

Model Kajian dan Kemasan Sandiwara Cirebon dalam Upaya Revitalisasi Seni Pertunjukan dan Pemberdayaan Ekonomi Rakyat

JAENI

Jurusan Seni Tari, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung, Indonesia
E-mail : jentheaterwot@yahoo.com/jaeni@stsi-bdg.co.id

Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengupayakan revitalisasi peran dari seni pertunjukan ditengah-tengah masyarakat dan memberdayakan para pelaku seni pertunjukan drama Cirebon. Dalam penelitian ini diharapkan adanya model, dan juga dari kedua kajian tersebut dalam kemasan kontemporer yang dapat memberdayakan seni pertunjukan local sekarang ini. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis dan paradigm qualitative. Untuk mendapatkan model kajian dan kemasan teater tersebut, focus pencarian data di arahkan pada materi pertunjukan, unsur-unsur pada pertunjukan, dan struktur pada pertunjukan dan nilai-nilai pertunjukan masih menjadi hal yang dimengerti oleh masyarakat kekinian. Setelah melewati serangkaian kajian-kajian tersebut, maka akan dilakukan kemasan teater, terutama terhadap durasi, tambahan dan pengurangan pada bahan pertunjukan, aktualisasi pada unsure-unsur pertunjukan tidak ada perubahan baik di dalam struktur maupun nilai-nilai yang ada dan masih disubyekkan pada masyarakat. Hasil dari penelitian ini adalah bentuk kajian dan kemasan pendramaan Cirebon. Bentuk dari kajian serta kemasan pendramaan Cirebon diterima untuk dapat menginspirasi seni pertunjukan rakyat di Indonesia, bagi komunitas seni pertunjukan dapat menghidupkan dan mendukung para pendukungnya.

The Model of Studies and Packaging Theatrical Cirebon in the Efforts of Revitalization in Performing Arts and the Empowerment of Society Economy

This study aims to revitalize the role of performing arts in the midst of their people and empower actors performing arts theater Cirebon. For this research it intends to get a model, both studies as well as in contemporary packaging that can empower local performing arts community needs in his day. The method used in this research using phenomenological approaches and qualitative paradigms. To get the model studies and packaging theatricals, data search focus is directed on material performance, elements of the show, and the structure of the show, and the values and performances are still to be understood today's society. After going through a series of studies will be conducted packaging theatricals, especially against the compaction duration, the addition and reduction of material performance, the actualization of the elements of the show with no change in the structure and values that exist and are still subjected to by society. The results of this study is a model study and packaging theatricals Cirebon. Model studies and packaging generated theatrical Cirebon expected to inspire the folk performing arts theater in Indonesia, for the performing arts community continues to live and support his supporters.

Keywords: Model, performing art, empowerment, and revitalization

Teater rakyat Cirebon yang biasa dikenal oleh masyarakatnya dengan sebutan sandiwara, atau dulu dikenal dengan nama *masres*, bukanlah kategori pertunjukan tradisional. Namun demikian, ia merupakan bagian dari seni pertunjukan asli masyarakat Indonesia, yang menurut James Brandon (1993: 119) termasuk dalam kategori drama urban populer. Pada sisi lain, teater rakyat sandiwara Cirebon memiliki ciri-ciri sebagai teater tradisional yang belum tentu sesuai dengan kebutuhan atau selera masyarakat dewasa ini. Pada sisi inilah dibutuhkan kembali upaya-upaya terhadap teater rakyat sandiwara Cirebon agar tetap menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan selera atas perubahan kehidupan masyarakat lingkungannya.

Karena perubahan zaman dan banyaknya serbuan budaya lewat kemajuan teknologi termasuk media-media komunikasi massa saat ini menyebabkan seni pertunjukan rakyat kurang diminati. Teater rakyat sandiwara Cirebon yang sempat mengalami masa keemasan (1970 – 1980an) secara gradual menuju kepunahan. Kondisi itu diakibatkan oleh beralihnya selera masyarakat pada hiburan-hiburan instan yang ada di televisi atau musik dangdut (organ tunggal) yang kini marak sebagai hiburan rakyat. Hal lain yang menyebabkan tergerusnya seni pertunjukan teater rakyat tersebut adalah kemampuan para pelaku sandiwara yang tidak tumbuh untuk menyajikan seni pertunjukannya dengan kemasan kontemporer agar bisa mengimbangi perubahan selera masyarakat dewasa ini.

Banyak dari kelompok seni pertunjukan rakyat berkeinginan agar apa yang mereka miliki tetap eksis dan bertahan di era masyarakat yang tengah berubah selera seperti saat sekarang. Hal demikian sangat dibutuhkan upaya-upaya agar seni pertunjukan rakyat tetap eksis di tengah masyarakatnya, salah satunya melalui penciptaan model kemasan dalam produksi seni dan dilanjutkan melalui upaya kerjasama dengan televisi lokal.

Mengingat hal itu, dipandang penting adanya upaya revitalisasi terhadap seni pertunjukan teater rakyat tersebut sebagai sesuatu yang mendesak. Revitalisasi diupayakan untuk menemukan model kajian dan kemasan sandiwara Cirebon, sekaligus sebagai upaya pemberdayaan ekonomi masyarakat pendukung seni terkait. Upaya ini dimaksudkan

untuk menjawab tantangan seni pertunjukan teater rakyat di tengah arus perubahan zaman agar seni tetap hidup dan menghidupi masyarakatnya. Hal demikian dibutuhkan bentuk kerjasama kelompok sandiwara dengan media televisi lokal, di samping perlu adanya strategi manajerial dan peningkatan kreativitas.

Seni pertunjukan teater rakyat sandiwara Cirebon sebagai salah satu kekayaan seni yang dapat memberikan identitas budaya masyarakatnya perlu direvitalisasi. Ini seiring dengan munculnya era masyarakat informasi yang secara tidak langsung memarjinalkan media seni kerakyatan atau bahkan bisa memunahkan media seni tradisi yang dimiliki masyarakat. Era tersebut menjadi penanda dalam kehidupan media, yakni menyatunya berbagai media (*media convergence*) termasuk di dalamnya media seni pertunjukan (Rose and Straubhaar, 2000). Jika upaya revitalisasi seni pertunjukan rakyat tidak segera dilakukan, maka bisa jadi berimbas pada kepunahan kehidupan seni pertunjukan rakyat seperti seni pertunjukan sandiwara Cirebon yang juga merupakan media budaya masyarakat lingkungannya.

Konvergensi media di era informasi ini memaksa seni-seni pertunjukan rakyat agar diformulasikan sedemikian rupa agar dapat bertemu dalam satu media, di antaranya televisi atau internet yang saat ini telah menjadi kebutuhan masyarakat Indonesia secara umum. Hadirnya era masyarakat informasi ini menjadikan seni pertunjukan teater rakyat dihadapkan pada perubahan selera tontonan masyarakat, termasuk di dalamnya penghargaan atas waktu. Untuk hal itu, mengingat pertumbuhan media-media baru, salah satunya media televisi yang yang kini tumbuh pada area lokal bisa menjadi bagian penting dari orientasi seni pertunjukan teater rakyat sandiwara Cirebon.

