

JURNAL TUGAS AKHIR

**PROSES KREATIF MUSIK *PAPERMOON PUPPET THEATRE*
DALAM PERTUNJUKAN *MWATHIRIKA***

SKRIPSI MUSIKOLOGI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Seni Musik



Disusun Oleh :

Stephani de CristeDyahAyuPutriAjiPermanasari
NIM :1211787013

JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

PROSES KREATIF MUSIK *PAPERMOON PUPPET THEATRE* DALAM PERTUNJUKAN *MWATHIRIKA*

Stephani de Criste Dyah Ayu Putri Aji Permanasari¹, IGN Wiryawan Budhiana², Kustap³.

¹Alumnus Program Studi S1 Seni Musik, FSP ISI Yogyakarta
Jalan Parangtritis no. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta 55188
Email : stephaniputri74@gmail.com

²Dosen Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

³Dosen Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Terdapat sebuah kelompok teater boneka *Papermoon Puppette Theatre* yang didirikan oleh Maria Sulistyawati dan Iwan Effendi di Yogyakarta. Salah satu karya mereka yang menjadi titik tolak ukur menjadikan *Papermoon Puppet Theatre* saat ini adalah *Mwathirika*. Dalam sebuah teater tak lepas dari proses kreatif serta berbagai macam unsur yang mendukungnya antara lain gestur, tata cahaya atau *lighting*, dan musik. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu analisis deskriptif. Musik dalam *Mwathirika* ditata oleh Yennu Ariendra seorang seniman digital yang menggabungkan bunyi-bunyian serta musik elektronik dan mainan yang menjadikan musik melatari *Mwathirika*. Pada bagian akhir penelitian ini mengungkapkan proses kreatif musik dalam pertunjukan *Mwathirika* serta fungsi musik dalam pemain boneka atau *puppeteerMwathirika*.

Kata kunci : teater, *Papermoon Puppet Theatre*, *Mwathirika*, proses kreatif musik.

ABSTRAC

There is a puppet theatre group Papermoon Puppet Theatre founded by Maria Sulistyawati and Iwan Effendi in Yogyakarta. One of their work being the benchmark makes Papermoon Puppet Theatre current is Mwathirika. In a theater can be separated from the creative process as well as various elements that support it include gestures, lighting or lighting, and music. The method of this research is using a methodical method that is descriptive analysis. Music in Mwathirika is styled by Yennu Ariendra a digital artist who combines sounds and electronic music and toys that make music out of Mwathirika. At the end of the study reveals the creative process of music in the Mwathirika show as well as the music function in puppet performers or Mwathirika puppeteers.

Key words: theatre, Papermoon Puppet Theatre, Mwathirika, the creative process of music.

Pendahuluan

Pergerakan sejarah di Indonesia dicatat bahwa merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945 ditandai dengan pembacaan naskah proklamasi oleh Ir. Soekarno di kediamannya Jalan Pegangsaan Timur no. 56 Jakarta (sekarang Jalan Proklamasi no. 1). Dicatat dalam KontraS (KontraS: Komisi untuk Orang Hilang dan Korban Tindak Kekerasan 2012: 7), ditandai dengan peristiwa kekerasan politik ditengah peralihan kekuasaan dari Soekarno ke Soeharto pada tanggal 30 September 1965, sekelompok perwira militer yang dipimpin Letnan Kolonel Untung menculik dan membunuh enam Jenderal serta seorang perwira pertama Indonesia. Menurut versi resminya, penculikan dan pembunuhan terhadap beberapa perwira tinggi tersebut adalah bagian dari upaya kudeta yang dilakukan oleh PKI (Partai Komunis Indonesia), gerakan tersebut sering dikenang sebagai “Gerakan 30 September/PKI” (G30S/PKI).

Konflik politik dan kekuasaan melahirkan jatuhnya korban dikalangan masyarakat sipil yang dibunuh diluar proses hukum, ditangkap dan ditahan secara sewenang-wenang tanpa proses peradilan, disiksa, diperkosa, hingga kehilangan harta benda. Ribuan orang dipisah secara paksa dan hidup membisu dalam ketakutan dan trauma. Hal ini yang menyebabkan masyarakat, organisasi-organisasi pembelah hak asasi manusia, serta keluarga korban di Indonesia menyuarakan dan berupaya menolak lupa akan kejadian pada tahun 1965/1966.

