



**PEMERANAN RAHWANA DALAM SENDRATARI
RAMAYANA DI SANGGAR DJELANTIK SASANGKA
BANDUNGAN**

Skripsi

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Tari

oleh
Handhika Marthalina
2501413046

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**



**PEMERANAN RAHWANA DALAM SENDRATARI
RAMAYANA DI SANGGAR DJELANTIK SASANGKA
BANDUNGAN**

Skripsi

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Tari

oleh
Handhika Marthalina
2501413046

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

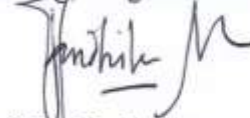
nama : Handhika Marthalina

NIM : 2501413046

Program studi : Pendidikan Seni Tari

Menyatakan bahwa skripsi berjudul Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 7 Agustus 2019



Handhika Marthalina
NIM. 2501413046

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan* karya Handhika Marthalina NIM 2501413046 ini telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 21 Agustus 2019 dan disahkan oleh Panitia Ujian.


Semarang, 7 Desember 2019

Panitia




Drs. Eko Raharjo, M.Hum.
NIP 196510181992031001

Sekretaris,




Abdul Rachman, M.Pd.
NIP 198001202006041002

Penguji I,




Dr. Agus Cahyono, M.Hum.
NIP 1967090619933031003

Penguji II,



Dr. Bintang Hanggoro P., M.Hum.
NIP 196002081987021001

Penguji III,



Drs. R. Indriyanto, M.Hum.
NIP 196509231990031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Jiwa seorang penyair ada di hatinya, jiwa penyanyi bergema di tenggorokannya, tetapi jiwa penari mengalir di seluruh tubuhnya (Kahlil Gibran)

Persembahan:

Untuk Bapak Iksan dan Ibu Sri
Munarti tercinta serta Kakak dan
Adik yang senantiasa mendukung

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bnadungan”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Tari, Jurusan Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni.

Keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk, bantuan, serta partisipasi dari berbagai pihak. Kesempatan yang baik ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Drs. R. Indriyanto, M. Hum. dan Drs. Bintang Hanggoro Putra, M. Hum., selaku dosen pembimbing skripsi yang sangat sabar membimbing saya, membantu memecahkan kebingungan peneliti dengan judul yang diajukan. Peneliti bersyukur mendapatkan pembimbing yang selalu sabar dan sangat teliti dalam membimbing dan mengoreksi hasil tulisan peneliti.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Latto Muga Uchikawa selaku ketua sanggar Djelantik Sasangka Bandung yang telah memberikan kesempatan untuk saya melakukan penelitian di sanggar Djelantik Sasangka Bandung. Ucapan terima kasih berikutnya ditujukan kepada Endik Guntaris, M.Pd. selaku pelatih tari di Sanggar Djelantik Sasangka Bandung yang telah membagi ilmunya kepada saya, dan saya ucapkan terima kasih kepada Rian Guna Darma selaku pemeran Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandung yang telah memberikan waktunya untuk membantu proses penelitian.

Terkhusus peneliti ucapkan terima kasih kepada Bapak Iksan, Ibu Sri Munarti serta Hanarima Andriani dan Hanindya Radithya Waradana yang selalu mendukung setiap langkah dan perjuangan saya. Sahabat dan teman Seni Tari angkatan 2013 dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca khususnya dan bagi dunia seni pada umumnya.

Semarang, 7 Agustus 2019

Peneliti



Handhika Marthalina

ABSTRAK

Marthalina, Handhika. (2018). *Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan*. Skripsi. Jurusan Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang, Dosen Pembimbing I Drs. R. Indriyanto, M. Hum., Dosen Pembimbing II Drs. Bintang H.P., M. Hum.

Kata Kunci: pemeranan Rahwana, sendratari ramayana

Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan termasuk sanggar yang mengangkat cerita Ramayana menjadi bentuk pementasan sendratari. Rahwana merupakan salah satu tokoh utama berbentuk raksasa yang bersifat angkara murka yang dengan segala cara ingin mendapatkan Sinta dalam Sendratari Ramayana.

Masalah penelitian ini adalah pemeranan tokoh Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etik dan emik dan pendekatan estetika penampilan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mengenali dan mendeskripsikan komponen pertunjukkan tari, memahami hubungan antara komponen pertunjukkan dalam ruang dan waktu, melakukan interpretasi, dan melakukan evaluasi nilai.

Hasil penelitian ini yaitu Guna Darma yang dijadikan pemeran untuk memerankan tokoh Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan. Guna dipilih karena memenuhi kriteria gandar dan wanda serta kualitas Guna dalam melakukan gerak tari kualitas gagah gaya Surakarta. Pemeranan Rahwana melalui karakter penari digambarkan dalam tiga dimensi yaitu keadaan fisik, keadaan psikis, dan keadaan psikologis, sedangkan pemeranan Rahwana dikaji menggunakan konsep hasta sawanda di deskripsikan dengan pacak, pancat, ulat, lulut, luwes, wiled, wirama, gendhing.

Saran untuk Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan diharapkan untuk ada regenerasi pemeran Rahwana, untuk Guna sebagai pemeran Rahwana untuk lebih meningkatkan lagi teknik tari gagahan gaya Surakarta, serta untuk siswa Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan diharapkan tetap belajar dan jangan berpuas diri terlalu dini, karena umur masih belia dan masih banyak kesempatan untuk belajar dan berkesenian.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAR TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teoritis.....	12
2.2.1 Pemeranan	13
2.2.2 Estetika Penampilan	14
2.2.3 Penilaian Keindahan.....	15
2.2.4 Karakter.....	19
2.2.5 Pemeranan dalam Tari Jawa.....	20
2.2.6 Karakterisasi dalam Tari Jawa	22
2.2.7 Penilaian Pemeranan	24
2.2.7.1 Pacak	25
2.2.7.2 Pancat	25

2.2.7.3	Ulat.....	26
2.2.7.4	Lulut.....	26
2.2.7.5	Luwes.....	26
2.2.7.6	Wiled.....	26
2.2.7.7	Wirama.....	27
2.2.7.8	Gendhing.....	27
2.3	Bentuk Pertunjukkan.....	28
2.4	Kerangka Berfikir.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....		34
3.1	Pendekatan Penelitian.....	34
3.1.1	Pendekatan Etik dan Emik.....	34
3.1.2	Pendekatan Estetika.....	35
3.2	Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	37
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.3.1	Observasi.....	37
3.3.2	Teknik Wawancara.....	39
3.3.3	Teknik Dokumentasi.....	41
3.4	Teknik Keabsahan Data.....	41
3.5	Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46
4.2	Latar Belakang Terbentuk Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.....	46
4.3	Susunan Pengurus Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.....	48
4.4	Kegiatan Internal.....	48
4.5	Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.....	51
4.5.1	Sendratari Ramayana.....	51
4.5.1.1	Rahwana.....	53
4.5.1.2	Karakterisasi Rahwana dalam Tari Jawa.....	53
4.5.1.3	Kriteria menjadi Tokoh Rahwana.....	54
4.5.1.4	Urutan Adegan Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.....	56
4.5.2	Bentuk Pertunjukkan Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.....	57
4.5.2.1	Tema.....	57
4.5.2.2	Penari.....	57
4.5.2.3	Gerak.....	58
4.5.2.4	Tata Rias dan Busana.....	64

4.5.2.5	Iringan	73
4.5.2.6	Tempat pentas	75
4.5.2.7	Tata Lampu	75
4.5.2.8	Tata Suara	75
4.5.3	Pemeranan Rahwana Dikaji melalui Karakter Penari	75
4.5.3.1	Keadaan Fisik.....	76
4.5.3.2	Keadaan Psikis	76
4.5.3.3	Keadaan Sosiologis	77
4.5.4	Pemeranan Rahwana Dikaji menggunakan	
Hasta Sawanda		77
4.5.4.1	Pacak	78
4.5.4.2	Pancat	79
4.5.4.3	Ulat.....	79
4.5.4.4	Lulut.....	80
4.5.4.5	Luwes	82
4.5.4.6	Wiled.....	83
4.5.4.7	Wirama.....	84
4.5.4.8	Gendhing.....	85
4.5.5	Estetika Penampilan	86
4.5.5.1	Bakat Seni	87
4.5.5.2	Keterampilan.....	87
4.5.5.3	Sarana atau Media	88
BAB V	PENUTUP.....	89
5.1	Simpulan.....	89
5.2	Saran	90
DAFTAR	PUSTAKA	91

DAFTAR BAGAN

Halaman

1. Penilaian Pemeranan	27
2. Kerangka Berfikir.....	32

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar Tata Rias Rahwana	65
2. Gambar Busana Rahwana	67
3. Gambar penampilan fisik penari Rahwana sesuai peran Rahwana	78
4. Gambar Adegan Rahwana perang dengn Anoman	80
5. Gambar Guna menampilkan gerak sesuai tokoh Rahwana	81
6. Gambar Peneliti dengan Ketua Sanggar	103

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Glosarium.....	94
2. Instrumen Penelitian	99
3. Biodata Narasumber	102
4. Dokumentasi Penelitian	103
5. SK Dosen Pembimbing	104
6. Surat Ijin Penelitian	105
7. Surat Bukti Penelitian	106
8. Biografi Peneliti	107

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ramayana dari bahasa Sanskerta yang berasal dari kata Rama dan Ayana yang berarti perjalanan Rama. Cerita legendaris ini terkenal tidak hanya di Indonesia, namun di berbagai negara di Asia. Di Indonesia, wiracarita Ramayana di kenal tidak hanya di pulau Jawa, namun di Bali dan Sumatera pun wiracarita Ramayana terkenal, baik nama tokoh-tokohnya ataupun alur ceritanya (Soedarsono, 2011: 265).

Kisah Ramayana di Indonesia di sajikan dalam berbagai bentuk karya seni. Para seniman banyak menggunakan tema-tema yang ada dalam cerita Ramayana, misalnya yang disajikan pada relief, patung, lukisan, lagu, ataupun dalam bentuk karya tari. Para dalang wayang pun sering menggunakan lakon-lakon pada cerita Ramayana dalam pementasannya. Selain disajikan dalam bentuk karya seni, cerita Ramayana juga digunakan dalam hal bisnis dan pariwisata, misalnya nama dalam tokoh Ramayana di pakai sebagai nama ruangan dalam hotel, restoran, biro perjalanan, ataupun nama produk. Cerita Ramayana pun dikemas sebagai Sendratari yang ditampilkan indah dan bisa menarik minat wisatawan baik dalam negeri ataupun mancanegara untuk berkunjung ke tempat wisata seperti yang banyak dijumpai di Jawa dan Bali.

Di Indonesia terdapat beberapa versi wiracarita Ramayana, walaupun jelas bahwa Ramayana berasal dari India. Versi tertua di Indonesia yang masih dilestarikan di Bali adalah Kakawin Ramayana yang merupakan puisi Jawa Kuna

yang paling panjang, sedangkan wiracarita Ramayana yang dipanggungkan di panggung terbuka Prambanan dan di gedung arena Trimurti di Prambanan adalah versi Serat Rama karya pujangga besar Yasadipura (Soedarsono, 2002: 299-300).

Sendratari Ramayana Prambanan yang pentas perdana pada tanggal 26 Juli 1961 merupakan produksi raksasa yang melibatkan 865 orang yang terdiri dari penari, penabuh gamelan, perancang busana, dan lain-lain. Dalam waktu 52 hari produksi Sendratari Ramayana kolosal selesai digarap. Pakar yang disertai koreografi adalah Pangeran Soerjohamidjojo dan Dokter Soeharso yang dibantu oleh sebuah tim tari yang terdiri dari penata tari serta pelatih tari yang handal (Soedarsono, 2011: 261). Eksistensi Sendratari Ramayana tidak redup sampai sekarang, sanggar-sanggar disekitar Prambanan ataupun sanggar-sanggar tari di wilayah Jawa Tengah pun mulai membuat sendratari Ramayana yang karakterisasinya berbeda yang disesuaikan dengan sumber daya manusia ataupun karakter wilayahnya.

Sanggar-sanggar mulai menyajikan Sendratari Ramayana baik yang digarap dengan spektakuler ataupun garapan biasa saja. Salah satu sanggar yang mulai menggarap Sendratari Ramayana adalah Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan yang didirikan bulan November 2015. Awal sanggar ini berdiri menargetkan anak-anak daerah Bandungan bisa mempunyai keterampilan menari dan dapat mementaskan tari tradisi sebagai upaya pelestarian budaya. Anak-anak dilatih untuk bisa menari dan memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam Ramayana.

Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan dipilih karena sanggar ini didirikan dengan tujuan memberikan kegiatan positif bagi anak-anak Bandungan khususnya dusun Jetak desa Duren untuk mengisi waktu dengan hal positif agar anak-anak daerah setempat tidak terpengaruh ataupun sampai terjun kedalam kegiatan yang tidak baik, karena Bandungan identik dikenal dengan daerah wisata hiburan yang negatif. Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan juga tidak membebaskan iuran atau uang administrasi untuk masuk, anak-anak dilatih oleh pelatih profesional secara cuma-cuma, karena pihak sanggar sudah bekerjasama dengan donatur yang juga menyukai kesenian tradisional.

Tokoh dalam Sendratari Ramayana mempunyai berbagai macam watak dan karakter. Karakter-karakter yang terdapat dalam tokoh Ramayana sering dikaitkan atau disamakan dengan sifat manusia dalam kehidupan sehari-hari. Watak pada tiap-tiap karakter tokoh Ramayana tercermin pada pemeranan tokoh dalam menyajikan alur cerita serta didukung dengan tata rias dan busana. Tokoh-tokoh sentral pada cerita Ramayana yaitu Rama, Sinta, Rahwana. Salah satu tokoh yang menarik adalah tokoh Rahwana yang antagonis dan terkenal sebagai simbol penguasa yang serakah.

