

ANOMAN MAHA WIRA

TONTONAN WAYANG ORANG UNTUK ANAK



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister
dalam bidang Seni, minat utama Seni Tari

Bekti Budi Hastuti
NIM 129 C/ST- s1/03

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005

ANOMAN MAHA WIRA

TONTONAN WAYANG ORANG UNTUK ANAK



KT003870

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister
dalam bidang Seni, minat utama Seni Tari

Bekti Budi Hastuti
NIM 129 C/ST- st/03

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

ANOMAN MAHAWIRA
TONTONAN WAYANG ORANG UNTUK ANAK

Oleh
Bekti Budi Hastuti
NIM 129 C/ST-st/03

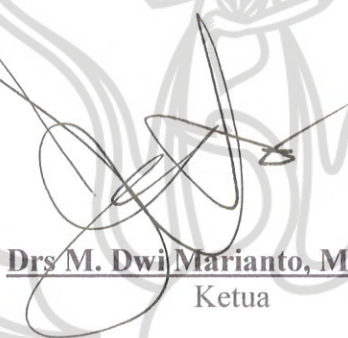
Telah dipertahankan pada tanggal 29 Mei, 2005
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari



Drs M. Miroto, MFA
Pembimbing Utama



Profesor Dr Y. Sumandiyo Hadi, SST, SU
Penguji *Cognate*



Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
Ketua

Tesis ini telah diuji dan diterima
sebagai salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, *13 Juli 2005*

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP 130285252

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 29 Mei 2005

Yang membuat pernyataan,



Bekti Budi Hastuti
NIM 129 C/ST-st/03

ABSTRACT

The composition of wayang orang performance for children entitled “Anoman Mahawira” is based on an obsession to preserve and develop this dance drama genre in the situation encircled by the threat of extinction phenomenon resulted by globalization. This phenomenon is indicated by the decrease in the number of audience as well as the diminishing interest among its supporting community. The presentation of this wayang orang performance for children is a strategy in artistry activity to make young generation know and love tradisional arts in their proccess of character building. This moral message should be given continuously from generation to generation.

Anoman Mahawira is a composition based on traditional concept using Indonesian language dialogues and enriched with multimedia aesthetics. In this performance Anoman struggles for his fatherland, against violence and obstacles. It is hoped that this format will be accepted by the present day Indonesian society so well that wayang orang will always existas a medium of education, ethics and morality. This work is intended as a bridge relating young generation to the traditional arts they seem to neglect due to the impact of mass culture supported by the television and printed media.

Introducing traditional arts through this kind of performance needs to be constantly carried out, in order that young generation know and love them. It is not an easy task to recreate traditional arts concepts within the life of young people, because it is generally known that to day traditional performing arts have little selling value. It is a task of everybody to preserve them, so that we will not lose our cultural identity among the modern globalization.

Key words: wayang orang, children, multimedia.

ABSTRAK

Garapan tontonan wayang orang untuk anak dengan lakon “Anoman Mahawira” merupakan sebuah obsesi untuk melestarikan dan mengembangkan *genre* ini dari fenomena kepunahan sebagai akibat dampak globalisasi. Fenomena kepunahan itu ditandai semakin minimnya minat penonton dan tidak populernya di lingkungan masyarakat pendukungnya. Oleh karena itu kehadiran karya wayang orang untuk anak merupakan strategi berkesenian agar generasi muda sejak dini mengenal dan mencintai kesenian tradisi sebagai bagian dari proses pembentukan kepribadian. Pesan moral ini tentu saja harus disosialisasikan secara terus menerus dari satu generasi ke generasi berikutnya.

“Anoman Mahawira”, merupakan format garapan yang mengutamakan garap tradisi dengan sentuhan dialog bahasa Indonesia dan estetika multimedia. Di dalam pertunjukkan ini Anoman berjuang untuk tanah air melawan kejahatan dan rintangan. Format garapan ini diharapkan diterima masyarakat Indonesia masa kini, sehingga wayang orang tetap menjadi media pendidikan, etika dan moral masyarakat bangsa Indonesia. Karya ini merupakan jembatan yang menghubungkan generasi muda dengan seni tradisi ketika generasi muda sudah meninggalkannya karena dampak budaya massa yang didukung media televisi dan media cetak.