Dalam perjalanannya ditandai dengan mengikuti workshop pada tahun 2008, penulis menemukan sebuah kelompok seni teater boneka kontemporer di Yogyakarta yang mengangkat tema seputar kejadian di tahun 1965 untuk beberapa buah karyanya.

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan berbagai macam seni dan tradisinya. Ki Hadjar Dewantara mengatakan bahwa seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (www.scribd.com) Salah satunya dalam seni pertunjukan adalah teater. Terdapat sebuah kelompok teater boneka kontemporer yang mengangkat tema tahun 65 di Yogyakarta yaitu Papermoon Puppet Theatre.

Metode Penelitian

Tulisan yang berjudul Proses Kreatif *Papermoon Puppet Theatre* Dalam Pertunjukan *Mwathirika* digunakan metode penelitian jenis kualitatif yaitu metode deskriptif analisis. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 2003: 54). Maka secara garis besar penelitian ini diuraikan menjadi beberapa tahap yaitu studi pustaka dengan pengumpulan data-data berupa buku terkait PPT, naskah *Mwathirika*, catatan pribadi, mencari dalam internet atau *networking*, *book-clate*, melakukan wawancara dengan Ria, Iwan, Beni, dan Yennu yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung kepada narasumber, serta melakukan dokumentasi data berupa mengamati audio dan video *Mwathirika*. Pengumpulan data ini tak terbatas dan dapat dilakukan sebanyak-banyaknya sebagai bahan utama dalam penelitian.

Setelah semua data terkumpul, dilakukan analisis yang merupakan bagian penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisislah data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Tahap analisis data meliputi analisis teks pertunjukan, analisis proses kreatif dan analisis deskriptif. Penelitian deskriptif melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk difahami dan disimpulkan. Hasil dari analisis mengetahui proses kreatif musik yang dilakukan oleh Yennu dan juga PPT serta fungsi musik terhadap puppeteer yaitu Beni sebagai salah satu narasumber. Terdapat pula identifikasi musik yang kemudian dituangkan ke dalam grafik serta daftar tabel.

Teater dan Kreativitas

Kata teater berasal dari kata *theatron*, kata Yunani yang berarti *seeing place*, tempat tontonan (Yudiaryani, 1999: 1). Maka teater dapat juga diartikan mencakup gedung, tidak hanya itu terdapat pula pekerja yaitu pemain, kru, serta isi dari kegiatan itu sendiri. Teater adalah kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya sebagai wujud dalam suatu karya (seni) (Riantiarno, 2011: 1). Terdapat perbedaan pertunjukan teater tradisional dan barat yang mulai berpengaruh dan masuk ke seni pertunjukan Indonesia. Dalam teater tradisional seperti wayang wong, ketoprak, arja, randai, dan lain-lain yang menggunakan arena pertunjukan berupa *pendapa*, *kalangan*, *sasaran*, dan sebagainya, sedangkan dalam teater barat terdapat proscenium (*proscenium*) yang membatasi arena berkiprahnya para pemain dengan penonton secara tegas dari satu arah dan penonton harus membeli karcis (Soedarsono, 2010: 70-71).



Foto 1: Artistik Panggung *Mwathirika* Menggunakan Kayu Berbentuk Proscenium
(Sumber foto koleksi PPT)

Teater merupakan bentuk seni yang bersifat tidak natural karena diciptakan berdasarkan makna dan penggunaan kata teater tersebut, teater adalah “wadah kerja artistik dengan aktor menghidupkan tokoh, tidak direkam namun langsung dari naskah” (Yudiaryani 2011: 2).