Rahwana berbentuk raksasa dengan lambang sifat angkara murka, serakah, tamak, sekaligus lambang sifat ulet dalam mengejar cita-cita. Rahwana dalam mengejar tujuan, selain ulet dan gigih Rahwana pun akan menghalalkan segala cara dan mengorbankan siapapun. Pemeranan tokoh Rahwana dalam Sendratari Ramayana pun tidak sembarangan orang bisa memainkannya, pemeranan tokoh Rahwana disesuaikan dengan keadaan fisik, keadaan psikis, dan

keadaan sosiologis tokoh Rahwana dalam cerita Ramayana. Rahwana merupakan tokoh sentral antagonis dalam cerita Ramayana, maka dalam pemerannya pemeran Rahwana harus memiliki watak antagonis yang konsisten dari awal sampai akhir cerita.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, penulis beranggapan bahwa penelitian tentang Kajian Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan perlu di lakukan untuk mengetahui bagaimana pemeranan Rahwana dalam sanggar Djelantik Sasangka Bandungan ?

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka masalah yang dikaji adalah bagaimana pemeranan tokoh Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah mengetahui dan menganalisis pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang kaitannya kajian pemeranan, dan karakter yang ada pada Rahwana dalam Sendratari Ramayana Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan dan

dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk penelitian – penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman mengapresiasi tokoh Rahwana dalam Sendratari Ramayana sehingga dapat mengkaji lebih dalam tentang kajian pemeranannya. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang kajian pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandung. Bagi pelaku seni, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memacu produktivitas dan kreativitas.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi bertujuan untuk memberikan gambaran serta mempermudah pembaca dalam mengetahui garis-garis besar dari skripsi.

Sistematika dalam skripsi berisi:

BAGIAN AWAL:

Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman sari penelitian, halaman kata pengantar, halaman daftar isi.

BAGIAN POKOK:

BAB 1 : Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 : Memuat tinjauan pustaka dan landasan teoritis yang berisi telaah pustaka yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam

penelitian ini meliputi: Pemeranan, , Estetika Penampilan, Penilaian Keindahan, Karakter, Pemeranan dalam Tari Jawa, Karakterisasi dalam Tari Jawa, Penilaian Pemeranan, dan Kerangka Berfikir.

BAB 3 : Berisi tentang prosedur penelitian yang meliputi: Metode Penelitian, Pendekatan Penelitian, Lokasi dan Sasaran Penelitian, Teknik Pengumpulan Data (observasi, wawancara, dokumentasi), Teknik Keabsahan Data dengan menggunakan triangulasi (sumber, teknik), dan Teknik Analisis Data menggunakan teori Janet Adsheed yaitu mengenali dan mendiskripsikan, memahami hubungan antar komponen, dan menginterpretasi terhadap objek penelitian.

BAB 4 : Hasil penelitian dan pembahasan, memuat data-data yang diperoleh sebagai hasil dari penelitian dan dilakukan pembahasan yang terdiri atas Kajian Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.

BAB 5 : Penutup, memuat simpulan yang berdasarkan hasil penelitian dan saran yang berdasarkan kesimpulan yang ada.

BAGIAN AKHIR: Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah kajian tentang penelitian-penelitian relevan yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang berkaitan dengan Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandung, yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni; Skripsi berjudul *Penghayatan Individual Terhadap Karakter Tokoh Peran dalam Pertunjukan Sendratari Ramayana Prambanan Yogyakarta* oleh Dyas Ajeng pada tahun 2009, Skripsi berjudul *Tokoh dan Fungsi Punakawan dalam Pertunjukkan Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang* oleh Sainah pada tahun 2010, Jurnal berjudul *Pendidikan Karakter: Menafsir Nasionalisme dalam Wayang* oleh Mikka Wildha Nurrochsyam pada tahun 2014, serta skripsi berjudul *Penghayatan Pemeran Ngabdul dan Cipluk dalam Lakon Obahing Ledhek Kasputing Ratri di Ketoprak Truthuk Tirang Semarang* oleh Maya Yuanita Agustiani pada tahun 2015.

Penelitian selanjutnya oleh Indah Setyowati dengan judul artikel *Riasan Wayang Wong Tokoh Rahwana dan Anoman Kisah Ramayana di Taman Hiburan Rakyat Surabaya* pada tahun 2014, kemudian penelitian oleh Suharji dengan judul jurnal *Rantaya Gagah sebagai Dasar Pembentukan Sikap Penari Gagah* pada tahun 2006. Jurnal penelitian selanjutnya oleh Silvester Pamardi dengan judul *Karakter dalam Tari Gaya Surakarta* pada tahun 2014, dan terakhir jurnal

penelitian oleh Sriyadi dengan judul *Tari Tradisi Gaya Surakarta* pada tahun 2013.

Skripsi yang ditulis oleh Dyas Ajeng (2009) yang berjudul *Penghayatan Individual Terhadap Karakter Tokoh Peran dalam Pertunjukan Sendratari Ramayana Prambanan Yogyakarta*. Relevansi dengan penelitian penulis yaitu pada kajian mengenai tokoh wayang, dan perbedaannya yaitu pada penelitian Dyas Ajeng membahas tentang penghayatan individual pemain Rama, Sinta, dan Rahwana dalam pertunjukkan Sendratari Ramayana Prambanan antara lain penghayatan cerita, dan menguasai karakter tokoh peran. Sedangkan pada penelitian penulis membahas pemeranan salah satu karakter tokoh yaitu Rahwana.

Skripsi kedua ditulis oleh Sainah (2010) yang berjudul *Tokoh dan Fungsi Punakawan dalam pertunjukkan Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang*. Relevansi dengan penelitian penulis yaitu mengkaji tokoh wayang beserta watak yang dimiliki. Perbedaan penulisan ini, bahwa judul skripsi lebih menekankan penghayatan tokoh punakawan memiliki watak tertentu saat memerankan pada lakon-lakon tertentu, sedangkan pada penelitian penulis membahas pemeranan Tokoh Rahwana yang karakternya selalu sama dan kuat dalam cerita Ramayana.

Penelitian berikutnya dengan judul artikel ditulis oleh Mikka Wildha Nurrochsyam (2014) yang berjudul *Pendidikan Karakter: Menafsir Nasionalisme dalam Wayang*. Penelitian ini memaparkan nasionalisme yang terdapat dalam tiga tokoh wayang, yakni Karna, Kumbokarna, dan Sumantri serta merefleksikan konsep nasionalisme dalam tiga tokoh wayang tersebut sebagai referensi moral dalam kehidupan sosial. Relevansi jurnal yang ditulis Mikka Wildha

Nurrochsyam dengan penelitian penulis yaitu membahas karakter tokoh wayang yang direfleksi dalam kehidupan sosial. Perbedaan diantaranya adalah objek dalam jurnal yang ditulis Mikka tentang Karna, Kumbokarna, dan Sumantri yang terdapat dalam wayang, sedangkan penelitian yang ditulis peneliti adalah membahas pemeranan Rahwana yang terdapat dalam Sendratari Ramayana.

Penelitian yang dilakukan oleh Maya Yuanita Agustiani (2015) skripsi dengan judul *Penghayatan Pemeran Ngabul dan Cipluk dalam Lakon Obahing Ledhek Kasputing Ratri di Ketoprak Truthuk Tirang Semarang*. Penghayatan Ngabdul dan Cipluk dalam lakon Obahing Ledhek Kasaputing Ratri dengan diteliti melalui dua kajian pokok yakni: aspek sajian Ketoprak Truthuk Tirang dan Penghayatan Ngabdul dan Cipluk. Aspek-aspek sajian Ketoprak Truthuk Tirang meliputi lakon, naskah, sutradara, casting pemain, instrumen musik ketoprak truthuk tirang, tata rias busana Ngabdul dan Cipluk. Aspek selanjutnya adalah aspek penghayatan Ngabdul dan Cipluk meliputi penghayatan Ngabdul dan Cipluk melalui dialog dan penghayatan melalui karakter Ngabdul dan Cipluk.

Relevansi penelitian Maya Yuanita Agustiani terletak pada kajian pemeranan tokoh. Perbedaan penelitian Maya Yuanita Agustina dengan penelitian ini adalah Maya lebih menekankan pada kajian pemeranan tokoh masyarakat desa sepasang suami istri Ngabdul dan Cipluk yang ceritanya lebih mengarah pada kebiasaan masyarakat desa dan membawakan cerita yang konfliknya yang sering dialami masyarakat. Sedangkan penulis lebih menekankan pada kajian pemeranan tokoh wayang yang dibahas secara individual dalam sendratari Ramayana yang hidup di istana dengan cerita kerajaan.

Penelitian yang berbentuk artikel dari Indah Setyowati (2014) berjudul *Riasan Wayang Wong Tokoh Rahwana dan Anoman Kisah Ramayana di Taman Rakyat Surabaya*. Hasil dari penelitian dari Indah Setyowati adalah mendiskripsikan riasan wayang wong yang meliputi alat dan bahan kosmetik untuk riasan tokoh Rahwana dan Anoman, tahapan rias tokoh Rahwana dan Anoman, hasil riasan tokoh Rahwana dan Anoman, makna busana dan aksesoris tokoh Rahwana dan Anoman, serta interpretasi seniman terhadap riasan tokoh Rahwana dan Anoman pada kisah Ramayana di Taman Hiburan Rakyat Surabaya.

Relevansi artikel yang ditulis Indah Setyowati dengan penelitian penulis yaitu membahas tahapan rias Rahwana, makna rias tokoh Rahwana, nama bagian busana dan makna penggunaan busana tokoh Rahwana dalam Ramayana. Perbedaan penelitian Indah Setyowati dengan penelitian penulis yaitu penelitian Indah Setyowati membahas secara menyeluruh tentang riasan tokoh Rahwana dan Anoman dari alat dan bahan kosmetik, tahapan rias tokoh Rahwana dan Anoman, hasil riasan tokoh Rahwana dan Anoman, makna busana dan aksesoris tokoh Rahwana dan Anoman, serta interpretasi seniman terhadap tokoh Rahwana dan Anoman pada kisah Ramayana, sedangkan pada penelitian penulis hanya membahas langkah-langkah rias tokoh Rrahwana, makna dari rias tokoh Rahwana, dan mengidentifikasi bagian-bagian kostum yang digunakan Rahwana, cara pemakaian, dan makna dari tiap bagian kostum, serta nilai estesisnya.

Penelitian yang berbentuk artikel oleh Suharji (2006) yang berjudul *Rantaya Gagah sebagai Dasar Pembentukan Sikap Penari Gagah*. Hasil penelitian Suharji adalah membahas pengertian Rantaya, fungsi Rantaya, peran

rantaya gagah terhadap kualitas penari gagah, dan pembentukan sikap penari gagah.

Relevansi antara penelitian Suharji dengan penelitian peneliti yaitu pembahasan pembentukan sikap penari gagah sesuai pathokan gaya Surakarta. Perbedaan antara penelitian Suharji dan penelitian peneliti yaitu pada penelitian Suharji membahas tentang rantaya gagah sebagai dasar pembentukan sikap penari gagah, sedangkan pada penelitian peneliti membahas gerak-gerak yang digunakan pemeran Rahwana dan pathokan dalam tari gagah gaya Surakarta.

Penelitian selanjutnya berbentuk artikel oleh Silvester Pamardi (2014) yang berjudul Karakter dalam Tari Gaya Surakarta. Hasil penelitian Silvester menjelaskan karakter tari gaya Surakarta yang bersumber dari keraton. Penjelasan konsep keindahan tari keraton yang memiliki pathokan yaitu hastakawaca, kawaca lagu, dan hastakawaca gendhing. Karakter tari keraton memiliki konstruksi yang terdiri dari tipologi, temperamen, dan perwatakan.

Relevansi antara penelitian Silvester dengan penelitian peneliti yaitu membahas pathokan-pathokan dalam tari gaya Surakarta dan karakter tari dalam gaya Surakarta. Perbedaan antara penelitian Silvester dengan penelitian peneliti yaitu pada penelitian Silvester membahas konsep hastakawaca yaitu delapan perangkat wiraga yaitu patrap, ulat-ulatan, tanjak, pacak gulu, ukuran tungkak, dariji asta, leyot, dan ulahing jaja, serta membahas pathokan kawaca lagu dan hastakawaca gendhing. Penelitian peneliti membahas konsep hasta sawanda yaitu pacak, pancat, lulut, luwes, ulat, wiled, wirama, gendhing dan konsep wiraga, wirama, dan wirasa. Karakter yang dibahas pada jurnal Silvester adalah semua

karakter dalam tari gaya Surakarta, sedangkan pada penelitian peneliti membahas karakter gagah.

Penelitian terakhir berbentuk artikel oleh Sriyadi (2013) berjudul Tari Tradisi Gaya Surakarta. Hasil penelitian membahas tiga konsep atau pathokan dalam tari gaya Surakarta yaitu hasta sawanda yang meliputi pacak, pancat, lulut, luwes, ulat, wiled, wirama, gendhing. Konsep berikutnya yaitu konsep patrap bekso dari serat kridhowayanggo pakembekso yang meliputi merak ngigel, sata ngetap swewi, kukilo tumiling, branjangan ngumbara, mundhing mangundha, wreksol, anggiri goro, pujang kanginan, sikatan met boga, ngangsang bineda. Konsep terakhir yaitu wiraga, wirama, dan wirasa.

Relevansi antara penelitian Sriyadi dan penelitian peneliti yaitu membahas mengenai konsep hasta sawanda dan konsep wiraga, wirama, dan wirasa. Perbedaan antara kedua penelitian yaitu pada penelitian Sriyadi membahas mengenai konsep patrap bekso dari serat kridhowayanggo pakembekso, sedangkan penelitian peneliti membahas mengenai karakter tari gagah.

2.2 Landasan Teoritis

Teori merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematis, melalui spesifikasi hubungan antar variabel, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena (Kerlinger dalam Sugiyono 2009: 52).

2.2.1 Pemeranan

Peran dapat diartikan sebagai fungsi yang ditampilkan seseorang yang menduduki posisi tertentu dalam konteks sosial tertentu (Saw dan Costanzo dalam Sulistyoningrum 2009: 20).

