus / sekolah di USA memberi banyak peluang masuknya seni Bali, termasuk wayang, di USA melalui aneka workshop, master kelas, pagelaran, public lecture and demonstration.⁴ Beberapa di antaranya menjadi pagelaran formal yang cukup legendaris seperti *Wayang Faculty Recital* di UCSC (1990), *Wayang Mitos Yunani* di Brown University (1993), *Wayang Hanoman Agung* di Florida State University (1998), *Wayang Supraba as Spy/Detective* di Wesleyan University (2002), *Wayang Kecak* for Puppeteer of American Festival di Massachusset Minnesota University (2019), dll.

Tinjauan Pustaka

Referensi kepustakaan berikut ini diseleksi khusus agar dapat mendukung usulan P2S Wayang Lintas Negara, terutama mencakup metode penelitian dan kerangka konsep-konsep estetika cipta seni serta sistematika penyusunan laporan hingga publikasinya pada jurnal bereputasi.

1. *Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre* (Sedana, 2002), disertasi untuk meraih gelar doctor di University of Georgia, USA ini memberikan kerangka konsep dan sistematika kreativitas elemen-elemen seni pewayangan yang runut, mendalam, dan koprehensif. Teori kawi dalang ini memberikan pemetaan kerangka analisis interpretatif yang empiris sehingga dapat memprediksi, menuntun kejelasan pekerjaan secara kronologi serta penulisan substansi elemen-elemen kreatifnya masing-masing secara sistematis, karena

⁴ Mereka yang mau belajar kesenian Bali lebih lanjut datang ke ISI Denpasar. Ratusan di antaranya dalam program pelatihan khusus (antara 1 minggu hingga 3 bulan) diterima dan dikelola oleh Tim Bali Module sejak 2006 hingga sekarang.

- uraian kreativitasnya merinci beragam kegiatan dalang sebelum pentas “*creativity in plot*” disusul dengan kreativitas selama pentas “*creativity in presentation*” dan akhirnya kreativitas setelah pentas “*spiritual creativity*”.
2. “Triadic Interplay: A Model of Transforming Literature into Wayang Theatre” *SARE* (Southeast Asian Review of English) ISSN: 0127-046X, Volume 56, Nomor 2, URL: <https://sare.um.edu.my/article/view/19054/10298> ini memberikan landasan praktis bagaimana karya seni pewayangan selalu berkaitan dengan olah Sastra ke dalam Wayang. Dengan kerangka teori Triadic Interplay (Trisandi) ini transformasi Sastra baik yang bersifat oral maupun digital dapat dilacak manifestasinya menjadi sumber imajinasi, sumber ide, sumber petunjuk membuat apparatus dan sumber melatih keterampilan khusus. Selain itu teori Triadic ini menuntun cara pengolahan seni sastra menjadi lakon wayang yang meliputi seleksi penokohan baik protagonis, antagonis maupun tetragonis; pesan-amanat, dan setting virtual serta actual.
 3. “From Theatre Research in Bali to Directing *Bali Dream* at Butler University, USA, [*Da Pesquisa Teatral Em Bali a Direcao de Bali Dream na Universidade de Butler, EUA*]” yang terbit dalam jurnal wayang *Moin-Moin* 9 No 10 2013: 184-217 di Brasilia ini menguraikan fakta empiris kegiatan riset inovatif produktif teater *Bali Dream* yang diadopsi dari karya Shakespeare’s *Mid Summer Night’s Dream* menjadi sebuah *hybrid theatre* yang digelar 10 kali di Butler University. Rangkaian kegiatan riset inovatif produktif

tersebut dapat diterapkan dalam rispro wayang lintas negara yang diusulkan ini.

4. “The Contribution of Wayang Creative Theory Into Cross Cultural Training Education” (Sedana 2018), paper yang dipresentasikan pada the 1st International Seminar, National Arts Festival FKI 10th STKW Surabaya 7 July, 2018 ini menguraikan kegiatan produksi seni pewayangan lintas budaya sebagai class project di empat kampus di United Kingdom / England. Berhubung P2S WPLN ini diharapkan berkembang nantinya menjadi sajian para wisatawan serta penggemar seni lintas budaya dan negara maka paper ini juga memberikan satu landasan analisis yang memadai.
5. *Breakthrough Thinking: A Guide to Creative Thinking and Idea Generation* (Thomas Vogel 2014), menjelaskan *design thinking process* untuk para pendidik guna menemukan solusi atau inovasi melalui tahap-tahap *Research and discovery, Analysis and interpretation, Idea generation, Experimentation and Refinement, Action plan and Implementation* (Vogel, 2014). Desain pemikiran itu sangat berguna dalam proses P2S WPLN ini, tetapi harus dilanjutkan sampai pemikiran itu menghasilkan karya cipta. Design itu sudah dimodifikasai tahun 2019 menjadi metode *Creative Thinking toward Art Creativity* sesuai kebutuhan P2S sehingga metode tersebut tinggal dijalankan melalui lima tahap kronologis: (1) Penelitian untuk menemukan suatu harapan (2) Analisis dan tafsir-tafsiran (3) Perumusan beragam ide (4) Uji-coba dengan penghalusan teks dan konteks “*experimentation and refinement*”

- dan (5) Usulan / rencana aksi serta pelaksanaan kegiatan “*action plan and implementation.*”
6. “Teori Cipta Seni Konseptual” (Sedana, 2016) yang direvisi terus melalui proses uji klinis dan inkubasi teori seni dalam perkuliahan yang relevan serta beragam diskusi seni telah memformulasikan interelasi ajeg di antara sejumlah konsep estetika dan metode artistik. Kerangka konsep yang bisa dirujuk dari teori cipta seni ini untuk usulan P2S WPLN mulai dari proses yang tersurat di lontar dengan istilah *angesti lango / angedon lango / angregep lango, samara puja* atau yang lebih saskrit *sriyem bhavantu* (sumber cipta seni), sastra cipta, komposisi cipta, produk cipta, ilmu dan nilai cipta seni, fungsi/makna cipta, spiritual cipta, dedikasi cipta, hingga dedikasi cipta seni.
 7. Skripsi S1 yang berjudul “Proses, Capaian, Potensi dan Harapan Garapan Wayang Renung Temu Smara” oleh Made Georgiana Triwinadi untuk meraih gelar sarjana S1 bidang ilmu Seni Pedalangan di ISI Denpasar yang dinyatakan sebagai ranking ke dua dalam Yudisium Fak Seni Pertunjukan ISI Denpasar tgl 8 September 2020 yang lalu. Skripsi ini dirujuk atas cara dan ketaatannya menerapkan dan mengintergrasikan metode kearifan lokal Angawi Lango dan teori Kawi Dalang yang mendapat 14 Citation di SINTA <http://sinta.ristekbrin.go.id/authors/detail?id=6025687&view=overview>
 8. Buku *Kajian Naskah Lontar Siwagama* hasil transkrip dan terjemahan Tim Disbud Pemprov Bali 2002 dengan kordinator Tim Penulis I Gede Sura. Buku ini dirujuk pada halaman 64 yang

menceritakan awal terciptanya wayang oleh Sanghyang Trisemaya untuk mengembalikan sifat-sifat demonic buta-kala yang memenuhi dunia (terkesan seperti Covid-19) dari “rekayasa genetic” Dewi Berawi Panca Durga dengan Sanghyang Kala Ludra Maya Rupa yang berhasil diruwat *somia* dgn wayang menjadi para dewata.

9. Disamping literatur seni pewayangan yang dominan, beragam versi komik dan sumber data digital minor akan diadopsi secara selektif dalam karya seni wayang lintas negara ini.

Misi Artistik Akademik P2S Wayang Paramosadham Lintas Negara

Dalam memberi penekanan pada misi humanisnya nama lengkap projek ini adalah P2S Wayang *Catur Langhanam Prama Usadham* Penawar Covid Lintas Negara. *Lontar Siwagama*⁵ menceritakan awal terciptanya wayang oleh Sanghyang Trisemaya untuk mengembalikan sifat-sifat demonic buta-kala yang memenuhi dunia (terkesan seperti Covid-19) dari “rekayasa genetic” Dewi Berawi Panca Durga dengan Sanghyang Kala Ludra Maya Rupa yang berhasil diruwat *somia* dgn wayang menjadi para dewata. Segala macam kalika-kaliki, yaksa-yaksi dengan spakuwubanda dari yoga Sri Durga di timur; Beragam bebai, jukih, jin, setan, bregala-bregali dari yoga Raji Durga di utara; Aneka sampulung, pemala-pemali, dan karasweta dari yoga Suksmi Durga di barat; berbagai sajer, setra dan buta kapingan atas yoga Dari Durga di selatan; Panca buta, buta jangitan, buta langkir, buta lembukane, buta

⁵ Sura, I Gede, dkk. *Kajian Naskah Lontar Siwagama*. hasil transkrip dan terjemahan Disbud Pemprov Bali 2002: 64.

truna, dan buta tiga sakti atas yoga Dewi Durga dari tengah Pancaka (Sura, 2002: 64). Semua ini terkesan lebih dahsyat dari Covid.

Mengingat misi awal wayang untuk meruwat bukan mustahil kemasan Wayang masih dapat diharapkan menjadi Penawar Covid Lintas Negara untuk segenap umat manusia dengan mengangkat narasi-narasi filsafat kuno tentang pentingnya kontrol makanan, pernafasan, pikiran, kata-kata, dan perbuatan sebagaimana ajaran kuno *Catur langhanam prama usadham* atau *ajaran Tapa-brata-yoga-semedi*, atau *Dharma-artha-kama-moksa* dan prinsip *satya-dharma-bhakti-ahimza-santi*, dst. Dalam pagelaran wayang lintas negara adegan semacam penawar Covid bisa dikemas melalui bisama pendeta atau raja agar seluruh rakyat menanam tumbuhan-tumbuhan herbal Karang Kitri: usada urip, lumbung hidup. Cara lain lagi dapat ditampilkan tokoh raja atau Ramadewa agar semua pasukan dan rakyatnya melakukan control makan, pernafasan, bicara, dan pengekangan terkait seperti distancing protocol kesehatan sbb.

Bebaturan mengiringi pasukan berangkat ke medan perang:

So fearful is the clamorous battle.. between the two opposing troops and officers. Thunderous... Thunderous is the sound of trumpet and bell, and weapon, and drum and beating gongs. Numerous warriors, chariot's flags and banners wave like the ocean's tide. So fearful is the sight.

Rama menyiapkan pasukan dan rakyatnya untuk menerapkan protokol kesehatan *CATUR HANGHANAM PRAMA USDHA*:

RAMA: (bergerak diiringi *bebaturan Pancasila* Mpu Tantular dan Mpu Prapanca:) *Astam sang caturrameka tarinen ring Pancasila Krama* (Sutasoma, 4: 4). *Bwat Bajrayana Pancasila ya gegen den teki hawya lupa* (Sutasoma, 145: 2). *Yatnagegwani Pancasila krtasangskara bhisekakrama* (Nagara Krtagama, 43: 2).

Hi.. our warriors and people, as we are preparing to enter the demonic space of the Alengka ogre kingdom, please remember to practice the four different types of fasting '*catur langhanam*.' This is to activate the super natural medicine '*parama usadham*' inherent in everyone's body. Remember... please bear it in mind!



Gambar 1: Latihan WPLN coba mengabungkan wayang kulit dengan wayang golek Sita, Rama, Laksamana (dari kiri ke kanan) saat di Ayodya



Gambar 2: Latihan WPLN juga memakai wayang kulit Rama, Sita, Laksamana (dari kiri ke kanan) saat di dalam hutan

WREDAH: Dad, our lord reminds us to practice four different types of fasting 'catur langhanam' what is that?

TWALEN: four different types of fastings: food fasting, breath fasting, speech fasting and movement fasting,

WREDAH: oh that is to activate the super natural medicine 'parama usadham'?

TWALEN: Yes inherent in everyone's body

WREDAH: No wonder, my teacher told me to eat onley within 8 hours a day; another 16 hours is for the metabolism process of our body's jo

TWALEN: Yes during which our body to develop internal healing

WREDAH: internal healing without external medicine

TWALEN: definitely!

WREDAH: wow can we join the warriors to practice such fasting Dad

TWALEN: absolutely lets go my son



Gambar 3: Latihan WPLN Wayang kulit Twalen dan wredah dengan aneka wayang binatang dalam hutan

Kesimpulan dan Saran

Wayang *Paramosadham* sebagai sebuah proyek riset produktif inovatif kiranya penting didukung, diteliti, diciptakan, dan dicoba menyajikan untuk masyarakat dunia, baik untuk mahasiswa dan wisatawan asing yang datang ke Bali maupun mengisi peluang misi kesenian luar negeri yang terkadang meminta pagelaran wayang maksimal 45 menit. Selain untuk menunaikan tiga kewajiban khusus guru besar makna terpenting WPLN ini diharapkan dapat menata pikiran, emosi, energi, dan vibrasi masyarakat, atau setidaknya bagi orang yang peduli bahwa manusia di zaman pandemic sekarang ini

perlu menyadari bahwa dirinya ditakdirkan dapat mengobati diri sendiri tanpa obat luar dengan empat kebiasaan kontrol diri, mulai dari pernafasan, makan, bicara, hingga perbuatan yang disebut Catur Langhanam Paramosadham. Serupa dengan petunjuk medis dalam merevitalisasi imunitas dan anti body setiap orang di tengah-tengah ancaman pademik Covid-19, ajaran kuno Catur Langhaman Paramosadham sangat penting ditransformasikan ke dalam produksi WPLN, digelar untuk menciptakan kesadaran masyarakat luas sehingga astungkara dapat memberi pencerahan, tuntunan, tontonan seni budaya sehat, sekaligus memberi solusi beberapa masalah humanisme saat ini dan ke depan. Untuk memaksimalkan signifikansi makna universal humanisme-nya maka karya WPLN ini mengapresiasi segala dukungan moral dan material sehingga dapat berperan maksimal dalam memantapkan misi karya inovasi dan diplomasi budaya melalui semua Atdikbud KBRI di luar negeri.

Daftar Pustaka

- Georgiana T, Made (2020). “Proses, Capaian, Potensi, dan Harapan Wayang Renung Temu Semara” Skripsi untuk meraih gelar sarjana S1 Seni Pedalangan ISI Denpasar.
- Kathy Foley (2016) “Puppets in Traditional Asian Theatre” *Routledge Handbook of Asian Theatre*, ed. Siyuan Liu (London: Routledge: p.177 - 201.
- Sedana, I Nyoman (2019) Triadic Interplay: A Model of Transforming Literature into Wayang Theatre” *SARE* (Southeast Asian Review of English) ISSN: 0127-046X, Volume 56, Nomor 2, URL: <https://sare.um.edu.my/article/view/19054/10298>
- (2016) “Teori Cipta Seni Konseptual” *Prosiding Seminar Nasional, Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal* (Ed. I Nyoman Sedana) FSP ISI Denpasar,
- (2013) “From Theatre Research in Bali to Directing *Bali Dream* at Butler University, USA, [Da Pesquisa Teatral Em Bali a Direcao de Bali Dream na Universidade de Butler, EUA]” *Moin-Moin* 9 No 10 2013: 184-217.

----- (2002) *Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre*.
Disertasi untuk meraih gelar doctor di University of Georgia,
USA.

Tilakasiri, J. (1968) *The Puppet Theatre of Asia*. Sri Lanka:
University of Ceylon, Peradeniya.

Vogel, Thomas. (2014) *Breakthrough Thinking: A Guide to Creative
Thinking and Idea Generation*. Ohio, HOW books.

WEB-SITE:

Kisardjito. *Sembadra Larung*, 25 September 2014
<<https://nakulasahadewa.wordpress.com/2014/09/25/sembadra-larung/>> diakses tgl 28 Feb 2019.

Kuwado, Fabian Januarius “Di Depan Budayawan dan Seniman,
Jokowi Teken Keppres 7 November sebagai Hari Wayang
Nasional” *Kompas.com* 11/12/2018.
<<https://nasional.kompas.com/read/2018/12/11/19212401/di-depan-budayawan-dan-seniman-jokowi-teken-keppres-7-november-sebagai-hari>> diakses 4 Maret 2019

Water Puppetry <https://en.wikipedia.org/wiki/Water_puppetry>
diakses 8 Maret

Lampiran

Kami selaku tim P2S Wayang Paramosadham yang mengusulkan, meneliti, mencipta, dan akan menggelar serta menyajikan, serta menulis laporan ini menyatakan bahwa artikel ini belum pernah dipublikasikan di media lain, bukan plagiarism, dan bahkan belum final sempurna sehingga sangat menyambut baik segala kritik yang konstruktif. Kami juga menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus atas dukungan dana yang diberikan oleh program P2S, LP2MPP ISI Denpasar. Semoga kami diberkati segala kekuatan, keahlian, dan kebajikan untuk NGAWERDIANG TAKSU DEWATA SEMESTA melalui kreativitas akademik artistik seni pewayangan yang mempromosikan masyarakat beradab dan berbudaya, menjauhi kekerasan, ujaran kebencian, rasisme, intolerant, dan SARA.

EKSISTENSI KESENIAN REBANA GENDING DALAM MASA PANDEMIK COVID-19 DI LOMBOK

Oleh:
I Gede Yudarta
Tri Haryanto
Institut Seni Indonesia Denpasar
gedeyudarta@isi-dps.ac.id

Abstrak

Tulisan bertujuan untuk mengungkap eksistensi kesenian Rebana Gending yang merupakan salah satu bentuk musik tradisional Sasak, Lombok. Sejak merebaknya pandemic *Corona Virus Disease* (Covid) 19 pada tahun 2019 dan mengalami perkembangan di Indonesia pada awal tahun 2020, sangat berdampak dalam berbagai aspek kehidupan termasuk salah satunya di bidang budaya. Kesenian sebagai salah satu aspek kebudayaan mengalami stagnasi dimana banyak aktivitas berkesenian dibekukan sehingga berdampak secara negative terhadap eksistensi berbagai bentuk kesenian yang terdapat di masyarakat. Fenomena ini juga terjadi pada eksistensi kesenian Rebana Gending yang terdapat di Desa Langko, Kecamatan Lingsar, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Rabana Gending merupakan salah satu bentuk kesenian tradisional yang hidup dan berkembang di dalam masyarakat Sasak. Kesenian ini memiliki berbagai keunikan dalam bentuk, fungsi dan musikalitas sehingga berbeda dengan kesenian rebana yang secara umum berkembang di berbagai wilayah di Indonesia. Berkenaan dengan berbagai keunikan tersebut, berkenaan

dengan topik yang dikaji secara khusus akan membahas bentuk dan fungsinya di dalam kehidupan masyarakat. Adapun metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan organologi dan etnomusikologi. Dari pembahasan topik ini selanjutnya akan diketahui dan dipahami bentuk dan fungsi kesenian Rebana Gending di dalam kehidupan masyarakat Sasak.