Televisi lokal yang sekarang tumbuh dan berkembang di daerah-daerah dapat menjadi mitra agar seni pertunjukan teater rakyat tetap bisa dinikmati oleh masyarakatnya. Sekalipun kita tahu bahwa media televisi sekarang berorientasi pada pasar hiburan, namun bagaimana hiburan yang dihasilkan oleh seni pertunjukan rakyat yang memasuki wilayah media televisi diupayakan menjadi hiburan yang memiliki makna dan nilai.

Kehadiran media televisi lokal bagi seniman sandiwara Cirebon menjadi salah satu orientasi mereka untuk dapat terlibat di dalamnya. Sandiwara Cirebon dapat menjadi salah satu materi program televisi lokal Cirebon sebagai bagian dari peran media dalam pelestarian dan pemberdayaan masyarakat seni pertunjukan. Akan tetapi, untuk dapat memasuki media televisi lokal atau menjadi bagian dari materi program acara televisi tersebut butuh kerja keras para seniman teater rakyat, terutama dalam manajerial dan strategi kemasan yang disesuaikan dengan kebutuhan tontonan masyarakat zaman sekarang.

Jika *ketoprak* atau *ludruk* yang pernah ada di layar cukup menunjukkan kesinambungan dunia epik wayang (Brandon, 1993: 129), maka teater rakyat sandiwara Cirebon memiliki kesinambungan dunia epik religius yang mengambil narasi besar babad Cirebon. Sekalipun nama sandiwara Cirebon tidak sepopuler *ketoprak* atau *ludruk* dan volume pementasannya sangat rendah, namun masih eksis di tengah-tengah masyarakatnya. Penampilannya yang memunculkan tokoh-tokoh kultural dan agamis, sesungguhnya dapat menuntun masyarakat kepada kesadaran pengetahuan lokal dan menjadi penyeimbang kosmos dalam kehidupan masyarakat dewasa ini (Jaeni, 2007).

Penelitian ini memakai paradigma kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dengan paradigma ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks tentang sandiwara Cirebon, meneliti kata-kata atau dialog-dialog dalam pertunjukan, dan melaporkan secara rinci setiap pandangan informan. Dengan kalimat lain, sebagaimana Creswell (1998: 15) menyatakan bahwa penelitian dengan paradigma kualitatif merupakan studi pada situasi yang alami. Situasi yang dimaksud adalah peristiwa pertunjukan sandiwara, dari mulai proses perwujudannya, unsur-unsur yang membentuknya, dan pertunjukan itu sendiri sebagai sebuah hasil akhir yang memuat nilai-nilai budaya masyarakatnya.

Sumber data penelitian meliputi seniman sebagai narasumber, peristiwa pertunjukan sandiwara, tempat peristiwa, dan beberapa dokumen tentang sandiwara itu sendiri. Data-data tersebut selanjutnya akan diolah untuk kepentingan kajian seni pertunjukan sandiwara Cirebon. Sementara untuk kepentingan model kemasan, peneliti hanya fokus

terhadap unsur-unsur pertunjukan meliputi tarian, musik, tata rupa dan lakon.

Dalam kerja pemodelan kajian dan kemasan sandiwara Cirebon dilakukan setelah serangkaian pengumpulan data, analisis data, dan pengabsahan data dilakukan hingga mendapatkan konsep-konsep model (kajian dan kemasan). Inti kerja pemodelan dalam penelitian ini diawali dengan menguji model kajian pertunjukan sandiwara terkait dengan materi-materi pertunjukan, unsur-unsur pertunjukan, dan struktur pertunjukan, serta nilai-nilai pertunjukan yang masih dan harus dipahami masyarakatnya. Selanjutnya dilakukan kerja kemasan terhadap pertunjukan sandiwara tersebut yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Kemasan dilakukan terutama terhadap pemadatan durasi, aspek visualisasi (artistik), aktualisasi unsur-unsur pertunjukan seperti tarian, musik, dan lakon (teater). Keseluruhan kerja pemodelan dilakukan dengan mengadakan workshop kreativitas, manajerial dan kemasan yang dilanjutkan dengan memproduksi suatu model pertunjukan sandiwara Cirebon sesuai kebutuhan masyarakat dengan tidak menghilangkan nilai-nilai kultural.

UNSUR-UNSUR SANDIWARA CIREBON DAN MODEL KAJIAN

Tontonan gede, demikian orang Cirebon menyebut sandiwara, karena jenis pertunjukan ini didukung oleh banyak personil, meliputi kru panggung, *panjak/nayaga* dan *sinden*, pemain (wayang sandiwara), sutradara (pengatur lakon) dan teknisi. Keseluruhan personil yang terlibat dalam satu kali pertunjukan, sekurang-kurangnya 25 orang. Di samping sisi personil, yang lebih penting dalam konteks ini adalah unsur-unsur seni pewujud pertunjukan sandiwara sebagai *tontonan gede*, yang meliputi; tari, musik, rupa, dan lakon. Keempat unsur inilah yang menjadi pewujud dan pembentuk identitas seni pertunjukan sandiwara Cirebon.

Unsur Tari

Unsur tari, dalam setiap pertunjukan akan memiliki gerak-gerak pokok paling tidak terdiri dari 5 sampai 6 macam gerak. Dalam karakter satria misalnya, terdapat *keupat*, *tindak tilu*, *jangkung ilo*, *laras konda*, *gedut*, dan *mincid*. Dalam karakter gagah beberapa gerak pokok muncul seperti *gedig*, *jangkung ilo*, *laras konda*, *gedut*, *mincid*, dan

irah-irahan. Melihat adanya gerak-gerak tersebut, ada perbedaan yang mencolok antara koreografi yang dibawakan dalam sandiwara Cirebon dengan sandiwara Sunda, yang sama-sama berada dalam wilayah Jawa Barat, adalah perbedaan gaya menari. Perbedaan ini terletak pada gaya menari secara individual yang dipengaruhi oleh gaya topeng Cirebon yang khas.

Di samping gaya topeng yang menyelimuti unsur tari dalam pertunjukan sandiwara juga kehadiran dangdut telah memberikan nuansa baru dalam pertunjukan sandiwara terutama dari sisi gerak. Gerak-gerak tari dangdut seperti tak membebani para pelaku sandiwara untuk menyatakan diri sebagai kesenian yang tidak ketinggalan zaman. Gerak-gerak dangdut yang sifatnya ritmik, mudah dicerna, sangat komunikatif, dan sangat menghibur, mereka adopsi sebagai bagian dari kerja kreatif dalam seni pertunjukan sandiwara Cirebon. Gerak-gerak ini amat sederhana, dimana unsur ritmik terdapat pada pola kaki (*mincid salancar* dalam istilah tradisi) yang secara komposisi dibuat dengan rapih.