Mendekatkan seni tradisi lewat pentas semacam ini menjadi sangat penting untuk senantiasa dilakukan agar mereka kenal dan sayang. Merajut kembali tata seni tradisi dalam kehidupan anak muda bukan pekerjaan yang mudah, sebab pentas seni tradisi tidak mempunyai nilai jual. Oleh karena itu merupakan tanggung jawab semua pihak untuk senantiasa menjaganya agar kita tidak kehilangan identitas budaya di tengah-tengah globalisasi modern.

Kata kunci : wayang orang, anak, multimedia

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Subhanahu wataalla, karena penulis diberi kesempatan menyelenggarakan karya tari Anoman Mahawira untuk menyelesaikan perkuliahan di Pascasarjana Penciptaan Seni ISI Yogyakarta dengan baik. Berkat rahmat dan hidayahNya lah penulis dapat menyelesaikan tesis ini, yang merupakan tugas untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S-2.

Tidak dapat dipungkiri di dalam perkuliahan, penulis juga diberikan bimbingan, arahan yang berkualitas dan professional dalam bidangnya. Tugas mereka ini terkait dengan visi dan misi Pascasarjana ISI Yogyakarta untuk mencetak seniman yang berada dalam garda depan dalam bidang seni. Membentuk seniman yang bertanggung jawab sebagai pioneer seni baik secara kedaerahan, regional, maupun internasional.

Penulis menghaturkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs M Miroto, MFA selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar serta kepiawaiannya menumbuhkan rasa percaya diri penulis untuk mencurahkan pikiran yang tertata ke dalam bentuk sebuah karya.
2. Bapak Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD, selaku Direktur PPs ISI Yogyakarta beserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan dorongan untuk kelancaran studi.
3. Bapak Profesor Dr Y. Sumandiyo Hadi, SST, SU sebagai penguji ahli yang telah memberikan motivasi arahan dalam karya dan tulisan ini.

4. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta dan Ketua Jurusan Tari Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang telah memberi kesempatan dan fasilitas untuk proses studi di Pascasarjana ISI Yogyakarta.
5. PPPG Kesenian dan Taman Budaya Yogyakarta atas kerjasama dan bantuannya.
6. Bapak ibu tercinta atas doa serta dukungannya.
7. Eyang kakungku terkasih dengan kesabarannya, cucuku saying Ayin dan Danin dengan kelucuannya menjadi penyemangat belajar dan berkarya.
8. Anak-anakku tercinta Ayok, Uta, Uung dan Mahen yang tersita waktunya demi membantu mama.
9. Teman-teman seperjuangan di Program Pascasarjana khususnya mbak Jiyu, cak Totok, mas Nizam dan mas Trubus yang selalu setia membantu.
10. Semua pendukung dan staf produksi atas keikhlasannya meluangkan waktu dan tenaganya.
11. Yunda Nunik dan Yunda Dany sekeluarga yang telah memberikan dorongan, semangat dan bantuan.

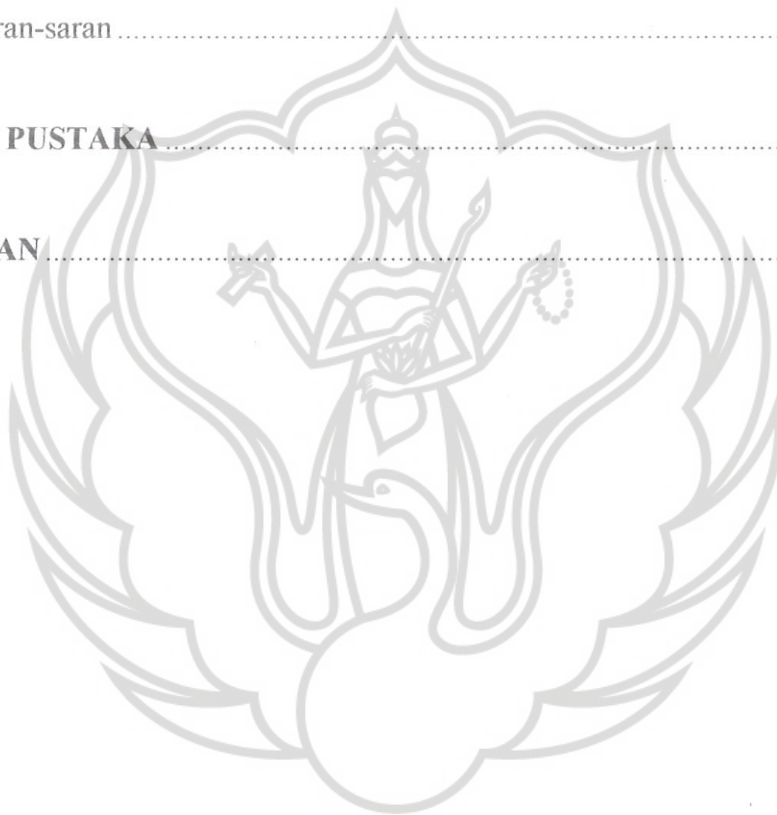
Tanpa bantuan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, niscaya penulis tidak dapat menyelesaikan studi ini. Bantuan tersebut tidak dapat dibalas dengan apa pun, kecuali hanya doa semoga ketulusannya mendapatkan pahala dari Tuhan Yang Maha Esa.