Kata Kunci: Eksistensi, Rebana Gending, Musik Sasak, Covid-19

Abstract

The article aims to reveal the existence of Rebana Gending art which is one form of traditional Sasak music, Lombok. Since the outbreak of the Corona Virus Disease (Covid) 19 pandemic in 2019 and it develop in Indonesia in early 2020. This has a great impact on various aspects of life, including culture field. Art as one of the cultural aspects has stagnated in which many art activities are frozen with the result that it became a negative impacts for the existence of various forms of art found in society. This phenomenon also occurs in the existence of Rebana Gending art found in Langko Village, Lingsar District, West Lombok Regency, West Nusa Tenggara. Rabana Gending is a form of traditional art that lives and develops in the Sasak community. This art has a various uniqueness in form, function and musicality resulting that the different from tambourine art which generally develops in various regions in Indonesia. With regard to these various uniqueness, the topic in this study specifically discussing the form and function in the community life. The method used is a qualitative method with an organology and etnomusicology approach. From the discussion of

this topic, furthermore it will to be known and understood the form and function of Rebana Gending art in the lives of Sasak people.

Keywords: Existence, Rebana Gending, Sasak Music, Covid-19

A. PENDAHULUAN

Merabaknya pandemic *Corona Virus Disease* (Covid) 19 pada tahun 2019 dan mengalami perkembangan di Indonesia pada awal tahun 2020, berdampak terhadap terjadinya perubahan yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan dan tatanan sosial masyarakat di Indonesia. Sebagaimana pemberitaan yang terdapat di berbagai media cetak dan elektronik pandemic Covid-19 ini merupakan virus yang sangat mematikan dan sudah memakan korban hingga jutaan manusia di seluruh dunia dan ratusan ribu di berbagai wilayah di Indonesia sehingga pemerintah Indonesia menetapkan fenomena ini sebagai bencana Nasional. Menghadapi wabah ini pemerintah Indonesia mengeluarkan berbagai kebijakan dari situasi abnormal hingga new-normal dan pembatasan berbagai aktivitas masyarakat dengan aturan *social distancing* dan *physical distancing*, dan berbagai aturan lainnya untuk menghindari kerumunan yang ditenggarai sebagai pemicu penyebaran virus tersebut.

Di Lombok penyebaran virus ini terjadi di awal bulan Maret tahun 2020 dan hingga saat ini sudah menimbulkan korban yang cukup banyak. Data terakhir menyebutkan bahwa di wilayah Lombok terkonfirmasi 2171, meninggal 118, dan yang sembuh 1334 (<https://www.kompas.com/covid-19> diunduh 5 Agustus 2020). Angka ini menunjukkan bahwa wilayah Lombok merupakan salah satu

wilayah yang tergolong tinggi berkenaan dengan penyebaran virus ini. Kota Mataram dan beberapa wilayah di Lombok masih berstatus Zona Merah, sehingga pemerintah NTB melaksanakan aturan secara ketat dan membatasi hingga meniadakan berbagai aktivitas yang melibatkan banyak orang.

Adanya berbagai kebijakan pemerintah dalam menanggulangi musibah ini menimbulkan dampak yang sangat luar biasa dimana terjadi perubahan secara besar-besaran terhadap berbagai tatanan hidup dan aktivitas masyarakat. Salah satu perubahan tersebut sangat dirasakan di dalam tatanan kebudayaan dimana berbagai aktivitas budaya sampai dibekukan karena dikhawatirkan akan menjadi pemicu penyebaran dari virus tersebut. Beberapa aktivitas dan event budaya dari yang berskala internasional, nasional dan lokal dibatalkan penyelenggaraannya demi mencegah terjadinya penyebarluasan virus ini dan mencegah timbulnya korban yang semakin banyak.

Pembatasan dan peniadaan event dan aktivitas budaya yang dilakukan pada periode bulan Maret hingga Juli sangat berpengaruh terhadap eksistensi seni tradisional. Berbagai kesenian yang pada awalnya sangat eksis dan memiliki kegiatan yang sangat padat menjadi kehilangan kegiatan dan tidak dapat melaksanakan kegiatan sebagaimana yang telah dilaksanakan pada waktu sebelumnya. Eksistensinya menjadi menurun ketika di dalam kegiatan adat dan budaya, tidak lagi disertai dengan penyajian kesenian. Demikian juga aktivitas di bidang pariwisata, ketika dunia kepariwisataan di Lombok mulai bangkit lagi dari bencana gempa bumi yang terjadi pada tahun 2018 akhirnya terpuruk lagi setelah semua lokasi dan destinasi wisata

di Lombok ditutup. Kesenian-kesenian yang biasanya mengisi atraksi budaya di beberapa hotel dan tempat wisata tidak lagi mendapatkan pekerjaan.

Menurunnya aktivitas budaya dan terhentinya kegiatan berkesenian juga dialami oleh *sekehe* Rebana Gending dari Desa Langko yang biasanya mengisi acara di beberapa hotel di kawasan Senggigi dan mengisi kegiatan adat istiadat di masyarakat. Sebagaimana dikatakan oleh Amaq Saturi ketua *sekehe* Rebana Gending “Buana Putra” Desa Langko, saat ini kondisi aktivitas berkesenian di kalangan seniman Sasak kondisinya sangat memprihatinkan. *Sekehe* kesenian yang dipimpinnya tidak ada lagi yang menanggung sejak ditutupnya berbagai aktivitas seni dan pariwisata di Lombok. Kalau dalam kondisi normal, sebelum wabah Covid-19 merebak dalam sebulan ada saja yang menanggung untuk mengisi acara adat atau acara atraksi budaya di hotel.

Kesenian Rebana Gending yang terdapat di Desa Langko merupakan salah satu bentuk seni musik tradisional Sasak yang muncul dari hasil kreativitas para seniman Sasak di bidang musik tradisional. Kesenian ini memiliki keunikan dan karakteristik yang kuat sebagai musik tradisional yang beridentitas Sasak yang hidup dan berkembang di kalangan masyarakat Sasak. Berbeda dengan kesenian rebana pada umumnya yang bernafaskan religious atau sarat dengan nilai-nilai keagamaan, kesenian Rebana Gending justru lebih dekat dengan nilai-nilai tradisi dan budaya Sasak.

Secara umum musik dalam kehidupan masyarakat Sasak dapat dikategorikan atas tiga kategori yaitu 1) alat musik tradisional yang

muncul dari tradisi budaya dan adat istiadat masyarakat Sasak, 2) alat musik tradisional yang muncul dari tradisi keagamaan serta 3) ensambel musik baru yang merupakan pengembangan dari musik tradisi yang sudah bercampur dengan peralatan musik modern (Yudarta, 2015:369). Di dalam kehidupan masyarakat Sasak kesenian rebana sangat beragam jenisnya. Ada kesenian Rebana Gending yang lahir dari tradisi budaya, sedangkan kesenian rebana yang lain seperti Marawis, Qasidah, Rebana Lima, Hadrah, Rudat adalah kesenian rebana yang muncul dari tradisi keagamaan.

Dari sekian banyak kesenian rebana yang terdapat di Lombok, satu-satunya yang lahir dari tradisi dan budaya masyarakat Sasak adalah kesenian Rebana Gending. Hal ini menunjukkan bahwa kesenian Rebana Gending menjadi kesenian yang special dan unik karena hanya terdapat di wilayah Pulau Lombok. Dari keunikan tersebut di dalam peper ini secara khusus akan dikaji dua hal yaitu bentuk dan fungsinya dalam kehidupan masyarakat Sasak. Tujuannya adalah agar masyarakat luas dapat mengetahui dan memahami eksistensi kesenian Rebana Gending terutama berkaitan dengan bentuk dan fungsinya di dalam kehidupan masyarakat Sasak.

B. METODE DAN PENDEKATAN

Sebagai bagian dari pembahasan sebuah penelitian, penulisan peper ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dimana berbagai ulasan dan analisis yang terdapat di dalamnya merupakan hasil pengolahan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, studi pustaka dan studi dokumentasi. Hasil analisis tersebut selanjutnya dideskripsikan dalam bentuk narasi sesuai dengan kaidah penulisan

ilmiah. Untuk pembahasan bentuk dan fungsi kesenian Rebana Gending digunakan dua pendekatan yaitu pendekatan organologis untuk mencermati bentuk instrumen dan pendekatan etnomusikologis untuk membedah fungsinya dalam kehidupan masyarakat Sasak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Membicarakan persoalan eksistensi kesenian Rebana Gending, hal ini sangat terkait dengan keberadaan dan fungsinya di dalam kehidupan masyarakat. Sebagaimana tertera di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<https://www.kbbi.web.id/eksistensi>) eksistensi berarti keberadaan. Keberadaan dalam konteks ini adalah kehadiran yang mengandung unsur bertahan. Ulasan yang berkenaan dengan eksistensi kesenian Rebana Gending adalah menyangkut keberadaan, kehadiran dan kemampuannya bertahan di dalam kehidupan masyarakat.

Kesenian rebana gending sudah ada di dalam kehidupan masyarakat di Desa Langko dalam kurun waktu yang cukup lama. Sebelum Amaq Saturi mendirikan *sekaa* ini pada tahun 1987, di Desa Langko sudah ada kesenian hadrah yang juga merupakan salah satu kesenian islamis yang menggunakan rebana sebagai instrumen pokok. Menurut Amaq Saturi kesenian hadrah tersebut didirikan oleh pamannya yang bernama Amaq Saneli. Sepeninggal Amaq Saneli kesenian ini tidak ada penerusnya sehingga lama-kelamaan tidak berkembang lagi. Di awal tahun 1980an datang Haji Rosidi berasal dari daerah Abian Tubuh, Mataram dan akhirnya menetap di Desa Langko membuat barungan Rebana Gending. Beliau adalah seorang seniman rebana yang sangat handal dan mampu membina beberapa orang

seniman di Desa Langko. Namun demikian, setelah bergelar Haji, beliau tidak lagi bisa aktif dan keberadaan kesenian ini selanjutnya diteruskan oleh Amaq Saturi. Untuk lebih memantapkan keberadaan kesenian ini pada tahun 1987 Amaq Saturi mendirikan dan mendeklarasikan *sekaa* rebana ini dengan nama Buana Putra.

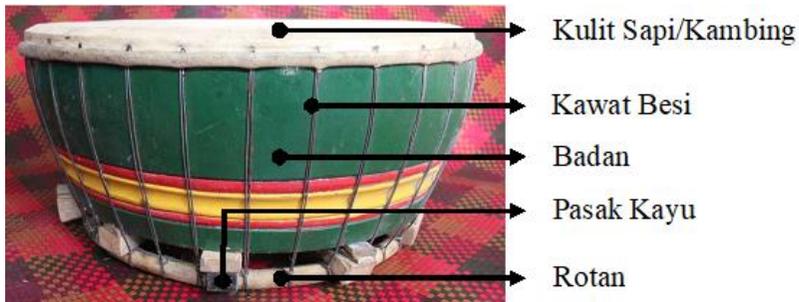
Saat ini keberadaan kesenian Rebana Gending di Desa Langko, Kecamatan Lingsar sudah lebih dari 30 tahun. *Sekehe* Rebana Gending Buana Putra merupakan salah satu *sekehe* yang cukup dikenal di kalangan masyarakat luas khususnya di kalangan seniman di Lombok. *Sekehe* ini sering diundang untuk mengisi kegiatan sosial kemasyarakatan seperti mengisi acara-acara adat seperti *nyongkolan*, *khitanan* dan berbagai kegiatan lainnya. *Sekehe* ini juga sering didaulat oleh pemerintah untuk mengisi program-program yang dilaksanakan oleh pemerintah seperti mengisi kegiatan di Taman Budaya, dan berbagai event budaya yang dilaksanakan oleh pemerintah Kabupaten Lombok Barat dan pemerintah NTB. Selain mengisi kegiatan masyarakat dan pemerintah, *sekehe* Rebana Gending Buana Putra juga sering ditanggap untuk mengisi acara pertunjukan di beberapa hotel yang terdapat di wilayah Mataram, beberapa hotel yang terdapat di wilayah Senggigi.

Mengamati proses aspek historis dan berbagai aktivitas yang telah dilakukan hal ini menunjukkan bahwa eksistensi *sekehe* Rabana Gending Buana Putra masih kuat di dalam kehidupan masyarakat. Ketika banyak kelompok kesenian tradisional yang berguguran hingga mengalami kepunahan, *sekehe* ini masih menunjukkan eksistensinya

dan mampu berperan secara positif dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

Bentuk Fisik Rebana Gending

Secara fisik instrumen rebana yang terdapat di dalam barungan gamelan Rebana Gending walaupun sama-sama disebut dengan rebana dan terdapat membrane dari kulit sebagai sumber bunyinya, namun memiliki perbedaan yang sangat signifikan dalam beberapa elemennya. Instrumen Rebana Gending memiliki beberapa elemen yang tidak ditemui pada instrumen rebana pada umumnya. Secara organologis instrumen rebana terdiri dari beberapa bagian yaitu: wadah yang terbuat dari kayu nangka, pada bagian depan terdapat lapisan kulit sapi/kambing yang sebagai sumber bunyi, pada bagian samping terlihat ada tali kawat yang terbuat dari besi dan terdapat kawat besi dan pada bagian belakang terdapat rotan yang dibentuk melingkar yang berfungsi sebagai pengencang, *pasak* potongan kayu yang berfungsi sebagai pengatur suara serta lobang resonator (lihat gambar 1).



Gambar 1.

Bentuk instrumen dan elemen-elemen instrumen Rebana Gending

(Dokumen: I Gede Yudarta, 2020)

Adanya beberapa elemen sebagaimana digambarkan di atas, terdapat perbedaan yang signifikan dengan instrumen rebana biasa (lihat gambar 2).



Gambar 2. Lobang resonator instrumen rebana gending
(Dokumen: I Gede Yudarta, 2020)

Di dalam barungan instrumen Rebana Gending walaupun memiliki bentuk yang sama, terdapat berbagai nama jenis instrumen dengan ukuran yang berbeda-beda sesuai dengan fungsinya di dalam barungan. Adapun jenis-jenis instrumen yang tergabung di dalam ensambel Rebana Gending diantaranya:

1. Gong

Gong adalah instrumen rebana terbesar di dalam ensambel Rebana Gending. Instrumen ini memiliki ukuran diameter muka 64 cm, diameter belakang 55 cm, tinggi 28 cm, lobang resonator 27,5 cm (lihat gambar 3).



Gambar 3. Gong
(Dokumen, I Gede Yudarta'2020)

2. Kempul

Instrumen kempul memiliki bentuk yang sama dengan gong namun perbedaannya terdapat pada ukuran diameter yang lebih kecil dan lebih tinggi dibandingkan dengan instrumen gong. Adapun ukuran dari instrumen kempul adalah: diameter muka 55 cm, diameter belakang 47 cm, tinggi 29 cm, lobang resonator 22,5 cm (lihat gambar 4).



Gambar 4. Instrumen Kempul
(Dokumen, I Gede Yudarta'2020)

3. Gendang

Di dalam ensambel rebana gending terdapat dua jenis gendang, yaitu gendang jidur dan gendang gupekan. Kedua jenis gendang tersebut terdiri atas sepasang gendang wadon dan gendang lanang yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda menurut komposisi yang dimainkan. Sepasang gendang jidur digunakan untuk mengiringi komposisi *pasasakan* dan *sekatian*, sedangkan sepasang gendang *gupekan* digunakan untuk memainkan komposisi *kakebyaran*. Perbedaan lainnya terdapat pada teknik permainannya. Jika gendang

jidur dimainkan oleh seorang pemain, gendang gupekan dimainkan oleh dua orang pemain.

a. Gendang Jidur

Gendang jidur memiliki bentuk seperti rebana, namun ukurannya lebih panjang dari instrumen rebana lainnya. Untuk gendang jidur wadon ukuran diameternya 33 cm, tinggi 27 cm, diameter bagian belakang 29 cm dan diameter resonator 14,5 cm. Sedangkan gendang lanang memiliki ukuran diameter 30 cm, tinggi 19 cm, diameter bagian belakang 25,5 cm dan diameter resonator 15 cm (lihat gambar 5).



Gambar 5. Gendang Jidur Wadon dan Lanang
(Dokumen, I Gede Yudarta'2020)

b. Gendang Gupekan

Sebagaimana gendang *jidur*, gendang *gupekan* juga terdiri dari sepasang yaitu gendang wadon dan gendang lanang. Gendang ini sangat mirip dengan kendang Bali dimana kedua sisinya kanan dan kiri dilapisi dengan kulit. Adapun ukuran gendang gupekan yang digunakan di dalam ensambel rebana gending adalah gendang wadon memiliki diameter 30 untuk bagian depan dan 28 untuk bagian

belakang, panjang 72 cm, dan gendang lanang memiliki ukuran diameter 29,5 cm untuk bagian depan dan 27 cm untuk bagian belakang serta panjang 71 cm (lihat gambar 6).



Gambar 6. Gendang Lanang dan Wadon
(Dokumen, I Gede Yudarta'2020)

4. Petuk

Sebagaimana bentuk instrumen di atas, instrumen petuk di dalam ensambel rebana gending juga memiliki bentuk yang sama dengan rebana. Instrumen ini memiliki ukuran diameter atas 21 cm, diameter bawah 9 cm, tinggi 10 cm dan lobang resonator 10 cm (lihat gambar 7).



Gambar 7. Petuk
(Dokumen, I Gede Yudarta'2020)

5. Barangan

Barangan adalah instrumen rebana yang memiliki nada-nada pentatonis yang berlaras pelog *pasasakan*. Terdapat dua jenis *barangan* yaitu *barangan* besar dan *barangan* kecil. Kedua jenis *barangan* ini memiliki susunan nada-nada yang terdiri dari *nung*, *nang*, *ning*, *nong* dan *neng*. Untuk nada tengah yaitu *ning* sering juga disebut dengan istilah *penyelak*.