Dilihat dari jenis tarinya, dalam pertunjukan sandiwara Cirebon didominasi oleh jenis tari putra, baik dibawakan dengan bentuk tunggal maupun berpasangan. Jenis tarian ini mengacu pada konsep akting babad sehingga gaya tarian yang diambil adalah wayang, *keurseus*, *nyub* dan dalam adegan tertentu terdapat gaya tari *jaipongan*, tari rakyat, dan pencak silat, yang dipadukan dengan nuansa karate, dan kungfu. Bagian tarian itu diletakan sebagai penonjolan penokohan dalam lakon pertunjukan yang diekspresikan dengan tarian dan disesuaikan dengan karakter tokoh peran. Selain pembentuk karakter dalam penokohan, tarian-tarian tersebut difungsikan sebagai representasi konflik atau perang dan penghibur dalam adegan *bodoran* atau *goro-goro*.

Karakter gerak tari yang dibawakan oleh tokoh-tokoh dalam pertunjukan sandiwara tidak lepas dari ciri-ciri tarian tradisi, terutama wayang, *nyub* dan *keurseus* serta tari rakyat seperti pencak silat, ketuk tilu dan jaipongan. Terdapat beberapa karakter gerak tokoh dalam pertunjukan lakon sandiwara, di antaranya karakter *gagah ponggawa* dan karakter *nyatria*. Pada karakter tokoh *gagah ponggawa* memiliki susunan gerak yang meliputi;

Gedig, Capangan, Laras, Laras konda, Mincid di tempat, Gedig, Jangkung ilo, Mincid langakahan, Trisi dalam gerak *ngapung* dengan soder buka tutup dibentang. Sedangkan dalam karakter tokoh *nyatria* memiliki beberapa ragam gerak, meliputi; *Keupat, Laras cindek, Mincid, Laras pocapa kiri dan kanan, Tindak tilu, Laras, Laras konda, Mincid di tempat, Laras, Jangkung ilo, Laras, Gedut, Mincid, cindek, Gedig*.

Ragam gerak lain dalam lakon pertunjukan sandiwara sebagai perilaku tokoh peran, yang menjadi ciri dalam teknik muncul para tokoh diistilahkan sebagai gerak tari *maseban* (penghormatan awal tokoh). Ragam gerak *maseban* akan meliputi; *cindek pocapa sembahan* langsung duduk - duduk, *riyeg kanan* dan *kiri* sambil berdiri sembah *cindek, gedig* (kemudian disusul tokoh lainnya yang diawali dengan gerak yang sama tapi dengan gaya masing-masing). Perbedaan antara gerak-gerak *maseban* tokoh-tokoh dalam lakon sandiwara hanya dalam *gedig* terakhir, dimana ada yang diakhiri dengan *keupat* dan ada yang dengan gerak *mincid*. Bahkan dalam adegan *goro-goro* yang diwakili oleh para *bodor*; gerak-gerak tari dibawakan dengan gaya komedi, dimana gerak tari lebih sleptik seperti orang tertusuk dampal kakinya.

Gerak-gerak tari dalam sandiwara pada prinsipnya bukan saja gerak sebagai sebuah tarian, namun gerak itu memberikan tanda ekspresifitas. Gerak ekspresif, secara sederhana dapat diartikan sebagai gerak-gerak yang mengungkapkan ekspresi-ekspresi tertentu yang diadaptasi dari gerak sehari-hari untuk mendukung karakter peran atau penokohan dalam sandiwara. Sedangkan gerak-gerak sebagai sebuah tarian merupakan upaya pelaku seni untuk mengungkapkan keindahan melalui proses pembentukan estetika.

Unsur Musik

Unsur musik, merupakan unsur yang paling mendominasi dalam seni pertunjukan rakyat Cirebon. Musikalitas dalam seni pertunjukan rakyat Cirebon menjadi ciri yang khas, tidak terkecuali dalam bentuk pertunjukan teater rakyat. Pertunjukan teater rakyat tidak sekadar mengandalkan tuturan kata-kata (dialog) dalam menyampaikan cerita/lakon, namun merupakan perpaduan beberapa unsur-unsur seni lain seperti unsur gerak/tari dan musik yang menjadi unsur pengikat. Kedua unsur

itu pada akhirnya menjadi satu kesatuan yang utuh, sebagai identitas khas pertunjukan teater rakyat *sandiwara* Cirebon.

Beberapa aspek-aspek musik yang terdapat dalam *sandiwara* Cirebon, meliputi: *Pertama*, aspek Instrumen merupakan seperangkat gamelan laras pelog atau laras salendro (di Cirebon disebut laras *prawa*), yang terdiri atas: Bonang, Rincik, Panerus, Gambang, Jenglong, Goong, Kebluk, Kendang, Suling (bangsing), Pesinden, dan satu atau dua buah keyboard. *Kedua*, struktur musikal, dimana musik dalam sandiwara difungsikan sebagai penanda permulaan hingga berakhirnya pertunjukan; sebagai media ungkap cerita/lakon; sebagai ilustrasi dari suasana-suasana adegan tertentu; serta sebagai iringan tari dan aksentuasi atau penegas dari gerak-gerak ekspresif; maka struktur yang dibangun terutama kaitannya dengan fungsi iringan tari, dan fungsi pengungkap cerita, memiliki ketergantungan terhadap struktur lakon yang dibawakan.

Namun demikian, struktur dasar yang disajikan pada aspek musikal biasanya terdiri atas; 1) Penyajian gending pembuka, yang lazim disebut dengan istilah *gending talu*; 2) Penyajian gending pengiring tari pembuka, yang biasanya tidak terkait dengan cerita yang akan dibawakan; 3) Penyajian gending-gending pengiring adegan dari cerita yang dibawakan, meliputi: gending iringan tari tokoh-tokoh yang diceritakan, gending-gending ilustrasi, dan nyanyian-nyanyian pengganti dialog, sesuai dengan struktur pengadegan yang dibawakan; dan 4) Gending penutup.

Pertunjukan sandiwara biasa dilakukan (secara konvensional) berdurasi 6 hingga 7 jam. Dengan durasi sepanjang itu, akan berpengaruh terhadap struktur musikal yang disajikan. Misalnya, *gending talu*, karena fungsinya sebagai pembuka pertunjukan dengan tujuan untuk menghimpun para penonton, durasi *gending talu* sekitar 40 menit sampai dengan 60 menit (satu jam). Begitu pula pada penyajian-penyajian materi lainnya. Dengan kata lain, struktur musikal yang disajikan *sesungguhnya bersifat elastis*.