Yogyakarta, 29 Mei 2005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Orisinalitas.....	6
D. Tujuan dan Manfaat.....	7
 II. KONSEP PENCIPTAAN	 9
A. Kajian Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Penciptaan	12
C. Tema, Ide, dan Judul	15
D. Konsep Perwujudan Koreografi	17
 III. PROSES PENCIPTAAN	 29
A. Metode Penciptaan	29
1. Eksplorasi	29
2. Improvisasi dan Eksperimen	38
3. Pembentukan	41

B. Tahap-tahap Penciptaan	44
1. Tahap Persiapan.....	44
2. Tahap Pelaksanaan.....	47
IV. HASIL KARYA DAN ULASAN	49
V. PENUTUP	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran-saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. (sketsa/gambar disain kostum dan tokoh Anoman)	20
Gambar 2. (sketsa/gambar disain kostum dan tokoh Ditya Kala Saraba)	21
Gambar 3. (sketsa/gambar disain kostum dan tokoh Raden Bukbis)	22
Gambar 4. (sketsa/gambar disain kostum dan tokoh Raden Bukbis tanpa topeng)	23
Gambar 5. (sketsa/gambar disain kostum dan tokoh Ikan)	24
Gambar 6. (sketsa/gambar disain kostum dan tokoh Yuyu Rumpung)	25
Gambar 7. (sketsa/gambar disain kostum dan tokoh Raksasa)	26
Gambar 8. (sketsa/gambar disain kostum dan tokoh Kenyawandu)	27
Gambar 9. (sketsa/gambar disain kostum dan tokoh Kera)	28

DAFTAR LAMPIRAN

1. Naskah.....	59
2. Sinopsis	70
3. Susunan Pemain	71
4. Pengrawit.....	73
5. Tim Produksi.....	74
6. Notasi Iringan.....	76
7. Rundown	82
8. Desain Pola Lantai	86
9. Story Board	94
10. Desain Panggung.....	107
11. Tabel Jadwal Kegiatan.....	110
12. Visual Disain.....	111
13. Dokumentasi Pertunjukan.....	112
14. Resensi Mass Media.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Di jaman multimedia ini, semakin terasa bahwa salah satu persoalan serius yang dihadapi anak-anak adalah ketergantungan mereka yang berlebihan terhadap televisi dan permainan modern. Tayangan karya kartun dan film asing di televisi yang didominasi tema-tema kekerasan akan berdampak pada pembentukan karakter anak yang destruktif dan kurang selaras dengan perkembangan mental anak. Di sisi lain, hampir setiap hari *video game*, *play station*, dengan bintang-bintang Superman, Spiderman, Detektif, Conan, Batman, secara bergantian hadir menemani mereka di rumah atau rental-rental.