Gambar 8. Barangan
(Dokumen, I Gede Yudarta'2020)

Perbedaan diantara kedua jenis *barangan* ini terletak pada ukurannya. Untuk jelasnya dapat dicermati pada tabel berikut.

Tabel 1.

Susunan Nada-Nada Instrumen Barangan

No	Nama Instrumen	Nada	Ukuran (Cm)			
			Diameter atas	Diameter bawah	Tinggi	Diameter Resonator
1	Terompong	Nung	33	31	9,5	16
2	Pengempat	Nang	31,5	29	10	15,5
3	Pelimaq	Ning	28	25,5	10,5	14,5
4	Tongseh	Nong	26,5	23	10	12,5

5	Pemaliq	Neng	25	23	9	12,5
6	Terompong	Nung	23	22	8,5	11.5
7	Pengempat	Nang	22,5	21	10	12
8	Pelimaq	Ning	22	21	8	10
9	Tongseh	Nong	21	19	8,5	9,5
10	Pemaliq	Neng	19	17	8	9,5

6. Rincik

Rincik merupakan instrumen non-membran yang terdapat di dalam barungan Rebana Gending. Instrumen ini terbuat dari kerawang berbentuk *cymbal*. Di dalam sebuah rincik terdapat 8 (delapan) buah *cymbal* kecil 6 (enam) buah yang diletakkan di atas sebidang kayu dan 2 (dua) buah digunakan sebagai pemukul. Instrumen ini juga tergolong *idiophone* karena dimainkan dengan cara dipukul dibenturkan dengan dua buah *cymbal* kecil.



Gambar 9. Rincik

(Dokumen, I Gede Yudarta'2020)

7. Suling

Selain rincik, instrumen non-membran yang juga terdapat di dalam barungan Rebana Gending adalah instrumen suling. Instrumen ini merupakan instrumen *aerophone* yang dimainkan dengan cara ditiup.



Gambar 9. Rincik
(Dokumen, I Gede Yudarta'2020)

Wujud Komposisi Rebana Gending

Sebagai salah satu bentuk kesenian klasik, wujud dari kesenian Rebana Gending adalah seni musik tradisional yang memiliki bentuk dan struktur komposisi sebagaimana umumnya komposisi di dalam musik tradisional Sasak. Secara umum bentuk dan struktur komposisi musik tradisional Sasak memiliki kesamaan dan dapat dimainkan dengan ensambel yang berbeda. Sebuah komposisi musik tradisional dapat dimainkan dengan berbagai jenis ensambel yang berbeda-beda. Contohnya, komposisi gending *cepung* selain dimainkan dengan menggunakan ensambel Rebana Gending juga dapat dimainkan dengan menggunakan perangkat atau ensambel yang lain seperti ensambel Kelentang, Tawak-Tawaq dan beberapa ensambel lainnya.

1. Bentuk Gending

Rebana Gending memiliki bentuk musik beragam, ada yang disajikan secara instrumental dan ada juga digunakan sebagai musik pengiring tari dan dramatari Cupak Gerantang. Menurut penuturan Amaq Saturi, keberadaan Rebana Gending yang ada di Desa Langko selama ini hanya disajikan dalam bentuk musik instrumental. Pada *sekehe* yang dipimpinnya ini belum pernah menyajikan musik sebagai pengiring tari dan drama tari, walaupun sebagian komposisi yang dimainkan merupakan komposisi musik iringan tari. Adapun bentuk musik instrumental yang dimainkan oleh sekaa “Buana Putra” secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, *pasasakan*, *sekatian* dan *kakebyaran*.

a. *Pasasakan*

Sebagaimana umumnya musik *pasasakan*, penyajiannya merupakan kombinasi atau perpaduan antara musik vokal dan instrumental. Adapun vokal yang disajikan berupa puji-pujian kepada alam, penguasa serta mengisahkan kehidupan orang-orang Sasak. Beberapa musik *pasasakan* yang populer di kalangan masyarakat seperti Gending Prabu, Tagelan Ate, Pembani Seleparang, Gelung Prada, Gugur Mayang, Kidung Dalem, Mas Mirah merupakan gending-gending yang mengangkat kehidupan manusia. Gending-gending *pasasakan* yang dimainkan di dalam ensambel Rebana Gending dikembangkan oleh I Komang Kantun ketika bertugas di Taman Budaya. Dikembangkannya gending *pasasakan* pada Rebana Gending tujuannya adalah untuk mengisi kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan Taman Budaya Mataram.

b. Sekatian (*engalang Ate*)

Komposisi atau gending sekatian merupakan salah satu bentuk komposisi musik tradisional Sasak yang iramanya lebih cepat. Menurut I Komang Kantun, salah seorang tokoh dalam seni tradisional Sasak, mengatakan bahwa gending-gending *sekatian* ini diadopsi dari gending *pangecet* yang terdapat pada komposisi karawitan Bali (wawancara tanggal 31 Juli 2020 via telpon). Gending *sekatian* ini berasal dari daerah Bali Utara dan sudah ada di Lombok sejak pertama kali munculnya gamelan Gong Kebyar tahun 1923. Gending sekatian selain dimainkan di dalam gamelan Gong Kebyar juga dapat dimainkan dengan menggunakan ensambel Rebana Gending dan berbagai jenis ensambel musik tradisional Sasak lainnya.

c. Kakebyaran

Gending *kakebyaran* merupakan salah satu materi yang sering dimainkan dengan ensambel Rebana Gending. Komposisi ini seutuhnya diambil dari komposisi *kakebyaran* yang berasal Bali. Semaraknya perkembangan seni kakebyaran di Lombok turut mempengaruhi perkembangan musik tradisional Sasak. Beberapa repertoar *kakebyaran* yang cukup populer di kalangan seniman seperti gending pengiring tari Oleg, Kebyar Duduk, Manukrawa, Panji Semirang, Wiranata dan yang lainnya sangat lumrah dimainkan dengan Rebana Gending. Penyajian musik *kakebyaran* bagi anggota *sekehe* merupakan sesuatu yang sangat membanggakan. Sebagaimana dikatakan Amaq Saturi, lebih enak memainkan musik kebyar dibandingkan dengan sekatian dan dengan

memainkan musik kebyar adalah kebanggaan bagi *sekehe* Rebana Gending (wawancara tanggal 23 Juli 2020). Pernyataan ini sangat mirip seperti apa yang dikatakan oleh para seniman Sasak dimana mereka sangat bangga ketika mampu memainkan gending-gending *kakebyaran* dalam berbagai bentuknya seperti tabuh kreasi baru, *lelambatan*, iringan tari. Bahkan muncul ungkapan di kalangan seniman, “jangan merasa bangga sebagai seniman sebelum mampu memainkan gending *kakebyaran* dengan gamelan Gong Kebyar”. Fenomena dan ungkapan inilah yang akhirnya memacu para seniman Sasak untuk mempelajari seni *kakebyaran* secara lebih mendalam. Tidak saja memainkan gending *kakebyaran*, bahkan banyak diantaranya yang membeli gamelan Gong Kebyar. Bagi para seniman Rebana Gending di Desa Langko, gending-gending *kakebyaran* yang mereka mainkan seolah-olah menjadi salah satu ciri khas mereka. Mereka sangat senang dan bangga dapat memainkan beberapa repertoar seni *kakebyaran*.

2. Struktur Gending

Selain komposisi *kakebyaran* yang sudah memiliki struktur sebagaimana dari daerah asalnya (Bali), komposisi musik tradisional Sasak memiliki struktur yang sangat sederhana. Kesederhanaan komposisi musik tradisional Sasak sangat terkait dengan konsep estetik/keindahan dan nilai-nilai kehidupan yang dianut oleh masyarakat Sasak. Di dalam nilai estetika masyarakat Sasak terdapat konsep *semaiq* dan *paut* yang memiliki makna kesederhanaan dan kepantasan. Kesederhanaan atau *semaiq* bukanlah menunjukkan sesuatu yang tidak tuntas, akan tetapi memiliki makna kecukupan dan

tidak terlalu berlebihan. Sedangkan *paut* atau kepantasan memiliki makna kejujuran dan tidak bertentangan dengan norma kesusilaan.

Komposisi musik tradisional Sasak secara umum memiliki struktur yang sederhana terdiri dari bagian-bagian yang membentuk satu kesatuan komposisi. Terdapat dua pola struktur yaitu gending yang berstruktur tunggal dan gending yang berpola struktur jamak. Pola struktur tunggal adalah komposisi gending pesasakan yang di dalam komposisinya hanya terdapat satu rangkaian melodi yang digunakan sebagai bagian pembuka, *pangawak* dan *pangecet* (akhir). Beberapa komposisi yang memiliki pola struktur tunggal biasanya terdapat pada komposisi gending sekatian seperti gending Cepung, gending Ciloleng dan beberapa jenis gending sekaitan lainnya. Sedangkan komposisi yang berpola struktur jamak adalah komposisi yang memiliki beberapa rangkaian melodi yang berbeda dari bagian pembuka, *pangawak* dan *pangecet* (akhir). Beberapa komposisi yang memiliki pola struktur jamak biasanya terdapat pada komposisi gending *pasasakan* seperti gending Prabu, Pembani Seleparang, Gelung Prada dan berbagai jenis gending *pasasakan* lainnya.

Fungsi Kesenian Rebana Gending

Secara konstekstual musik memiliki fungsi yang sangat universal dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Sebagaimana umumnya seni itu diciptakan, musik juga memiliki tujuan untuk bermain-main mengisi waktu luang (*theory of play*), seluruh aktivitas artistiknya bertujuan untuk kepentingan praktis dan kebutuhan sosial (*theory of utility*) (dalam Parmono, 2008:54-55). Di sisi yang lain mengutip pernyataan Koentjaraningrat (dalam Sudirga, 2004:125), aktivitas

budaya musik memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan tradisi dan budaya masyarakat dimana musik tersebut diciptakan. Tujuannya adalah untuk memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri manusia yang berkaitan dengan kehidupannya. Lebih spesifik Alan P. Merriam menyebutkan bahwa dalam pandangan ethnomusikolog suatu budaya musik harus ditempatkan pada masyarakat itu sendiri, tidak hanya meliputi analisis struktural suara musik, melainkan mencakup pula gagasan-gagasannya, tindakannya, karena musik adalah suatu gejala manusia, untuk manusia dan mempunyai fungsi dalam situasi sosial (dalam Sudirga, 2004:126). Dari pandangan ini dapat dicermati bahwa musik sebagai hasil kreativitas dan aktivitas budaya memiliki keterkaitan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sosial di masyarakat.

Diciptakannya kesenian Rebana Gending di dalam kehidupan masyarakat Sasak tujuannya selain untuk memenuhi naluri estetik juga sebagai kegiatan yang penting berkaitan dengan aktivitas budaya dan kehidupan sosial. Masyarakat adat Sasak memiliki berbagai bentuk ragam budaya yang sudah tertanam sebagai warisan yang hingga saat ini masih eksis dilaksanakan. Berbagai ragam budaya tersebut terangkum tradisi adat *gama*, adat *luir gama* dan *tapsila* serta tradisi yang berkaitan dengan kehidupan manusia yaitu *gawe urip* dan *gawe pati* (Yudarta, 2015:372). Sehubungan dengan tradisi ini kesenian Rebana Gending dapat difungsikan dalam tradisi adat *luir gama* dan ketika dilaksanakan *gawe urip*. Adat *luir gama* adalah upacara yang diselenggarakan sehubungan dengan terjadinya kemarau panjang atau hujan yang turun secara berlebihan. Sedangkan *gawe urip* merupakan

rangkaian tradisi dari awal keberadaan manusia di dalam kandungan hingga mencapai kehidupan berumah tangga (Syam, 2008:59). Dalam konteks tradisi ini kesenian Rabana Gending biasanya digunakan untuk mengiringi prosesi adat *khitanan* dan *nyongkolan* yang merupakan bagian tradisi *gawe urip* yang hingga saat ini sering dilaksanakan di kalangan masyarakat Sasak.

Berkaitan dengan kehidupan sosial, keberadaan kesenian Reba Gending yang terdapat di Desa Langko berfungsi untuk mempererat hubungan sosial antara anggota *sekehe* dengan masyarakat, antara sesama anggota *sekehe* dan dengan *sekehe-sekehe* yang lainnya. Bagi masyarakat di Desa Langko, keberadaan kesenian ini memiliki arti yang penting dan sangat membantu ketika melaksanakan upacara adat. Mereka yang melaksanakan *roah* (upacara) tidak perlu lagi mengeluarkan biaya yang mahal untuk menyewa kesenian dari luar. Selain untuk membantu masyarakat di sekitar Desa Langko, *sekehe* ini juga sering ditanggap oleh masyarakat yang ada di luar desa tersebut untuk mengiringi prosesi dan upacara adat. Bagi kalangan anggota *sekehe*, keberadaan *sekehe* Buana Putra dapat mempererat hubungan sosial dan kekerabatan diantara mereka. Hubungan tersebut tidak saja sebatas aktivitas berkesenian, namun juga dalam kegiatan-kegiatan sosial lainnya. Kerja sama dan gotong royong ketika salah satu anggota *sekehe* memiliki kegiatan selalu dilaksanakan dengan penuh rasa kekeluargaan. Hubungan sosial dalam skala yang lebih luas juga terjalin antara *sekehe* Buana Putra dengan *sekehe-sekehe* yang lainnya. Saling dukung diantara *sekehe* tersebut terjadi ketika pada salah satu *sekehe* kekurangan anggota dan dibantu oleh anggota *sekehe* yang lain.

Terjalin hubungan sosial sebagaimana diuraikan di atas menunjukkan bahwa keberadaan kesenian Rebana Gending dapat digunakan sebagai media komunikasi yang efektif sehingga nantinya dapat diwujudkan harmoni di dalam kehidupan masyarakat yang lebih luas.

Selain kedua fungsi di atas, kesenian Rebana Gending di Desa Langko juga memiliki fungsi ekonomi dimana dari berbagai event yang mereka lakukan di berbagai tempat atas undangan masyarakat, pemerintah dan para stakeholder di dunia pariwisata ada penghasilan yang dapat digunakan untuk menunjang aspek ekonomi para anggota *sekehe*. Dari ongkos pagelaran yang diperoleh berkisar antara 3-4 juta rupiah mereka kumpulkan untuk nantinya dapat dibagikan secara merata untuk hari raya, biaya perawatan peralatan, dan untuk pengadaan kostum penabuh.

Dari ke tiga fungsi di atas hal ini menunjukkan bahwa kesenian Rebana Gending memiliki eksistensi yang baik di kalangan masyarakat, tidak saja dimanfaatkan oleh masyarakat setempat namun juga oleh pihak-pihak lain seperti pemerintah, dan swasta khususnya hotel yang ada di beberapa kawasan wisata. Namun akibat dari bencana nasional Covid-19, semua aktivitas tersebut akhirnya tertunda dan beberapa diantaranya batal untuk dilaksanakan. Hal ini tentunya berdampak negative terhadap keberadaan kesenian termasuk diantaranya kesenian Rebana Gending.

D. PENUTUP

Simpulan

Menyimak fenomena sebagaimana diuraikan dalam artikel ini dapat disimpulkan bahwa di dalam masa pandemic Covid-19, berbagai

bentuk aktivitas budaya termasuk diantaranya kesenian Rebana Gending terdampak secara signifikan sebagai akibat adanya himbuan dan larangan dari pihak pemerintah untuk melaksanakan kegiatan yang bersifat masal atau melibatkan banyak orang.

Kesenian Rebana Gending sebagai salah satu hasil kreativitas masyarakat Sasak di bidang seni merupakan kesenian yang sarat dengan nilai-nilai tradisi dan budaya Sasak. Kesenian ini memiliki bentuk yang sangat unik berbeda dengan bentuk kesenian rebana pada umumnya. Perbedaannya terletak pada bentuk, dan fungsi dalam kehidupan masyarakat Sasak. Bentuk kesenian Rebana Gending dapat dicermati pada bentuk fisik, komposisi gending yang terdapat di dalamnya. Secara organologis ensambel Rebana Gending didominasi oleh instrumen yang tergolong membranophone dan dua buah instrumen non-membrane yaitu rincik dan suling, Komposisi Rebana Gending terdiri dari tiga bentuk yaitu *pasasakan*, *sekatian* dan *kakebyaran* yang masing-masing memiliki struktur yang terdiri dari struktur tunggal dan struktur jamak. Berkenaan dengan fungsinya, kesenian Rebana Gending memiliki beberapa fungsi yaitu penerapan nilai-nilai budaya, fungsi sosial dan fungsi ekonomi. Nilai-nilai budaya yang terdapat di dalam kesenian rebana gending diantaranya nilai kesederhanaan (*semaiq*), nilai kepatutan (*paut*), kerja sama, gotong royong dan digunakan dalam berbagai aktivitas budaya yaitu dalam tradisi *adat lur gama* dan *gawe urip*. Di bidang sosial keberadaan kesenian Rebana Gending adalah sebagai media komunikasi dan mempererat hubungan antara seniman dengan masyarakat, antara seniman dengan seniman serta mempererat hubungan antar kelompok

atau sekehe yang berkecimpung di dalam seni Rebana Gending. Secara ekonomis, kesenian Rebana Gending cukup berperan di dalam menambah penghasilan para seniman dan untuk biaya perawatan dan pemeliharaan kesenian yang dimiliki.

