

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seni pertunjukan merupakan sebuah seni yang dipergelarkan langsung di hadapan penonton/apresiator, dan melibatkan empat unsur, yaitu; waktu, ruang, tubuh seniman, dan hubungan antara seniman dengan penonton. Seni pertunjukan memiliki berbagai macam jenis, diantaranya yaitu, seni peran, seni musik, seni rupa, seni sastra, seni tari, teater, drama, dan lain-lain. Seni pertunjukan berfungsi sebagai sarana ritual, pendidikan, hiburan dan juga sebagai kritik sosial.

Salah satu seni pertunjukan yang didalamnya terdapat banyak jenis kesenian adalah seni teater. Dalam KBBI teater merupakan sebuah gedung atau ruangan tempat pertunjukan, sedangkan menurut istilah, teater merupakan segala hal yang dipertunjukan di atas pentas berorientasi pada seni peran. Pertunjukan teater mencakup 5 kesenian yaitu; seni peran, seni sastra, seni tari, seni musik dan seni rupa. Seni peran dalam teater diungkapkan dalam perilaku pemeran; seni sastra diungkapkan dalam sebuah dialog; seni tari diungkapkan dalam sebuah koreografi gerak; seni musik diungkapkan dalam iringan suara/alat musik untuk mendukung suasana; dan seni rupa diungkapkan dalam sebuah properti yang digunakan oleh pemeran maupun sebagai pendukung latar.

Gending karesmén adalah *tunil tembang* alias opera sunda yaitu pertunjukan dalam bentuk drama panggung yang seluruhnya atau sebagian dinyanyikan dengan iringan orkes atau musik instrumental (KBBI). *Gending karesmén* sendiri merupakan salah satu teater tradisional.

Gending karesmén menampilkan sebuah pertunjukan dimana para pemeran melafalkan dialognya dengan cara *nembang* dan diikuti beberapa gerakan tari yang disesuaikan dengan dialog. Sesuai dengan Bratakoesoema dan Natapraja (dalam Abdullah, 2013, hlm. 299) ungkapkan:

Dialog para pemain berlangsung dalam bentuk ‘tembang klasik’, diiringi oleh gamelan degung, salendro, dan pelog serta ditambah ‘orkes’ kecapi. Lagu-lagu yang dibawakan adalah *papantunan*, yaitu *Rajamantri*, *Mupukembang*, *Pangapungan* dan sebagainya. Para pemain memakai busana yang bagus dan menarik. Gerakan pemain berupa tari cukup menonjol.

Pada tahun 1920'an, *gending karesmén* sempat menjadi primadona di Jawa Barat, khususnya di Bandung. Antusias masyarakat sangat tinggi terhadap pertunjukan ini karena *gending karesmén* merupakan sebuah pertunjukan kolosal. Diwartakan oleh *Tribun Jabar* pada tanggal 14 Oktober 2014, beberapa judul *gending karesmén* yang mampu mempesona penonton dan menjadi buah bibir di antaranya, *Munding Laya Saba Langit*, *Galunggung Ngadeg Tumenggung*, dan *Si Kabayan*. Sedangkan drama suara bagi anak-anak yang sangat menyentuh dan menguras air mata yaitu yang berjudul *Geber-geber Hihid Aing*. Semua karya *gending karesmén* tersebut diciptakan oleh seniman sastrawan Sunda yaitu Wahyu Wibisana.

Sebagai seorang sastrawan, telah banyak karya-karya yang ditulis Wahyu. Dikutip dari laman Unpad, Wahyu Wibisana adalah seorang *panyajak* Sunda, cerpenis, pembuat skenario drama dan *gending karesmén*, sutradara, hingga aktivis kebudayaan, dan salah satu tokoh pendiri majalah *Manglé*, majalah berbahasa Sunda. Di usianya yang baru menginjak 19 tahun, sajak-sajaknya telah dimuat di majalah *Warga* dan *Soneta Sunda*. Salah satu *gending karesmén* anak-anak karya Wahyu yang masih eksis sampai saat ini yaitu "*Si Ujang Jeung Doraemon*" yang dipentaskan di Padepokan Bumi Ageung, tepatnya di Dusun Balananjeur, Desa Pagerageung, Kec. Pagerageung.

Padepokan Seni Bumi Ageung merupakan sebuah desa wisata yang memiliki berbagai macam kegiatan dan fasilitas. Padepokan Seni Bumi Ageung memiliki penginapan dan transportasi untuk pengunjung wisata Pagerageung, serta memiliki berbagai bidang usaha jasa seperti wisata alam, wisata budaya, wisata religi, pelatihan, seminar, gathering, pesta pernikahan, dan lain sebagainya. Pertunjukan *gending karesmén* "*Si Ujang Jeung Doraemon*" juga merupakan salah satu sajian wisata di Padepokan tersebut, yang mana akan ditampilkan untuk para tamu penting yang datang atau tamu dalam jumlah banyak.