Aktor dan aktris merupakan tulang punggung pementasan, dengan aktor-aktris yang tepat dan berpengalaman dapat dimungkinkan pementasan yang bermutu. Teknik pemilihan aktor atau aktris (Waluyo 2003: 35-36) meliputi:

1. *Casting by Ability*; pemilihan peran berdasarkan kecakapan atau kemahiran yang sama atau mendekati peran yang dibawakan.
2. *Casting to Type*; pemilihan pemeran berdasarkan atas kecocokan fisik pemain.
3. *Anti Type Casting*; pemilihan pemeran bertentangan dengan watak dan ciri fisik yang dibawakan. Sering pula disebut *educational casting* karena bermaksud mendidik seseorang memerankan watak dan tokoh yang berlawanan dengan wataknya sendiri dan ciri fisiknya sendiri.
4. *Casting to Emotional Temperament*; adalah pemilihan pemeran berdasarkan observasi kehidupan pribadi calon pemeran. Pemain yang mempunyai banyak kecocokan dengan peran yang dibawakan dalam hal emosi dan temperamennya.
5. *Therapeutic Casting*; adalah pemilihan pemeran dengan maksud untuk menyembuhkan terhadap ketidakseimbangan psikologi dalam diri seseorang. Biasanya watak dan temperamen pemeran bertentangan dengan tokoh yang dibawakan.

Lakon berasal dari bahasa Jawa, terbentuk dari kata dasar laku, yang berarti jalan atau perbuatan, mendapat akhiran *-an*. Lakon dapat berarti tokoh utama pada keseluruhan peristiwa didalam sebuah cerita yang disajikan (Nugroho 2012: 20-22). Pemain atau pelaku dalam seni tari adalah orang yang membawakan suatu tarian, seseorang tidak lagi membawakan dirinya sendiri, pemain sudah beralih menjadi sesuatu yang lain atau seseorang yang lain (Suharto dalam Sulistyoningrum 2009: 11).

Terbaik yang bisa kita harapkan ialah membiarkan pemain itu terbawa seluruhnya oleh lakon. Lalu lepas dari keinginannya sendiri ia menghayati peranan, tanpa menyadari bagaimana perasaannya, tanpa memikirkan apa yang ia perbuat. Semuanya bergerak dengan sendirinya, tanpa disadari dan secara intuitif (Stanislavski 1980: 24).

2.2.2 Estetika Penampilan

Penampilan merupakan salah satu bagian mendasar yang dimiliki semua benda seni atau peristiwa seni. Penampilan dimaksudkan cara penyajian, bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada yang menyaksikannya, penonton, pengamat, pembaca, pendengar, khalayak ramai pada umumnya. Penampilan menyangkut wujud dari sesuatu, entah sifat wujud itu konkrit atau abstrak, yang bisa tampil adalah yang berwujud (Djelantik, 1999: 73).

Seni tari tidak seperti pada seni lukis atau seni patung yang keseniannya secara langsung disajikan oleh penciptanya, hasil ciptaan seorang koreografer memerlukan seniman lain untuk menampilkannya. Tiga unsur yang berperan

dalam penampilan adalah bakat, keterampilan, dan sarana atau prasarana (Djelantik 1999: 75-77), yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Bakat seni adalah potensi kemampuan khas yang dimiliki oleh seorang yang didapatkan berkat keturunannya.
2. Keterampilan adalah kemahiran dalam pelaksanaan sesuatu yang dicapai berkat latihan.
3. Sarana, media atau wahana ekstrinsik sangat berpengaruh atas penampilan. Mulai dari keadaan panggung, faktor penunjang seperti cahaya, warna dan penguat suara harus diatur sebaik-baiknya.

2.2.3 Penilaian Keindahan

Keindahan adalah sebuah kualitas yang memberikan perasaan nikmat kepada indera atau ingatan kita. Mengatakan sebuah benda indah berarti kita mengenali ciri-ciri atau kualitas pada obyek yang kita amati yang memberikan rasa nikmat *pleasure* kepada kita atau orang lain yang mampu menghayatinya (Murgiyanto 2002: 36). Variabel atau objek yang menjadi fokus dalam penilaian keindahan tari yaitu gerak yang ditampilkan penari, pemeranan karakter, tata rias dan kostum, iringan, dan faktor pendukung seperti tata panggung dan lighting.

Rasa nikmat indah yang terjadi pada kita timbul karena peran panca indra yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam, hingga rangsangan itu diolah menjadi kesan (Djelantik, 1999:5).

Pada dasarnya tidak ada perbedaan antara nikmat keindahan alam dan nikmat keindahan karya seni. Keduanya menyangkut kesenangan, kenyamanan,

keterbawaan dan kepuasan. Rasa puas itu tidak sampai disana saja, tetapi meninggalkan kesan yang kuat dan menimbulkan keinginan untuk menikmatinya lagi secara terus-menerus. Menikmati keindahan merupakan suatu proses, peristiwa atau kejadian yang berlangsung di dalam jiwa dan budi manusia, proses berentetan yang berganda sifatnya: fisiologis, biologis, psikologis, dan spiritual. Proses tersebut dapat dibahas tahap demi tahap mulai dengan penangkapan rangsangan oleh panca indera. Rentetan peristiwa dalam proses nikmat-indah dapat dilihat dari beberapa bagian:

1. Sensasi, rangsangan dari luar yang ditangkap oleh mata dan telinga menimbulkan dalam alat penerimaan itu semacam getaran yang disebut sensasi ("sense"=rasa), setelah kita bisa mengambil makna dari sensasi itu, dengan demikian sensasi itu telah berkesan.
2. Persepsi, tahap ini dimana sensasi itu telah berkesan disebut persepsi. Persepsi secara langsung menggerakkan proses asosiasi-asosiasi dan mekanisme lain seperti komparasi (perbandingan), differensiasi (pembedaan), analogi (persamaan) dan sintesis (penyimpulan). Ksemuanya menghasilkan pengertian yang lebih luas dan mendalam. Yang semula hanya merupakan kesan (persepsi) sekarang menjadi keyakinan.
3. Impresi, tahap dimana persepsi (kesan) telah menjadi keyakinan disebut impresi. Perbedaan dengan persepsi adalah bahwa yang sudah bersifat impresi setiap waktu dapat diingatkan kembali, karena sudah tertanam di wilayah kesadaran kita. Keyakinan yang dahulu yang ada kaitannya atau yang relevan terhadap yang baru (adanya sangkut paut yang khas dan penting).

Dengan pengkaitan ini terjadilah dua proses bersamaan: emosi dalam bidang perasaan, interpretasi dalam bidang pemikiran.

4. Emosi, keindahan yang ada pada kesenian atau alam hanya bisa dinikmati oleh manusia yang bisa beremosi, yang perasaannya bisa di gugah.
5. Interpretasi, merupakan fungsi aktif intelek manusia, yang karena ditambah dengan emosi, menghasilkan pengertian yang lebih mendalam tentang apa yang dipresepsi. Setelah kita lebih mengerti apa yang kita yakini, intelek tidak berhenti berfungsi, tetapi terus memikirkan dan merenungkan tentang interpretasi yang telah dilakukan.
6. Apresiasi, pada dasarnya semua pengertian yang menambah pengetahuan dan pengalaman kita, adalah sesuatu yang kita hargai. Aktivitas intelek ini menjadikan penikmatan keindahan dalam seni keseluruhannya sebagai “obyek” atau benda yang diselidiki. Aktivitas intelek ini disebut obyektivisasi dari peristiwa yang berlangsung. Apresiasi memberi kepuasan intelektual, mental, dan spiritual.
7. Evaluasi yaitu renungkan dan rumuskan yang disampaikan kepada orang lain baik secara lisan atau tertulis.

Estetika kadang-kadang dirumuskan sebagai cabang filsafat yang berhubungan dengan “teori keindahan”, jika definisi keindahan memberitahu orang untuk mengenali, maka teori keindahan menjelaskan bagaimana memahaminya (Kartika 2017: 15). Penilaian keindahan dijelaskan menjadi:

1. Keindahan Subjektif yaitu adanya keindahan semata-mata tergantung pada tanggapan perasaan dari pengamat. Pada teori ini jika dinyatakan bahwa suatu

karya seni mempunyai nilai estetis, hal ini diartikan bahwa seseorang pengamat memperoleh sesuatu pengalaman estetis sebagai tanggapan terhadap karya tersebut atau dalam kata lain penilaian keindahan bergantung pada wawasan pengamat. Contoh kasusnya adalah jika beberapa pengamat menyaksikan pertunjukkan Sendratari Ramayana yang didalamnya terdapat tokoh Rahwana yang memainkan perannya, maka ada pengamat yang merasakan pengalaman estetis ketika menyaksikan pertunjukkan sampai memutuskan bahwa pemeranan yang dilakukan tokoh Rahwana termasuk indah, dan pengamat yang lain mungkin saja berfikir bahwa pertunjukannya membosankan dan tidak indah.

2. Keindahan Objektif yaitu adanya keindahan atau ciri-ciri yang menciptakan nilai estetika adalah kualitas yang memang sudah melekat pada benda indah yang bersangkutan. Pengamatan seseorang hanya menemukan sifat-sifat indah yang sudah ada pada karya seni. Contoh kasusnya pertunjukkan Sendratari Ramayana pada dasarnya sudah indah, selanjutnya tergantung pengamat yang melihat sisi keindahan apakah dari gerakan yang disajikan, tata rias dan busana yang dikenakan, ataupun dari lighting yang memukau yang mampu menonjolkan ekspresi tiap-tiap penari.
3. Keindahan Subjektif-Objektif yaitu penilaian keindahan yang orientasi keindahan merupakan campuran antara objek yang dinilai sudah memiliki nilai keindahan dan objek yang dinilai dikatakan indah atas dasar perasaan atau pengalaman estetis yang dialami pengamat. Contoh kasusnya pengamat yang sudah terlebih dahulu mengetahui Sendratari Ramayana yang

didalamnya terdapat cerita yang menarik pasti sudah mengetahui bahwa karya Sendratari Ramayana sudah indah, selanjutnya pengamat yang akan menilai apa saja yang menurutnya indah dalam karya tersebut. Penilaian pengamat bisa saja berbeda sesuai wawasan estetis yang dimiliki.

2.2.4 Karakter

Karakterologi adalah istilah Belanda, berasal dari kata karakter yang berarti watak dan *logos*, yang berarti ilmu. Jadi *karakterologi* dapat kita Indonesiakan menjadi ilmu watak. Kata karakter juga berasal dari bahasa Yunani: *charas sein* yang berarti (mula-mula) coretan atau goresan. Kemudian berarti stempel atau gambaran yang ditinggalkan oleh stempel itu (Ahmadi, 2009: 239).

Menurut (Soediro dalam Agustiani: 2015) karakterisasi atau penokohan merupakan perwujudan dari pada gerak dramatik yang membangun suatu struktur dramatik. Menurut (Nurgiyantoro dalam Sainah, 2009: 9) dalam seni pertunjukkan karakter tokoh peran memiliki jenis-jenis yang berbeda sesuai dengan peran yang harus dimainkan satu tema cerita tertentu. Jenis-jenis tokoh peran dalam seni pertunjukkan tersebut menggambarkan penokohan atau perwatakan tertentu.

Watak para tokoh itu harus konsisten dari awal sampai akhir. Watak tokoh protagonis dan tokoh antagonis harus memungkinkan keduanya menjalin pertikaian dan pertikaian itu memungkinkan untuk berkembang menjadi klimaks. Kedua tokoh ini haruslah tokoh-tokoh yang memiliki watak kuat (berkarakter) dan watak yang kuat itu kontradiktif antar keduanya. Dapat juga keduanya memiliki kepentingan yang sama, saling berebut sesuatu dan saling bersaing. Watak para

tokoh digambarkan dalam tiga dimensi (Waluyo 2003: 17) yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Keadaan Fisik, yang termasuk dalam keadaan fisik tokoh adalah: umur, jenis kelamin, ciri-ciri tubuh, cacat jasmaniah, ciri khas yang menonjol, suku, bangsa, raut muka, kesukaan, tinggi/pendek, kurus/gemuk, suka senyum atau cemberut, dan sebagainya.
2. Keadaan Psikis, yang termasuk dalam keadaan psikis tokoh meliputi: watak, kegemaran, mentalitas, standar moral, temperamen, ambisi, kompleks psikologis yang dialami, keadaan emosinya, dan sebagainya. Watak secara psikis ini harus mendapat perhatian seksama, karena aktor tidak hanya memasuki dunia peran secara fisik, akan tetapi berlebih secara psikis.
3. Keadaan Sosiologis, yang termasuk dalam keadaan sosiologis meliputi: jabatan, pekerjaan, kelas sosial, ras, agama, ideologi, dan sebagainya. Keadaan sosiologis seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku seseorang dan profesi tertentu akan menuntut tingkah laku tertentu.

2.2.5 Pemeranan dalam Tari Jawa

Predikat seorang penari adalah sebagai enterpretator yang harus mampu mendekatkan bahkan meleburkan dirinya, menginterpretasikan konsep isi atau makna atau gagasan dari seorang koreografer terhadap karyanya. Penari merupakan penyaji utama yang menyalurkan inspirasi seorang koreografer kepada orang lain (penghayat) yang merupakan instrumen hidup sang koreografer yang mampu menimbulkan kesan dan ragam hayatan (Haryanto 2010: 44).

Hanya penarilah sebagai media ungkap tari, sangat tepat jika sang penari disebut sebagai ujung tombak yang berada di garis depan berhadapan langsung dengan penonton. Sukses tidaknya komunikatif tidaknya tari yang dipertunjukkan, sang penari adalah penentu utamanya (Rusliana 1999: 3).