DAFTAR SUMBER

Sumber Pustaka

- Pramono, Kartini. 2008. *Horizon Estetika*. Yogyakarta: Badan Penerbitan Filsafat UGM
- Sudirga, I Komang, 2005. *Cekepung Ensambel Vokal Bali*. Yogyakarta: Kalika Press.
- Syam, H. Nur. 2008. *Islam Lokal: Akulturasi Islam Di Bumi Sasak*. Lombok Tengah: STAIQH Press.
- Yaningsih, Sri. 1991/1992. *Ensiklopedi Musik Dan Tari daerah Nusa Tenggara Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Propinsi Nusa Tenggara Barat. Proyek Pembinaan Kesenian NTB
- Yudarta, I Gede dan I Nyoman Pasek. 2015 dalam berjudul “Revitalisasi Musik Tradisional Prosesi Adat Sasak Sebagai Identitas Budaya Masyarakat Sasak”. *Penelitian Hibah Bersaing*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Yudarta, I Gede. 2015. “Revitalisasi Musik Tradisional Prosesi Adat Sasak Sebagai Identitas Budaya Sasak”, *Jurnal Segara Widya* Vol.3 No 1. UPT. Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar
- Yudarta, I Gede. 2016. “Revitalisasi Musik Tradisional Prosesi Adat Sasak Sebagai Identitas Budaya Sasak”, *Hasil Penelitian Hibah Bersaing*. Dengan DIPA Direktorat Riset dan

Pengabdian Masyarakat No DIPA 042.06-0/2016, tanggal 7
Desember 2015. Institut Seni Indonesia Denpasar

Sumber Internet

<https://www.kompas.com/covid-19>

<https://www.kbbi.web.id/eksistensi>

Pandemi Covid-19 Dan Geliat Keroncong di Yogyakarta: Sebuah Upaya Menuju ‘*Pesona Baru*’

Mei Artanto

Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut
Seni Indonesia Yogyakarta
Email: flautacloth@gmail.co

ABSTRACT

Keroncong is one of the many forms and artistic activities affected by the Covid-19 pandemic. All forms of activity, both wasps in the *tabuhan* of *peye* and learning around the Yogyakarta area in the end could not be implemented. This situation for some people actually sparked the idea of continuing to try to do *tabuhan* even though it was still in the Covid-19 pandemic situation, namely by maximizing virtual space as a form of aesthetic expression such as virtual performances. This then raises the question of what are the keroncong musicians trying to do to remain a *tabuhan* when the Covid-19 pandemic still occurs? And how can this process be done? To find out the answer to this question, Alfred Gell's perspective on technology of enchantment was used to reveal what "enchatment" keroncong musicians wanted to offer to the public through the use of virtual space. As well as using qualitative research methods as a method for collecting and analyzing data. And as a result, keroncong musicians who use virtual space as an expression space want to offer a "new enchatment" in which the mastery of technology of enchatment in playing keroncong instruments needs to be supported

by mastering the operation of audio-visual technology so that aesthetic expression in keroncong music can be conveyed.

Keywords: covid-19. keroncong, Yogyakarta, technology of enchantment

ABSTRAK

Keroncong menjadi salah satu dari banyaknya bentuk dan aktivitas kesenian yang terdampak oleh pandemi covid-19. Seluruh bentuk kegiatan, baik *tabuhan* dalam rangka *peye* maupun pembelajaran di sekitar wilayah Yogyakarta pada akhirnya tidak dapat dilaksanakan. Situasi ini bagi beberapa orang justru memantik ide untuk tetap berusaha melakukan *tabuhan* walaupun masih dalam situasi pandemi covid-19, yaitu dengan memaksimalkan ruang virtual sebagai bentuk ekspresi estetis seperti pertunjukan virtual. Hal ini lantas memunculkan pertanyaan terkait apa yang sedang diupayakan oleh para musisi keroncong untuk tetap *tabuhan* dikala situasi masih terjadi pandemi covid-19? Dan bagaimana proses ini dapat dilakukan? Untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut lantas digunakan perspektif Alfred Gell tentang *technology of enchatment* untuk mengungkap ‘*pesona*’ apa yang ingin ditawarkan oleh para musisi keroncong kepada khalayak melalui pemanfaatan ruang virtual. Serta menggunakan metode penelitian kualitatif sebagai metode untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Dan hasilnya, para musisi keroncong yang memanfaatkan ruang virtual sebagai ruang ekspresi hendak menawarkan sebuah ‘*pesona baru*’ di mana penguasaan *technology of enchatment* dalam memainkan instrumen keroncong

perlu didukung dengan penguasaan pengoperasian teknologi audio visual agar ekspresi estetis dalam musik keroncong dapat tersampaikan.

Kata kunci: covid-19, keroncong, Yogyakarta, *technologi of enchatment*

PENDAHULUAN

Keroncong sebagai salah satu musik yang berkembang di masyarakat, khususnya di Yogyakarta, dewasa ini aktivitasnya untuk sementara waktu terhenti. Hal ini disebabkan karena adanya pandemi covid-19 yang melanda negeri ini. Bahkan sampai saat ini, kepastian mengenai kapan berakhirnya pandemi ini juga belum diketahui. Akibatnya banyak aktivitas kesenian, seperti keroncong, untuk sementara waktu tidak dapat dilakukan. Terlebih beberapa waktu yang lalu terdapat kebijakan bahwa segala aktivitas yang membuat orang berkerumun untuk sementara waktu tidak diperbolehkan. Dan hal yang mungkin dilakukan yaitu melaksanakan segala aktivitas yang semula mengharuskan untuk keluar rumah untuk saat ini dapat dilakukan di rumah. Kebijakan ini diambil oleh pemerintah tujuannya tidak lain untuk memutus penyebaran virus covid-19 yang semakin meluas. Lantas dampak dari adanya kebijakan semacam ini membuat aktivitas *tabuhan* musik keroncong tidak dapat dilakukan. Padahal sebelum ini di Yogyakarta banyak dijumpai aktivitas para musisi keroncong untuk memberi suguhan hiburan di acara pernikahan, cafe, dan hotel. Lantas dengan adanya kebijakan untuk melakukan pekerjaan di rumah, atau dengan kata lain aktivitas pertunjukan untuk sementara waktu tidak boleh diselenggarakan

maka siasat apa yang perlu dilakukan oleh para musisi keroncong di Yogyakarta untuk tetap *tabuhan* di masa pandemi covid-19?

Pertanyaan di atas memang saat ini menjadi sebuah tantangan bagi seluruh aktivitas kesenian, khususnya seni pertunjukan. Peralihan model pertunjukan yang dilakukan secara langsung memang menjadi faktor penting untuk tersampainya ekspresi estetis dari para seniman pertunjukan untuk dikomunikasikan kepada penonton. Maka dengan adanya pandemi covid-19, seperti musik keroncong, para musisi dihadapkan pada situasi yang mengharuskan para pelaku keroncong untuk segera bersiasat agar kelangsungan kehidupan bermusiknya terus berjalan. Dan cara yang tepat digunakan oleh kebanyakan para seniman pertunjukan saat ini yaitu dengan memaksimalkan potensi penggunaan ruang virtual. Lantas bagaimana cara pemanfaatannya bagi musisi keroncong? Dan apa yang ditawarkan dalam pemanfaatan ruang virtual untuk musik keroncong?

Merujuk pertanyaan di atas, tulisan ini memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi terkait geliat musik keroncong di Yogyakarta masa pandemi covid-19 serta mengetahui hal apa saja yang ditawarkan oleh musisi keroncong di Yogyakarta untuk tetap berupaya *tabuhan*. Maka untuk mendapat informasi yang sesuai, hal yang dilakukan yaitu memetakan terlebih dahulu objek tulisan ini dengan tulisan-tulisan sebelumnya melalui tinjauan pustaka. Artikel pertama dalam tinjauan pustaka ini yaitu dari Dedi Novaldi, G. R. Lono Lastoro Simatupang, dan Sal Murgiyanto yang berjudul *Pasar Keroncong Kotagede 2017: Sebuah Kajian Event*. Artikel tersebut telah termuat dalam *Jurnal Kajian Seni Vol. 05, No. 02, April 2019* dengan topik pembahasan

tentang *Pasar Keroncong Kotagede 2017*. Bagi Novaldi, yang dalam konteks ini menggunakan perspektif *event studies*, mengatakan bahwa *Pasar Keroncong Kotagede 2017* merupakan *event* dalam bentuk *cultural celebrations* atau festival yang didalam penyelenggaraannya melibatkan masyarakat Pasar Kotagede secara langsung maupun tidak (Novaldi, Simatupang, dan Murgiyanto, 2019: 205-206). Artikel kedua dari Wisnu Mintargo, Iwan Budi Santoso, dan Andre Indrawan yang berjudul *Orkes Keroncong Nada Kasih di Yogyakarta dan Peranannya dalam Melestarikan Nasionalisme Musik Keroncong*. Artikel yang termuat di *Journal Promusika Vol. 7, No. 02, Oktober 2019* menyoal tentang peranan dari *Orkes Keroncong Nada Kasih* yang memiliki peranan dan dampak bagi pelestarian nilai-nilai nasionalisme melalui musik keroncong. Bagi Mintargo, Santoso, dan Indrawan, peranan *Orkes Keroncong Nada Kasih* dalam merawat nilai-nilai nasionalisme melalui musik keroncong dilakukan dengan beberapa program, seperti pertunjukan publik, pertemuan sosial, dan kegiatan sosial sehingga memberi dampak bagi kuatnya nilai-nilai nasionalisme (Mintargo, Santoso, Indrawan, 2019: 69). Dan artikel ketiga dari Abdul Rachman dan Udi Utomo yang berjudul "*Sing Penting Keroncong*": *Sebuah Inovasi Pertunjukan Musik Keroncong di Semarang*. Artikel yang telah terbit di *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni Vol. 3, No. 1, April 2018* menyoal tentang inovasi yang dilakukan oleh komunitas *De Waunk* terhadap konsep pertunjukan pada acara *Sing Penting Keroncong*. Bagi Rachman dan Utomo, inovasi dalam pertunjukan ini terdapat pada pengolahan tata panggung yang representatif dengan memberikan sentuhan dekorasi, tata cahaya, dan penggunaan *sound system* serta

dilakukan secara *live* melalui siaran dari RRI Semarang dan *live streaming youtube* (Rachman dan Utomo, 2018: 47).

Merujuk penjelasan tiga artikel di atas, dapat diperoleh bahwa artikel tulisan ini memiliki perbedaan dengan tiga artikel tersebut. Perbedaan nampak terlihat dari topik yang diajukan, yaitu menyoyal geliat keroncong di Yogyakarta dalam masa pandemi covid-19. Selain untuk mengetahui perbedaan artikel ini, hal yang penting dari tinjauan pustaka dari tiga artikel tersebut yaitu sebagai pelengkap data dan informasi yang relevan atau sesuai dengan kebutuhan. Harapannya agar artikel ini memiliki informasi yang lebih komprehensif. Selanjutnya untuk mengurai topik artikel ini, yaitu mencari apa yang ditawarkan musisi keroncong dalam pemanfaatan ruang virtual sebagai bentuk siasat untuk tetap *tabuhan*, penulis meminjam perspektif dari Alfred Gell tentang *technology of enchatment*. Perspektif Gell digunakan untuk menganalisis bagaimana pengolahan teknologi (dalam konteks pengertian Gell) yang dilakukan oleh musisi keroncong di Yogyakarta untuk menghadirkan pesona dari keroncong. Lantas untuk mendalaminya, dibutuhkan seperangkat metode untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan dalam artikel ini.

Penulisan artikel ini menggunakan metode kualitatif sebagai perangkat metodenya. Penelitian kualitatif dipilih dengan maksud bahwa penulis ingin mengurai secara mendalam terkait bagaimana proses, cara, dan hasil dari pemanfaatan ruang virtual dalam menghadirkan pesona dari musik keroncong untuk mendapati langkah dan tindakan dari setiap prosesnya (Rohidi, 2011: 48). Lantas untuk mendapati data terkait topik artikel ini hal yang dilakukan yaitu, observasi dan wawancara.

Observasi dalam konteks artikel ini, dilakukan untuk memperoleh data terkait bagaimana geliat keroncong di Yogyakarta semasa pandemi covid-19, serta bagaimana pemanfaatan ruang virtual yang dilakukan oleh musisi keroncong di Yogyakarta. Selanjutnya wawancara dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai beberapa narasumber, yang dilakukan secara langsung (dengan mematuhi protokol kesehatan) maupun komunikasi via *online*. Maka setelah data diperoleh, hal yang dilakukan yaitu melakukan analisis data yang dalam artikel ini menggunakan perspektif dari Alfred Gell sebagai kerangka teorinya.

PEMBAHASAN

Setelah menjelaskan latarbelakang dari penulisan artikel ini, maka hal yang selanjutnya dilakukan yaitu menelusuri bagaimana geliat keroncong di Yogyakarta di masa pandemi covid-19. Hal ini dilakukan agar penulis mengerti dan memahami bagaimana situasi dan kondisi di lapangan saat ini.

Geliat Keroncong di Yogyakarta Semasa Pandemi Covid-19

Pada bagian awal tulisan ini, penulis telah sedikit menyinggung terkait bagaimana kondisi aktivitas keroncong di Yogyakarta semenjak virus covid-19 mewabah, serta hadirnya kebijakan *work from home* dari pemerintah. Merujuk sekilas uraian di awal tulisan ini dapat dikatakan seluruh aktivitas seni pertunjukan yang dihelat secara langsung seketika terhenti. Dan aktivitas *tabuhan* keroncong menjadi salah satu yang terdampak. Pada umumnya, *tabuhan* keroncong dilakukan oleh para pelaku musik keroncong secara langsung dengan

datang ke rumah orang yang *ngunduh tabuhan*. Aktivitas ini tentu melibatkan lebih dari delapan orang. *Penabuh*, sebutan yang sering disematkan ke para musisi keroncong, setidaknya sudah mengisi jumlah tujuh orang yang berposisi memainkan instrumen flute, biola, cak, cuk, cello, gitar, dan bass. Belum lagi ditambah para penikmat musik ini yang datang karena sekedar menikmati *nglaras* musik keroncong atau memang datang karena ingin ikut bernyanyi.

Merujuk dari gambaran aktivitas *tabuhan* di atas sudah tentu untuk kondisi pandemi covid-19 ini jelas tidak diperbolehkan untuk dilaksanakan. Kondisi semacam ini di awal tulisan telah disampaikan oleh Mamad, bahwa semenjak terjadi pandemi covid-19 aktivitas keroncong terhenti. Padahal sebelum adanya pandemi, para musisi keroncong memiliki jadwal tetap untuk *tabuhan*, baik dalam rangka *peye* (sebutan untuk bekerja bermain musik) maupun *tabuhan nglaras*. Masifnya aktivitas *tabuhan* keroncong sebelum adanya pandemi covid-19 diungkapkan oleh Dahri Achmad, atau yang biasa dipanggil Mamad. Mamad yang merupakan pemerhati dan musisi keroncong di Yogyakarta menceritakan bahwa ‘*nuwun sewu, hampir tiap hari tidak pernah tidak terisi bermain keroncong*’, sampai ‘*hampir waktu itu saya kehabisan untuk jadwal latihan, reguler, terus harus main*’ (Achmad, 17 Juli 2020). Penjelasan dari Mamad di atas memberi informasi bahwa sebelum pandemi covid-19 mewabah di Yogyakarta memang aktivitas *tabuhan* sangat masif. Sampai-sampai Mamad yang seorang pemain biola di beberapa komunitas keroncong mengatakan sulit untuk mengatur jadwal agar bisa terlibat dalam *tabuhan*.

Aktivitas *tabuhan* yang semula begitu masif dilakukan lantas berubah begitu cepat semenjak pandemi covid-19 ini melanda Yogyakarta. Mamad mengatakan bahwa aktivitas keroncong yang dijalaninya ‘*berhenti total*’ (Achmad, 17 Juli 2020). Hal tersebut diungkapkan oleh Mamad karena memang ada peraturan yang tidak membolehkan untuk berkumpul dan demi keselamatan banyak orang. Terhentinya aktivitas *tabuhan* di Yogyakarta juga dipertegas oleh salah satu tokoh keroncong Yogyakarta, yaitu Andi Prihtyas Toko. Andi, panggilan akrab di lingkungan komunitas keroncong di Yogyakarta, mengatakan bahwa ‘*tidak bisa dipungkiri ya, yang namanya wabah, yang namanya musibah, dan sebagainya pasti berpengaruh dalam, apa namanya secara ekonomi atau kegiatan yang lain, jangankan hanya soal seni, soal kita apa namanya, bekerja lalu kegiatan sekolah dan lainnya pun demikian*’ (Toko, 1 Juli 2020). Lebih lanjut Andi mengatakan bahwa ‘*untuk berkesenian, saya kira tentu juga sangat sangat berpengaruh, karena memang aa.. audiens yang kasarane yang nanggap kita itu tidak ada*’ (Toko, Juli 2020).

Merujuk pemaparan dari Mamad dan Andi terkait kondisi terkini dari geliat keroncong di Yogyakarta, dapat dikatakan bahwa aktivitas *tabuhan* keroncong memang tidak berjalan. Padahal sebagian besar para musisi keroncong banyak yang mencari nafkah dengan mengandalkan bermain musik keroncong saja. Bagaimana tidak, sebelum adanya pandemi covid-19, di Yogyakarta banyak sekali tempat yang menawarkan suguhan hiburan musik keroncong. Hal ini disampaikan oleh salah satu musisi muda keroncong di Yogyakarta, yaitu Septiawan Dwi Wicaksono. Menurut Wawan,

nama panggilan akrab di lingkungan pelaku musik keroncong, hiburan musik keroncong dapat ditemui di berbagai tempat, seperti di *Swiss Bell Hotel, Pesona Tugu Hotel, Ina Garuda Hotel, Jogjakarta Plaza Hotel, One o One Hotel, Balai Raos Restoran, Etnik Cafe*, dan *Warung Bakmi Kadin* (Wicaksono, 3 Juni 2018). Selain hiburan yang ditawarkan di hotel dan tempat makan, aktivitas *tabuhan* yang berbasis pada *nglaras keroncong* dapat dijumpai di rumah para penikmat dan pelaku musik keroncong. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Mamad, sebagai musisi keroncong sampai kesulitan untuk mengatur jadwal agar bisa hadir dalam aktivitas *tabuhan*. Dan ketika terjadi pandemi covid-19 seperti saat ini, sudah tentu tidak mungkin melakukan aktivitas *tabuhan*. Lantas apa yang perlu diupayakan agar tetap *tabuhan* dalam kondisi pandemi covid-19? Apakah mungkin aktivitas *tabuhan* yang sebelumnya berbasis pada pertunjukan konvensional kemudian berganti dengan pertunjukan virtual?

Upaya Menuju ‘*Pesona Baru*’ Keroncong di Masa Pandemi Covid-19

Setelah menelusuri geliat keroncong di Yogyakarta semasa pandemi covid-19, selanjutnya menyoal bagaimana keterlibatan musisi keroncong dalam pemanfaatan ruang virtual sebagai ruang ekspresi estetis. Palsanya ruang yang mungkin untuk dieksplorasi saat ini untuk melakukan pertunjukan yaitu ruang virtual. Semenjak pandemi covid-19 berlangsung sudah banyak para musisi di Indonesia yang memanfaatkan ruang virtual untuk menggelar pertunjukan.