Unsur-unsur yang terdapat dalam teater: (1) Tubuh manusia sebagai alat atau media utama pemain/aktor. (2) Gerak tubuh, gerak bunyi, dan gerak rupa. (3) Tubuh manusia mengeluarkan suara berupa kata dan ucapan. (4) Efek bunyi dan musik. (5) Rupa: cahaya lampu, skeneri, busana, rias. (6) Manajemen artistik, manajemen *non artistict* atau produksi, manajemen panggung. (7) Naskah: ada yang menggunakan dialog dan tanpa dialog. (8) Penyutradaraan sebagai penanggung jawab menyatukan seluruh kekuatan dari berbagai *element* teater (Riantiarno, 2011: 1-2).

Dalam pementasan teater fungsi musik dan suara bunyi-bunyian ternyata sangat penting guna mengiringi dan melatari gerakan-gerakan yang disampaikan dan menimbulkan efek-efek tertentu. Fungsi musik dalam teater untuk membantu memberi penekanan kepada suasana lakon, misalnya senang, sedih, bingung dan sebagainya, selain itu fungsi musik membantu gambaran waktu atau zaman tertentu. Dalam teater tidak lepas dengan proses kreativitas dalam penciptaannya.

David Campbell (2003: 12) membagi unsur-unsur kreativitas; jalan di mana kita berada untuk menemukan ide, gagasan, pemecahan masalah, penyelesaian perkara atau cara kerja baru merupakan proses pencarian. Setelah melalui pencarian akan menemukan pemecahan kreatif yang ditujukan di bagian tengah sela-sela jalan berliku, merupakan ide, gagasan, pemecahan masalah secara khas. Ada juga unsur lubang keberuntungan yang merupakan lubang kecil pada jalan pencarian yang membawa langsung ke ide, gagasan, pemecahan,

penyelesaian dan cara kerja baru. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 258) juga mencatat bahwa proses adalah runtutan peristiwa dalam perkembangan sesuatu.

Kreativitas tidak lepas dari prosesnya sendiri. Proses dalam kreativitas selain faktor keberuntungan adalah kerja keras serta menemukan ide-ide yang baru. Proses kreatif dapat disebut juga proses pencipta karena ciptaan seseorang merupakan ide dari orang itu sendiri dan dikembangkan menjadi suatu yang berguna. Proses kreatif adalah usaha manusia dalam menciptakan beragam kreativitasnya dalam kehidupan, kesenian menjadi salah satu daya kreativitasnya.

Sawyer mengatakan (2003: 97) “*The creative process that goes on in the mind of a creator is generally in accessible to there searcher, in part because it occurs in fits and starts, over long time period.*” Proses kreatif yang terjadi dipikiran seorang pencipta umumnya dalam diakses untuk kemudian diteliti, sebagian terjadi karena kecocokan lalu dimulai dan dalam jangka waktu lama.

Dalam beberapa uraian menjelaskan bahwa kreativitas merupakan penemuan hal-hal baru dan aktualisasi diri. Hal tersebut merupakan bagian dari proses kreativitas yang dikembangkan sesuai dengan bakat, talenta, dan hobi yang ketiganya merupakan potensi manusia yang kreatif dalam berproses (Sutrisno, 2001: 156). Proses kreatif didasari karena ada dukungan serta kerja keras yang dikembangkan dari inspirasi kemampuan diri pribadi yaitu kemampuan yang diwujudkan dalam daya cipta kreasi.

Papermoon Puppet Theatre dan Pertunjukan Mwathirika

Papermoon Puppet Theatre (PPT) didirikan oleh Maria Tri Sulistyani yang lebih dikenal dengan nama Ria Papermoon dan Iwan Effendi, yang merupakan sepasang suami istri pada tanggal 2 April 2006 di Yogyakarta. PPT sering mengangkat cerita-cerita dari sejarah dan kehidupan sehari-hari. Pada awalnya PPT merupakan sanggar teater dan seni rupa untuk anak-anak hingga pada suatu hari Ria dan Iwan berkesempatan mengikuti workshop teater boneka di Amerika selama 6 bulan, Sekembalinya ke Indonesia PPT mendapatkan hibah dari *Empowering Woman Artist 2010-2011* dan akhirnya membuat karya pertama dengan format yang besar yaitu *Mwathirika*.