Pada unsur musik terdapat dua bentuk; *pertama*, bentuk musik yang berfungsi sebagai media ungkap cerita, artinya sebagai pengganti dialog; dan *kedua*, bentuk musik yang berfungsi sebagai

penyerta/iringan. Bentuk musik yang berfungsi sebagai pengganti dialog biasanya berupa sebuah nyanyian, baik nyanyian yang dibawakan langsung oleh pemeran yang mengungkapkan dialog yang dimaksud, maupun yang diungkapkan oleh pesinden. Nyanyian yang dimaksud dapat sebagai ilustrasi atau penegas dari dialog yang dimaksud. Selain itu terdapat pula ilustrasi-ilustrasi musik yang berfungsi untuk mempertegas suasana-suasana adegan tertentu, misalnya suasana tegang, suasana sedih, suasana horor, dan lain sebagainya. Di samping bentuk-bentuk musik yang berkaitan langsung dengan kepentingan cerita, kehadiran musik berfungsi pula sebagai penanda awal dan akhir pertunjukan. Dengan demikian, dalam teater rakyat *sandiwara* Cirebon, kehadiran musik memiliki beberapa fungsi, di antaranya: 1) Sebagai penanda permulaan dan berakhirnya pertunjukan; 2) Sebagai media ungkap cerita/lakon; 3) Sebagai ilustrasi suasana-suasana adegan tertentu; dan 4) Sebagai iringan tari dan aksentuasi atau penegas dari gerak-gerak ekspresif.

Selain struktur musikal dan aspek-aspek musikal yang telah diuraikan, dalam pertunjukan sandiwara Cirebon memiliki garap musikal yang menggunakan perangkat gamelan. Secara tidak langsung garap musikal yang disajikan adalah gending-gending atau lagu-lagu gamelan, yang biasa dibawakan pada perangkat *tayub Cirebon*, dan perangkat *Wayang Kulit Cirebon*, serta lagu-lagu atau nyanyian-nyanyian populer, baik yang diadaptasi dari lagu-lagu Sunda, maupun yang diadaptasi dari lagu-lagu pop dangdut. Berikut adalah garap musikal yang terdapat pada pertunjukan sandiwara Cirebon.

- a) *Gending Talu* yang biasa disajikan adalah gending *jipang walik*, atau gending *bayeman*. Saat ini yang lebih sering digunakan adalah gending *bayeman*. Sebagai gending *tal* yang berfungsi untuk menghimpun penonton, aspek kreativitas dalam hal ini muncul sebagai suatu daya tarik. Selain dengan menggarap dinamika gending (cepat lambat tempo dan keras lirihnya volume), serta garap tingkatan irama, biasanya mereka menyajikan pula gaya-gaya tabuhan kendang *jaipongan*.
- b) *Gending Pengiring Tari*, baik tari pembuka maupun gerak tari tokoh-tokoh pemeran cerita, biasanya disesuaikan dengan karakter dari tarian

yang dibawakan. Karakter tari gagah biasanya menggunakan gending *blendrong*, *waled*, atau *jipang walik*. Sedangkan karakter *lungguh* biasanya menggunakan gending *barlen*.

- c) *Iringan Pengungkap Cerita dan Ilustrasi*. Pada perkembangannya saat ini, gending pengungkap cerita, terutama yang dibawakan melalui nyanyian, lebih didominasi oleh garap lagu-lagu dangdut Khas Cirebon. Misalnya, ketika adegan yang menggambarkan kerinduan seseorang, adegan tersebut dibawakan melalui nyanyian lagu *Rindu Setengah Mati*, yang diiringi garap musik dangdut, dengan iringan *keyboard*. Tetapi yang berkaitan dengan ilustrasi dari suasana-suasana tertentu, biasanya masih menggunakan garap gamelan.
- d) *Gending Penutup*, biasanya menggunakan gending-gending yang disajikan pada *gending talu*, hanya saja dalam tempo dan irama cepat.

Unsur Rupa

Unsur rupa merupakan salah satu unsur pewujud pertunjukan sandiwara Cirebon terlihat sangat dominan mewarnai setiap pertunjukan. Dalam beberapa pertunjukan terdapat kecenderungan yang hampir serupa, yakni pewarnaan yang sangat kuat. Sebelum pertunjukan dimulai, penonton sudah bisa melihat panggung yang dipenuhi oleh gambar, baik yang bersifat dekoratif maupun yang menegaskan tentang waktu dan tempat.

Pada bagian awal, yakni sebelum cerita dimulai, lampu-lampu panggung dinyalakan untuk menerangi dan memberikan nuansa ruang bagi tari-tarian dan nyanyian. Lampu-lampu tersebut bahkan tidak hanya sekedar menerangi area permainan semata, di beberapa bagian tertentu juga dimanfaatkan sebagai bagian yang ikut menentukan irama nyanyian dan tarian melalui perubahan warna. Para penari dan penyanyi menggunakan kostum sesuai dengan perannya masing-masing. Warna-warni kostum dan cahaya tersebut masih diberi imbuhan yang memberi penekanan pada cerita, seperti potongan peristiwa yang mencekam (*gimmick*). Lampu-lampu atau *stage-effects*, seperti percikan cahaya ditampilkan agar menarik perhatian penonton atau pengunjung.

Dominasi tersebut tentu saja tidak berdiri sendiri seperti layaknya sebuah lukisan. Ketika cerita

dipaparkan, layar-layar bergambar yang menjadi latar belakang permainan pun ikut memberikan gambaran tentang latar belakang tempat peristiwa yang sedang berlangsung. Layar-layar tersebut berubah-ubah berdasarkan kepentingan *setting* (latar belakang tempat kejadian). Beberapa *scenery* (layar bergambar) yang tampak, menunjukkan situasi seperti hutan, perkampungan, interior salah satu rumah penduduk, taman keraton, keraton, pantai. Beberapa layar menunjukkan tempat yang berbeda ditampilkan berdasarkan kebutuhan cerita yang menggambarkan suasana di luar kerajaan dan di dalam kerajaan. Beberapa di antaranya dibuat berdimensi, seperti pohon-pohon atau batu-batu yang dipotong atau dihilangkan bagian yang di luarnya. Gambar-gambar tersebut di bingkai oleh *plisir* dan *sebeng* (*borders* dan *wings* istilah yang digunakan pada pertunjukan teater Barat atau di zaman Elizabeth, dalam Parker & Smith, 1979).

Plisir, di tempatkan pada bagian atas, selain digunakan untuk membingkai gambar juga untuk menutupi lampu-lampu yang dipasang di bagian atas. Pada sandiwara Cirebon, *plisir* dibuat dari kain yang digambar serupa kain dengan lipatan-lipatan. Sedangkan *sebeng* berada di bagian sisi, selain digunakan sebagai bingkai juga untuk memberi batas ruang permainan. Pada sandiwara Cirebon, *sebeng* dibuat dari tripleks dengan gambar dekoratif.



Foto. 1. Panggung pertunjukan sandiwara Cirebon. (Foto koleksi penulis).

Pada bagian interior ditampilkan perabotan berdasarkan tempat peristiwa berlangsung, seperti kursi-kursi kerajaan, kursi atau perabotan rumah penduduk. Perabotan tersebut dibuat berbeda dengan apa yang kita lihat secara realitas, karena semua perabotan tersebut diberi warna atau gambar yang disesuaikan dengan tempat atau settingnya.