Sebut saja Erwin Gutawa yang mengajak para musisi lintas *genre* untuk mengikuti *tutti challenge* melalui akun instagramnya pada tanggal 27 Maret 2020 dan menginisiasi *Konser Orkestra di Rumah*. Tidak hanya itu, pertunjukan daring pun juga dilakukan oleh *Jakarta City Philharmonic* yang bertajuk *Berbagi dalam Keterbatasan* di mana Dirjen Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bersama *Jakarta City Philharmonic* bekerjasama dalam menyelenggarakan konser daring tersebut (Haryadi, ed. ayobandung.com, 21 Mei 2020).

Melihat paparan pertunjukan daring di atas, diperoleh informasi bahwa pemanfaatan ruang virtual untuk melakukan pertunjukan musik dikala pandemi sangat dimungkinkan. Terlebih untuk format keroncong yang tidak begitu banyak melibatkan musisi seperti halnya orkestra. Dan sejauh penelusuran penulis terkait aktivitas keroncong di Yogyakarta pada masa pandemi covid-19 di sosial media maupun *youtube*, penulis menemukan beberapa pertunjukan daring. Seperti *Pentas Di Rumah Orkes Keroncong Teplok Sengkat Konser Musik Keroncong* (<https://www.youtube.com/watch?v=ZGqXOos0Mhg>) dan *Orkes Keroncong Gema Tugu Jogja* (<https://www.youtube.com/watch?v=Fpz6YoioMUc>) yang diinisiasi oleh Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang dapat dilihat di laman. Pertunjukan virtual yang bertajuk *#pentasdaring seni* seperti di atas memiliki bentuk penyajian yang hampir sama dengan pertunjukan pada umumnya, yaitu yang menghadirkan musisi secara bersamaan dan bermain secara bersama-

sama. Hal yang membedakan yaitu dilakukan secara virtual atau *live streaming youtube* dan menggunakan prosedur protokol kesehatan.

Selain dua pertunjukan daring di atas, penulis juga menemui bentuk suguhan keroncong daring yang berbeda dari *Keroncong Sorlem*(<https://www.youtube.com/channel/UCCrVQqBt36duNB91T98gx1Q/videos>). Jika di amati, ada dua model pertunjukan daring yang berbeda dari contoh di atas. Pertama, dua contoh pertunjukan daring bertajuk *Pentas Di Rumah* yang diinisiasi oleh Dinas Kebudayaan DIY menyuguhkan pertunjukan secara *live*, yaitu para musisi hadir di tempat yang sama dan main secara bersama-sama kemudian ditayangkan secara daring. Sedangkan suguhan dari *Keroncong Sorlem* disajikan berbeda yaitu melalui proses perekaman yang dilakukan oleh masing-masing musisi (Wicaksono, 29 Agustus 2020).

Berdasarkan bentuk pertunjukan daring keroncong yang ditemui oleh penulis seperti di atas, dapat dipahami bahwa ruang virtual dapat menjadi pilihan tepat untuk tetap *tabuhan* di masa pandemi covid-19 ini. Lantas pertanyaan yang kemudian muncul yaitu terkait apa yang sedang ditawarkan oleh pertunjukan daring untuk musik keroncong itu sendiri? Pasalnya sejauh pencarian penulis di sosial media dan *youtube*, tidak banyak dijumpai informasi dan data audio visual tentang pertunjukan keroncong virtual di Yogyakarta. Terlepas dari minimnya akses dan perolehan data audio visual dari pertunjukan keroncong virtual di Yogyakarta, penulis mendapati kemungkinan yang dapat dilakukan oleh para musisi keroncong di Yogyakarta. Dan kemungkinan tersebut penulis sebut sebagai '*pesona baru*'.

Pengambilan term '*pesona baru*' dalam konteks tulisan ini merujuk pada istilah *new normal* atau kebiasaan baru. Artinya kondisi yang baru di mana dalam melaksanakan aktivitas di masa pandemi covid-19 ini harus mematuhi protokol kesehatan, yaitu selalu mencuci tangan, menggunakan masker, dan sebagainya. '*Pesona baru*' yang dimaksud dalam tulisan ini juga merujuk pada kemungkinan hadirnya pesona yang berbeda dari pertunjukan keroncong sebelumnya. Artinya kata baru dalam konteks ini bukan berarti bahwa yang dihadirkan oleh pertunjukan keroncong virtual merupakan bentuk yang baru yang sama sekali belum ada. Baru dalam konteks tulisan ini merujuk pada paparan Lono Simatupang yang menjelaskan bahwa sesuatu yang baru itu dapat berangkat dari peninjauan jarak yang dilihat dari yang lama (Simatupang, 19 Agustus 2020). Pada konteks tulisan ini, dengan adanya pertunjukan keroncong virtual seperti contoh di atas, dapat dikatakan bahwa upaya tersebut menjadi langkah baru bagi pertunjukan keroncong sebelumnya. Karena kebaruan dalam seni, yang dalam hal ini keroncong, dijelaskan oleh Lono Simatupang dapat ditinjau dari berbagai bidang, salah satunya melalui penyajian karya (Simatupang, 19 Agustus 2020).

Term untuk pesona dalam konteks tulisan ini merujuk dari perspektif Alfred Gell yaitu *technology of enchatment*. Gell mengatakan bahwa *technology of enchatment* merupakan keterampilan atau kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengolah materi seni menjadi bentuk yang memiliki pesona (2006: 163). Maka keterampilan menghadirkan pesona dalam karya seni inilah yang kemudian bagi Gell menjadi bagian penting dalam apa

yang disebut dengan *beautifully made* atau *made beautiful* (2006: 163). Artinya, pemahaman pesona yang dimaksud oleh Gell dalam konteks tulisan ini sebenarnya sudah dimiliki oleh para musisi. Bahkan kualitas dalam memainkan instrumen keroncong agar memiliki estetika yang *ngroncong* sudah tentu tidak diragukan lagi. Akan tetapi dalam konteks pertunjukan keroncong virtual ini nampaknya kemampuan dalam menghadirkan pesona dari musik keroncong tidak hanya berpusat pada musisi saja, melainkan ada peranan dari *sound engineer*.

Lono Simatupang juga menjelaskan terkait teknologi pesona yang dimaksud oleh Gell sebagai berikut:

‘teknologi yang dibangun dalam seni bertujuan untuk menumbuhkan pesona (enchantment). Sementara itu, dalam diri teknologi (teknik) itu sendiri – antara lain lantaran tingkat kesulitannya - memang memesonakan (Simatupang, 2013: 57 - 58).

Merujuk penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa kehadiran pesona itu memang hadir dari kerumitan dari penerapan teknologinya. Artinya dalam konteks *Keroncong Sorlem*, *sound engineer* memiliki tanggung jawab penting agar kualitas audio yang dihasilkan berkualitas baik dan ramah telinga. Dan tentu itu tidaklah sederhana.

Lantas untuk bentuk pertunjukan virtual seperti yang dilakukan oleh *Keroncong Sorlem* dapat dikatakan bahwa *sound engineer* memiliki presentase lebih dalam menghadirkan pesona. Pasalnya dalam menghasilkan satu audio visual dari lagu *Kr. Lazuardi* dibutuhkan proses yang cukup panjang. Merujuk dari penjelasan

Wawan (29 Agustus 2020) sebagai pengurus *Keroncong Sorlem*, proses pembuatan video *Kr. Lazuardi* dimulai dengan membuat *guide tempo* yang nantinya digunakan oleh seluruh musisi sebagai panduan dalam merekam audio visual, kedua para musisi melakukan perekaman sendiri menggunakan *mobilephone*, ketiga hasil audio tersebut diberikan ke *sound engineer* untuk dilakukan proses *mixing* *mastering* agar kualitas audio baik, dan terakhir mengabungkan seluruh video dari para musisi dengan audio yang telah selesai proses *mixing* dan *mastering*. Pada tahapan proses yang dijelaskan oleh Wawan di atas, terlihat bahwa porsi yang mendapat presentase untuk menghadirkan pesona lebih banyak yaitu *sound engineer*. Terlebih para musisi *Keroncong Sorlem* melakukan proses perekaman menggunakan *mobilephone* bukan dengan fasilitas rekam yang profesional. Maka yang disebut oleh Lono Simatupang dalam kutipan di atas perihal tingkat kesulitan yang memesona, terdapat pada kerumitan yang dihadapi oleh *sound engineer*. Merujuk proses yang dilakukan oleh *Keroncong Sorlem* tersebut sementara ini dapat dikatakan bahwa sebagai upaya baru dalam bentuk penyajian keroncong secara virtual di Yogyakarta.

SIMPULAN

Masifnya aktivitas *tabuhan* keroncong di Yogyakarta di masa pandemi perlu untuk digalakkan lagi oleh para pelaku musik keroncong. Para musisi bisa memanfaatkan secara optimal ruang virtual untuk melakukan pertunjukan. Pilihan untuk melakukan seperti yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan DIY melalui program *#pentassenidaring* atau

seperti yang dilakukan oleh *Keroncong Sorlem* sangat mungkin untuk dilakukan. Bahkan jika model seperti yang dilakukan oleh *Keroncong Sorlem* bisa dilakukan akan menjadi '*pesona baru*' untuk tetap *tabuhan*. Serta membawa keroncong menuju pada proses kreatifitas yang berbeda dari sebelumnya, yang tidak hanya berhenti pada kebaruan dalam bentuk penyajiannya. Dan ini menjadi tantangan baru bagi para penggiat, pelaku, dan musisi keroncong untuk berlomba-lomba memaksimalkan perkembangan teknologi -seperti pertunjukan virtual- guna merawat musik keroncong agar terus bergerak mengikut jaman dan menemukan '*pesona baru*' lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Gell, Alfred. 2006. *The art of Anthropology*. New York. Berg.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Penerbit Cipta Prima Nusantara Semarang, 2011, pp 48.
- Mintargo, Wisnu, Iwan Budi Santoso, dan Andre Indrawan. 2019. *Orkes Keroncong Nada Kasih di Yogyakarta dan Peranannya dalam Melestarikan Nasionalisme Musik Keroncong*, dalam *Journal Promusika Vol. 7, No. 02, Oktober 2019*. Jurusan Musik, FSP, ISI Yogyakarta.
- Novaldi, Dedi, G. R. Lono Lastoro Simatupang, dan Sal Murgiyanto. 2017. *Pasar Keroncong Kotagede 2017: Sebuah Kajian Event dalam Jurnal Kajian Seni Vol. 5, No. 2 Tahun 2019*. Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada.
- Rachman, Abdul dan Udi Utomo. 2018. "*Sing Penting Keroncong*": *Sebuah Inovasi Pertunjukan Musik Keroncong di Semarang*, dalam *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni Vol. 3, No. 1, April 2018*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Simatupang, Lono. 2013. *Pergelaran: Sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.

SUMBER ELEKTRONIK

Ayobandung.com, editor Dadi Haryadi, dengan judul *Lewat KolaborArtsy Denagn Jakarta City*

Philharmonic, OVO Bantu Pekerja Seni Terdampak, diungga pada tanggal 21 Mei 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZGqXOos0Mhg>

<https://www.youtube.com/watch?v=Fpz6YoioMUc>

Narasumber

Andi Prihtyas Toko, wawancara 1 Juli 2020, Yogyakarta.

Dahri Achmad, wawancara 17 Juli 2020, Yogyakarta.

Lono Simatupang, dalam Webminar Nasional “*Karya Seni dan Penelitian Karya Seni dalam*

Masa Covid-19, Pusat Studi Seni Budaya (PSiSB) LPPM Universitas Negeri Surabaya,

19 Agustus 2020.

Septian Dwi Wicaksono, wawancara 3 Juni 2018 dan 29 Agustus 2020, Yogyakarta.

LAHIRKAN WIRUSAHAWAN BARU DI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI PELATIHAN MEMBUAT BATIK TULIS WARLAMI

Sri Wulandari¹, Pujiyanto²

Magister Keguruan Seni Rupa, Fakultas Sastra, Universitas Negeri
Malang

Jalan Semarang Nomor 5, Sumbersari, Malang, Indonesia

Email: ¹wulandari.1902518@students.um.ac.id ,

²pujiyanto.fs@um.ac.id

Abstrak: Masa pandemi COVID-19 membuat geliat perekonomian masyarakat tidak stabil. Angka pengangguran akibat pengurangan karyawan menjadi sebuah fenomena baru kurang lebih 6 bulan terakhir. Tujuan artikel ini untuk menggambarkan sebuah pelatihan di masa pandemi yakni membuat batik warlami di Lembaga Kursus dan Pelatihan Media Edukasi Cemerlang, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan wawancara kepada penggagas, pemateri, serta peserta pelatihan keterampilan, serta dokumentasi yang berlangsung selama 17 hari. Fokus penelitian ini adalah pada tahapan pra kegiatan, proses pelatihan, dan hasil akhir kegiatan. Melalui kegiatan pelatihan membuat batik tulis warlami menghasilkan peluang wirausahawan baru di bidang keterampilan batik tulis warlami serta diharapkan dapat mengurangi tingkat pengangguran di Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur khususnya di masa pandemi COVID-19 seperti saat ini.

Kata kunci: Wirausaha, Pandemi COVID-19, Pelatihan, Batik Tulis, Warlami

Dunia digemparkan oleh kehadiran virus baru pada Desember 2019 yang berasal dari sebuah pasar hewan di Wuhan, China dicurigai kuat bahwa dari sanalah bermula terbentuknya virus dengan nama n-COV 19 [1]. Lembaga kesehatan dunia, WHO menerangkan bahwa COVID-19 menyebar melalui *droplet* atau percikan air liur ketika seseorang bersin/batuk. Virus ini dirasa membahayakan terbukti pada bulan Januari 2020 virus ini melumpuhkan segala lini kehidupan di China[2]. Pemerintah China kemudian mengambil keputusan untuk karantina wilayah. Dengan menggalakkan *social/physical distancing*, memakai masker serta sering mencuci tangan menggunakan sabun yang diyakini dapat menekan laju penyebaran virus [3].

Virus yang diduga berasal dari sebuah pasar hewan di Wuhan kemudian meluas ke berbagai belahan dunia. Banyak negara telah memberi konfirmasi kasus positif terjangkit COVID-19[4]. Data statistik WHO pada 11 Maret 2020 menyatakan tingkat kematian akibat virus yang belum ditemukan vaksinnnya ini telah mencapai 126.000 orang di 123 negara, baik dari Asia, Eropa, Amerika Serikat, hingga Afrika Selatan sehingga WHO kemudian menyatakan COVID-19 saat itu juga sebagai fenomena pandemi global [5].

Kondisi di Indonesia pemerintah sendiri menyatakan konfirmasi kasus positif untuk kali pertama terhitung sejak tanggal 2 Maret 2020 [6]. Pemerintah Indonesia segera mengambil tindakan untuk melakukan *social/physical distancing*. Tak hanya itu, pemerintah juga menghimbau semua lapisan untuk melakukan kegiatan belajar dari rumah, lembaga pendidikan formal maupun informal yang biasanya beroperasi menjadi dialihkan belajar dari rumah menggunakan pembelajaran daring[7].

Dari sisi ekonomi pun segala geliat perekonomian dibatasi. Kebijakan tersebut memiliki tujuan agar penyebaran virus dapat diminimalisir. Data survey yang dilansir dari Kementerian Ketenagakerjaan pada April 2020 menampilkan fakta 1,5 juta pekerja di Indonesia mengalami imbas dari COVID-19, yakni 90% terpaksa harus dirumahkan (bekerja dari rumah) dan 10% sisanya mengalami PHK. Pemutusan kontrak kerja juga menjadi hal yang tampak dari imbas pandemi COVID-19[8].

Kabupaten Probolinggo adalah salah satu daerah penghasil batik tulis. Akan tetapi semenjak lonjakan kasus COVID-19 di berbagai daerah, membuat eksistensi pembatik menjadi berkurang. Banyak di antaranya memilih untuk tidak memproduksi batik selama kondisi ekonomi yang belum juga stabil ini. Tingkat pengangguran baru di Kabupaten Probolinggo diprediksi akan meningkat seiring banyaknya orang yang kehilangan pekerjaan dan sulitnya mencari lowongan kerja di masa seperti saat ini. Ditambah lagi untuk memenuhi kebutuhan pewarnaan batik menjadi sedikit tersendat. Ide kreatif dan inovatif sangat diperlukan guna memecahkan segala persoalan tersebut. Mengingat ketersediaan vegetasi tumbuhan di sekitar wilayah Kabupaten Probolinggo memungkinkan untuk menciptakan sebuah produk batik tulis pewarna alami, tercetuslah gagasan baru untuk mengadakan pelatihan membuat batik tulis menggunakan pewarnaan alami di tengah kondisi pandemi saat ini. Bagaimana wujud kegiatan yang diprakarsai oleh seorang ketua Lembaga Kursus dan Pelatihan di Probolinggo yang diyakini akan membawa oase di tengah tandusnya perekonomian pada masa pandemi di kawasan Kabupaten Probolinggo?

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui proses pengamatan, dokumentasi, dan wawancara selama 17 hari dimulai tanggal 17 Agustus hingga 2 September 2020. Menurut kajian teoritis, metode kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah (*natural setting*)[10]. Dalam Miles and Huberman, metode kualitatif adalah usaha mengungkap berbagai keunikan yang melingkupi setiap individu, kelompok, masyarakat, dan/atau organisasi dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh dan rinci serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah[11]. Subyek penelitian ini adalah anggota LKP Media Edukasi Cemerlang yang berjumlah 20 orang peserta, pihak penyelenggara, dan instruktur. Lokasi penelitian ini berada di lokasi LKP Media Edukasi Cemerlang sekaligus pusat pembuatan batik tulis Ronggo Mukti di di Jalan Kranggan RT 03/ RW 03 Kelurahan Sidomukti Kecamatan Kraksaan, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Acara ini adalah ide dari Bapak Mahrus Ali (42 tahun). Beliau adalah pemilik LKP Media Edukasi Cemerlang sekaligus Batik Tulis Ronggo Mukti yang merangkul Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI perwakilan Kabupaten Probolinggo (diwakili oleh Bapak Yupriadi). Pemilik galeri Batik Salose dari Madura yakni Bapak Hartono Suharjo diundang sebagai instruktur dalam acara ini. Pelatihan dilakukan dua sesi, 2 hari (17 dan 18 Agustus 2020) secara *online* menggunakan jaringan internet dan 15 hari (19 Agustus- 2 September 2020) secara langsung menggunakan protokol kesehatan. Semua peserta yang hadir menggunakan masker sesuai arahan.