Mwathirika dipentaskan pertama kali di *French Cultural Center* (CCF) saat ini sudah berganti menjadi *Institut Francais d’Indonesie* (IFI) atau Lembaga Indonesia Perancis, Jalan Sagan, Yogyakarta 1-3 Desember 2010. Ria dan Iwan mengungkapkan *Mwathirika* sebuah pertunjukan visual tanpa kata mengangkat mengenai sejarah abu-abu yang disampaikan dengan cara imajinatif seperti di negeri dongeng (www.mwathirika-puppet.blogspot.co.id).

Dalam Koran Tempo (2 Desember 2010: B4), kata *Mwathirika* berasal dari bahasa Swahili, kelompok etnis di Afrika Timur yang berartikan korban atau *victim* yang dipergunakan sebagai judul pementasan sekaligus nama-nama tokoh atau karakter. Semua boneka diciptakan sendiri oleh Iwan Effendi dengan menggunakan boneka jenis *bunraku* dan *kuruma-ningyo* dari Jepang (Wawancara dengan Iwan Effendi pada 22 September 2016 di Yogyakarta).

Dalam buku *Puppetry* (Francis, 2012: 70-72), Teknik *Bunraku* awal mulanya bernama *Bunraku-za* yang berasal dari Teater Nasional Osaka. Teknik *Bunraku-za* biasanya dioperasikan oleh tiga *puppeteer* di belakang boneka dengan teknik yang terbatas dari material dan jarak untuk mengontrol salah satunya menggerakkan kepala atau badan. Satu *puppeteer* mengontrol ekspresi muka dan badan, satu *puppeteer* lainnya menggerakkan tangan, *puppeteer* sisanya menggerakkan kaki. Tetapi dalam PPT, ekspresi muka dibuat ekspresi datar lebih seperti melamun dengan mata menggunakan kelereng sehingga *puppeteer* bisa memberikan emosi serta ekspresi adegan yang dibutuhkan dalam *Mwathirika*. *Kuruma-ningyo* adalah perkembangan teknik dari *Bunraku* dimana boneka lebih kecil dari *puppeteer* dan ruang gerak lebih banyak dari teknik *Bunraku*.



Foto 2: Teknik *Bunraku* dan *Kuruma-ningyo*
(Sumber foto koleksi PPT)

Mwathirika berdurasi lebih krang 55 menit merupakan pertunjukan visual tanpa kata yang merupakan kombinasi boneka, topeng, sirkus, pertunjukan visual, video, pencahayaan, serta musik yang kuat (sumber *book-clate Papermoon Puppet Theatre* 2010). Musik adalah alat yang sangat penting untuk membawa alur cerita sesuai dengan suasana yang digambarkan. Didalamnya dibutuhkan suatu proses kreatif antara naskah produksi, manajemen produksi; sponsor, konsumsi, keuangan, manajemen artistik; aktor, desainer, penata musik, dan lain-lain.

Proses Kreatif Musik

Musik sebagai pengganti kata-kata untuk pertunjukan *Mwathirika*. Tanpa dialog bukan berarti tidak ada bahasa yang disampaikan, dalam hal ini musik ditempatkan sebagai penjaga cerita. Pada tahun 2010, Yennu tertarik oleh imajinasi yang gelap atau mengenai sejarah kegelapan serta sosial politik. Dengan bandnya, *Melancholic Bitch* juga merupakan titik awal Yennu memaknai unsur kegelapan. Maka saat bekerja sama dengan PPT dengan tema kehilangan, Yennu cepat terkoneksi dengan tema-tema tersebut. Baginya musik merupakan alat menyampaikan ide (www.ariendra.tumblr.com).

Yennu bekerja dengan melihat adegan serat gerakan-gerakan dan mempelajari naskah *Mwathirika*, lalu Yennu mulai membuat beberapa contoh musik yang disesuaikan dengan suasana. Banyak revisi-resvisi yang dilakukan Yennu sampai beberapa kali pementasan. Dalam prosesnya, Yennu membuat banyak sampling bunyi yang ia rekam dan memasukkannya dalam komputer sehingga menjadikannya instrument virtual.