Prinsip-prinsip dasar persyaratan seorang penari yaitu kondisi jasmaniah yang normal dan sehat artinya penari yang baik adalah memiliki stamina yang baik, dan tidak mengidap penyakit dalam dan diluar tubuh yang relatif berat atau kronis, serta profil tubuh secara keseluruhan sebaiknya yang seimbang, serasi, dan atletis. Prinsip dasar persyaratan seorang penari yang kedua yaitu kondisi rohaniah yang kuat artinya penari dituntut untuk memiliki daya ingat yang memadai dan seorang penari mesti memiliki dasar intelektual dan intelegensi kuat. Penari tidak boleh bersikap jumawa, egois, over acting, dan demam panggung. Sikap mendasar yang penting bagi kelengkapan kondisi rohaniah para penari yaitu melekatnya sikap penuh bersemangat, bergairah atau memiliki ketekunan dan ambisi positif untuk selalu berusaha melangkah menuju yang lebih baik (Rusliana 1999: 3-8).

Penari sebagai media pengungkap utama tari tradisi secara mendasar akan berperan dalam menempa dan memupuk dirinya agar memiliki semangat mendalam. Makna dari semangat mendalam, menurut kiprahnya secara total dari berbagai aspek daya kemampuannya, baik dalam hal mengemban khasanah tari tradisi sebagai produk budaya yang bercitra dan berciri kepribadian yang adiluhung, tantangan untuk memupuk kejembaran dalam menghayatinya, mengkajinya, mempelajarinya, mengekspresikannya, maupun dalam batas-batas

tertentu sesuai dengan peranannya dalam semangat menumbuhkan tari tradisi sebagaimana mestinya (Rusliana, 1999: 23).

2.2.6 Karakterisasi Dalam Tari Jawa

Pada gaya Kasunanan menurut kualitas joged atau tari terbagi menjadi tiga macam yaitu kualitas gagahan atau gagah (tari putra gagah), kualitas alusan atau alus/ halus (tari putra alus), dan kualitas putren atau putri (tari putri). Tiap kualitas tersebut secara tradisi dibedakan menurut karakter peran atau tokoh dengan pola gerak tertentu (Prihandini, dkk. 2007: 6).

Mangkunegaran memiliki tiga kualitas tari diantaranya; kualitas tari putri, kualitas tari putra alus, dan kualitas tari putra gagah (*dugangan*), serta tari yang memiliki karakter *dhagel* (lucu). Perbedaan ketiga jenis tari tersebut terdapat pada bentuk, volume (lebar sempitnya gerak dari satu segmen ke segmen tubuh yang lain), dan pelaksanaan gerak yang terpola pada wilayahnya, serta memiliki karakter yang berbeda-beda (Haryanto 2010: 173).

Pada tari Jawa terdapat sikap badan atau *deg*, misalnya tulang punggung berdiri tegak, tulang belikat datar, bahu membuka, dada membusung, tulang rusuk terangkat, perut kempis, dan sikap *mendhak* yaitu posisi berdiri merendah dengan tekukan lutut. Sikap kaki dalam tari Jawa dikenal *pupu mlumah*, *dhengkul megar*, *dlamakan malang*, dan jari kaki selalu dalam sikap *nylekenthing* (Hadi 2017: 30).

Perbedaan kualitas *putri*, *alus*, dan *gagah* itu sangat ditentukan oleh ciri-ciri gerak yang menyertainya, seperti pada volume gerak lengan. Pada tari kualitas putri, volume gerak lengan yang dilakukan kurang lebih 22.5 derajat, sementara tari kualitas alus volume gerak lengan yang dilakukan kira-kira 45 derajat,

sedangkan tari kualitas gagah volume gerak lengan yang dilakukan kira-kira 90 derajat. Selain itu, terdapat perbedaan pada bentuk *adeg*, jarak langkah kaki dan *lumaksana*, bentuk gerak tubuh (*leyekan*), dan tinggi rendahnya pandangan mata, juga tempo gerak. Disamping itu, pada rasa gerak (rasa tari) atau ungkapan pengalaman batin yang disampaikan (Widyastutieningrum 2012: 3).

Kualitas tari putri memiliki dua karakter yaitu karakter putri Oyi (luruh) dan karakter Endhel (lanyap). Kualitas tari putra alus mempunyai dua karakter yaitu luruh dan karakter lanyap. Kualitas tari putra gagah (dugangan) memiliki bentuk-bentuk yang berbeda dengan kualitas tari putri dan tari putra alus. Perbedaan yang menonjol diantaranya; bentuk gerak, pola gerak tari, volume lebih luas dan lebar, dan teknik pelaksanaannya lebih mengutamakan bagaimana cara-cara menjaga keseimbangan tubuh agar tidak goyang pada saat melakukan gerak khususnya junjungan kaki. Kualitas tari yang memiliki karakter dhagel atau lucu merupakan gerak tari yang berorientasi pada gerak yang menimbulkan kesan humor, sehingga pembatasan gerak tidak terbingkai oleh konvensi secara khusus. Wilayah atau keleluasaan gerak tari tidak terbatas dan sangat ditentukan oleh kemampuan atau kreativitas para penyaji itu sendiri (Haryanto 2010: 173-174).

Rahwana berbentuk raksasa dengan sifat angkara murka tergolong pada tari kualitas gagahan. Menurut (Prihandini, dkk. 2007: 6) berdasarkan pola geraknya, tari kualitas gagahan terdiri atas tiga pola, yakni *kalang kinantang*, *kambeng*, dan *bapang*. Sedang berdasarkan karakternya terdiri atas lima karakter, yaitu *dugangan*, *agalan*, *geculan*, *dugangan agal*, dan *agalan gecul*. Peran atau tokoh Rahwana termasuk golongan karakter tari putra *gagah agalan*.

Karakter tari putra *gagahan agalan* menurut (Prihandini, dkk. 2007: 8-11) adalah semua peran dan tokoh yang termasuk dalam kelompok *sabangan* (tokoh diluar keraton Dwarawati, Ngamarta, Mandura, dan Ngastina). *Sabangan* terbagi dalam tiga kelompok yakni *sabangan gagah* antara lain Boma Narakasura, Indrajid, sedangkan yang termasuk *sabangan alus* yaitu Dewasrani, Jungkung Mardeya. Adapun *sabangan raksasa* adalah semua peran atau tokoh yang secara fisik berwujud raksasa dan memiliki watak tidak baik. Karakter *agalan* menggunakan pola bentuk *gerak bapang* yang terjadi pengelompokkan pola bentuk gerak yang didasarkan pada tingkatan tinggi rendahnya kepangkatan. Pola bentuk gerak *dasar bapang* terdiri atas empat ragam pola, yaitu:

1. *Bapang Raja*, dipakai oleh tokoh yang berkedudukan raja seperti Rahwana, Jasaranda, Jayasentika.
2. *Bapang Ksatrian*, digunakan tokoh yang berkedudukan sebagai ksatria seperti Kumbakarna, Indrajid, Brajamusti.
3. *Bapang Punggawa*, digunakan tokoh sebagai punggawa seperti Cakil, Kala Marica, Daeng Malewa.
4. *Bapang Jeglong*, digunakan oleh semua peran bala tentara raksasa atau bala rucal.

2.2.7 Penilaian Pemeranan

Menghayati sebuah peranan harus memiliki suatu teknik psikologis yang akan menciptakan kehidupan rohaniah manusia untuk mengutarakannya dalam suatu bentuk yang artistik dan indah (Stanislavski 1980: 26).

Pada tari Jawa tradisional gaya Surakarta terdapat konsep penilaian terhadap penari yaitu *wiraga*, *wirama*, *wirasa* dan konsep *Hasta Sawanda*. *Wiraga* adalah cara seorang penari melakukan gerak, *wirama* yaitu seorang penari harus memahami irama *gendhing* (irama tari), *wirasa* seorang penari mampu menampilkan makna karakter tertentu melalui tari yang dibawakan menurut (Haryono 2010: 41-42). Penilaian *wiraga* berkaitan dengan bentuk gerakan, keruntutan, dan kesesuaian dengan karakter tari yang dibawakan. *Wirama* yaitu kemampuan penari dalam menguasai irama atau kesesuaian tari yang dibawakan dengan iringan, penari harus mampu bergerak harmonis dengan iringan dan tidak boleh terkesan saling mendahului. *Wirasa* merupakan perpaduan antara *wiraga* dan *wirama*, penari dapat mencapai *wirasa* diperlukan penghayatan tokoh atau peran yang dibawakan, karakter gerak yang harus dilakukan, dan ekspresi yang harus dimunculkan. Selanjutnya barulah penari bisa mewujudkan sifat *wirasa*.

Konsep *hasta sawanda*, *hasta* = delapan dan *sawanda* = prinsip, artinya delapan prinsip yang harus dilakukan. Kedelapan prinsip tersebut antara lain;

2.2.7.1 *Pacak* adalah penampilan seorang penari secara fisik sesuai dengan peran yang dibawakan. Dalam penelitian Pemeranan Rahwana penampilan fisik penari Rahwana adalah gagah yang tinggi dan besar, serta gerak tari berkarakter gagah dengan volume gerak lengan kira-kira 90 derajat misalnya gerak *bapang* dan *kalang kinantang*.

2.2.7.2 *Pancat*, teknik seorang penari dalam melakukan peralihan gerak. Peralihan gerak harus senantiasa nampak serasi dan selaras, jangan sampai terkesan memaksakan gerak terhadap gerak penghubung.

2.2.7.3 *Ulat*, pandangan mata (*polatan*) atau ekspresi wajah yang mencerminkan karakter yang disajikan. Tinggi rendahnya pandangan mata tergantung karakter yang dibawakan. Karakter Rahwana yang gagah dan serakah menampilkan arah pandangan mata yang tinggi. Pada karakter putri *luruh* pandangan mata sedikit menunduk, sedangkan pada tari putri *lanyap* pandangan mata turun kedepan.

2.2.7.4 *Lulut*, pelaksanaan gerak sesuai karakter yang disajikan. Menurut (Jazuli 2008:113) lulut merupakan sifat gerak mengalir, berkesinambungan, dan runtut atau dalam istilah tari Jawa disebut *mbanyu mili* (bagaikan air mengalir). Syarat utama penari untuk bisa disebut bergerak *mbanyu mili* yaitu seorang penari harus hafal gerakan dan runtutan gerakannya. Sifat *mbanyu mili* biasanya terdapat pada tari karakter putri dan putra alus. Untuk tari gagah terkesan lebih keras dan patah-patah.

2.2.7.5 *Luwes*, pengendalian secara emosional dalam melakukan gerak secara teratur. Penari Rahwana akan terlihat luwes jika bergerak menyatu dengan seluruh tubuhnya dan karakter tokoh yang dibawakan serta mampu bergerak secara sempurna dan menimbulkan kesan yang menyentuh bagi penonton.

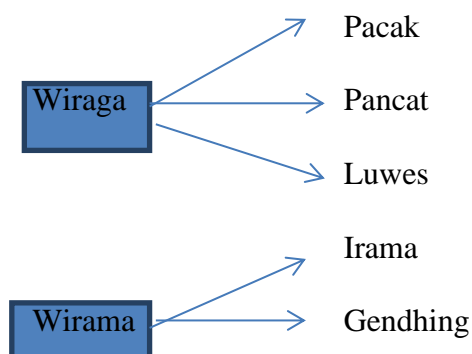
2.2.7.6 *Wiled*, gaya atau kemampuan seorang penari yang menunjuk pada identifikasi diri. *Wiled* seorang penari satu dengan penari yang lainnya akan berbeda. Misalnya seorang penari berpostur tubuh kecil harus menampilkan tari putra gagahan, jika mengikuti *pathokan* lengan tangan bervolume 90 derajat mungkin penari tersebut masih terlihat kecil dan

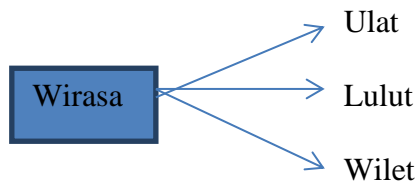
kurang gagah, maka kreativitas penari harus muncul untuk menambah volume agar lebih terkesan gagah.

2.2.7.7 *Wirama*, pelaksanaan gerak secara kontinyu atau dengan tekanan-tekanan tertentu sehingga terasa mbanyumili atau (irama tari). *Wirama* yaitu ketepatan atau kesesuaian antara irama gerak dengan irama gending yang digunakan untuk mewujudkan garap tari secara keseluruhan. Penari harus mengatur tempo dan tekanan untuk menampilkan kesan dramatis dan terwujud sifat yang harmonis antara tari dan iringan.

2.2.7.8 *Gendhing*, penari harus memahami rasa *gendhing* sebagai iringan terkait dengan sajiannya, misalnya *rasa seleh*, *rasa nggandul*, *rasa nujah*, *rasa mungkus*. Penguasaan penari terhadap *gendhing* yang mengiringi tariannya adalah mutlak karena akan sangat menunjang penampilannya, baik dalam mencapai efek dramatik, keselarasan dengan irama maupun suasana.

Apabila diamati secara rinci *pacak*, *pancat*, *luwes*, *irama*, *gendhing*, *ulat*, *lulut*, dan *wilet* merupakan penjabaran dari *wiraga*, *wirama*, dan *wirasa* (Prihandini, dkk. 2007: 46-47).





2.3 Bentuk Pertunjukan

Bentuk pertunjukan dalam tari adalah segala sesuatu yang dipertunjukkan atau ditampilkan dari awal sampai akhir yang dapat dinikmati dan dilihat, didalamnya mengandung unsur-unsur nilai keindahan yang disampaikan oleh pencipta kepada penikmat (Jazuli 2008: 8).

Pertunjukan harus direncanakan terlebih dahulu sebelum ditampilkan kepada penonton, pertunjukan dilakukan oleh pelaku atau pemain membutuhkan latihan, menampilkan pertunjukan di tempat pentas dengan diiringi musik dan dekorasi yang menambah keindahan pertunjukan (Jazuli 1994: 60).

Pertunjukan tidak hanya menampilkan serangkaian gerak yang tertata baik, rapi, dan indah tetapi juga harus dilengkapi dengan berbagai tata rupa atau unsur-unsur lain yang dapat mendukung penampilannya. Unsur-unsur pendukung sajian pertunjukan antara lain: iringan (musik), tata rias dan busana, tata suara, tata pentas dan tata lampu (Jazuli 1994: 9-26).