Melihat ketersediaan vegetasi tanaman di wilayah Kabupaten Probolinggo yang cukup banyak pelatihan membuat batik menggunakan pewarna alami sangat mungkin dilakukan. Selain itu, pelatihan semacam ini belum banyak dilakukan di tengah masyarakat. Penuh harapan melalui pelatihan ini dapat dijadikan wadah menoreh kreasi dan mengentaskan angka pengangguran terutama di masa pandemi saat ini menjadi dua hal yang melatarbelakangi kegiatan pelatihan diadakan (Mahrus Ali, 42 th, wawancara 19 Agustus 2020).

Tahap inti adalah proses pelatihan. Pelatih menggunakan teknik tanya jawab secara langsung dan demonstrasi. Langkah awal adalah mengenalkan peserta pelatihan dengan teori membuat batik pewarna alami dilanjutkan praktek langsung membuat batik. Tahap pertama pemberian materi teori batik pewarna alami via *online*, termasuk di dalamnya peluang usaha, pengenalan alat dan bahan, dan tahapan dalam membuat batik pewarna alami (Mahrus Ali, wawancara). Kemudian dilanjut peserta pelatihan mulai mencari dan meracik bahan, membuat desain di kertas lalu memindahkannya di atas kain, mencanting, proses mordan, pencelupan, pelorodan, hingga finishing.



Gambar 1 mencari daun jati (*Tectona grandis*) di sekitar tempat pelatihan (Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 2 mencari daun tarum (*Indigofera tinctoria*) di sekitar tempat pelatihan (Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 3 mencari daun katapang (*Terminalia catappa*) di sekitar tempat pelatihan (Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 4 mencari kulit kayu kuda (*Lannea coromandelica*) di sekitar tempat pelatihan (Dokumentasi pribadi, 2020)

Tahap berikutnya adalah meracik bahan. Dari hasil wawancara kepada Hartono Suharjo (33 th), diperoleh keterangan bahwa para

peserta pelatihan memnag sengaja dibiarkan mencari hingga meracik bahan pewarna secara mandiri dengan tujuan agar pada saat nanti membuka usaha mereka terbiasa mandiri. Beberapa bahan yang direbus sebagai pewarna alami adalah daun ketapang (*Terminalia catappa*) dan daun jati (*Tectona grandis*) akan menghasilkan warna kuning jika direbus selama 7-8 jam. Secang (*Caesalpinia sappan*) dan kulit kayu kuda (*Lannea coromandelica*) yang akan menghasilkan warna merah jika direbus bersamaan selama 7-8 jam. Dan daun tarum (*Indigofera tinctoria*) akan menghasilkan warna biru jika difermentasi selama 24-32 jam (Hartono Suharjo, 33 th).



Gambar 5 meracik dan memotong-motong daun ketapang (*Terminalia catappa*) (Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 6 memisahkan daun tarum (*Indigofera tinctoria*) dengan batang dan akarnya (Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 7 membuat fermentasi daun tarum (*Indigofera tinctoria*) (Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 8 secang (*Caesalpinia sappan*) dan kulit kayu kuda *Lannea coromandelica*) yang telah difermentasi (Dokumentasi pribadi, 2020)

Selanjutnya para peserta pelatihan membuat pola di atas kain yang telah disediakan. Salah satu peserta bernama Nadia (25 th) menyebutkan bahwa sebelum memindahkan pola atau desain di atas kain, peserta pelatihan diharuskan membuat desain awal di kertas HVS, kemudian diaplikasikan ke kertas kalkir, dilanjutkan dengan menjiplak pola tadi di atas kain katun/sutera yang telah disediakan. Proses selanjutnya adalah mencanting dengan malam atau lilin sesuai pola desain yang dibuat.



Gambar 9 membuat pola diatas kertas HVS lalu menjiplaknya ke kaertas kalkir (Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 10 memindahkan pola atau desain dari kertas kalkir ke atas kain (Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 11 mencanting atau membubuhkan malam atau lilin menggunakan cangking di atas kain yang sudah berpola (Dokumentasi pribadi, 2020)

Mordan adalah tahap selanjutnya. Mordan dimaksudkan untuk membuka pori-pori kain yang nantinya siap untuk diwarnai. Keuntungan lain penggunaan mordan adalah mengurangi frekuensi pencelupan warna, yang biasanya dilakukan pencelupan puluhan kali menjadi sekitar 5-6 kali saja[12]. Dalam tahap ini pula Sri Utamimah (29 th) pun menuturkan bahwa proses mordan dilakukan dengan cara mencelup kain yang telah dicanting tadi ke dalam air yang telah diberi campuran bubuk tawas. Mordan ini dilakukan selama 30 menit. lalu dilanjutkan ke tahap pewarnaan.



**Gambar 12 kain yang telah dimordan dijemur diterik matahari
(Dokumentasi pribadi, 2020)**

Setelah proses mordan selesai dan kain telah kering, selanjutnya adalah pewarnaan. Proses membatik pewarna alam dilakukan 5-8 kali pencelupan barulah akan menghasilkan warna yang kuat pada kain menurut Hartono Suharjo (33 th). Itulah salah satu alasan harga batik pewarna alami sangat mahal, karena proses pembuatannya tidak mudah dan membutuhkan banyak pencelupan untuk menyelesaikan satu lembar kain batik. Mahrus Ali (42 th) menjelaskan bahwa membatik itu selain berpatokan pada teori juga sangat diperlukan *feeling*. Karena jika meleset waktunya bisa menyebabkan hasilnya tidak sesuai harapan, pun bahan pewarnanya tidak dapat dipakai lagi (harus dibuang).



Gambar 13 proses mewarnai kain dengan pewarna alam secara berkelompok (Dokumentasi pribadi, 2020)

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa proses pencelupan atau pewarnaan kain dilakukan bersama-sama di atas bidang datar dari kayu kurang lebih berukuran 2 x 1. Proses pewarnaan atau pencelupan dilakukan berulang-ulang sampai warna yang diinginkan terbentuk. Proses selanjutnya adalah pengeringan. Pada proses ini kain dikeringan ditempat yang teduh, artinya terhindar dari sinar matahari langsung agar warnanya tidak pudar (Hartono Suharjo, 33 th).



Gambar 14 proses pengeringan menjemur kain yang telah melewati proses pewarnaan kurang lebih 5-8 kali (Dokumentasi pribadi, 2020)

Ditahap selanjutnya adalah pelorodan, pengertian pelorodan yakni proses menghilangkan lapisan malam atau lilin di kain dengan cara dicelup ke dalam wadah berisi air panas/mendidih (dalam Bahasa Jawa: *lorod*, artinya lepas [13]). Kain yang telah selesai melewati tahap pewarnaan kemudian di *lorod* untuk menghilangkan lapisan malam yang masih menempel di kain.



Gambar 15 Mahrus Ali memberikan contoh proses pelorodan yang benar kepada peserta pelatihan (Dokumentasi pribadi, 2020)

Dari gambar tersebut kain dibersihkan dari sisa malam yang menempel untuk kemudian dicuci atau dibilas di air yang mengalir. Tahap selanjutnya kain siap memasuki tahap pengeringan. Setelah selesai barulah kain batik siap untuk dikemas.



Gambar 16 contoh kain batik tulis dengan pewarna alami karya peserta pelatihan dalam proses penjemuran (Dokumentasi, 2020)



Gambar 17 peserta pelatihan menjemur beberapa kain batik dengan pewarna alami hasil pelatihan (Dokumentasi pribadi, 2020)



Gambar 18 beberapa karya batik pewarna alami hasil pelatihan yang sudah siap dipasarkan (Dokumentasi pribadi, 2020)

Dari gambar diatas menunjukkan hasil akhir pada pelatihan pembuatan batik tulis khas Proboinggo dengan pewarna alami karya peserta pelatihan LKP Media Edukasi Cemerlang selama 17 hari.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan batik tulis khas Probolinggo dengan pewarna alami di masa pandemi COVID-19 dapat berjalan dengan baik dan mereka berharap kegiatan seperti ini terus dikembangkan. Melalui pelatihan ini pemuda-pemudi di wilayah Kabupaten Probolinggo memiliki keterampilan dan pengetahuan membatik dengan pewarnaan alami, mencetak wirausahawan muda di bidang batik pewarnaan alami yang berkualitas sehingga mengentaskan tingkat pengangguran di wilayah Kabupaten Probolinggo terutama di masa sulit seperti pandemi COVID-19 saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Rifa'i, F. S. Irwansyah, M. Sholihah, and A. Yuliawati, "Dampak dan Pencegahan Wabah Covid-19 : Perspektif Sains dan Islam," *J. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2020.
- [2] "World Health Organization." [Online]. Available: <https://www.who.int>.
- [3] X. Ren, "Pandemic and lockdown: a territorial approach to COVID-19 in China, Italy and the United States," *Eurasian Geogr. Econ.*, vol. 00, no. 00, pp. 1–12, 2020, doi: 10.1080/15387216.2020.1762103.
- [4] H. Lau *et al.*, "Internationally lost COVID-19 cases," *J. Microbiol. Immunol. Infect.*, vol. 53, no. 3, pp. 454–458, 2020, doi: 10.1016/j.jmii.2020.03.013.
- [5] G. S. Putri, "WHO Resmi Sebut Virus Corona Covid-19 sebagai Pandemi Global," *Kompas.com*, 2020.
- [6] W. A. F. Dewi, "Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 55–61, 2020, doi: 10.31004/edukatif.v2i1.89.
- [7] A. Sadikin and A. Hamidah, "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19," *Biodik*, vol. 6, no. 2, pp. 109–119, 2020, doi: 10.22437/bio.v6i2.9759.
- [8] J. E. Syariah, "MENINGKATNYA ANGKA PENGANGGURAN DITENGAH PANDEMI (COVID-19)

Fahri ; Abd . Jalil ; Sri Kasnelly Email : fahrismith7@gmail.com
Program Studi Ekonomi Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam
An-Nadwah Kuala Tungkal ABSRACT,” vol. 2, no. Desember
2019, pp. 45–60, 2020.

- [9] V. F. Thomas, “BPS Catat Pengangguran per Februari 2020 Capai 6,88 Juta Orang,” *Tirto.id*, 2020.
- [10] E. Widiasmoro, *Mahir Penelitian Pendidikan Modern: Metode Praktis Penelitian Guru, Dosen, dan Mahasiswa Keguruan*. YOGYAKARTA: ARASKA, 2018.
- [11] Sudikin, *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendekia, 2002.
- [12] F. Farida, V. Atika, and A. Haerudin, “Pengaruh Variasi Bahan Pra Mordan pada Pewarnaan Batik Menggunakan Akar Mengkudu (*Morinda citrifolia*),” *Din. Kerajinan dan Batik Maj. Ilm.*, vol. 32, no. 1, p. 1, 2016, doi: 10.22322/dkb.v32i1.1164.
- [13] H. Suprihatin, “Kandungan Organik Limbah Cair Industri Batik Jetis Sidoarjo Dan Alternatif Pengolahannya [Organic Content of Liquid Waste in the Batik Jetis Industry in Sidoarjo and its Alternative Processing],” *Pus. Penelit. Lingkung. Hidup Univ. Riau*, pp. 130–138, 2014.

SISTEM PEMBELAJARAN MODA DARING BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM PENDIDIKAN SENI BUDAYA PADA PANDEMI COVID-19

Ni Luh Sustiawati

Program Studi Pendidikan Seni Petunjukan, Fakultas Seni Petunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar, Perum Dosen Kopertis Will.VIII, Jln
Gutiswa, Blok IIC/17 Peninjoan, Denpasar, 80115, Indonesia
e-mail: sustiawatiniluh@gmail.com

Ayu Gde Chrisna Udayanie

Program Studi Pendidikan Seni Petunjukan, Fakultas Seni Petunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Uluwatu II, Gang Mecutan 7
Blok 1A No. 36
Jimbaran, Badung, 80361, Indonesia

ABSTRAK

Peran guru adalah kombinasi dari peran orang tua, pendidik, pengajar, pembina, penilai, dan pemelihara. Selain bertugas sebagai pengajar, tugas penting seorang guru, yaitu tidak pernah lelah untuk menimba ilmu. Pembelajaran moda daring merupakan pemanfaatan jaringan internet oleh siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran moda daring, siswa memiliki keleluasaan waktu belajar. Siswa dapat belajar kapanpun dan di manapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru baik secara synchronous–interaksi belajar pada waktu yang bersamaan seperti dengan menggunakan video converence, telepon atau live chat, maupun asynchronous–interaksi belajar pada waktu yang tidak bersamaan melalui kegiatan pembelajaran yang telah disediakan secara elektronik. Articulate Storyline 3 (AS3) merupakan aplikasi yang dapat mengakomodir hal

tersebut. Aplikasi ini menawarkan banyak kemudahan dalam pembuatan objek pembelajaran dalam bentuk simulasi, kuis, interaksi drag-and-drop, rekaman layar, dan banyak objek e-learning lainnya yang memungkinkan terjadinya interaksi antara dosen, objek, dan mahasiswa. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*research and development*). Model untuk pengembangan pembelajaran digunakan model ADDIE, model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Manfaat yang diharapkan dari pengembangan produk ini mampu mengintegrasikan objek pembelajaran dengan objek pembelajaran lainnya pada Moda Daring khususnya pada mata pelajaran seni budaya.

Kata kunci : Moda daring, articulate storyline 3, model ADDIE, seni budaya

PENDAHULUAN

Guru sangat berperan aktif bagi masa depan anak didiknya. Aziz (2012: 21) menyatakan peran guru adalah kombinasi dari peran orang tua, pendidik, pengajar, pembina, penilai, dan pemelihara. Selain bertugas sebagai pengajar, tugas penting seorang guru, yaitu tidak pernah lelah untuk menimba ilmu. Guru harus terus belajar, mampu beradaptasi dengan perubahan, dan dapat menginspirasi peserta didik menjadi subjek pembelajar mandiri yang bertanggungjawab, kreatif, dan inovatif. Guru pembelajar adalah guru yang ideal yang terus belajar dan mengembangkan diri setiap saat. Guru terus belajar dan mengembangkan

diri bukan untuk pemerintah atau kepala sekolah, tetapi sejatinya setiap pendidik atau guru adalah pembelajar. Hanya dari guru yang terus belajar dan berkarya, akan muncul generasi pembelajar sepanjang hayat yang terus menerus berkontribusi pada masyarakat dan lingkungannya. Guru pembelajar adalah guru yang senantiasa terus belajar selama mengabdikan dirinya di dunia pendidikan. Oleh karena itu, ketika seorang guru memutuskan untuk berhenti atau tidak mau belajar, saat itu beliau berhenti menjadi guru atau pendidik. Pentingnya peranan guru dalam pendidikan diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang mengamanatkan adanya pembinaan dan pengembangan profesi guru sebagai aktualisasi dari profesi pendidik.

Keberhasilan proses pembelajaran juga tidak terlepas dari ketersediaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Sarana yang dimaksud adalah objek pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran (Yogasuria, 2015). Objek pembelajaran saat ini seharusnya memiliki fungsi dan karakteristik (1) dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa, (2) dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, (3) dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan, (4) dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa, (5) dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi, dan (6) dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Objek pembelajaran interaktif merupakan media yang memiliki karakter-karakter tersebut.

Namun, kenyataannya banyak sekolah yang belum memiliki objek tersebut. Media pembelajaran yang dimiliki masih sebatas alat peraga fisik, bahan tayang PowerPoint, dan objek-objek dari internet. Ketika dikemas dalam bentuk objek pembelajaran, tak jarang objek yang dibuat oleh guru kurang terintegrasi, kurang interaktif dari sisi penggunaan maupun distribusi, dan kurang mendapat perhatian oleh siswa sebagai generasi milenial. Hasil wawancara terhadap beberapa guru, objek yang mereka buat bukan objek interaktif dan sudah tidak *up-to-date* lagi. Objek pembelajaran masih didominasi file-file Portable Document Format (PDF) yang notabene hanya mengubah file fisik ke file digital. Hal ini tidak cukup untuk menghasilkan objek pembelajaran yang bermutu.

Tujuan yang ingin dicapai dalam makalah ini adalah menghasilkan analisis dan rancangan objek pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 dalam mendukung Sistem Pembelajaran Moda Daring pada mata pelajaran seni budaya yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya.

Untuk itu, solusi yang dapat ditawarkan adalah menggunakan teknologi tepat guna dalam mengembangkan objek pembelajaran. Objek pembelajaran yang dihasilkan setidaknya harus memiliki sifat interaktif, kolaboratif, dan integratif. Terdapat teknologi berupa aplikasi bernama *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan seperti (1) desain antar muka yang fungsional dan mudah digunakan, (2) dapat menghasilkan media interaktif sesuai *storyline* yang dibuat, (3) dapat didistribusikan ke berbagai *platform e-learning* masa kini yang berbasis web. Aplikasi ini menawarkan banyak kemudahan dalam pembuatan

objek pembelajaran dalam bentuk simulasi, kuis, interaksi *drag-and-drop*, rekaman layar, dan banyak objek *e-learning* lainnya yang memungkinkan terjadinya interaksi antara dosen, objek, dan mahasiswa. *Articulate Storyline 3* dapat digunakan untuk membuat objek pembelajaran yang menyajikan informasi dalam format yang inovatif dan interaktif.

Objek pembelajaran interaktif telah terbukti efektif dalam mengakomodir proses pembelajaran. Objek pembelajaran interaktif meningkatkan aktivitas pembelajaran menjadi efektif (Sari & Susanti, 2016). *Articulate Storyline* juga dapat mengatasi kesulitan siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pembelajaran Aljabar dengan menghasilkan media interaktif yang valid, efektif, dan praktis (Pratama, 2018). Selain itu, objek pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* juga terbukti layak dengan persentase kelayakan media sebesar 94,44% (Gita Prameswari, 2016).