Bagian-bagian artistik/unsur rupa dapat dinyatakan sebagai bagian pendukung visual yang menjelaskan waktu/tempat, atmosfer, serta karakter masing-masing peran berdasarkan rias dan kostum. Panggung sandiwara Cirebon dilengkapi oleh 7 buah layar bergambar (*scenery*). Di sisi kiri kanan ditempatkan 5 buah *sebeng* yang terbuat dari bahan tripleks bergambar. Pada bagian atas dilengkapi dengan *plisir* yang dulu memakai kain juga terbuat dari tripleks bergambar dengan jumlah yang sama dengan *sebeng* (5 buah). Border tersebut digambar menyerupai kain dengan lekukan dan digambar dengan tehnik pencahayaan, sehingga seakan-akan memiliki dimensi. Di salah satu sisi panggung ditempatkan sebuah tangga yang disesuaikan dengan tempat rias atau ruang tunggu pemain. Panggung bagian depan di bingkai oleh gambar yang juga diberi kesan berdimensi, juga terbuat dari tripleks. Di depan bingkai Proscenium tersebut ditempatkan panggung untuk pemusik dengan ketinggian yang berbeda dengan panggung utama (sekitar 50 cm) dan panggung utama (sekitar 120 cm.), dengan begitu, apabila pemusik duduk ditempatnya, maka ujung kepala pemusik sejajar dengan panggung utama.

Unsur rupa atau artistik yang menjadi bagian pertunjukan sandiwara Cirebon dapat di klasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Panggung dengan elemen estetik (gambar-gambar dekoratif).
- 2) Perlengkapan panggung yang terdiri dari: a) layar bergambar (*scenery*); b) *plisir* (*borders*); c) *sebeng* (*wings*); dan d) perabotan.
- 3) Panggung pemusik/gamelan.
- 4) Lampu panggung dan *stage effects*.
- 5) *Hand-property* (pedang, keris, dan lain-lain).
- 6) Tata Rias dan Kostum.

Unsur Lakon

Unsur lakon, diartikan sebagai cerita yang dipertunjukkan oleh teater rakyat sandiwara Cirebon. Dalam sandiwara Cirebon, lakon atau cerita disajikan sebagai unsur utama dalam pertunjukan, tidak ada lakon berarti tidak ada pertunjukan sandiwara. Lakon sandiwara Cirebon erat kaitannya dengan perkembangan bentuk teater rakyat atau sandiwara Cirebon itu sendiri di tengah-tengah masyarakat lingkungannya. Dengan mengkaji dan menelusuri pertunjukan lakon-lakon sandiwara Cirebon berarti secara historis mengkaji pula perjalanan bentuk teater rakyat Cirebon tersebut.

Lakon-lakon sandiwara Cirebon tidak terbatas jumlahnya, namun di sisi lain hanya beberapa saja yang bisa dicatat. Hal ini berkaitan dengan kelisanan yang sudah mentradisi pada masyarakat daerah Cirebon, khususnya dalam proses pewarisan dan cara belajar menghapalkan lakon-lakon sandiwara. Lakon dalam sandiwara Cirebon banyak diambil dari cerita babad *Cerbon*. Beberapa judul lakon yang merujuk pada babad Cirebon dan sempat diingat oleh para pelakunya meliputi: *Sang Prabu Siliwangi Melamar Nyi Subang Kranjang*; *Hilangnya Pusaka Jubah Tambal Sewu*; *Pangeran Walangsung Mang mencari Guru Islam Sejati*; *Asal Mula Golok Cabang*; *Selendang Sewidak Depa*; *Membangun Kuta Kosad*; *Grebek Muludan*; *Babad Ujung Muara Tua*; *Bendungan Celancang*; *Pawongan Trusmi*; *Raden Johar Gelar Adipati Waringin*; *Raden Selang Kuning*; *Raden Danurwenda*; *Raden Tarulintang*; *Elang Sutajaya Kemit*; *Ki Gentong Lanang*; *Kebo Dungkul*; *Suryarasa Suryajati*; *Sayembara Nyi Mas Gandasari*; *Sayembara Nyi Mas Pandan sari*; *Sayembara Nyi Mas Junti*; *Korban Pawongan*; *Gondang Kali Si Pacar*; *Pangeran Bergola*; *Syarif Durakhman Jadi Wali*; *Asal Mula Jabang Bayi*, *Sutajaya Emas*; *Babad Trusmi*; *Raja Galuh*; dan *Babad Alas Kertagiri* (Wawancara dengan Umar Karsiyana, Cirebon, 12 Juni 2010).

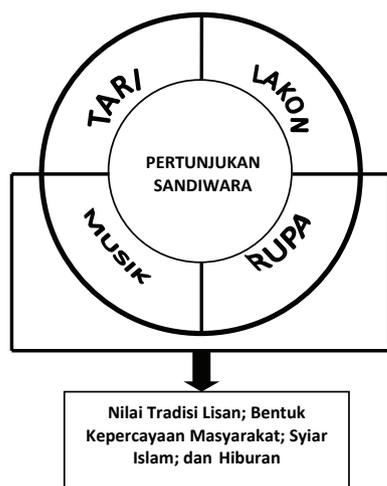
Judul-judul lakon pertunjukan sandiwara tersebut merupakan satu catatan yang terekam oleh beberapa seniman sandiwara Cirebon yang bersumberkan dari babad Cirebon. Sebagai *oasis* atau *outlet* lakon pertunjukan sandiwara, babad Cirebon merupakan sandaran utama seniman sandiwara untuk menggali potensi-potensi lakon bagi kepentingan pertunjukannya. Dengan tidak meninggalkan tema besar yang diambil dari babad Cirebon, seniman sandiwara lewat sebuah improvisasi dialognya menawarkan aktualisasi-aktualisasi keadaan yang ada dalam masyarakat bersangkutan. Lewat lakon-lakon dari babad Cirebon, para seniman sandiwara pun mencoba menggali kemungkinan-kemungkinan lakon sebagai pembelajaran akan sejarah Cirebon. Hasilnya ada beberapa lakon yang dianggap monumental oleh kelompok-kelompok sandiwara Cirebon, misalnya pada lakon *Nyi Mas Gandasari*, *Selendang Sewidak Depa* dan lakon *Walangsung Mang mencari Guru Islam Sejati*.

Dalam sebuah pertunjukan lakon sandiwara terdapat makna simbol budaya masyarakat yang

mengisyaratkan adanya sebuah nilai tradisi lisan yang sangat kental. Dari pertunjukan lakon itu didapatkan bentuk kepercayaan masyarakat yang ditujukan kepada para leluhur mereka. Nilai lain dari pertunjukan lakon sandiwara Cirebon tersebut adalah sebagai media syiar Islam, di samping sebagai bentuk hiburan.

Dari uraian unsur-unsur pewujud seni pertunjukan sandiwara Cirebon, kiranya dapat ditarik suatu model dalam membangun bentuk kajian seni pertunjukan. Model kajian ini lebih diarahkan pada unsur-unsur yang membentuk suatu pertunjukan sandiwara.

Diagram 1. Model Kajian Seni Pertunjukan Teater Rakyat



KONSEP DAN MODEL KEMASAN

Mengemas seni pertunjukan rakyat bukan suatu pekerjaan mudah seperti mengemas kreasi-kreasi seni pertunjukan modern. Beberapa kendala terkait dengan sebuah *pakem* yang sudah 'menahun' sebagai bentuk kepercayaan para senimannya tentang etika penyajian unsur-unsur yang menurut mereka sudah baku. Akan tetapi, lewat sebuah pertemuan, workshop dan kerja pengemasan yang secara bersama-sama dilakukan antara peneliti dan para seniman, kendala itu dapat diminimalisir.