Dunia anak dewasa ini dihadapkan pada karya-karya asing yang sulit dihindari karena di rumah, setiap saat, setiap waktu, tayangan televisi baik untuk anak atau dewasa berbaur menjadi satu. Tidak heran bila dikatakan bahwa anak sekarang dididik oleh televisi. Tokoh-tokoh dan cerita *made in* luar negeri tersebut selain “menyerang” lewat kotak ajaib (televisi), juga ”menyerang” lewat komik. Komik buatan dalam negeri digeser kedudukannya dengan membanjirnya komik dari luar negeri yang penampilan dan promosinya sangat jitu. Banyak kenyataan menunjukkan bahwa permainan anak modern dan televisi adalah elemen kebudayaan yang mempunyai kemampuan luar biasa untuk merengkuh dunia anak-anak serta menanamkan nilai-nilai baru baik positif maupun negatif dalam pola berpikir dan perilaku mereka.

Anak-anak adalah unsur masyarakat yang paling mudah dipengaruhi serta paling rentan terhadap dampak-dampak perubahan kultural yang melanda suatu masyarakat. Oleh karena itu sebagai generasi penerus, anak-anak perlu diberi wawasan dan arahan sejak dini untuk lebih mencintai budaya leluhurnya. Salah satu upaya tersebut adalah dengan cara mengenalkan seni tradisional khususnya wayang orang agar anak-anak merasa memiliki warisan budaya luhur tersebut. Hal itu diupayakan untuk mengimbangi serangan produk import yang menemani setiap hari melalui permainan modern dan layar kaca (televisi) senantiasa menjadi konsumsi anak-anak kita.

Usaha mengakrabkan anak-anak dengan cerita wayang, adalah sebuah usaha untuk memberi wawasan bahwa tokoh-tokoh dalam pewayangan dalam kisah-kisahannya, tidak kalah hebat dengan tokoh-tokoh buatan luar negeri tersebut. Di dalam cerita pewayangan pun tidak sedikit tokoh yang mempunyai senjata ampuh dan kesaktian mandraguna untuk menumpas kejahatan. Sebagai contoh: Gatotkaca, selain dapat terbang juga mempunyai ajian di telapak tangannya yang bernama *Brajamusti*, Arjuna dengan panah *Pasopati*, Werkudara dengan *Godo Rujakpolo*, Kresna dengan senjata *Cakra*, serta yang tak kalah menarik adalah figur Anoman. Anoman mempunyai ajian *Sepi Angin* (berjalan secepat angin), *Aji Pameling* (dapat mengerti apabila dibutuhkan), *Aji Mundri* atau *Wundri* (bila dipergunakan apa saja yang dihantam akan hancur) (Suwandono, t.t: 278, 279). Selain yang telah disebutkan juga bisa berubah wujud, terbang dan *tiwikrama*. Anak-anak lebih mengenal Kera Sakti daripada Anoman dan sungguh

menyedihkan apabila para generasi penerus tidak mengenal tokoh pewayangan yang mengasyikkan dan penuh suri tauladan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa seni tari tradisional saat ini semakin terpinggirkan, hal ini karena kurangnya kesempatan masyarakat menyaksikan dan mengapresiasi pertunjukan tari tradisional, serta kurang berminatnya seniman tari mencipta dan menyajikan seni tari tradisional. Apalagi karya seni tari tradisional yang ditujukan untuk diapresiasi dan ditonton anak-anak. Tidak banyak koreografer yang mengkhususkan diri mencipta tari untuk anak, antara lain koreografer terkenal seperti; Bagong Kusudiardja (almarhum), Didik Nini Thowok, Ida Wibowo (almarhumah), dan Untung Mulyono. Perkembangan dewasa ini, karya tari untuk masyarakat penonton anak-anak mengalami pasang surut, terutama setelah stasiun televisi swasta semakin marak jumlahnya sejak tahun 2000.

Kondisi sosial budaya di atas menjadi motivator, panggilan tugas mulia dan kewajiban kita semua sebagai generasi tua untuk melangsungkan dan melestarikan kebudayaan dengan memberikan tongkat estafet kepada generasi yang akan datang di kemudian hari. Hal tersebut dapat dilakukan melalui berbagai cara dan bidang yang bersinggungan dengan dunia edukasi dan kreativitas anak, antara lain dapat melalui karya tari wayang orang berjudul "*Anoman Mahawira*". Karya tari wayang orang yang terinspirasi dari keberadaan wayang orang *genre* seni tradisional yang perlu sentuhan kreativitas agar diminati anak-anak sebagai sebuah karya wayang orang yang memukau, mendidik, dan dapat mendorong kreativitas serta memotivasi diri anak mencintai karya budaya bangsanya dalam