2.3.1 Tema

Tema adalah pokok permasalahan dalam penggarapan karya tari, oleh karenanya tema membutuhkan pertimbangan yang serius karena tema berdampak pada pemunculan dramatik (Seriati 2018: 60).

2.3.2 Penari

Penari sebagai media pengungkap utama tari tradisi secara mendasar akan berperan dalam menempa dan memupuk dirinya agar memiliki semangat menghayati, mengkaji, mempelajari, mengekspresikan, maupun dalam batas-batas tertentu sesuai dengan perannya dalam menumbuhkan tari tradisi sebagaimana mestinya (Rusliana 1999: 23). Berdasarkan jumlah penarinya, tari tradisi di Indonesia disajikan dalam bentuk tari tunggal, berpasangan, maupun kelompok (Sumaryono 2011: 157).

2.3.3 Gerak

Gerak tari muncul karena ada tenaga yang menggerakkan dan tubuh manusia sebagai alat (instrumen) untuk bergerak (Jazuli 2016: 41). Gerak menyebabkan terjadinya perubahan tempat, perubahan posisi dari benda, tubuh penari atau sebagian dari tubuh. Semua gerak melibatkan ruang dan waktu, semua gerak memerlukan tenaga (Djelantik 1999: 27). Gerak berdasar jenisnya menurut (Jazuli 2016: 42) meliputi: gerak maknawi atau gesture adalah gerak wantah yang memiliki maksud tertentu berdasarkan objek yang ditiru dan atau tujuan yang diharapkan, dan gerak murni atau pure movement adalah gerak yang tidak memiliki maksud tertentu karena semata-mata untuk kepentingan keindahan gerak tariannya.

2.3.4 Tata Rias dan Busana

Tata rias merupakan hal paling penting peka dihadapan penonton, karena penonton biasanya sebelum menikmati tariannya selalu memperlihatkan wajah penarinya, baik untuk mengetahui tokoh atau peran yang sedang dibawakan

maupun untuk mengetahui siapa penarinya. Fungsi rias antara lain untuk mengubah karakter pribadi menjadi karakter tokoh yang sedang dibawakan, untuk memperkuat ekspresi dan untuk menambah daya tarik penampilan (Jazuli 2016: 16). Tata busana adalah penutup badan yang dapat menunjukkan peran dan karakter yang dibawakan atau dimainkan oleh penari. Busana tari mendukung tema, isi tari, dan untuk memperjelas peran-peran dalam suatu sajian (Seriyati 2015: 61).

2.3.5 Iringan

Musik merupakan pasangan tari, keduanya merupakan dwi tunggal. Hal itu tampak pada fungsi musik dalam tari. Sebuah komposisi musik untuk iringan tari sangat menentukan struktur dramatik tari, karena musik dapat menentukan aksent-aksent gerak yang diperlukan dalam membantu menghidupkan suasana tari (Jazuli 2008: 14).

2.3.6 Tempat pentas

Tempat pentas menurut Webster dalam Kresnata (2014: 6) suatu tempat yang tinggi dimana lakon-lakon drama dipentaskan atau suatu aktor bermain.

2.3.7 Tata Lampu

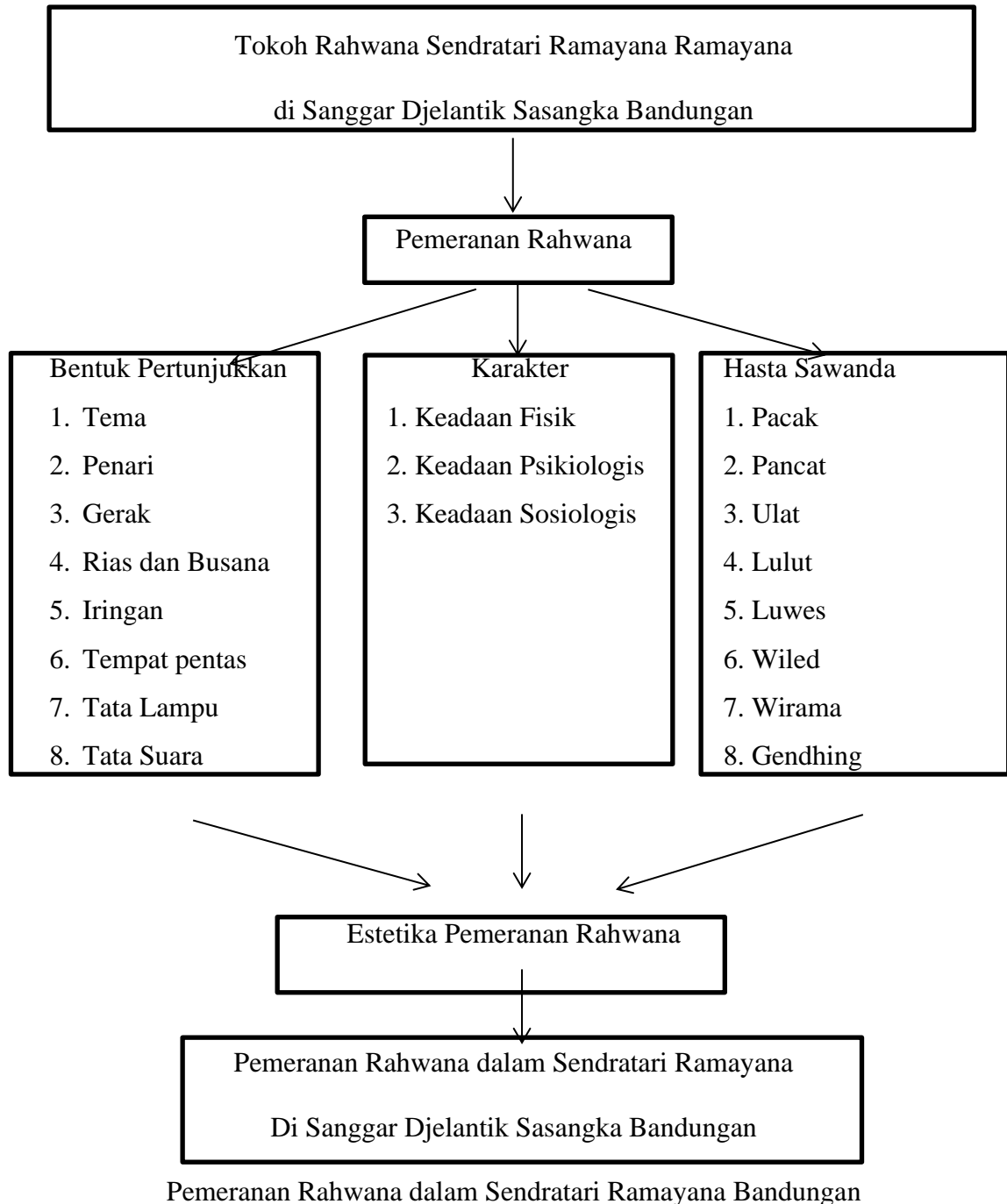
Tata lampu atau cahaya adalah pengaturan sinar atau cahaya untuk menerangi dan menyinari area permainan serta menimbulkan efek artistik (Subagyo 2010: 2).

2.3.8 Tata Suara

Tata suara adalah cara untuk mengatur musik, efek bunyi, maupun berbagai bunyi-bunyian yang mendukung terciptanya suasana sehingga muncul nuansa emosional yang tepat (Subagyo, 2010: 2).

2.4 Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka berfikir sebagai berikut.



(oleh: Handhika Marthalina, 2019)

Sesuai dengan masalah penelitian yang berjudul Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan, penelitian ini membahas kriteria menjadi pemeran Rahwana melalui proses casting untuk menentukan pemeran Rahwana. Pemeranan Rahwana dibahas pada bentuk pertunjukannya yaitu tema, penari, gerak, rias dan busana, iringan, dan tata teknik pentas. Pemeranan Rahwana pada penelitian ini dikaji pula melalui karakter tokoh dan penari antara lain keadaan fisik, keadaan psikis, dan keadaan psikologinya. Selanjutnya pemeranan Rahwana pada Sendratari Ramayana ini dikaji menggunakan konsep hasta sawanda sebagai prinsip yang harus dilakukan dalam menari tari Jawa gaya Surakarta dengan tujuan menjadi penari yang baik, hasta sawanda mencakup pacak, pancat, ulat, lulut, luwes, wiled, wirama, dan gendhing. Hasil dari kajian tersebut, peneliti akan mengetahui pemeranan Rahwana dalam sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji *Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan*, oleh karena itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan sikap deskriptif. Sugiyono (2011: 9) menjelaskan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan adalah perlakuan terhadap objek, sebagai sudut pandang etik, atau sebaliknya bagaimana seharusnya memperlakukan objek sebagai sudut pandang emik. Pendekatan bukan teori, metode, atau teknik, dalam pendekatanlah terkandung teori, metode, teknik, instrumen, dan sebagainya (Nyoman Kutho Ratna, 2010: 45).

Pendekatan berfungsi untuk mempermudah analisis, memperjelas pemahaman terhadap objek, memberikan nilai objektivitas sekaligus membatasi wilayah penelitian (Nyoman Kutha Ratna, 2010: 294).

3.1.1 Pendekatan Etik dan Emik

Pendekatan etik dan emik pada dasarnya *merefere* (merujuk) pada sudut pandang penelitian budaya itu sendiri. Jika peneliti mendasarkan pada sudut

pandang partisipan (informan setempat) berarti menggunakan emik dan bila menggunakan sudut pandang observer (peneliti) berarti menggunakan etik. Pendekatan emik merupakan esensi yang sah untuk fenomena kebudayaan pada suatu waktu tertentu. Pendekatan ini relevan sebagai usaha untuk mengungkap pola kebudayaan bahwa makna budaya dari “orang dalam” (internal) berbeda dengan etik, peneliti “berdiri di luar” (eksternal) fenomena budaya. Emik akan terkait dengan keseluruhan unsur budaya. Jika emik lebih menekankan kenisbian, etik bersikap mutlak (Endraswara 2003: 35).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan etik dan emik, penganalisisan pemeranan Rahwana menggunakan pendekatan emik karena istilah-istilah yang digunakan narasumber merupakan nama atau istilah umum yang ada pada tari Jawa, sedangkan pendekatan etik digunakan peneliti apabila tidak ditemukan nama atau istilah pada narasumber sehingga peneliti menggunakan sudut pandangnya sendiri dalam pembuatan kode atau istilah.

3.1.2 Pendekatan Estetika

Menurut (Djelantik 1999: 9) ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Pengalaman indah terjadi melalui panca indera kita, khususnya melalui indera lihat (kesan visual) dan indera dengar (kesan akustis atau auditif). Berkat kemampuan indera-indera tersebut menangkap sinar dan bunyi dan meneruskan rangsangan yang tentu dalam otak manusia.

Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek mendasar, yakni wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan (Djelantik 1999: 17). Pada

penelitian Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan lebih menekankan pada aspek penampilan. Penampilan yaitu penyajian bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada yang menyaksikan, penonton, para pengamat, pembaca, pendengar, khalayak ramai, dan umum. Dalam seni tari tidak seperti pada seni lukis atau seni patung yang keseniannya secara langsung disajikan oleh penciptanya, hasil ciptaan seorang koreografer memerlukan seniman lain untuk menampilkannya (Djelantik 1999: 73).

Tiga unsur yang berperan dalam penampilan adalah bakat seni, keterampilan, dan sarana atau prasarana (Djelantik 1999: 76). Bakat seni adalah potensi kemampuan khas yang dimiliki oleh seseorang yang didapatkan berkat keturunan (Djelantik 1999: 76). Bakat seni terlihat ketika seseorang melakukan suatu aktivitas seni, seseorang yang memiliki bakat seni contohnya seni tari akan lebih mudah mengikuti atau melakukan gerakan-gerakan tari yang diajarkan. Bakat seni bisa pula ditumbuhkan jika seseorang mau berlatih secara konsisten dan sungguh-sungguh, karena seorang penari tidak cukup hanya bermodal bakat, namun usaha untuk berlatih terus-menerus dan sungguh-sungguh sampai akhirnya memiliki keterampilan menari.

Keterampilan adalah kemahiran dalam pelaksanaan sesuatu yang dicapai dengan latihan, taraf kemahiran tergantung dari cara melatih dan ketekunan melatih diri (Djelantik 1999: 76). Keterampilan dalam suatu pentas tari dilihat dari wiraga, wirama, dan wirasa yang ditampilkan penari dalam pentas melalui proses latihan sungguh-sungguh dan konsisten.

Sarana atau media, meskipun bakat dan keterampilan yang dimiliki seniman sangat besar namun sarana dan media pada pementasan keseniannya sangat berpengaruh pada penampilannya. Pada pementasan tari sarana dan media yang perlu diperhatikan adalah busana, make up, panggung, tata lampu, dan sound yang digunakan.

3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian

Sesuai dengan tema dan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, lokasi penelitian dilakukan di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan yang letaknya di Jalan Satria No. 05, Dusun Jetak, Desa Duren RT 01 RW 02, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah.

Sasaran penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan kriteria yang harus dimiliki penari untuk bisa memerankan Rahwana serta menganalisis pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi (Naution dalam Sugiyono 2011: 226). Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan,

atau situasi secara tajam terperinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Rohidi 2011:182).

Observasi adalah pengamatan secara langsung atau kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Berdasarkan jenisnya, observasi dibagi menjadi observasi langsung dan observasi tidak langsung. Observasi atau pengamatan yang dilakukan dimana pengamat berada bersama obyek yang diselidiki dan observasi tidak langsung yaitu observasi atau pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsung suatu peristiwa yang akan diteliti (Arikunto 2010: 146).