Melalui pertemuan yang rutin dan workshop serta bersama-sama membentuk suatu sajian, didapatkan beberapa konsep kemasan unsur-unsur yang menunjang terwujudnya suatu pertunjukan teater rakyat sandiwara Cirebon, secara kontemporer. Beberapa konsep kemasan meliputi; kemasan tari, kemasan musik, kemasan rupa, dan kemasan lakon. Oleh karena kemasan ini ditujukan untuk

memadatkan pertunjukan, maka unsur waktu menjadi sangat penting untuk disiasati.

1. Konsep Kemasan Tari

Selain memotong tarian peneliti berupaya untuk memberi variasi dan penekanan-penekanan gerak berdasarkan dari gaya-gaya menari para pemain sandiwara. Misalnya dalam gerak tari para ponggawa, dalam ponggawa 1 gerak-gerak tari dipotong menjadi gerak angkat kaki *tajong*, *adeg-adeg capang*, *mincid* di tempat *obah tak-tak*, *capang tajong*, *pakbang* dan *gedig*. Pada gerak tari tersebut menekankan bobot gerak terutama dalam *obah tak-tak* supaya *tak-tak* (pundak) lebih kelihatan. *Obah tak-tak* ini menjadi ciri gaya penari ponggawa, di samping *gedig* untuk keluar panggung. Gerak itu disusul oleh munculnya ponggawa 2. Gerak-gerak tari ponggawa 2, meliputi; *irah-irahan* (membelakangi), *mincid*, *adeg-adeg capang*, *gedut* dobelan kanan-kiri, *cindek-dobelan mundur*, dan *mincid*. Dalam gerak tari ponggawa 2, terutama dalam *gedut* lebih menjelaskan bahwa *gedut* sebaiknya jangan dihilangkan sebagai ciri yang semula hanya olah tangan tapi lebih pada tekanan kaki dan *riyeg*. Kemudian dalam *mincid* terakhir diarahkan ke *irah-irahan* dengan menggunakan dua tangan ke atas.

Satu peran lagi adalah bodor yang banyak melakukan gerak tari dalam sesi goro-goro. Gerak-gerak yang dibawakannya adalah masih tetap berpola dari gerak-gerak pokok yang ada seperti halnya gerak-gerak pokok yang ada dalam peran ponggawa di atas. Hanya ketika sudah bergerak, pemain membawakannya dengan gerak-gerak yang destruktif, gerak pokok dirusak untuk kepentingan komedi. Dari *adeg-adeg* saja misalnya, gerakan pantat bisa dibuat menjadi tak lazim; bisa ditarik ke atas, dimiringkan ke kiri atau kanan, sementara mimik komat-kamit, mata melotot, dan sebagainya.

Sementara gerak-gerak dari pola tari pasangan bermaterikan materi tari perang juga dikemas dalam susunan berikut; *tajong*, *pasang*, *nangkis*, *nahan*, *loncat*, dan *ngalaga*. Intinya dalam gerak pola peran ini, sadar akan improvisasinya yang harus saling mengisi, saling kontras. Kemudian diberi masukan *ngalaga*, yakni saat ada yang kalah, peran yang satu menari dengan gaya menantang melalui gerak *mincid sikap pasang* atau gerak *mincid irah-irahan* yang mempunyai makna 'ngalegeg'.

Konsep kemasan tari yang telah diuraikan sangat menarik ditampilkan dalam sebuah pertunjukan utuh sandiwara Cirebon. Konsep pengurangan waktu dalam tarian itu betul-betul tertanam di benak para pemain. Sebagai peneliti sadar bahwa saat latihan untuk mempersiapkan pertunjukan nanti metode yang disampaikan lebih pada pengurangan gerak dengan catatan tanpa mengurangi keahasannya. Ini terbukti saat mengapresiasi tiga pertunjukan (dalam tiga cerita) itu. Secara emosional mungkin bisa beranggapan bahwa koreografi yang dimunculkan kurang sesuai dengan apa yang telah dilatihkan sebelumnya. Koreografi yang muncul justru cukup menunjang akan kebutuhan cerita serta sesuai dengan peran dan karakter yang dibawakannya. Hal ini bisa dilihat dalam adegan IV dengan setting di hutan tatkala para pengawal masing-masing memperlihatkan karakteristiknya melalui tari gagah monggawa. Contoh lainnya dalam cerita yang ke dua saat adegan perang. Koreografi sangat efektif, atraktif dan ekspresif, dimana masing-masing pemain bisa menahan emosinya. Suasana berperang sangat terbangun melalui permainan irama gerak. Contoh selanjutnya dalam adegan I (*maseban*), saat ponggawa atau para pengawal berpamitan. Koreografi amat sederhana, hanya *capang sembah* dan *gedig*, secara bergantian terkadang saling mengisi dalam satu irama.

2. Konsep Kemasan Musik

Seiring dengan perkembangan zaman, bahwa durasi hiburan semalam suntuk yang biasa dilakukan para seniman mulai kurang diminati, maka munculah gagasan-gagasan untuk melakukan pemadatan, termasuk kepada aspek garap musik. Gagasan-gagasan yang peneliti tawarkan kepada mereka adalah bukan mengganti tatanan yang telah ada, melainkan mengolahnya kembali, sehingga esensi-esensi musikal yang telah mapan menjadi ciri dari

sandiwara Cirebon tetap dijaga. Konsepsi dasar pengemasan bidang musik yang peneliti tawarkan kepada mereka, diantaranya adalah memperpendek durasi penyajian, dengan cara mengurangi pengulangan-pengulangan, serta lebih memunculkan aspek-aspek musikalitas yang dinamis.

Adapun prosesnya diawali dengan memberikan alternatif garap *gending talu*. *Gending talu* yang biasanya disajikan dalam urutan irama *kering*, irama *dodoan*, irama *sigro mangso*, dan kembali kepada irama *kering*, dengan durasi kurang lebih satu jam, maka disarankan sajian *gending talu* agar disajikan dalam durasi kurang lebih tujuh menit. Selama tujuh menit, *gending talu* akan menyajikan irama *kering* dan irama *sigro mangso*, dan kembali kepada irama *kering*, dalam urutan tempo cepat, lambat, dan kembali kepada tempo cepat.

Secara musikal, peneliti juga member alternatif, dimana sajian-sajian musikal yang berulang kali, pengulangannya dikurangi, misalnya lagu-lagu yang biasanya diulang selama tiga kali atau dua kali menjadi satu kali. Di samping itu diberikan pula tawaran alternatif tentang hentakan-hentakan atau aksentuasi-aksentuasi pada setiap *gending* yang disajikan, serta pengolahan dinamikanya.