White noise merupakan suara natural yang tidak dibuat dengan unsur kesengajaan tidak ada efek-efek yang biasanya untuk terapi, contohnya suara burung, gemericik air. *White noise* juga banyak ia pakai dalam *Mwathirika*, tenang, konstan, monoton, dan tidak agresif menurut Yennu. Selain merekam bunyi-bunyian, Yennu juga menggunakan *synthesizer* dalam mengolah bunyi dan membuatnya sebagai efek yang dibutuhkan.

Dalam *Mwathirika* yang minim *verbal* (kata-kata), musik dapat membantu mrnghidupkn suasana dan karakter boneka melalui gerakan-gerakan *puppeteer* serta permainan lampu. Yennu berusaha menyajikannya dengan baru dan segar berbeda dengan penata musik lain. Teater boneka identik dengan cerita anak-anak dibawakan oleh PPT serta Yennu dengan nuansa gelap dan mencekam, musiknya juga tidak ia buat tipikal yaitu musik cepat tidak harus dengan adegan yang cepat begitu pula kebalikannya.

Sejarah yang menghantui dan mencekam tersebut memberi ide musikal tentang mimpi yang samar dan dunia yang jauh dan gelap. Cerita-cerita seperti ini juga pernah terjadi di belahan dunia yang lain, tidak hanya di Indonesia. Musik dari Scandinavia, Eropa Timur dan musik sirkus klasik adalah rujukan untuk membuat suasana dasar pertunjukan ini. Musik yang dioperasikan tidak ada yang patah dalam pertunjukan ini. Jeda dan transisi dilatih dan

dirasakan berulang-ulang dalam hitungan yang terstruktur. Musik, lampu dan pemain boneka berada dalam hitungan rasa yang sama (www.ariendra.tumblr.com).

Selain elemen musik virtual atau musik computer tersebut, beberapa mainan anak tradisional digunakan untuk menambah suasana dan dinamika pertunjukan. Sebagian besar komposisi menggunakan beragam suara logam dan kayu, seperti kaleng minuman, batang pipa besi, kentongan, batang bambu, jari-jari sepeda, dan beberapa mainan anak seperti tik tok, orok orok dan erek erek.



Foto 3: Tik-Tok Kayu



Foto 4: Orok-Orok



Foto 5: Erek-Erek

Bagian tersulit adalah bagaimana memainkan musik tersebut di sepanjang pertunjukan. Tempo tertentu, timing jeda dan transisi yang halus adalah hal-hal yang krusial. Konsentrasi sangat dibutuhkan. Sinkronisasi dilakukan tidak dengan mesin, tetapi dengan rasa dan konektivitas antar pemain (lighting, video and pemain boneka).



Gambar 1: Program Ableton Suite 8

Fungsi Musik Terhadap *Puppeteer* Dalam Tokoh *Mwathirika*

Semua pelaku *Papermoon Puppet Theatre* merupakan pemain boneka atau bisa disebut *puppeteer*. Salah satu *puppeteer* awal yang bergabung dan berproses bersama dengan PPT adalah Beni Sanjaya. Pada tahun 2007 Beni mengikuti sebuah workshop pembuatan boneka di Padepokan Bagong Kussuardiarja dengan PPT kemudian tahun 2008 bergabunglah Beni hingga sekarang.

Karena di Indonesia sebuah teater boneka kontemporer tergolong seni yang baru, Beni mengikuti banyak workshop tari, teater, dan pengolahan tubuh untuk mengenal tubuhnya lebih dalam. Awal mula PPT berdiri banyak volunteer yang membantu, tahun demi tahun berkurangnya orang-orang yang membantu dikarenakan pekerjaan dan kegiatan masing-masing. Semenjak proses dalam *Mwathirika* berubahlah menjadi format kecil yaitu 11 orang.

Sekembalinya Ria dan Iwan dari New York, Beni terkejut karena PPT mengalami perubahan yang besar dalam pengerjaan artistik, teknik, dan cara dalam proses di teater boneka yang kemudian diterapkan hingga sekarang. Dalam proses kreatif pembuatan karya *Mwathirika*, Beni juga mengerjakan semua bersama dengan anggota PPT yang lain dari pembuatan artistik, proses pengerjaan boneka, tata cahaya, dan segala macam kebutuhan teknis mereka kerjakan sendiri.