Oleh karena itu, dipandang perlu dan segera untuk merancang produk berupa objek pembelajaran interaktif melalui Sistem Pembelajaran Moda Daring Berbasis *Articulate Storyline 3* Dalam Pendidikan Seni Budaya Pada Pandemi Covid-19.

PEMBAHASAN

Obyek Pembelajaran

Objek secara filosofi (Sadiah, 2020) memiliki makna adalah material yang berarti segala sesuatu yang dapat diterima oleh pancaindera. Sehubungan dengan pembelajaran dapat berpusat pada guru dengan peran sebagai perencana, penyampai informasi, dan evaluator. Selain guru, siswa ditempatkan menjadi objek belajar yang dianggap sebagai objek pasif yang dituntut untuk dapat menerima dan memahami segala informasi

yang diberikan guru. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Ruangguruku, 2020). Pada sisi lain, pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran dengan konotasi berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai pelajaran hingga mencapai suatu yang obyektif dengan mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pengajaran adalah proses sepihak dari sisi pengajar saja, sedangkan pembelajaran adalah proses dua arah yaitu interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Articulate Storyline 3

Articulate Storyline (AS) merupakan sebuah aplikasi untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu. AS saat ini yang dikembangkan sudah versi 3, perangkat lunak ini menjadi favorit dalam industri untuk membuat kursus interaktif yang cukup sederhana untuk pemula dan cukup kuat untuk para ahli dalam hitungan menit. Dengan versi baru AS3 pengguna dapat memberikan kursus dan aksesible dengan peningkatan interaktivitas yang lebih cepat (Articulate, 2020). Dengan AS3 pengguna dapat membuat kursus dan tinggal klik untuk publish. Terdapat pemutar responsif yang baru secara dinamis beradaptasi dengan layar tablet dan smartphone, memberikan pandangan optimal tentang kursus di setiap perangkat. Kemudian jadikan kursus lebih mudah diakses oleh semua siswa dan dapat menambahkan text tertutup, sehingga memudahkan untuk membuat dan mengedit text bawaan editor dengan hanya mengimpor file teks dan menggunakan gaya font apapun sesuai yang

diinginkan. Fitur aksesibilitas yang penting, dengan tabel teks disusun dan menyediakan konteks untuk pelajar. Sel-sel tabel menyesuaikan agar sesuai dengan teks Anda. Anda bisa memisahkan dan menggabungkan sel-sel untuk kontrol lebih banyak lagi. Format tabel dengan gaya yang sudah jadi atau sesuaikan dengan isian dan garis besar. Siswa dapat memanipulasi data dan menggeser konten dengan interaksi dial. Kustomisasi panggilan prebuilt atau buat sendiri dari objek, grafik, atau gambar apa pun. Gunakan cepat untuk mensimulasikan objek dan tugas dunia nyata atau biarkan peserta didik mengeksplorasi hubungan sebab-akibat. Pada AS 3 terdapat interaksi seperti game dengan mudah dengan fitur pemicu dan gerakan baru. Anda sekarang dapat memicu peristiwa ketika objek berpotongan, berhenti berpotongan, masuk ke slide, atau meninggalkan slide. Silahkan bawa animasi path motion ke level yang sama sekali baru dengan mengarahkan objek yang bergerak ke jalur yang mereka tempuh sehingga tampilan ini akan menjadi sangat menyenangkan.

Moda Daring

Pembelajaran moda daring merupakan pemanfaatan jaringan internet oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran moda daring memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Menuntut pembelajar untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri (*constructivism*);
2. Pembelajar akan berkolaborasi dengan pembelajar lain dalam membangun pengetahuannya dan memecahkan masalah secara bersama-sama (*social constructivism*);

3. Membentuk suatu komunitas pembelajar (*community of learners*) yang inklusif;
4. Memanfaatkan media laman (*website*) yang bisa diakses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan atau kelas digital;
5. Interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan (Ditjen GTK 2016:6).

Melalui pembelajaran moda daring, siswa memiliki keleluasaan waktu belajar. Siswa dapat belajar kapanpun dan di manapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru baik secara synchronous–interaksi belajar pada waktu yang bersamaan seperti dengan menggunakan video converence, telepon atau live chat, maupun asynchronous–interaksi belajar pada waktu yang tidak bersamaan melalui kegiatan pembelajaran yang telah disediakan secara elektronik. Dengan memanfaatkan TIK, siswa secara penuh melakukan pembelajaran daring dengan mengakses dan mempelajari bahan ajar, mengerjakan latihan-latihan (tugas), berdiskusi dan berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan siswa pembelajaran lainnya. Selama proses pembelajaran, siswa dibimbing dan difasilitasi secara daring. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran daring, guru harus mempersiapkan modul pembelajaran. Modul yang disusun oleh guru harus memenuhi syarat (1) mempunyai rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, spesifik, teramati, dan terukur untuk mengubah perilaku pembelajar dan (2) Konten di modul telah relevan dengan kebutuhan pembelajar, masyarakat, dunia kerja, atau dunia pendidikan. Tentu modul yang disusun oleh guru sesuai dengan kurikulum dan silabus. Perancangan pembelajaran sama dengan perancangan

pembelajaran tatap muka. Misalnya, untuk satu semester berisi kegiatan penyampaian materi, ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Pada dasarnya rancangan pembelajaran moda daring sama dengan moda tatap muka hanya bedanya pembelajaran moda daring menggunakan media internet. Sekiranya moda daring ini tidak dapat dilaksanakan karena tidak ada interaksi antara guru dan siswa secara tatap muka, alternatif lain yang dapat digunakan adalah daring kombinasi, yaitu kombinasi antara tatap muka dan daring. Yang jelas moda pembelajaran ini harus diperkenalkan kepada para siswa agar mereka tidak selalu tertinggal dengan perubahan-perubahan yang terjadi di dunia pendidikan selama ini.

Pembelajaran Seni Budaya

Pembelajaran seni adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan sikap dan tingkah laku sebagai hasil pengalaman berkesenian dan berinteraksi dengan budaya lingkungan untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan berfungsi untuk mengarahkan perubahan sikap dan tingkah laku sebagai hasil belajar seni, sedangkan materi ajaran seni untuk dikaji agar berfungsi sebagai pengalaman belajar (Jazuli, 2016:151).

Untuk itu pengalaman belajar berkesenian harus mampu menumbuhkembangkan potensi kreatif siswa sehingga mampu menemukan genius dalam diri siswa. Para guru seni budaya harus menyadari bahwa pada masa pandemi COVID -19 ini mengubah model pembelajaran menjadi daring (*online*), hal ini jelas membuat guru seni budaya harus dan rela melakukan coding kembali akan materi seni budaya agar sesuai dengan atmosfir *online*. Alternatif lain yang dapat digunakan

dalam mata pelajaran Seni Budaya adalah daring kombinasi, yaitu kombinasi antara tatap muka dan daring.

Demikian pula pendidikan atau pembelajaran seni budaya mesti diikuti dengan penyadaran para guru bahwa hakekatnya pendidikan atau pembelajaran seni budaya mesti sampai pada penciptaan situasi sadar budaya, yang pada gilirannya nanti akan melahirkan kepemilikan ketahanan budaya yang tangguh. Melalui seni, kita tidak hanya menggali potensi yang kita miliki, melainkan juga bisa kita jadikan sarana mempersatukan dan memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa (Nuh, 2011).

Metode Penelitian

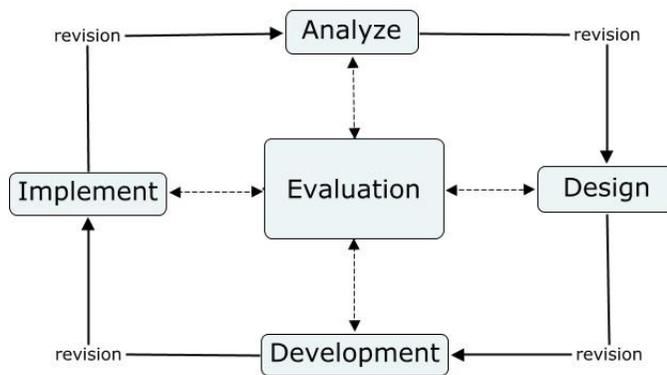
Metode atau pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan produk yang digunakan adalah model ADDIE. Model *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE) muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan (Nugraheni, 2017). Kerangka Addie adalah proses siklus yang berkembang dari waktu ke waktu dan

kontinyu dari seluruh perencanaan instruksional dan proses implementasi. Lima tahapan terdiri kerangka kerja, masing-masing dengan tujuan sendiri yang berbeda dan fungsi dalam perkembangan desain instruksional.

Selain itu, pemilihan model ADDIE didasarkan atas beberapa pertimbangan antara lain:

1. Model ADDIE ini merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online*. Dapat disimpulkan bahwa model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum.
2. Model ADDIE dapat menggunakan pendekatan produk dengan langkah-langkah sistematis dan interaktif.
3. Model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah verbal, keterampilan intelektual, psikomotor, dan sikap sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media blog untuk mata pelajaran TIK.
4. Model ADDIE memberikan kesempatan kepada pengembang desain pembelajaran untuk bekerja sama dengan para ahli isi, media, dan desain pembelajaran sehingga menghasilkan produk berkualitas baik.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) dapat dilihat seperti Gambar 1.



Gambar. 1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: RISTEKDIKTI 2019

Berikut penjabaran kelima tahapan model pengembangan ADDIE:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini membagi fase menjadi tiga segmen yaitu: analisis pebelajar, analisis pembelajaran (termasuk maksud dan tujuan pembelajaran), dan analisis media pengiriman *online*. Kegiatan pada tahap analisis untuk menentukan komponen yang diperlukan untuk tahap pembangunan selanjutnya yaitu: (1) menentukan karakteristik pebelajar; (2)

menganalisis kebutuhan pebelajar dalam pembelajaran; (3) membuat peta konsep berdasarkan penelitian awal. Dilanjutkan dengan merancang *flow chart* memberikan arah yang jelas untuk produksi produk; (4) menentukan jenis media yang akan dikembangkan; (5) menganalisis kendala yang ditemukan; (6) merancang *assessment* untuk menguji kompetensi pebelajar. Akurasi dalam menyelesaikan tugas, lembar kerja, kuis, dll; (7) menganalisis perbedaan antara kelas web dan regular; dan (8) mempertimbangkan pedagogis *online*, verbal, visual, taktis, auditori, dll.

2. Design (Rancangan)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Di samping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam sautu dokumen bernama *blue print* yang jelas dan rinci.

Data yang diperoleh untuk pembelajaran Seni Budaya berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Silabus dan RPP selanjutnya dikembangkan sebagai panduan untuk menyusun bahan ajar yang akan dimuat dalam produk pengembangan.

3. Development (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Pada tahap ini dikembangkan *e-learning* mata pelajaran Seni Budaya yang berbasis web. Hal pertama yang dilakukan dalam pengembangan produk adalah menganalisis pengguna sistem dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna pada sistem.

Pengguna sistem adalah administrator, guru, dan siswa. Karena media yang dikembangkan berbasis blog, akan membuka kesempatan bagi pengguna umum untuk ikut mengakses. Administrator adalah pengguna yang paling tinggi hak untuk mengakses media. Administrator bisa membuat kategori, mengorganisasi isi, mengorganisasi mata pelajaran, mengorganisasi guru mata pelajaran, memilih dan mengubah tampilan. Guru memiliki tugas untuk meng-*upload* materi, memberikan tugas, menilai tugas, dan memantau perkembangan pembelajaran siswa. Siswa dapat melihat materi, meng-*upload* tugas, berdiskusi dalam forum. Pengguna umum hanya dapat melihat materi.

4. Implementation (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di-*instal* atau di-*setting* sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengujicobakan media secara langsung. Uji coba media dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu: tahap pertama uji validitas oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media

pembelajaran, ahli desain pembelajaran. Tahap kedua uji kepraktisan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, dan guru mata pelajaran Seni Budaya. Hasil dari uji coba ini dijadikan landasan untuk melaksanakan tahap evaluasi.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi, selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir. Layak dari segi isi, desain dan *user friendly*.

SIMPULAN

Guru sangat berperan aktif bagi masa depan anak didiknya. Selain bertugas sebagai pengajar, tugas penting seorang guru, yaitu tidak pernah lelah untuk menimba ilmu. Guru harus terus belajar, mampu beradaptasi dengan perubahan, dan dapat menginspirasi peserta didik menjadi subjek pembelajar mandiri yang bertanggungjawab, kreatif, dan inovatif. Para guru seni budaya harus menyadari bahwa pada masa pandemi COVID -19 ini mengubah model pembelajaran menjadi daring (*online*), hal ini jelas membuat guru seni budaya harus dan rela melakukan coding kembali

akan materi seni budaya agar sesuai dengan atmosfer *online*. Alternatif lain yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Seni Budaya adalah daring kombinasi, yaitu kombinasi antara tatap muka dan daring.

Penerapan sistem pembelajaran moda daring berbasis articulate storyline 3 dalam pembelajaran seni budaya dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Melalui pembelajaran moda daring, siswa memiliki keleluasaan waktu belajar. Siswa dapat belajar kapanpun dan di manapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru baik secara synchronous–interaksi belajar pada waktu yang bersamaan seperti dengan menggunakan video conference, telepon atau live chat, maupun asynchronous–interaksi belajar pada waktu yang tidak bersamaan melalui kegiatan pembelajaran yang telah disediakan secara elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Articulate. 2020. *Build Interactive E-Learning with Storyline 3 Compare Versions Storyline 3 Storyline 2 Storyline 1 Featured Books.* <https://articulate.com/p/storyline-3>,” <https://articulate.com>, pp. 1–22.
- Aziz, Hamka Abdul. 2012. *Karakter Guru Profesional: Melahirkan Murid Unggul Menjawab Tantangan Masa Depan.* Jakarta: Al-Mawardi Prima.
- Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan. 2016. *Program Peningkatan Kompetensi Guru Pembelajar.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gita Prameswari, a. (2016). *Strategi Pembelajaran Genius Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII SMP. Pendidikan Sains, 4(03).*
- Model Pengembangan Media Pembelajaran ADDIE/* <https://grafispaten.wordpress.com>, 2020
- Jazuli, M. 2016. *Paradigma Pendidikan Seni .* Edisi 2. Sukoharjo: CV. Farishma Indonesia.
- Nuh, Mohammad. 2011. *Asah Asuh, Membangun Karakter & Budaya Bangsa.* Edisi 6/Th II, Juni 2011.
- Pratama, R. A. (2018). *Learning Media Based On Articulate Storyline 2 On Drawing.* Dimensi, 19-35.

- Ruangguruku. 2020. *Pengertian Pembelajaran Tujuan Pembelajaran Penyusunan Tujuan Pembelajaran*. ruangguruku.com, pp. 2–5.
- Ristekdikti. 2019. *Pengembangan Objek Pembelajaran SPADA 2019*. Ristekdikti.
- Sadiyah, K. 2020. *Pengertian, Tujuan, dan Objek Pembelajaran Filsafat*. Kompasiana, pp. 1–6.
- Sari, L. Y., & Susanti, D. (2016). Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif. *Bioconcetta: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 158-164.
- S. Nurjanah, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri,” UIN Maulana Malik Ibrahim, 2015
- T. D. Nugraheni. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen. Universitas Negeri Semarang.
- . 2016. *Petunjuk Teknis Program Peningkatan Guru Pembelajar Moda dalam Jaringan (Daring)*. Jakarta.
- Yogasuria, E. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif*. Diambil kembali dari [bbpp-lembang.info:http://www.bbpp-lembang.info/index.php/arsip/artikel/artikel-manajemen / 843-mediapembelajaran-interaktif](http://www.bbpp-lembang.info:bbpp-lembang.info/index.php/arsip/artikel/artikel-manajemen/843-mediapembelajaran-interaktif).

Lampiran Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd
NIP : 195907221988032001
Tempat/Tanggal Lahir : Desa Kedis Buleleng-Bali
Fakultas/Universitas : Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni
Indonesia Denpasar
Alamat Rumah : Perum Dosen Kopertis Will.VIII, Jln
Gutiswa II, Blok C/17 Peninjoan
Peguyangan Denpasar
No Telp/HP : 081389050155
Email : sustiawatiniluh@gmail.com

dengan ini menyatakan bahwa makalah dengan judul “Sistem Pembelajaran Moda Daring Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Pendidikan Seni Budaya Pada Pandemi Covid-19”, belum pernah dipublikasikan dan tidak mengandung unsur plagiat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini dibuat, terimakasih.

Denpasar 30 September

2020



Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DALAM MASA COVID-19 MENGUNAKAN MEDIA APLIKASI ONLINE

Ridzal Kusdiyatmoko

Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Surabaya, Kmp. Paseraman
Rt.001/Rw.003 No.25 Kamal, Bangkalan, 69162, Indonesia
Email: Ridzalkus85@gmail.com

ABSTRAK

Kebijakan keterlambatan sekolah di negara-negara yang terkena virus dapat secara otomatis mengganggu hak setiap warga negaranya untuk mendapatkan layanan pendidikan yang layak. Pemerintah pusat hingga pemerintah daerah mengeluarkan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya pencegahan meluasnya penularan Virus Corona (Covid-19). Hingga saat ini di Indonesia beberapa sekolah sampai kampus baik swasta maupun negeri mulai menerapkan kebijakan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh atau pembelajaran berbasis online dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran online yang ada. Tetapi sejauh seberapa besar dampak Covid-19 terhadap dunia pendidikan di Indonesia, sudah efektifkah langkah belajar dari rumah yang sudah berjalan selama ini, serta bagaimana kunci sukses pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 ini. Pendidikan seni merupakan salah satu sarana dalam membentuk jiwa dan kepribadian siswa. Pembelajaran seni budaya mengandung nilai-nilai yang bermanfaat dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik hendaknya mampu menggunakan media online yang tepat dalam proses pembelajaran daring di era pandemi covid

19, disamping itu penggunaan media pembelajaran online juga dibutuhkan sebagai penunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik, sehingga materi mengenai seni budaya dapat dipahami oleh siswa.