Melalui tawaran-tawaran alternatif garap musikalitas tersebut didapatkan kemasan musika yang cukup signifikan sebagai pertunjukan padat. Beberapa notasi dasar dapat dicatatkan melalui beberapa garapan *gending* dalam pertunjukan sandiwara Cirebon, seperti *Gending Bayeman*, *Gending Jipang Walik*, *Gending Barlen*, *Gending Blendrong*, dan *Gending Sampak*.

Berikut, adalah notasi dasar setiap *gending* yang dikemas.

a) *Gending Bayeman*, sebagai *gending talu*

Pangkat Bonang:	1	2	3-	0	3-	2	1	0	5	0	5	Ng				
		-----	1		-----	5		-----	1		-----	5				
	-----	-----	1		-----	-----	3-		-----	-----	1		-----	-----	2	
	-----	-----	1		-----	-----	2		-----	-----	4		-----	-----	2	
		-----	1		-----	3		-----	1		-----	5				

b) Gending Jipang Walik, sebagai gending tari

Pangkat Bonang: 1 3 1 2 2 4 5 1 3 2 3 4 Ng

|| ----- 2 | ----- 4 | ----- 5 | ----- 1 | Ng
 ----- 5 | ----- 1 | ----- 2 | ----- 3 | Ng
 ----- 2 | ----- 3 | ----- 2 | ----- 4 | Ng ||

c) Gending Barlen, sebagai gending tari atau ilustrasi

Pangkat Bonang: 4 3 1 2 2 4 2 3 2 4 5 1 Ng

|| ----- 3 | ----- 4 | ----- 3 | ----- 2 | Ng
 ----- 3 | ----- 4 | ----- 3 | ----- 1 | Ng |

d) Gending Blendrong, sebagai gending tari atau ilustrasi

Pangkat Bonang: 5 4 5 1 5 4 5 1 2 4 5 1 Ng

|| ----- 5 | ----- 1 | ----- 3 | ----- 2 | Ng
 ----- 5 | ----- 2 | ----- 3 | ----- 1 | Ng |

e) Gending Sampak, sebagai gending tari atau ilustrasi perang

Pangkat Bonang: 1 3 1 2 2 4 5 1 3 2 3 4 Ng

|| ----- 5 | ----- 1 | ----- 2 | ----- 3 | Ng
 ----- 1 | ----- 2 | ----- 3 | ----- 4 | Ng |

3. Konsep Kemasan Rupa

Unsur rupa panggung tidak terjadi perubahan merupakan konsep panggung permanen. Panggung menurut ukuran teater rakyat sudah cukup representatif dengan menggunakan gaya Elizabethan, yang bisa dibongkar-pasang. Beberapa hal yang menjadi perhatian dalam segi rupa ini ditujukan pada elemen kostum dan *make-up*. Kostum dibuat untuk beberapa pendukung sandiwara, baik *panjak* (nayaga) dan para pemain. Demikian halnya dengan *make-up* (tata rias) yang dikhususkan hanya untuk para pemain saja.

Terkait dengan rias dan busana para pelaku sandiwara mengenal pengelompokan peran yaitu

wayang abang dan *wayang putih* dan biasanya ada tambahan peran lain yaitu peran tua dan pelawak atau bodor. Pengelompokan tersebut berkaitan pula dengan rias dan busananya.

a) Wayang Abang, adalah sebutan bagi peran atau tokoh yang dimainkan dalam sandiwara sebagai peran antagonis jahat. Wayang abang terbagi dalam dua kelompok yaitu Raja sebagai pemimpin dan Anak buah (para ponggawa). Pembeda dari dua kelompok tersebut biasanya dari busana yang dipakai, raja atau pemimpin memakai pakaian lebih bagus. Adapun riasannya tergantung dari keahlian masing-masing. Riasan untuk wayang abang lebih memperkuat garis dan karakter jahat dengan membuat beberapa bagian wajah lebih kuat.



Foto 2. Model rias busana wayang abang. (Foto koleksi penulis).

b) Wayang Putih, adalah kelompok peran protagonis, tokoh baik dan biasanya menyandang gelar *seri* (tokoh yang digemari penonton). Pemilihan peran ini biasanya dipertimbangkan dari sikap, wajah, dan bentuk tubuh. Pengelompokannya sama dengan wayang abang yaitu raja dan prajurit.



Foto 3. Model rias busana wayang putih. (Foto koleksi penulis).

c) Tokoh Tua, adalah peran dengan karakter tua, biasanya sebagai sunan, resi, penasihat dan lain-lainnya. Riasannya biasanya dengan memutihkan rambut, alis, kumis, janggut lengkap dengan kerut-kerut dan pakaian mereka biasanya serba putih.

d) Pelawak adalah peran yang dapat dikelompokan dalam wayang abang maupun wayang putih. Tokoh pelawak mempunyai riasan yang unik. Biasanya mereka memakai kumis dengan bentuk unik, alis mata yang dibuat naik, atau turun. Peran ini sangat penting sebagai selingan dan lawakannya sangat digemari penonton. Lawakannya diungkapkan dengan kelenturan tubuh, suara peran yang kadang-



Foto 4. Model rias busana pelawak (bodor). (Foto koleksi penulis).

kadang distorsi, maupun pembengkokan logika kata-kata (dialog).

4. Konsep Kemasan Lakon Pertunjukan

Dalam kemasan lakon pertunjukan diupayakan tetap memakai lakon-lakon lokal (babad Cirebon). Konsep ini tetap merujuk pada pemadatan durasi yang dalam pertunjukan biasa hingga mencapai 8 *bedrip* (babak) namun disederhanakan menjadi 4 *bedrip*. Dengan hanya 4 *bedrip* durasi pertunjukan menjadi bisa nikmati tanpa kelelahan, namun tetap dalam struktur dan alur cerita yang jelas dan tidak menghilangkan nilai-nilai kelokalan.

Konsep kemasan pertunjukan didokumentasikan sekaligus menjadi bagian dari produksi kelompok sandiwara dalam bentuk TV play yang bisa digunakan untuk keperluan program televisi lokal. Konsep kemasan ini juga dapat dijadikan pesanan pertunjukan untuk durasi-durasi pendek dalam berbagai kesempatan.

Beberapa hasil kemasan dapat dilihat dalam format DVD/VCD yang telah dikemas oleh tim peneliti. Untuk melihat bagaimana konsep itu berjalan, maka dibuat skrip pengadegan dalam pertunjukan sandiwara, sebagai berikut.