Pada penelitian ini penulis melakukan observasi langsung ke Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan untuk mengetahui secara langsung tentang objek yang akan dikaji. Peneliti melakukan observasi ke lokasi sanggar Djelantik Sasangka untuk bertemu Mas Latto selaku ketua Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan pada tanggal 3 September 2017. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara umum sanggar untuk selanjutnya diamati oleh peneliti mengenai tempat latihan, inventaris yang dimiliki sanggar, dan kegiatan pentas yang sudah dilaksanakan oleh sanggar. Hasilnya peneliti memperoleh data dokumentasi pertunjukan Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan, data mengenai administrasi sanggar, dan inventaris yang dimiliki sanggar.

Observasi kepada Rian Guna Dharma sebagai pemeran Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka dilakukan pada tanggal 30 September 2017 di Desa Duren Kecamatan Bandungan. Observasi dilakukan

untuk mengamati secara langsung penari Rahwana, bagaimana karakter Guna secara pribadi, bagaimana penampilan Rian Guna Dharma secara fisik, dan apakah Rian Guna Dharma sesuai untuk peran Rahwana.

3.3.2 Teknik Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Esterberg dalam Sugiyono 2011: 230). Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/ kecil (Sugiyono, 2011: 137).

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono 2011: 138-140).

Peneliti melakukan wawancara secara langsung untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan pada 3 September 2017

bertempat di sanggar Djelantik Sasangka kepada pengelola sanggar yaitu Latto untuk bertanya perihal administrasi sanggar dan bagaimana sejarah terbentuknya sanggar, karya seni yang dihasilkan atau bisa diapresiasi di sanggar, pelaku atau penari yang terlibat di sanggar, waktu pelaksanaan latihan, dan peristiwa atau kegiatan pentas yang sudah terlaksana oleh sanggar, serta tujuan yang ingin dicapai Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.

Wawancara berikutnya pada tanggal 5 September 2017, wawancara dengan pelatih tari yaitu Endik Guntaris penjelasan mengenai Kajian Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan, meliputi bagaimana pemilihan tokoh Rahwana, bagaimana proses latihan untuk bisa membentuk karakter Rahwana dalam penari Rahwana, dan berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam proses pembentukan pemeran Rahwana. Selanjutnya wawancara mengenai karakteristik gerak yang digunakan pada pemeran Rahwana, dan bagaimana tata rias dan kostum yang digunakan pada pemeran Rahwana pada pementasan Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.

Wawancara selanjutnya kepada pemeran Rahwana yaitu Rian Guna Dharma pada tanggal 30 September 2017 di Sanggar Djelantik Sasangka. Hasil wawancara memperoleh data mengenai pemeranan Rahwana yang diperankan Rian Guna Dharma, identitas penari, bagaimana Guna bisa terpilih, bagaimana proses berlatih agar bisa memainkan peran Rahwana, bagaimana membentuk karakter Rahwana, dan apakah Guna dapat berhias dan menggunakan kostum Rahwana sendiri ketika akan melakukan pementasan.

Sebelum melakukan wawancara, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan disampaikan untuk mempermudah peneliti untuk menyampaikan alur pertanyaan dan mengurangi kemungkinan adanya faktor lupa atau lalai menanyakan hal-hal yang sekiranya penting untuk ditanyakan. Peneliti yang sudah menyiapkan instrumen penelitian terkesan lebih siap dan waktu yang digunakan efektif dan efisien karena tidak membuang-buang waktu untuk memikirkan pertanyaan yang akan di ajukan.

3.3.3 Teknik Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono 2011: 240).

Data dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai salah satu komponen bahan pertimbangan dalam membuat analisis data yang dipadukan dengan hasil observasi di lapangan dan wawancara. Data dokumentasi yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi dokumen primer dan dokumen sekunder. Dokumen primer diambil secara langsung oleh peneliti yang meliputi dokumentasi proses latihan (video dan foto-foto). Dokumen sekunder diambil dari data yang sudah ada berupa video latihan dan pementasan, foto, dan catatan dari narasumber.

3.4 Teknik Keabsahan Data

Sugiyono (2015: 366) menjelaskan kriteria keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan

comfermability. Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif terdapat teknik:

1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.

2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi terbagi menjadi tiga macam, yakni triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Triangulasi sumber yaitu peneliti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas dan dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Dengan triangulasi sumber, data dapat dicapai dengan cara data peneliti setelah menyaksikan Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan pada pertunjukkan dan pada video dokumentasi yang kemudian dibandingkan dengan data yang diperoleh dengan wawancara Endik Guntaris sebagai pelatih tari dan Rian Guna Dharma sebagai penari

Rahwana mengenai pemeranan Rahwana, karakterisasi gerak, penilaian pemeranan, dan estetika penampilan pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan.

Triangulasi teknik yaitu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Pada penelitian pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan, triangulasi teknik digunakan oleh peneliti dengan melakukan pengecekan terhadap data yang diperoleh dengan melihat dokumentasi yang ada, kemudian dihubungkan atau dibandingkan dengan data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi.

Triangulasi waktu yakni dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi dalam waktu dan situasi yang berbeda. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar dan belum banyak masalah akan memberikan data yang lebih valid.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teori menurut (Janet Adsheed dalam Murgiyanto 2002: 9-10) membagi proses analisa tari ke dalam empat tahap yaitu pertama, mengenali dan mendeskripsikan komponen-komponen pertunjukkan tari seperti gerak, penari, aspek visual, dan elemen-elemen auditif, kedua yaitu memahami hubungan antara komponen pertunjukkan dalam perjalanan ruang dan waktu: bentuk dan struktur koreografi. Teknik analisis data ketiga yaitu melakukan interpretasi berdasarkan konsep dan latar belakang sosial, budaya, konteks pertunjukkan gaya dan genre, tema, isi tarian,

dan konsep interpretasi spesifik, dan teknik analisis keempat yaitu melakukan evaluasi nilai.

Jika mencermati pernyataan di atas, maka langkah menganalisis pertunjukkan tari terdiri atas dua tahap. Tahap pertama mencermati hal-hal yang berkaitan dengan “teks” atau pertunjukkan tari: gerak, tari, koreografi, dan produksi pertunjukan. Kaitannya dalam Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan yaitu peneliti menganalisis mengenai hasta sawanda yang menjadi pathokan dalam menari tarian gaya Surakarta.

Tahap kedua mengenai “konteks” atau hal-hal yang berada diluar pertunjukan, tetapi ikut membangun makna dan menentukan keberhasilan pertunjukan bagi para pendukungnya yaitu seniman, pelaku maupun pemirsa dalam kaitan tempat dan kurun waktu serta hal-hal yang berkaitan sejarah aspek, budaya, sosial, politik, ekonomi, agama yang merupakan bekal penting untuk menginterpretasi dan menilai keberhasilan sebuah pertunjukkan. Kaitannya dalam penelitian, peneliti menganalisa tentang seniman-seniman yang ada di lingkungan sanggar Djelantik Sasangka Bandungan, lingkungan masyarakat sekitar sanggar yang berapresiasi, serta aspek sosial budaya yang ada dilingkungan sanggar yang menjadikan karya dari sanggar sangat diminati.

Dalam kaitannya dengan Kajian Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan maka digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peneliti mengenali dan mendeskripsikan bentuk Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana. Elemen yang dideskripsikan adalah gerak penari sesuai karakter tokoh yang dibawakan, aspek visual berupa wujud bentuk pemeranan Rahwana, elemen-elemen auditif yaitu suatu gagasan atau ide yang dituangkan dan dapat dimunculkan gerak, suasana, karakter, ritme dalam pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana.
2. Peneliti mencoba mengetahui dan memahami hubungan antar komponen bentuk pemeranan Rahwana dalam perjalanan ruang dan waktu. Hubungan itu adalah hubungan antar komponen gerak dengan karakter tokoh, rias dan busana.
3. Peneliti melakukan interpretasi terhadap Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana. Interpretasi dilakukan dengan memberi kesan atau pendapat terhadap gerak tari, konsep penilaian tari Jawa, penari Rahwana, rias dan kostum Rahwana.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Letak lokasi penelitian berada di Kecamatan Bandungan yang secara administratif berbatasan dengan empat kecamatan wilayah Kabupaten Semarang yaitu Kecamatan Sumowono, Ambarawa, Bawen, dan Bergas, serta berbatasan dengan satu kecamatan yang termasuk wilayah Kabupaten Kendal yaitu kecamatan Boja. Kecamatan Bandungan dengan suhu udara yang relatif sejuk menjadikan Bandungan daerah destinasi wisata alam dan hiburan favorit di Kabupaten Semarang, salah satunya adalah Candi Gedongsongo dan Umbul Sidomukti.

Kecamatan Bandungan terdiri dari sembilan desa dan satu kelurahan yaitu Desa Mlilir, Desa Duren, Desa Jetis, Desa Sidomukti, Desa Kenteng, Desa Candi, Desa Banyukuning, Desa Jimbaran, Desa Pakopen, dan Kelurahan Bandungan. Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan yang menjadi lokasi penelitian berada di Jalan Satria No. 05, Dusun Jetak, Desa Duren RT 01 RW 02, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang. Jarak tempat peneliti yaitu di Kelurahan Patemon, Gunungpati dengan Sanggar Djelantik Sasangka 20 km.

4.2 Latar Belakang Berdiri Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan merupakan salah satu sanggar yang ada di Kecamatan Bandungan, resmi didirikan pada 30 September 2015. Nama dari Djelantik Sasangka dibuat oleh Mas Latto, arti dari Djelantik Sasangka menurut wawancara dengan Mas Latto:

“Djelantik diambil dari bahasa Bali bisa di artikan sebagai simbol tentang jiwa dan Sasangka dari bahasa Jawa yang artinya meluas dan dalam khasanah Jawa artinya nguri-uri budaya Jawa yang melibatkan pakem, kreativitas, intusi, imajinasi tanpa melupakan nilai spiritual terhadap Tuhan yang maha Agung. Jawa dan Bali merupakan dwi tunggal yaitu jantung seni mancanegara” (Wawancara Mas Latto, 3 September 2017).

Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan terbentuk atas gagasan dari Mas Latto yang sekarang menjadi ketua sanggar dan Pak Jalidin sebagai pengasuh yang mendanai seluruh kegiatan sanggar, sedangkan untuk pelaksanaan kegiatan sanggar dibantu oleh pemuda Dusun Jetak, Desa Duren. Sejarah terbentuknya sanggar dimulai dari Mas Latto yang kembali ke Desa Duren dari aktivitasnya sebagai seniman di Bali untuk menemani ibunya dirumah, ketika dirumah Mas Latto mengadakan kumpul bersama pemuda dusun Jetak yang akhirnya mempunyai keinginan untuk membuat teater. Selanjutnya Mas Latto kenal dengan Om Nanto dan kemudian memperkenalkannya dengan Pak Jalidin, selanjutnya berdiskusi untuk mendirikan sanggar yang fokus pada musik, gamelan, dan tari.

Tujuan utama didirikannya sanggar adalah untuk memberikan kegiatan bermanfaat dan keterampilan bagi anak-anak dusun Jetak agar waktu yang ada digunakan untuk hal positif dan tidak terpengaruh hal-hal negatif yang ada dilingkungan Bandungan.

“Bandungan dikenal tidak hanya objek wisata alamnya saja, namun objek hiburan dan bisnis karaoke dan penginapan sangat terkenal, sanggar Djelantik Sasangka didirikan untuk memberikan wadah anak-anak untuk melakukan kegiatan positif, dan dibekali dengan keterampilan seni untuk selanjutnya bisaberguna bagi anak-anak sanggar Mbak” (Latto, 3 September 2017).

4.3 Susunan Pengurus Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

Pengagas sanggar Djelantik Sasangka Bandungan yaitu Latto Muga Uchikawa yang kemudian bertugas menjadi ketua sanggar, sekretaris sanggar Septyana Ulfi, Intan Oktavianti, dan Tuti Irna. Bendahara sanggar yaitu Nurul Hartantri yang dibantu oleh Meike Erli. Tim dalam pelaksanaan sanggar terbagi dalam tim pergelaran, kreatif, kostum dan rias, komunikasi, properti, humas, serta rumah tangga.

Tim pergelaran dipimpin oleh Rinanto yang dibantu Rian Guna, Santika, Agustina, Erina Noine, selanjutnya tim kreatif yang dipimpin Lahudra Oshionio yang dibantu Agus Imam, Agus Setiyono, Novia Sekar, dan Ayun Musyarifah. Tim bagian kostum dan rias adalah Sri Hartatik, Sri Harni, dan Darmi, kemudian tim bagian komunikasi dipimpin oleh Johan dan dibantu Afrio, Wahyu Berlina, Nilam, dan Fatimah. Tim yang mengurus bagian properti yaitu Widiyanto, Budiman, dan Wahyu Aji, bagian humas dipimpin oleh Ervan Setiawan, Sindu, dan Fenisia Herva. Bagian rumah tangga yang mengatur adalah Nurul Hartanto, Mina, Evi Novita, dan Sevlen Brilianto Love.

4.4 Kegiatan Internal Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

Keberhasilan penari dalam memainkan perannya tidak terlepas dari proses yang terdapat dalam kegiatan internal di Sanggar Djelantik Sasangka, yang meliputi:

4.1.1 Latihan

Latihan dilakukan di sanggar Djelantik Sasangka yang bertempat di Jalan Satria No. 05, Dusun Jetak, Desa Duren RT 01 RW 02, Kecamatan Bandungan,

Kabupaten Semarang. Waktu latihan rutin adalah hari Sabtu jam 14.30 sampai dengan 17.00 untuk anak-anak usia SMP dan SMA, serta hari Minggu jam 09.00 sampai dengan 12.00 untuk anak-anak usia TK dan SD, serta Minggu jam 13.00 sampai dengan 16.00 untuk anak-anak usia SMP dan SMA. Untuk kegiatan ekstra latihan dilakukan ketika mendekati jadwal pentas. Tempat latihan dilakukan di beberapa tempat tergantung kebutuhan, untuk latihan biasa bertempat di sanggar, sedangkan latihan yang membutuhkan tempat luas dan bersama iringan langsung, maka latihan dilaksanakan di rumah Pak Jalidin di Desa Kenteng ataupun di balaidusun Desa Duren.