Kata kunci: *Pengembangan Pembelajaran, Pembelajaran Seni Budaya, Media Aplikasi Online*

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi covid 19 ini, adalah masa yang mana seluruh kegiatan belajar mengajar disekolah menjadi kurang efektif. Dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan disekolah diganti dengan pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah menggunakan aplikasi online yang bisa diakses dari google baik melalui ponsel maupun laptop. Dampak pandemi Covid-19 dalam dunia pendidikan ini telah diakui oleh organisasi pendidikan UNESCO. Hampir 300 juta siswa terganggu kegiatan sekolah mereka di seluruh dunia dan mengancam mereka di masa depan.⁶

Kebijakan keterlambatan sekolah di negara-negara yang terkena virus dapat secara otomatis mengganggu hak setiap warga negaranya untuk mendapatkan layanan pendidikan yang layak. Pemerintah pusat hingga pemerintah daerah mengeluarkan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya pencegahan meluasnya penularan Virus Corona (Covid-19). Hingga saat ini di Indonesia beberapa sekolah sampai kampus baik swasta maupun negeri mulai menerapkan kebijakan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh

⁶ <https://radarjogja.jawapos.com/2020/05/27/pembelajaran-daring-di-tengah-dampak-covid-19/>

atau pembelajaran berbasis online dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran online yang ada. Tetapi sejauh seberapa besar dampak Covid-19 terhadap dunia pendidikan di Indonesia, sudah efektifkah langkah belajar dari rumah yang sudah berjalan selama ini, serta bagaimana kunci sukses pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 ini.

Hal inilah yang membuat dunia pendidikan kita menjadi berubah 180 derajat. Karena satu satunya solusi yang bisa di tawarkan dengan melakukan pembelajaran daring (*online learning/online classroom*). Hal ini seperti memberikan *shock therapy* bagi guru dan siswa. Banyak guru belum mengenal apa itu pembelajaran daring, dan bagaimana melakukannya, demikian pula dengan siswa masih belum familiar dengan pembelajaran daring. Pembelajaran secara daring atau *online learning* merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan dengan perangkat komputer atau gadget dimana guru dan siswa berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan media komunikasi dan informasi. Pembelajaran ini sangat bergantung dengan koneksi jaringan internet yang menghubungkan antar perangkat guru, dan siswa.

Kendala ketika pembelajaran daring dalam pembelajaran seni budaya adalah pola kebiasaan cara belajar mengajar siswa dan guru yang sudah terbiasa belajar secara konvensional. Guru masih belum terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Sedangkan siswa sangat membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar mengikuti komputer atau gadget. Guru dituntut untuk mampu merancang atau mendesain pembelajaran daring yang

ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat, dan sesuai dengan materi yang di ajarkan. Pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mendeskripsikan yang akan diajarkan. Guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi apa yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Secara proses, sebenarnya model pembelajaran modern ini sudah diatur dalam Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang standar proses dengan prinsip sebagai berikut, dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multidimensi. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*). Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan materi keteladanan (*ing ngarso sung tulado*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*) dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*).⁷

⁷ <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2016/07/14/permendikbud-no-20-21-22-dan-23-tahun-2016/>

Pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah dan di masyarakat. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dimana saja adalah kelas. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik. Kunci sukses pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 adalah pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Misalnya Whatsapp Group. Aplikasi ini cocok digunakan bagi pengajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa.

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA

Media Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi Online

Media pembelajaran yang bagus merupakan salah satu sarana penting penunjang pendidikan, dengan majunya teknologi saat ini menawarkan pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran. Salah satu bidang penting adalah pembelajaran seni dan budaya yang sangat beranekaragam di Indonesia, di mana saat ini mengalami penurunan antusiasme dari generasi muda untuk mempelajarinya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang sama masih berbentuk 2 dimensi pada buku-buku pelajaran yang telah umum. (Rosadi & Purnomo, 2018) Guru mengembangkan materi pembelajaran musik populer, tidak sekedar mengenalkan konsep, jenis, gaya bernyanyi, nilai, ciri serta memainkan karya musik populer sesuai acuan pada kurikulum, namun materinya dilakukan pengembangannya secara integratif, dimana guru memberikan keleluasaan kepada peserta didik

untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara aktif, dalam bentuk sebuah karya yang peserta didik ciptakan dengan nalar dan daya cipta sesuai kemampuannya dan pengalaman yang dimilikinya setelah melakukan apresiasi karya melalui sebuah tayangan video musik di youtube. Berikut adalah beberapa aplikasi online yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yang dirangkum Indozone, berikut ini rekomendasi *platform* atau aplikasi pembelajaran daring di Indonesia terbaik dan gratis:

1. Rumah Belajar



Aplikasi belajar online gratis Rumah Belajar (play.google.com)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia telah meluncurkan aplikasi belajar online gratis bernama Rumah Belajar. Belajar melalui aplikasi ini didukung dengan video, audio, gambar, hingga animasi interaktif. Jadi, kegiatan belajar

tidak akan membosankan. Tersedia pula beragam fitur menarik, seperti Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Maya, Peta Budaya, dan sebagainya.

2. seTARA Daring



Aplikasi pembelajaran daring terbaik di Indonesia seTARA Daring
(setara.kemdikbud.go.id)

seTARA daring adalah sebuah aplikasi Learning Management System (LMS) yang dirancang untuk pembelajaran jarak jauh, dengan tagline-nya 'Belajar Kapan Saja, Dimana Saja'. Sebagai Learning Management System (LMS), seTARA Daring menyediakan kelengkapan pembelajaran dari perancangan, pelaksanaan pembelajaran, sampai ke penilaian secara lengkap. Aplikasi pembelajaran daring terbaik ini dirancang oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia. Dengan platform online seTARA Daring, kegiatan kelas digital bagi para siswa dan guru dapat berjalan lebih mudah dan serba guna. Salah satu keunggulan aplikasi seTARA

Daring yaitu telah terhubung dan terintegrasi dengan Sumber Belajar, sehingga guru dapat mengelola pembelajaran online dengan aman dan cepat.

3. Ruangguru



Aplikasi bimbingan belajar online terlengkap di Indonesia Ruangguru
(bimbel.ruangguru.com)

Ruangguru merupakan salah satu bimbingan belajar online terlengkap di Indonesia yang telah hadir berbasis aplikasi. Aplikasi Ruangguru menyediakan beragam fitur bermanfaat untuk pembelajaran daring, antara lain:

- **Video Belajar Animasi**

Fitur ini memungkinkan kamu menonton puluhan ribu video belajar animasi yang diajarkan oleh Master Teacher. Semua

video dapat diunduh, jadi kamu bisa tonton berulang-ulang tanpa menggunakan kuota internet.

- **Latihan Soal dan Pembahasan**

Ada lebih dari ratusan ribu soal dan pembahasan dengan tingkat kesulitan berbeda-beda, termasuk *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Nantinya, hasil latihan akan langsung keluar disertai dengan pembahasan lengkap.

- **Rangkuman Modul Bimbel**

Fitur ini menyajikan rangkuman menarik dari setiap materi bimbel secara visual melalui infografis.

- ***Social Learning***

Dengan aplikasi Ruangguru, setiap siswa bisa melakukan audio call untuk diskusi mengenai materi dengan para guru (Master Teacher).

4. Quipper

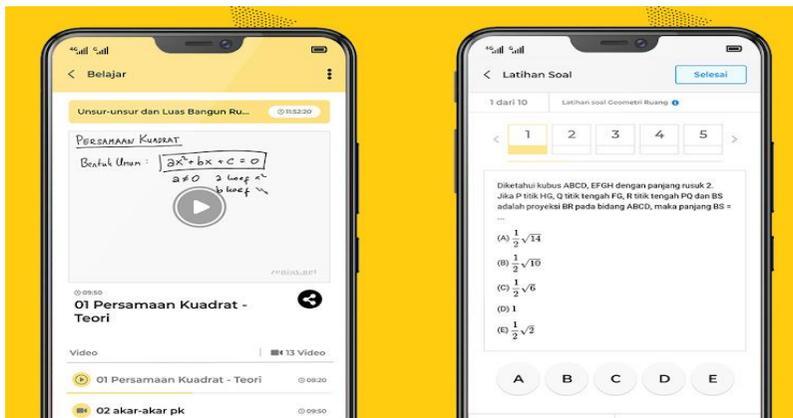


Aplikasi pembelajaran online terbaik Quipper (quipper.com)

Bicara soal metode pembelajaran online efisien, ada satu aplikasi yang wajib ada di smartphone kamu yaitu Quipper School. Karena,

aplikasi yang dikembangkan oleh developer Quipper Ltd ini akan membantumu memahami dengan baik semua materi pelajaran di sekolah. Keunggulannya, materi yang diajarkan di sini telah disesuaikan dengan kurikulum resmi dari pemerintah. Semua materi itu tersedia dalam bentuk video interaktif. Namun, untuk melihat video itu, kamu harus berlangganan. Aplikasi Quipper pun memungkinkan kamu untuk mengatur sendiri jadwal belajar setiap minggu.

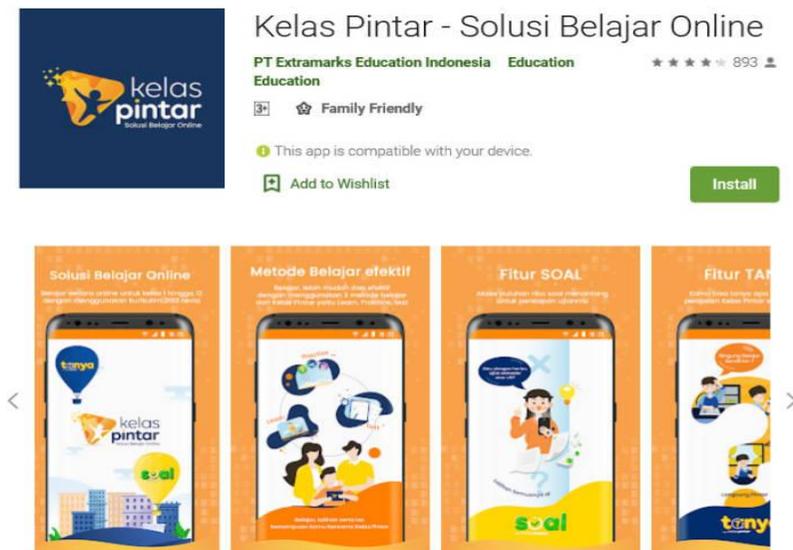
5. Zenius



Aplikasi pembelajaran daring untuk para guru dan siswa, Zenius (zenius.net)

Dalam dunia edukasi online, Zenius bisa dibilang sudah lama berkiprah. Bahkan, sekarang Zenius telah hadir berbasis aplikasi smartphone. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik untuk belajar online, seperti Bank Soal, Ujian Berbasis Komputer, Analisis & Rekapitulasi, Video & Latihan Soal, dan Laporan Belajar.

6. Kelas Pintar



Aplikasi pembelajaran daring terpercaya Kelas Pintar (play.google.com)

Sulit memahami pelajaran sekolah karena cara penjelasan yang membosankan? Yuk, belajar asyik saja di aplikasi pembelajaran daring terpercaya bernama Kelas Pintar. Aplikasi besutan PT Extramarks Education Indonesia ini memberikan solusi belajar lengkap secara online untuk siswa SD, SMP, sampai SMA. Kelas Pintar dapat diakses setiap hari. Ada tiga metode belajar interaktif di sini, yaitu Learn, Practice, dan Test. Setiap siswa akan diberikan pemahaman materi melalui video, audio, animasi, buku pelajaran online (e-book), dan multimedia.

7. Google Suite for Education



Layanan pembelajaran daring gratis Google Suite for Education (Ist)

Untuk memudahkan siswa dan guru serta dosen dan mahasiswa dalam proses belajar-mengajar, Google menghadirkan layanan belajar daring gratis bernama G Suite for Education. Salah satu fitur yang paling banyak digunakan adalah Google Classroom. Dengan fitur ini, para siswa, guru, dosen, dan mahasiswa bisa mengikuti pembelajaran jarak jauh dari rumah. Melalui G Suite for Education, para pengguna dapat terus belajar meski saat akses internet lambat atau tidak tersedia sekalipun.

9. Kipin School



Aplikasi pembelajaran online berbasis teknologi Kipin School
(kipinschool.id)

Berikutnya, hadir pula aplikasi Kipin School yang dapat diunduh secara gratis melalui ponsel/tablet berbasis Android dan iOS, serta laptop atau PC. Dalam aplikasi ini, tersedia ribuan buku pelajaran sekolah online (e-book) berbagai tingkatan, mulai dari SD sampai SMA/SMK. Semua buku-buku tersebut diterbitkan langsung oleh Kemendikbud sesuai dengan kurikulum terbaru yang berlaku di Indonesia. Latihan soal setiap materi pelajaran, video pembelajaran, dan bacaan literasi lainnya juga dapat kamu temukan dalam satu aplikasi ini.

10. Meja Kita



Aplikasi belajar daring terpercaya di Indonesia Meja Kita
(bersamahadapikورونا.kemdikbud.go.id)

Aplikasi pembelajaran daring untuk para siswa dan guru yang juga direkomendasikan adalah Meja Kita. Di sini, terdapat materi pembelajaran terlengkap dari tingkatan SD sampai SMA, dilengkapi dengan forum diskusi untuk tanya-jawab secara tematis. Para siswa yang menggunakan aplikasi Meja Kita dapat terhubung dengan murid-murid di komunitas

pelajar di seluruh Indonesia. Sehingga, setiap siswa bisa saling berdiskusi seputar materi pelajaran, PR, soal dan tugas, serta catatan pembelajaran lainnya.

11. SekolahMu



Pembelajaran daring berbasis teknologi SekolahMu (play.google.com)

SekolahMu adalah salah satu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi untuk semua anak dari berbagai usia dan jenjang pendidikan. Terlebih, aplikasi SekolahMu punya program 'Belajar Tanpa Batas' yang menyediakan live streaming mata pelajaran untuk para siswa. Materi setiap mata pelajaran yang disediakan itu telah disusun dengan melibatkan sejumlah instansi pendidikan, seperti Sekolah Lazuardi, Cikal, dan Yayasan Diponegoro. SekolahMu juga memfasilitasi sekolah dan guru untuk tetap dapat mengajar sesuai kurikulum yang dibutuhkan secara fleksibel. Tak hanya untuk murid dan guru, pembelajaran daring lewat aplikasi SekolahMu juga ditujukan bagi seluruh orang tua sebagai pendamping kegiatan belajar-mengajar anak di rumah.

12. Cisco Webex



Aplikasi video conference untuk belajar daring (play.google.com)

Cisco Webex Meetings merupakan aplikasi video conference untuk diskusi jarak jauh yang sudah ada sejak tahun 90-an. Meski awalnya dikenal sebagai aplikasi bisnis, Cisco Webex juga banyak digunakan para pelajar hingga pekerja profesional yang bekerja dari rumah. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dan mampu menampung kapasitas peserta rapat hingga 100 orang tanpa ada batasan waktu. Untuk kebutuhan pembelajaran daring, Cisco Webex dapat memungkinkan tenaga pendidik untuk berbagi konten presentasi melalui papan tulis digital di layar komputer/smartphone. Keunggulan lain yakni ada juga fitur group chat di Cisco Webex Teams dan kelas digital berbasis *messaging* yang disediakan.⁸

Hasil cipta peserta didik tidak dinilai dengan pertimbangan karyanya jelek atau bagus, karena pembelajaran seni musik bukan mencetak mereka menjadi seorang seniman atau komposer, namun

⁸ <https://www.indozone.id/tech/5js4pq/12-aplikasi-pembelajaran-daring-online-gratis-terbaik-di-indonesia/read-all>

penilaiannya lebih ditekankan pada pengembangan nilai kedisiplinan dan tanggung jawab, diharapkan pula peserta didik setelah pembelajaran seni dalam jaringan online ini mampu membentuk mereka menjadi anak bangsa yang memiliki sikap percaya diri, kreatif, disiplin dan tanggung jawab serta memiliki nilai kebermanfaatan. Presentasi hasil tugas pembelajaran peserta didik di rumah, diserahkan kepada guru untuk dinilai, dalam bentuk foto syair hasil tulisan karyanya diatas buku tulis, kemudian dibuatkan pula sebuah tayangan video peserta didik yang sedang bernyanyi sesuai kemampuan dalam kreatifitasnya melalui WhatsApp dan google classroom.

Dari hasil pengamatan tugas yang terkumpul, nampak kreatifitas peserta didik yang variatif, ada yang biasa saja, hanya sekedar penggugur kewajiban mereka untuk mengerjakan, ada pula kreativitas peserta didik yang sangat kreatif, dimana ia mampu melahirkan karya lebih dari satu karya, dan sangat antusias mengeksplor kemampuannya untuk terus berkarya, bahkan berinisiatif meminta gurunya untuk mengkritisi hasil ciptanya dengan harapan kelak dia mampu berkarya dengan lebih baik. Sementara salah satu siswi yang kesehariannya teramat diam dan pemalu, ia mampu mengeksplorasi kemampuannya dalam mengerjakan tugas di rumah dengan totalitas, bahkan melibatkan pihak keluarga di rumah, dan hasil karyanya bagi siswa seusia SMK Kelas X mampu memberi contoh atau bahan apresiasi untuk teman sebayanya, peserta didik yang kesehariannya pemalu dan pendiam itu, dengan piawai memainkan not-not nada hasil gubahannya pada alat musik tanpa malu dan ragu, tulisan buah pemikirannya turut dibantu

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Banarul. (2000). Refleksi Seni Rupa. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21.
- Astuti, W. W., Sukardi, F. S. F., & Partono, P. (2012). Pengaruh Motivasi Belajar dan Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas VIII SMP PGRI 16 Brangsong Kabupaten Kendal. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).
- Bastian, I. (2006). Akuntansi Pendidikan. Jakarta: Erlangga.
- Bastomi, S. (1982). Seni Rupa Indonesia. Semarang: IKIP Semarang.
- Darmawan, A. (1988). Kajian Seni Budaya Nusantara. Jakarta: Hasta Karya.
- Darsono, S. K. (2004). Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dasar, p. G. S. (2008). Metode pembelajaran.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik.
- Depdiknas. (2006). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- <https://radarjogja.jawapos.com/2020/05/27/pembelajaran-daring-di-tengah-dampak-covid-19/>
- <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2016/07/14/permendikbud-no-20-21-22-dan-23-tahun-2016/>
- <https://www.indozone.id/tech/5js4pq/12-aplikasi-pembelajaran-daring-online-gratis-terbaik-di-indonesia/read-all>