**Nyimas Rara Santang Meninggalkan Kraton Menyusul
Pangeran Walang Sungsang**

Babak	Tempat	Adegan	Durasi
Bedrip 1	Kerajaan Padjadjaran	Pasukan Pajajaran mencari Jejaknya Para Putra/Putri Kerajaan Tari-tarian (tujuan) Jika Pulang tidak membawa para putra dan putrinya akan dihukum Mati	20 menit
Bedrip 2	Kerajaan Padjadjaran	Nyimas Rara Santang /Tidur Mimpi Diganggu Gagak Lumajang Dalam Perjalanan Mendapat Gangguan-Gangguan Buta-Setan-Setan-Hewan/Macan	10 menit
Bedrip 3	Perjalanan	Bodoran Datangnya Nyimas Rara Santang minta Pertolongan Endang Surati memberi Ilmu-ilmu Kanuragan, memberi ajimat Slendang “Kumayang” Dalam Perjalanan Disergap Pasukan Pajajaran Lawakan “ Siapa Nama”	15 menit
Bedrip 4	Gunung Merapi	Endang Geulis bersama Pangeran Walang Sungsang Datangnya Nyi Mas Rara Santang Endang Geulis Cemburu /Dianggap Istri menyusul Diselesaikan masalah ini oleh S.D Warsih	20 menit

Sayembara Putri Cirebon

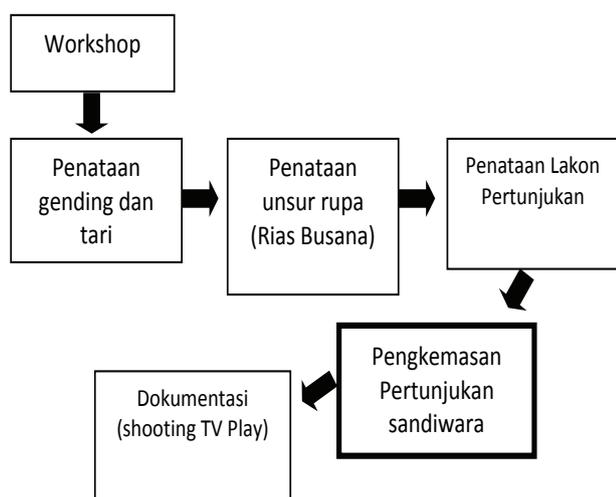
Babak	Tempat	Adegan	Durasi
Bedrip 1	Keraton Cirebon	Jati Anom Ki Layang Sewu Mimpi Bercumbu Rayu Dengan Putri Cirebon Nyi Mas Ratu Raja Wulung Ayu Datang Para Wadya Bala Pergi Melamar Ratu Raja Wulung Ayu	20 menit
Bedrip 2	Banten	Bodoran Ki Bagus Rangin Melamar Putri Cirebon	10 menit
Bedrip 3	Corebon	Panembahan Giri Laya Pangeran Puragabaya memimpin sayembara Ki Layang Sewu Ikut Sayembara Ki Bagus Rangin Pemenangnya	20 menit
Bedrip 4	Cirebon	Bagus Rangin Ratu Raja Wulung Ayu Diganggu Oleh Nyai Rambut Serit Wulung Ayu Pingsan Ditong Oleh Pangeran Purabaya Nyai Rambut Serit – Laknat	15 menit

Bendungan Kali Cimanggis

Babak	Tempat	Adegan	Durasi
Bedrip 1	Keraton Cirebon	Para Pinageran Rakyat Pedesaan Minta Pertolongan kekurangan air	20 menit
Bedrip 2	Keraton Cirebon	Nyimas Gandasari dan Syech Magelung Sakti Mendapat Tugas Membuka Bendunga Kali Cimanggis	10 menit
Bedrip 3	Pegagan Palimanan	Bodoran Jaka Tirta –Dewi Wiranti – Ibunya Cepen Sedang Bersenang-Senang Pasukan Datang Meminang/Menculik Dewi Wiranti Untuk Diperistri Pangeran Hadiwijaya Dewi Wiranti Dibawa Paksa	20 menit
Bedrip 4	Pesawahan/ Kali Cimanggis	Pangeran Hadiwijaya Bawa Penjaga Bendungan Menagih Janji Datang Pasukan Menyerahkan Dewi Wiranti Pelaksanaan Nyembelih Dewi Wiranti Datang Syech Magelung Sakti Bersama Rombongan Cirebon Mencegah Pembunuhan (Perang) Dewi Wiranti Tertolong dan Bendunganpun Dibuka	25 menit

Dari konsep kemasan yang telah diuraikan, kiranya kerja pemodelan menjadi sangat penting untuk dikemukakan. Berikut adalah model pengemasan seni pertunjukan sandiwara Cirebon yang telah dilakukan oleh peneliti.

Diagram 2. Model Pengemasan Pertunjukan Teater Rakyat



SIMPULAN

Penelitian tentang model kajian dan kemasan sandiwara Cirebon dalam upaya revitalisasi dan pemberdayaan ekonomi masyarakat, semakin dipandang penting ketika banyak masyarakat yang dihadapkan pada sajian hiburan dari media televisi yang kadang tidak sesuai dengan nilai-nilai masyarakatnya. Penelitian ini dapat dijadikan filter guna menghadang serbuan budaya asing.

Terdapat banyak kendala dalam penelitian ini, terutama dalam penataan beberapa unsur pertunjukan yang sudah melekat menjadi pengetahuan para pelaku sandiwara. Mereka menganggap bahwa apa yang dikerjakannya selama ini sebuah pakem. Pada sisi inilah kendala-kendala secara psikologis muncul bagi tim peneliti. Di samping hal tersebut, kendala lain adalah pada faktor teknis sistem produksi yang bagi kebanyakan kelompok teater rakyat memiliki kekurangan pada peralatan dan anggaran. Hal ini membutuhkan perhatian pemerintah yang dalam tugasnya menyelamatkan dan melestarikan kehidupan seni budaya. Kendala yang cukup signifikan bagi para pelaku dan keseniannya adalah kelenturan daya akomodasi yang diperankan oleh pihak pengelola stasiun televisi untuk menyebarkan

produksi kesenian rakyat, seperti sandiwara Cirebon.

Upaya-upaya produksi dan pendampingan terhadap kelompok-kelompok seni pertunjukan rakyat harus terus dipertahankan. Hal demikian dapat memberikan ketegaran dan kepercayaan diri yang tinggi bagi pelaku atau kelompok seni pertunjukan rakyat.

DAFTAR RUJUKAN

Alwasilah, A. Chaedar. (2002), *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*, Pustaka Jaya, Jakarta.

Brandon, James R. (1993), *The Cambridge Guide to Asian Theater*, The Press Syndicate of the University of Cambridge, Cambridge.

Creswell, J. W. 1998, *Qualitatif Inquiry and Research Design*, Sage Publications, Inc, California.

Jaeni. (2007), *Komunikasi Seni Pertunjukan: Membaca Teater Rakyat Indonesia (Sandiwara Cirebon)*, Etnoteater Publisher, Bandung.

Rose, La., Robert and Joseph D. Straubhaar. (2000), *Media Now: Communications Media in the Information Age*, Wadworth/Thomson Learning, United States of America.

Parker, W. Oren & Smith, Harvey K. (1979), *Scene Design and Stage Lighting*, New York, Chicago, San Francisco, Atlanta, Dallas, Montreal, Toronto, London, Sydney, Holt, Rinehart and Winston

Peacock, James L. (2005). *Ritus Modernisasi: Aspek Sosial dan Simbolik Teater Rakyat Indonesia*, (Diterjemahkan oleh Eko Prasetyo), Desantara, Jakarta.

Nara sumber:

Karsiyam, Umar (52 th.), Pemain sandiwara Cirebon, Cirebon.