Pada tahun 2018, laman *Pikiran Rakyat* mengutip, bahwa cerita dalam *gending karesmén* "*Si Ujang Jeung Doraemon*" mengangkat budaya lokal dengan disisipi budaya global, dimana sebuah pertemuan antara kucing Candramawat dan Doraemon yang semula berbeda pendapat akhirnya menjalin persahabatan. *Gending karesmén* yang pertama kali dipentaskan pada tahun 1999 ini

menceritakan Si Ujang dan teman-temannya satu kampung yang sedang *nembang* gembira di bawah bulan purnama. Mereka bertemu dengan Candramawat, kucing milik Nini Anteh, dan juga dengan Doraemon dan Nobita, yaitu kucing ajaib dan sosok utama dalam seri manga dan film animasi anak-anak terkenal ciptaan seniman Jepang Fujiko F Fujio. Dikisahkan Candramawat dan Doraemon memperselisihkan warna kampung Si Ujang. Bagi Doraemon, kampung Si Ujang berwarna hitam, sedangkan Candramawat melihat kampung Si Ujang berwarna merah, yang kemudian dilerai oleh Si Ujang. Ia membenarkan apa yang dilihat Candramawat dan Doraemon, karena sesuai dengan yang pernah diramalkan *karuhun* yaitu warna hitam dari asap pabrik dan warna merah yang dimaksud adalah kandungan emas yang terkandung dalam tanah.

Dari awal pertunjukan hingga yang terbaru, *Gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* dimainkan oleh murid-murid SDN 2 Pagerageung, Kabupaten Tasikmalaya. Awalnya pertunjukan ini dilatihkan oleh Wahyu Wibisana pada siswa-siswi SDN 1,2,3,4 Pagerageung, namun pada generasi ke-3, pemain diubah menjadi hanya siswa-siswi SDN 2 Pagerageung saja. Pertunjukan ini terus meregenerasi pemainnya hingga sekarang, terhitung sudah ke-8 kalinya SDN 2 Pagerageung mengganti seluruh pemain. Peran dalam *“Si Ujang Jeung Doraemon”* terbagi menjadi 2, yaitu; pemain inti (*barudak awewe, barudak lalaki, Si Ujang, Candramawat, Nobita, Doraemon*) yang di perankan oleh siswa kelas 4 dan 5; dan pemain angklung yang dimainkan oleh siswa kelas 3. Saat kenaikan kelas maka itulah saatnya regenerasi, dimana; kelas 3 yang dulunya pemain angklung, dilatih menjadi pemain inti bersama dengan kelas 4 yang sudah naik ke kelas 5; lalu pemain angklung diisi oleh siswa kelas 3 yang baru.

Di umurnya yang sudah 20 tahun ini, *gending karesmén “Si Ujang jeung Doraemon”* pernah ditampilkan di beberapa tempat, diantaranya; Taman Budaya, SMKN 10 Bandung, ISBI, Rumentang Siang, *shooting* di TVRI Bandung, Pendopo Kabupaten Tasikmalaya, dan Gedung Kasenian Tasikmalaya. Pernah ditampilkan di Garut selama 2 hari di Aula Sindangreret, yang disaksikan seluruh siswa SD dan SMP se-Garut Kota. Puncak pergelaran *gending karesmén “Si Ujang jeung Doraemon”* adalah yang ditampilkan di Sabuga, dalam rangka Hari

Buku Nasional yang dihadiri oleh Presiden Megawati. (faturohman, 2018, hlm.114)

Gending karesmén sendiri merupakan jenis pertunjukan yang dapat dikatakan karya seni yang kompleks dalam khasanah kesenian Sunda karena memadukan hampir seluruh bentuk seni di dalamnya, diantaranya karawitan, tari, drama, seni rupa dan sastra. Pemeran-pemeran “*Si Ujang jeung Doraemon*” menampilkan tarian sesuai dengan dialog-dialog yang disampaikan. Dialog tersebut disampaikan dengan cara bernyanyi menggunakan cerita dongeng dan *sisindiran*. Adapun sumber cerita yang dibawakan umumnya dipetik dari cerita *Babad Pajajaran* dan juga lagu-lagu *pupuh* Sunda. *Gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* berisikan *sisindiran* atau *kawih kaulinan barudak*. *Kawih kaulinan barudak* adalah *kawih barudak* yang digunakan sebagai pengiring permainan, dan atau *kawih* yang memerlukan suatu gerak permainan. Seperti yang dikatakan oleh Danandjaja (1997, hlm. 147) yaitu “nyanyian permainan (*play song*) yakni nyanyian yang mempunyai irama gembira serta kata-kata lucu dan selalu dikaitkan dengan permainan bermain (*play*) atau permainan bertanding (*game*)”. Melekatkan tembang *pagerageungan* ke dalam *gending karesmén “Si Ujang jeung Doraemon”* dilakukan sebagai bentuk reaktualisasi seni suara tradisional Sunda yang *ditembangkan* sekaligus didekatkan ke dalam dunia anak-anak di jaman sekarang.