Latihan rutin diikuti oleh semua anggota sanggar dengan materi sama secara umum, namun ketika akan melakukan pentas hanya akan memfokuskan tari-tari yang akan dipentaskan. Dalam pemilihan penari yang akan melakukan pentas dilakukan ketika kegiatan latihan atas pertimbangan pelatih dengan pengurus sanggar Djelantik Sasangka.

Kegiatan latihan tidak hanya diisi dengan latihan menari, namun ada saatnya latihan fisik yaitu olah tubuh untuk membentuk badan agar memiliki *adeq* penari dan menambah kebugaran anak-anak sanggar. Latihan lain yang dilakukan yaitu berhias dan pemakaian kostum tari, anak-anak diberikan pengetahuan mengenai nama-nama per bagian kostum dan cara pemakaiannya. Latihan yang tidak kalah penting adalah teori-teori tentang tari, yaitu anak-anak tidak dilatih untuk hanya bisa menari tetapi dibekali pula teori-teori tentang tari, serta karakter-karakter yang ada dalam suatu tarian ataupun karakter peran yang dibawakan.

“Latihan tidak hanya menari Mbak, tapi kadang *jogging* berputar mengelilingi kampung sampai Hollywood dibawah Susan Spa, kadang

juga latihan *make up*, latihan menggunakan kostum, dan teori tentang tari” (Wawancara Guna Darma 30 September 2017).

4.4.2 Pementasan

Sanggar Djelantik Sasangka berdiri pada 30 September 2015, tentu belum banyak kegiatan pentas yang dilakukan oleh anak-anak sanggar Djelantik Sasangka. Tarian yang sering dipentaskan yaitu tari gambyong marikangen, bajidor kahot, topeng geyol, bambangan cakil, dan Sendratari Ramayana. Untuk sendratari Ramayana biasanya dipentaskan untuk acara-acara besar seperti acara pementasan 17an ataupun permintaan oleh instansi. Jadwal pementasan Ramayana yang sudah pernah terlaksana antara lain:

1. Tanggal 15 Mei 2016 bertempat di Ngaliyan
2. Tanggal 21 Mei 2016 bertempat di Dusun Junggul Desa Duren Kecamatan Bandungan
3. Tanggal 16 Agustus 2016 bertempat di Balaidusun Jetak Desa Duren
4. Tanggal 1 April 2017 bertempat di Desa Kenteng, Kecamatan Bandungan
5. Tanggal 20 Mei 2017 bertempat di POLDA Jawa Tengah

Pementasan perdana Ramayana pada tanggal 15 Mei 2016 di Ngaliyan merupakan pentas acara pernikahan teman dari ketua sanggar, pada pementasan ini merupakan pentas Ramayana perdana dan pentas perdana pula bagi sanggar Djelantik Sasangka Bandungan. Peran-peran yang dibawakan antara lain Rama diperankan oleh Ayuk, Sinta diperankan oleh Sekar, Rahwana diperankan oleh Guna. Pada pementasan perdana iringan yang digunakan masih berupa iringan tidak langsung dengan proses editing oleh pelatih tari Endik Guntaris. Beberapa iringan yang di gabung yaitu iringan tari karonsih dan beberapa penggal iringan

Sendratari Ramayana pada pentas Triwulan di Unnes dengan penggarap musik Alfan.

“Pada pementasan Ramayana yang pertama, saya masih menggarap dengan cerita yang singkat dan untuk iringan masih menggunakan editing dari iringan-iringan yang saya punya. Pada adegan percintaan Rama dan Sinta, saya menggunakan penggalan dari iringan karonsih dan untuk adegan yang lain saya mengambil dari iringan Sendratari Ramayana pada pentas Triwulan” (Endik Guntaris, 5 September 2017).

Kostum yang digunakan pada pentas perdana secara keseluruhan masih menyewa, dan untuk tata rias dan penggunaan kostum para penari masih belum bisa melakukan sendiri. Tata rias cantik masih menggunakan jasa perias oleh salah satu teman dari pelatih tari dari jurusan seni tari Unnes serta dibantu perias yang merupakan pengelola sanggar, sedangkan untuk riasan karakter dilakukan oleh pelatih Endik Guntaris.

Pada penelitian Kajian Pemeranan Rahwana Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan, pementasan yang diteliti merupakan pentas yang dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2017 bertempat di Polda Jateng.

4.5 Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan diteliti melalui dua kajian pokok yakni: kriteria untuk menjadi tokoh Rahwana dan pemeranan Rahwana.

4.5.1 Sendratari Ramayana

Sendratari merupakan seni drama tari yang tidak menggunakan dialog, baik dengan cara bicara biasa ataupun berlagu, dialognya terungkap melalui

gerak-gerak tari. Inti cerita Ramayana yaitu upaya raja raksasa Rahwana untuk mendapatkan Sinta, namun usaha Rahwana gagal. Ramayana melambangkan pertikaian antara kebaikan yang dilambangkan pada diri Rama dan keserakahan yang dilambangkan pada Rahwana. Cerita berakhir pada kemenangan pihak Rama.

Pada Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan belum menceritakan kisah Ramayana secara keseluruhan atas pertimbangan kurangnya sumber daya manusia yang kemampuan tarinya baik dan layak untuk melakukan pentas. Endik Guntaris sebagai pelatih mengungkapkan bahwa Sendratari yang digarap di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan belum bisa mementaskan cerita secara keseluruhan karena keterbatasan sumber daya manusia, waktu atau durasi yang yang diminta oleh pihak penyelenggara, serta faktor pasar atau permintaan lakon yang diinginkan oleh penyelenggara.

Ramayana yang dipentaskan di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan pada tanggal 20 Mei 2017 yang bertempat di Polda Jateng adalah pementasan yang diteliti. Adapun nama-nama penari dan perannya yaitu Rian Guna Dharma berperan sebagai Rahwana, sedangkan ketika Rahwana menyamar sebagai kakek tua diperankan oleh Aziz, Novia sekar berperan sebagai Sinta, dan Wahyu Berlina berperan sebagai Rama. Tokoh berikutnya yaitu Lesmana diperankan oleh Erina Noaine, peran Kalamarica oleh Erfan Setiawan, peran Anoman oleh Bayu Kurnia, dan penari kidang diperankan oleh Heni, Naila, dan Tyas.

4.5.1.1 Rahwana

Rahwana adalah putra sulung Dewi Suksesi, putra Prabu Simali, raja negara Alengka. Dinamakan Rahwana karena pada waktu lahir berada di tengah hutan dan terdiri dari segumpal darah. Rah berarti darah, wana berarti hutan. Ayahnya adalah Begawan Wisrawa.

Rahwana dilambangkan dengan sifat angkara murka, bringasan, dan ulet dalam mengejar keinginan. Keinginan Rahwana salah satunya adalah ingin memiliki Sinta, Rahwana melakukan segala cara untuk dapat memiliki Sinta meskipun tahu bahwa Sinta adalah istri Rama.

4.5.1.2 Karakterisasi Rahwana dalam Tari Jawa

Rahwana dalam cerita Ramayana merupakan tokoh antagonis yang konsisten dari awal sampai akhir cerita. Tokoh antagonis merupakan tokoh dengan karakter jahat atau buruk dan menimbulkan konflik, dalam cerita Ramayana terjadinya konflik karena tokoh antagonis yang diperankan Rahwana menginginkan Sinta yang sudah menikah dengan Rama.

Pada gaya Kasunanan atau tari gaya Surakarta gerak tokoh Rahwana termasuk dalam kualitas gagahan, perbedaan tari kualitas gagahan dengan kualitas tari putri dan putra alus antara lain bentuk gerak, pola gerak tari, dan volume lebih luas dan lebar. Volume gerak lengan Rahwana yaitu sekitar 90 derajat dengan junjungan kaki setinggi pinggang dan ketika melakukan jojor angkatan tungkai harus horizontal. Gerak pada tokoh Rahwana dengan volume gerak yang luas dan lebar, serta melakukan junjungan kaki yang tinggi harus lebih menjaga keseimbangan tubuh agar tidak goyang saat melakukan gerak. Gerak-gerak yang

ditampilkan tokoh Rahwana merupakan gerak tari kualitas gagahan gaya Surakarta yang meliputi *kalang kinantang, lumaksana, sabetan, jojo tekuk, tanjak, trecet, srisig*.

4.5.1.3 Kriteria Menjadi Tokoh Rahwana

Pemilihan aktor biasanya disebut *casting*, dalam Sanggar Djelantik Sasangka pemilihan tokoh yang akan berperan dalam Sendratari Ramayana berdasarkan penilaian dari pelatih dan pengurus sanggar. Tokoh yang berperan menjadi Rahwana adalah Rian Guna Dharma berusia 15 tahun. Guna berstatus siswa SMA kelas X masih tergolong remaja, namun sudah dipilih untuk memerankan tokoh Rahwana oleh pelatih tari Endik Guntaris dengan alasan Guna memiliki *gandar* dan *wanda* yang sesuai dengan karakter Rahwana serta memiliki kualitas tari gagahan gaya Surakarta yang lebih baik dibanding teman-temannya.

“Guna dipilih menjadi Rahwana dengan alasan, pada saat menentukan peran-peran tokoh Ramayana hanya Guna yang cocok dilihat dari *gandar* yang menunjuk pada postur badan Guna yang tinggi besar sesuai dengan karakter Rahwana sebagai raksasa, *wanda* menunjuk pada ekspresi wajah dan kualitas Guna dalam menari tari gagahan” (Endik Guntaris, 5 September 2017).

Pemilihan penari untuk peran Rahwana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan dilakukan oleh pelatih tari Endik Guntaris dengan teknik *casting by ability* merupakan pemilihan peran berdasarkan kecakapan yang mendekati peran yang di bawakan. Pemilihan Guna sebagai pemeran Rahwana oleh pelatih tari, karena menurut Endik sebagai pelatih tari Guna yang memiliki kualitas tari gagahan yang paling baik diantara anak-anak Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan pada saat dilakukan pemilihan peran-peran tokoh Ramayana. *Casting*

by type yaitu pemilihan peran berdasarkan atas kecocokan fisik pemain. Rahwana merupakan raja yang berbentuk raksasa, *image* raksasa adalah yang bertubuh tinggi, besar, dan ekspresi kejam yang ditampilkan. Guna Darma dipilih pelatih menjadi tokoh Rahwana karena memiliki tinggi 172 cm dan berat badan 65 kg dan secara *visual* terlihat tinggi dan besar, karena dengan postur badan demikian Guna Darma terlihat gagah dan sesuai untuk peran Rahwana. *Casting to emotional temperament* merupakan pemilihan pemeranan berdasarkan observasi kehidupan pribadi calon pemeran. Guna Darma memiliki *basic* sebagai penari tari kerakyatan yaitu sebelum masuk sanggar Djelantik Sasangka Guna Darma beberapa kali mengikuti pentas jaran kepang yang tentunya memiliki rasa dan ekspresi yang lebih bebas dibanding penari dengan *basic* tari klasik, karena itu Guna Darma dipilih atas dasar pelatih menilai Guna akan dapat mengekspresikan peran Rahwana yang bringasan dan sombong.

Membentuk penari untuk dapat memerankan perannya diperlukan latihan agar penari memiliki keterampilan atau dapat menguasai karakter yang diperankan. Latihan dilakukan secara konsisten dan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Endik Guntaris sebagai pelatih mengungkapkan latihan rutin yang dilalui Guna untuk bisa memerankan tokoh Rahwana meliputi latihan olah tubuh, melakukan gerak-gerak dasar tari gagahan gaya Surakarta, lari melewati perbukitan Bandungan, dan latihan *vocal* karena terdapat sedikit bagian Rahwana untuk mengeluarkan suaranya.

Latihan-latihan yang dilakukan Guna Darma merupakan arahan pelatih untuk menjadikan Guna sebagai pemeran Rahwana yang sesuai dengan

karakterisasi tari gaya Surakarta. Melalui proses latihan yang konsisten dan sungguh-sungguh Guna dapat memenuhi kriteria menjadi pemeran Rahwana baik secara postur, gerakan, dan ekspresi yang ditampilkan ketika pementasan.

4.5.1.4 Urutan Adegan Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka

Bandungan

Sendratari Ramayana yang ditampilkan di sanggar Djelantik Sasangka belum sepenuhnya menceritakan Ramayana yang lengkap, menurut Endik Guntaris dikarenakan sumber daya manusia yang ada belum sepenuhnya layak untuk berperan menjadi tokoh, keterbatasan waktu dan permintaan pasar. Keterbatasan waktu dan permintaan pasar dikarenakan seringkali yang muncul permintaan sendratari Ramayana, namun durasi waktu yang ditentukan terbatas.

Rangkaian adegan dimulai dari Rama, Sinta, dan Lesmana yang sedang berbahagia bertiga di hutan Dandaka, selanjutnya kemunculan Rahwana dan Kalamarica yang melihat kebersamaan Rama, Sinta, dan Lesmana. Rahwana menyuruh Kalamarica untuk menyamar sebagai kijang untuk menggoda Sinta agar tertarik dan meminta Rama untuk mengejar kijang. Rama pun mengejar kijang untuk menangkap dan memberikan kepada Sinta. Sinta yang ingin bersama Rama dihentikan oleh Lesmana, kemudian Lesmana membuat lingkaran pelindung untuk Sinta agar tidak ada yang mengganggu Sinta. Lesmana menyusul Rama, kemudian Rahwana menggoda dan ingin menculik Sinta namun terhalang oleh batas yang dibuat Lesmana. Rahwana melakukan segala cara untuk dapat menghancurkan batas yang dibuat Lesmana, dan dengan kelicikannya Rahwana merubah dirinya sebagai Brahmana tua yang butuh pertolongan. Sinta pun keluar

dari lingkaran yang dibuat Lesmana dan membantu Brahmana sampai akhirnya Brahmana berubah lagi menjadi Rahwana, dan Sinta dibawa oleh Rahwana.