Menjadi *puppeteer* dalam *Mwathirika* merupakan proses yang sangat detail dan panjang serta musik yang kompleks dibandingkan dengan karya PPT sebelumnya. Awal mula proses, Beni bersama para *puppeteer* PPT mendengarkan, mencoba merasakan, dan mengimajinasikan musik yang telah dibuat oleh Yennu lebih dulu serta membayangkan adegan yang terkait dengan musik tersebut. Para *puppeteer* mengikuti irama dan emosi yang disajikan oleh musik, tetapi ada juga bagian-bagian musik yang dirasa tidak cocok dan tidak menutup kemungkinan untuk mengubah musik.

Beberapa atau hampir disetiap pertunjukan *Mwathirika*, *puppeteer* harus bisa mengimprovisasi menyesuaikan alur musik atau bunyi yang diilustrasikan karena musik dan bunyi dioperasikan manual serta mainan anak yang dibunyikan secara langsung oleh Yennu. Improvisasi lainnya saat musik yang seharusnya menandakan masuknya adegan tetapi tidak berbunyi, maka *puppeteer* harus menabrakkan adegan tanpa musik yang mengiringi.

Menurut Beni, PPT rasanya ada yang kurang tanpa hadirnya penonton, sebagai *puppeteer* Beni juga pernah terbawa emosi saat membawakan pertunjukan *Mwathirika*. Energi penonton juga sangat berpengaruh terhadap energi yang akan disampaikan oleh *puppeteer*. Selama 55 kali pementasan di seluruh dunia, Beni tidak merasakan bosan karena banyak adegan yang diubah serta improvisasi tanpa meninggalkan benang merah cerita *Mwathirika*. Setelah pementasan PPT selalu terbuka terhadap penonton yang ingin bertanya-tanya serta memainkan boneka sehingga tidak ada batas terhadap pemain serta penonton. Beni mengatakan bahwa teater boneka adalah eksplorasi tanpa batas untuk menemukan teknik-teknik baru serta tidak membatasi media untuk mempelajarinya.

Simpulan

Karya *Papermoon Puppet Theatre* adalah *Mwathirika*, terdapat unsur penting yaitu *gesture* atau gerakan, lighting atau permainan lampu, dan musik yang mengiringi selama pertunjukan.

Berbagai fungsi musik dalam teater salah satunya untuk memberi penekanan kepada suasana lakon, misal saat sedih, gembira, bingung, atau tegang, musik juga mewakili watak atau karakter dari tokoh tersebut, menggambarkan perasaan-perasaan manusia yang sedang terjadi pada lakon terhadap tokoh yang dibawakannya, juga untuk memberi gambaran terhadap suasana tempat semisal menggambarkan suasana tahun 1960 maka musik yang dimainkan bisa jadi musik-musik yang berkembang pada jaman itu.

Diakui bahwa musik dapat menjadi perantara untuk menyampaikan perasaan, selain mengkomunikasikan dan membangkitkan serangkaian emosi. Kategori emosi, seperti gembira, sedih, marah, atau takut yang banyak menentukan perilaku emosi dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Johnson-Laird & Oatley (1992), definisi komunikasi terutama adalah pengaruh yang terjadi antara komunikator di satu sisi dan penerima di sisi yang lain (misalnya, musisi mempengaruhi impresi auditori pendengar) (Djohan, 2016:85).

Yennu Ariendra sebagai penata musik serta PPT, dalam prosesnya berjalan bersamaan untuk membentuk suasana serta emosi dalam ceritanya. Yennu menggunakan bunyi-bunyian disekitar untuk dijadikan sampling dan dimasukkan ke dalam komputer sehingga menjadi musik serta beberapa mainan tradisional yang kemudian disesuaikan secara intens dan kompleks dalam adegan selama pertunjukan *Mwathirika*.

Fungsi musiknya untuk mengidentifikasi jaman yang menunjukkan tahun 1965, suasana serta emosi, dan karakter setiap boneka dalam tokoh *Mwathirika*. Langkah selanjutnya dituangkan dalam narasi, grafik, dan tabel. Selain itu kisah yang diangkat merupakan sejarah abu-abu Indonesia serata kejadian kelam yang sederhana mengenai kehilangan.