hal ini wayang orang, dengan sumber garapan epos Ramayana. Tidak hanya untuk memperkenalkan tokoh wayang orang Anoman dan episode Anoman dalam Ramayana, tetapi memberikan pesan bahwa di dalam budaya kita ada tokoh imajiner yang menarik, dan tidak kalah kesaktiannya dengan tokoh rekaan di film barat seperti Batman, Superman, Spiderman dan sejenisnya.

Bilamana kita buka kembali perkembangan seni tari Jawa, wayang orang merupakan pertunjukan dan mengandung elemen seni yang komplit. Hal itu bisa ditunjukkan lewat tata busana dan tata rias untuk seni rupa, iringan dan tembang untuk seni musik, *antawacana* atau dialog untuk seni sastra dan berbagai karakter untuk seni drama. Komponen berbagai ragam seni dalam wayang orang juga menunjukkan *keadiluhungan* dan totalitasnya sebagai seni pertunjukan di Jawa. Semua unsur-unsur seninya berbeda, tetapi ketika menyatu dalam sebuah pertunjukan wayang orang, menjadi sebuah harmoni yang utuh.

Wayang orang yang di tahun 60-an mengalami masa keemasan dengan ditandai menjamurnya grup wayang orang profesional (sekitar 20-an di pulau Jawa) (Hersapandi, 1999: 32) sekarang tinggal 2 grup yang hidupnya kembang kempis. Hal ini terbukti dengan pementasan wayang orang di Sriwedari Surakarta hanya seminggu 3x wayang orang Ngesti Pandawa di Semarang hanya pentas sekali setiap malam minggu. Di sisi lain tayangan wayang orang di TVRI hanya ditujukan bagi orang tua (dewasa) karena ditayangkan tengah malam. Demikian pula, pertunjukan wayang kulit baik di Jogja TV, TVRI, TPI, dan Indosiar ditujukan bagi orang dewasa. Sementara itu tayangan wayang orang dan wayang kulit untuk anak-anak belum tersedia dan diproduksi sebagai tayangan televisi

dengan sasaran bagi pendidikan dan menghibur anak-anak dengan idiom, karakter, serta warna lokal Jawa khususnya, atau Indonesia pada umumnya. Di sisi lain unsur-unsur dalam pertunjukan wayang orang dapat pula dikombinasi dengan seni multimedia, selama tidak mengganggu atau merusak pertunjukan wayang orang.

Anoman Mahawira sebagai salah satu perwujudan rasa keprihatinan penulis yang merasakan semakin mudarnya perhatian serta minat generasi muda terhadap wayang orang, maka dibuatlah “*Anoman Mahawira*”. Tontonan wayang orang anak ini bersumber dari kisah Ramayana, yang dibuat sedemikian rupa dengan menggunakan efek-efek audiovisual digital sehingga penonton anak-anak tertarik, dan akhirnya mau belajar atau menjadikan khasanah cerita wayang orang sebagai wahana ekspresi bagi anak-anak yang edukatif dan kultural.

B. Rumusan Masalah

Wayang orang merupakan sumber inspirasi yang melandasi karya penciptaan *Anoman Mahawira*. Anoman merupakan tokoh pahlawan dalam cerita Ramayana. Maha berarti *linoewih* (WJS Poerwadarminta, 1937: 286). *Wira* berarti *wong lanang*, *prajurit kendel* (WJS Poerwadarminta, 1937: 664). *Anoman Mahawira* berarti Anoman seorang prajurit yang berani dan mempunyai kelebihan/kesaktian. Di dalam penyajian akan mengambil cuplikan kisah *Ramayana episode Rama Tambak*, sebuah episode yang jarang dipentaskan dalam wayang orang maupun sendratari Ramayana. Penulis sengaja memilih wayang orang sebagai pijakan karena wayang orang merupakan pondasi seni dan media

yang cukup potensial sebagai sarana pendidikan moral bangsa, bahkan sebagai sarana pendidikan secara tradisional turut membantu memperhalus jiwa dan pribadi anak-anak, menanamkan estetika dan etika budaya. Dari elemen-elemen yang ada di wayang orang akan dicari format baru untuk penonton anak-anak, dengan bentuk yang berbeda namun tetap berpijak pada elemen yang ada pada wayang orang.