Namun, seiring perkembangan zaman, kini sudah jarang pertunjukan *gending karesmén* ditampilkan, sehingga tidak banyak yang mengetahui keberadaan teater tradisional Sunda ini. Karena itulah *gending karesmén “Si Ujang jeung Doraemon”* yang ditampilkan sejak tahun 1999 hingga tahun 2019 ini merupakan upaya membangun revitalisasi atas nasib sebuah bentuk seni tradisi yang terancam punah. Revitalisasi juga diartikan jalan menuju pewarisan. Oleh karena itulah kehadiran sosok Doraemon bukan semata bintang tamu. Melainkan, kehadiran yang hendak membawa pewarisan itu bersentuhan dengan konteks kekininan; mempertemukan yang silam dalam khazanah lokal dengan kekinian sebagai bagian dari jagat global. Tubuh doraemon merepresentasikan ruang kekinian di mana anak-anak sebagai subjek pendukung seni tersebut hidup. (imran, dalam pikiran rakyat, 2018)

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* dari segi struktur gerak tarinya dengan judul **Gerak Tari dalam Pertunjukan *Gending Karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* di Padepokan Seni Bumi Ageung**, mengingat eksistensi *gending karesmén* yang sudah jarang ditemui.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka masalah penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk pertanyaan seperti berikut:

1. Bagaimana struktur penyajian gerak tari dalam pertunjukan *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* di Padepokan Seni Bumi Ageung?
2. Bagaimana makna gerak dalam pertunjukan *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* di Padepokan Seni Bumi Ageung?
3. Bagaimana busana dan musik yang digunakan terkait dengan pertunjukan *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* di Padepokan Seni Bumi Ageung ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui gerak tari dalam *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* dan turut serta dalam pelestarian *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* yang penuh dengan nilai-nilai edukatif.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini diantaranya:

1. Mendeskripsikan struktur penyajian gerak tari dalam pertunjukan *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* di Padepokan Seni Bumi Ageung
2. Mendeskripsikan makna gerak dari pertunjukan *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* di Padepokan Seni Bumi Ageung

3. Mendeskripsikan busana dan musik yang digunakan terkait dengan pertunjukan *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* di Padepokan Seni Bumi Ageung

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan banyak bermanfaat untuk semua pihak, antara lain sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai pertunjukan *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”* dan juga memberikan gambaran dan pemecahan masalah terhadap kajian teoritis gerak tari dalam pertunjukan *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Peneliti

Menambah pengalaman empiris dan wawasan untuk dijadikan bahan penelitian dan juga sebagai perbendaharaan dalam mengembangkan kesenian.

2. Pelaku Seni

Penelitian ini dapat menjadi ide atau gagasan untuk para pelaku seni dalam membuat kesenian baru.

3. Lembaga

Penelitian ini bermanfaat menambah sumber kepustakaan, juga sebagai sumber pengetahuan mengenai gerak tari dalam pertunjukan *gending karesmén “Si Ujang Jeung Doraemon”*.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam menyusun penelitian yang sistematis, maka peneliti menyusunnya ke dalam struktur organisasi skripsi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dalam meneliti gerak tari dalam pertunjukan *gending karesmén “si ujang jeung doraemon”* di padepokan seni bumi ageung, dan struktur organisasi skripsi yang merupakan sistematika penyusunan skripsi.

BAB II Kajian Pustaka: berisi tentang konsep-konsep atau teori-teori utama dan pendapat para ahli yang terkait dengan gerak tari dalam pertunjukan *gending karesmén “si ujang jeung doraemon”*, diantaranya kajian terdahulu, teori mengenai seni pertunjukan *gending karesmén*, gerak tari dalam *gending karesmén*.

BAB III Metodologi Penelitian: berisi tentang rincian mengenai metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data yang dapat mempermudah penelitian gerak tari dalam pertunjukan *gending karesmén “si ujang jeung doraemon”*. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif, dan menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

BAB IV Temuan dan Bahasan: berisi tentang deskripsi lokasi penelitian dan pembahasan serta analisis hasil penelitian gerak tari dalam pertunjukan *gending karesmén “si ujang jeung doraemon”*.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi: berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan proses kegiatan dan saran dari peneliti.