Dalam pertunjukannya PPT mengajak penonton atau masyarakat yang menonton untuk ikut masuk kedalam pagelaran mereka, merasakan apa yang terjadi dan dapat menguras emosi penontonnya, hingga maksud dan tujuan tersampaikan kepada para penonton.

Pemain diberikan tugas untuk meriset tentang sejarah G-30-S 1965 dengan bertanya terhadap orang-orang terdekat yang pernah langsung merasakan peristiwa tersebut diantaranya adalah anggota keluarga, tetangga atau kerabat yang pernah mengalami masa tersebut serta melalui buku dan literatur. Riset tersebut bertujuan untuk mendapatkan gambaran serta suasana pada masa itu sehingga pemain dapat menghayati emosi-emosi yang terjadi dari orang-orang yang mengalami peristiwa tersebut. Dengan seperti itu diharapkan para pemain atau disebut puppeteer bisa masuk menjadi roh bagi pertunjukan tersebut agar penonton yang melihat dapat mengerti dan benar-benar memaknai pertunjukan tersebut.

Berbagai fungsi musik dalam teater salah satunya untuk memberi penekanan kepada suasana lakon, misal saat sedih, gembira, bingung, atau tegang, musik juga mewakili watak atau karakter dari tokoh tersebut, menggambarkan perasaan-perasaan manusia yang sedang terjadi pada lakon terhadap tokoh yang dibawakannya, juga untuk memberi gambaran terhadap suasana tempat semisal menggambarkan suasana tahun 1960 maka musik yang dimainkan bisa jadi musik-musik yang berkembang pada jaman itu.

Diakui bahwa musik dapat menjadi perantara untuk menyampaikan perasaan, selain mengkomunikasikan dan membangkitkan serangkaian emosi. Kategori emosi, seperti gembira, sedih, marah, atau takut yang banyak menentukan perilaku emosi dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Johnson-Laird & Oatley (1992), definisi komunikasi terutama adalah pengaruh yang terjadi antara komunikator di satu sisi dan penerima di sisi yang lain (misalnya, musisi mempengaruhi impresi auditori pendengar) (Djohan, 2016:85).

Melalui musik, gerakan gesture yang diperagakan serta sorotan lampu menambah nyata kejadian pada saat itu. PPT dan *Mwathirika*, penulis mengajak generasi muda untuk tidak melupakan sejarah bangsanya dan memaknai arti kehilangan serta menghargai akan arti perjuangan pada saat itu melalui pagelaran theater boneka.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Drs. IGN. Wiryawan Budhiana, M.Hum dan Kustap, S.Sn., M.Snatas ketekunan dan kesabarannya membimbing penulis, serta *Papermoon Puppet Theatre* yang membeikan wawasan mengenai teater boneka.

Daftar Referensi

https://www.kontras.org/buku/MENYUSUN_PUZZLE_PELANGGARAN_HAM_1965.pdf.com

Nazir. Moh., *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta. 2003

Yudiaryani, *Panggung Teater Dunia Perkembngan dan Perubahan Konvensi*, Pustaka Gondho Suli, Yogyakarta. 2002

Riantarno, N., *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukkan*, Penerbit Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta. 2011

Soedarsono. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta. 2010

Campbell, David. *Mengembangkan Kreativitas*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta. 2003

<http://kbbi.web.id/sejarah>

Sawyer. R. Keith, *Group Creativity; Music, Theater, Collaboration*, Washington University, New Jersey. 2003

Sutrisno, Mudji. *Estetika Filsafat Keindahan*. Percetakan Kanisius, Yogyakarta. 2001

<http://mwathirika.blogspot.com/>

Francis, Penny. *Puppetry a Reader in Theatre Practice*, Palgrave Macmillan, New York, 2012.

Book-clate Papermoon Puppet Theatre 2010

<http://ariendra.tumblr.com/post/67672489732/creating-music-words-displacement-for-mwathirika>