Latar belakang penciptaan wayang orang *Anoman Mahawira* menunjukkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Mengapa wayang orang *Anoman Mahawira* penting untuk dicipta dan diapresiasi anak-anak.
2. Bagaimana bentuk wayang orang *Anoman Mahawira* agar dapat diapresiasi anak-anak.
3. Bagaimana kualitas pertunjukkan wayang orang *Anoman Mahawira* agar dapat menjadi tontonan yang memikat dengan memanfaatkan teknologi digital.

C. Orisinalitas

Wayang orang merupakan pertunjukan seni tradisional yang dimainkan oleh orang dan merupakan personifikasi dari wayang kulit. Wayang orang disebut juga teater total karena didalamnya mengandung unsur seni rupa, seni musik, seni sastra, seni drama, dan dapat dinikmati oleh segala lapisan masyarakat. (I Made Bandem, 1996: 15). Saat ini wayang orang semakin terpuruk dan tidak mustahil suatu saat akan lenyap apabila tidak adaantisipasi.

Berangkat dari keprihatinan dan kondisi sosial budaya serta perkembangan teknologi digital saat ini, diharapkan wayang orang *Anoman Mahawira* dapat disajikan khusus untuk anak. Apalagi dunia anak-anak dan seni tari sebagai media ekspresi penulis sudah lama digeluti dan berkecimpung dalam dunia wayang orang sejak 1960-an. Sejak usia delapan tahun penulis menjadi pemain wayang bocah, kemudian pemain wayang orang dan sutradara wayang bocah. Selama ini wayang orang pelakunya orang dewasa dan wayang bocah yang pelakunya anak-anak, selalu ditonton oleh kalangan umum tanpa mengenal batas usia. Oleh karena itulah tontonan wayang orang *Anoman Mahawira* sengaja khusus disajikan untuk anak. Karena pertunjukan untuk anak, maka koreografinya menyesuaikan dengan menyederhanakan elemen yang ada dalam wayang orang antara lain gerak tari, dialog, *tembang* dan iringan tanpa meninggalkan esensinya. Supaya komunikatif dengan penonton maka gerak atraktif misal gerakan silat, *capoeira*, akrobatik, dimasukkan dalam tari didukung dengan teknik-teknik tertentu.

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penciptaan wayang orang *Anoman Mahawira* adalah sebagai berikut:

1. Dapat menjadi wahana pendidikan dan apresiasi yang khusus ditujukan kepada anak-anak agar mereka mengenal dan mengerti tentang arti kebersamaan, tenggang rasa, dan menjalani budi pekerti yang sebenarnya, yang tersirat dalam wayang orang.

2. Wujud kreativitas dan eksistensi sebagai seniman akademis berkewajiban untuk berkarya, lewat *Anoman Mahawira* inilah salah satu realisasinya. Hal ini dilakukan untuk menambah perbendaharaan tontonan seni tradisional untuk anak yang saat ini sangat terbatas jumlahnya.

3. Mengaplikasikan teknologi multimedia dan digital dalam pertunjukan wayang orang sehingga anak-anak, dan masyarakat tetap tertarik mengapresiasi dan menerima bentuk pertunjukan wayang orang berteknologi canggih, yang bersumber dari bentuk wayang orang konvensional.

Karya wayang orang *Anoman Mahawira* bermanfaat dalam berbagai aspek yaitu:

1. Dapat menanamkan kecintaan anak terhadap karya pusaka budaya, agar wayang orang jangan sampai punah dan tergilas arus modernisasi dan globalisasi budaya yang melanda dunia anak.
2. Dapat menjadi sarana apresiasi dan pendidikan bagi anak yang sesuai dengan karakteristik budaya bangsa dengan menguasai dan memanfaatkan teknologi digital audiovisual untuk menghasilkan karya kreatif dan inovatif.
3. Menambah perbendaharaan tontonan seni tradisional khususnya wayang orang untuk anak yang saat ini sangat terbatas jumlahnya.