Pada tempat lain Rama masih mengejar kijang, sampai akhirnya Rama tahu bahwa kijang hanya perangkap untuk menjebaknya kemudian di panahlah kijang itu oleh Rama. Lesmana yang datang menyusul Rama meminta maaf karena telah meninggalkan Sinta sendiri. Datanglah Anoman yang mengabarkan bahwa Sinta diculik oleh Rahwana, Rama mengutus Anoman ke Alengka untuk membawa Sinta kembali. Rahwana yang sedang membawa Sinta di hadang oleh Anoman, kemudian Anoman perang dengan Rahwana. Rama dan Lesmana datang, Rahwana pun akhirnya kalah, samapi akhirnya Rama dan Sinta kembali bersama.

4.5.2 Bentuk Pertunjukkan Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

4.5.2.1 Tema

Cerita Ramayana yang diangkat di sendratari Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan bertema tentang percintaan, dimana Rahwana mencintai Sinta yang sudah menjadi istri Rama sehingga selanjutnya berkembang menjadi konflik. Rahwana yang merupakan tokoh antagonis melakukan segala cara untuk mendapatkan Sinta.

4.5.2.2 Penari

4.5.2.2.1 Jumlah Penari

Penari tokoh Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan ditarikan oleh seorang penari dari awal pementasan sampai

akhir adegan, namun ketika Rahwana menyamar sebagai pengemis atau kakek tua untuk mengelabui Sinta terjadi pergantian penari dengan tata kostum dan rias seperti pengemis tua agar yang terlihat oleh penonton benar-benar seorang pegemis atau kakek tua.

4.5.2.2 Bentuk Ragawi Penari

Bentuk ragawi tokoh Rahwana diperankan oleh penari dari Sanggar Djelantik Sasangka yang memiliki postur badan yang ideal sebagai tokoh Rahwana. Tinggi badan 172 cm, besar dengan berat badan 65 kg, dan gagah untuk menghadirkan kesan maskulin dari tokoh raja yang berbentuk raksasa.

4.5.2.3 Gerak Penari

Gerak tari Guna Dharma sebagai pemeran Rahwana menggunakan gerak-gerak gaya Surakarta, gaya Surakarta muncul dikarenakan pelatih tari Endik Guntaris berkiblat pada tari gaya Surakarta dalam mengajari anak-anak sanggar Djelantik Sasangka. Endik Guntaris mengungkapkan bahwa tari gaya Surakarta merupakan gaya paling umum digunakan di Jawa Tengah, dan dengan alasan pelatih hanya menguasai tari gaya Surakarta.

4.5.2.3 Gerak

Gerak penari yang mempresentasikan tokoh Rahwana menurut karakterisasi tari Jawa merupakan gerak kualitas putra gagah gaya Surakarta. Ciri kegagahan ditampilkan dengan gerakan-gerakan yang bervolume lebar seperti angkatan lengan dan tungkai yang hampir horizontal, posisi tungkai lurus, dan volume kaki yang besar ketika tanjak. Semua gerakan penari Rahwana harus

bervolume lebar untuk menunjukkan karakter Rahwana sebagai raja berbentuk raksasa dengan sifat angkara murka.

Menurut Endik Guntaris sebagai pelatih tari, gerakan yang ditampilkan Guna antara lain *tanjak, ulap-ulap, capengan, tawing, lumaksana, bopongan, seblak sampur, onclang, pacak gulu, gedruk, geprukan, jeblosan, srisik*.

4.5.2.3.1 Adegan Rahwana melihat Sinta, Rama, dan Lesmana

Ulap-ulap adalah gerakan tangan menaruh kanan di depan dahi kanan dengan posisi telapak tangan menghadap ke bawah dan jari-jari tangan yang bertekanan sehingga arah jari-jari ke atas, lengan tangan kanan di angkat dan di buka lebar. Lengan tangan kiri di angkat setinggi bahu, siku ditekuk sehingga membentuk pola siku-siku dan jari-jari mengepal dengan arah telapak tangan keluar. Posisi kaki tanjak gagah yaitu kaki kanan di buka arah telapak kaki lurus ke kanan jari-jari diangkat ke atas (*nylekenthing*) dan kaki kiri mengarah serong kiri, kaki dibuka dengan volume lebar. Pandangan mata fokus kedepan mengarah ke Sinta. Pada gerak tersebut terkesan bahwa Rahwana raja yang perkasa sedang melihat dan memantau Sinta yang sedang bersama dengan Rama dan Lesmana.

Tawing adalah tangan kanan digerakkan ke arah pundak kiri dengan posisi tangan siku-siku, pergelangan tangan di tekuk sehingga keempat jari rapat mengarah ke atas dan jempol lurus mengarah ke depan. Lengan tangan kiri di angkat setinggi bahu, siku ditekuk sehingga membentuk pola siku-siku dan jari-jari mengepal dengan arah telapak tangan keluar. Posisi kaki tanjak gagah yaitu kaki kanan di buka arah telapak kaki lurus ke kanan jari-jari diangkat ke atas (*nylekenthing*) dan kaki kiri mengarah serong kiri, kaki dibuka dengan volume

lebar. Pandangan mata fokus kedepan mengarah ke Sinta. Pada gerakan tersebut terkesan Rahwana yang gagah perkasa.

Capengan adalah gerakan lengan diangkat setinggi bahu, tangan kanan lurus dengan posisi jari-jari tangan mengepal dan telapak tangan mengarah ke depan, siku tangan kiri ditekuk menyerupai pola siku-siku dengan jari-jari tangan mengepal dan arah gerakannya dekat dengan siku kanan bagian dalam, pandangan ke arah siku kiri, selanjutnya dilakukan bergantian. Gerak tersebut terkesan Rahwana yang sedang membenahi kostum yang digunakan yaitu *klat bahu*.

4.5.2.3.2 Adegan Rahwana datang untuk menggoda Sinta

Tanjak kanan dilakukan dengan kaki kanan di buka arah telapak kaki lurus ke kanan jari-jari diangkat ke atas (nylekenthing) dan kaki kiri mengarah serong kiri, kaki dibuka dengan volume lebar. Sikap tangan yaitu kedua lengan diangkat setinggi bahu, siku ditekuk menyerupai siku-siku dengan telapak tangan arah ke depan, jari-jari tangan mengepal dan arah kedua kepal tangan berhadapan. Pandangan fokus kedepan. Gerak tersebut memberi kesan gagah.

Lumaksana merupakan gerak berjalan dengan menggabungkan unsur gerak kepala, tangan, dan kaki. Gerakan tangan kiri adalah kambeng yaitu lengan atas dan bawah tangan kiri di angkat setinggi bahu, siku ditekuk sehingga membentuk pola siku-siku dan jari-jari mengepal dengan arah telapak tangan keluar, gerak tangan kanan yaitu lengan atas dan bawah lurus setinggi bahu dengan arah serong kanan dengan tangan mengepal, gerakan tangan selanjutnya yaitu dari posisi kedua lengan lurus, lengan bawah ditarik menuju ke arah dada sebelah kiri namun lengan atas masih diposisi sebelumnya setinggi bahu sehingga

membentuk pola tangan siku-siku. Gerakan bagian kepala mencakup pacak gulu tolehan yaitu gerakan menarik, mendorong dan menoleh leher. Gerakan kaki yaitu junjungan dengan mengangkat salah satu kaki sehingga membentuk siku-siku dengan jari-jari kaki diangkat ke atas (*nylekenthing*), kemudian *jojor* yaitu kaki lurus horizontal arah serong kemudian *jomplang* yaitu kaki yang menjadi tumpuan diangkat junjungan dan kaki yang sebelumnya *jojor* menjadi tumpuan. Rangkaian gerakan lumaksana yaitu kaki kanan diangkat hingga membentuk siku-siku sedangkan kaki kiri tegak menjadi tumpuan, posisi tangan kiri kambeng dan tangan kanan lurus, kemudian kaki kanan *jojor* sehingga sejajar dengan tangan kanan posisi kepala searah dengan tangan dan kaki. Selanjutnya *jomplangan* yaitu kaki kanan menjadi tumpuan, kaki kiri menjadi posisi siku-siku, bentuk tangan dari lurus kemudian lengan bawah ditarik ke arah dada bagian kiri dengan bentuk tangan mengepal, kemudian diikuti gerak kepala dengan menarik leher ke kanan kemudian didorong ke kiri dengan disertai tolehan ke kiri. Rangkaian tersebut dilakukan berulang-ulang.

Pondhongan yaitu rangkaian gerak berpindah tempat dilakukan dengan kedua kaki dibuka lebar kira-kira 3 lantai, *pupu mlumah* (paha dibuka) dan mendhak yaitu gerak merendah dengan posisi lutut ke samping kanan dan kiri, gerakan tangan dengan merentangkan kedua tangan kedalam dengan posisi jari miwir sampur. Rangkaian gerak selanjutnya adalah kedua kaki lurus menutup tangan kanan seblak sampur yaitu menggerakkan tangan kanan lurus ke samping kanan, sedangkan tangan kiri digerakkan ke atas kepala posisi masih miwir sampur namun posisi tangan ngrayung, tolehan kepala tegas ke kanan dengan

polatan fokus melihat pergelangan tangan kanan. Gerakan berikutnya kaki yang semula lurus kemudian kaki kiri digerakkan sehingga membuka dan *mendhak*, *posisi tangan kembali direntangkan mengarah ke dalam dan miwir sampur*, gerakan leher *pacak gulu tolehan* ke kiri. Rangkaian tersebut dilakukan berulang-ulang.

Bopongan dilakukan dengan kedua kaki melangkah bergantian ke arah samping dengan posisi kedua kaki dibuka lebar kira-kira 3 lantai, *pupu mlumah* (paha dibuka) dan mendhak yaitu gerak merendah dengan posisi lutut ke samping kanan dan kiri, gerakan tangan dengan merentangkan kedua tangan kedalam dengan posisi jari miwir sampur lalu digetarkan.

Seblak kedua sampur yaitu menggerakkan sampur ke arah kanan dan kiri dengan kedua tangan lurus ke samping, dan pada akhir gerakan kedua pergelangan tangan diberikan tekanan sehingga sampur dapat lepas dari tangan dengan kesan yang indah.

Onclang adalah gerak berpindah dilakukan dengan gerakan kaki meloncat mengangkat kaki dengan pola siku-siku bergantian kanan dan kiri. Bentuk tangan kambeng yaitu Sikap tangan yaitu kedua lengan diangkat setinggi bahu, siku ditekuk menyerupai siku-siku dengan telapak tangan arah ke depan, jari-jari tangan mengepal dan arah kedua kepal tangan berhadapan. Ketika gerakan kaki loncat kedua tangan di ayunkan namun masih dalam posisi kambeng.

4.5.2.3.3 Adegan Rahwana membawa Sinta ke Alengka

Srisik yaitu gerakan berjalan dilakukan dengan kaki berjinjit langkah kaki kecil-kecil. Posisi tangan Rahwana seperti terbang yaitu tangan kiri miwir

sampur di atas kepala dengan posisi tangan boyo mangap dan tangan kanan memegang sampur sinta dari arah belakang sampai di pundak kanan, diibaratkan Rahwana membawa Sinta terbang.

4.5.2.3.4 Adegan Rahwana perang dengan Anoman

Jeblosan adalah gerakan saling menyerang tetapi sama-sama tidak mengenai musuh sehingga saling berpindah tempat. Gerakan kaki kanan meloncat kemudian *tancep* yaitu kaki kanan ditekuk dan kaki kiri lurus dibelakang kaki kiri dengan jarak lebar. Gerakan tangan seperti menyerang yaitu tangan kiri *kambeng* dan lengan tangan kanan lurus mengarah ke musuh dengan tangan di kepala.

Onclang adalah gerak berpindah dilakukan dengan gerakan kaki meloncat mengangkat kaki dengan pola siku-siku bergantian kanan dan kiri. Bentuk tangan *kambeng* yaitu Sikap tangan yaitu kedua lengan diangkat setinggi bahu, siku ditekuk menyerupai siku-siku dengan telapak tangan arah ke depan, jari-jari tangan mengepal dan arah kedua kepal tangan berhadapan. Ketika gerakan kaki loncat kedua tangan di ayunkan namun masih dalam posisi *kambeng*.

Gedruk yaitu posisi kaki dibuka lebar, kaki kiri melangkah ke samping kanan dibelakang kaki kanan dengan posisi tangan kiri *kambeng* dan tangan kanan ditekuk dengan posisi siku-siku di depan wajah kemudian kaki kanan digerakkan ke kanan posisi tangan kiri *kambeng* dan tangan kanan lurus setinggi bahu disertai tolehan kepala mengikuti gerak tangan, selanjutnya kaki kanan bergerak ke kiri di depan kaki kanan posisi tangan kiri *kambeng* dan tangan kanan ditekuk siku-siku di depan wajah, kemudian kaki kiri digerakkan ke kiri hingga kedua kaki membuka lebar dengan mendhak dan posisi tangan kiri *kambeng* serta

tangan kanan kambeng, selanjutnya badan dihoyok ke kiri dan ke kanan beberapa kali dengan tempo cepat kemudian kedua kaki dihentakkan secara bersamaan. Gerak selanjutnya geprukan yaitu gerak dengan kedua tangan ditekuk di depan wajah dan di arahkan lawan dengan di dorong menghentak ke samping dengan posisi kaki buka lebar dan *mendhak*.

4.5.2.4 Tata Rias dan Busana

Penaataan rias dan busana penari Rahwana adalah sesuai karakter Rahwana dengan status sebagai raja Alengka dan sifat angkara murka, maka warna yang ditampilkan didominasi warna merah.

4.5.2.4.1 Tata Rias

Tata rias pemeran Rahwana dalam Sendratari Ramayana menggunakan rias karakter, karena rias yang digunakan berfungsi untuk mempertegas dan membantu menampilkan karakter yang diperankan oleh tokoh Rahwana. Tata rias digunakan untuk menguatkan karakter yang dibawakan sehingga penonton yang menyaksikan dapat langsung mengetahui sifat ataupun karakter peran. Rahwana merupakan karakter raksasa serakah dan bringasan, maka dalam pemilihan warna yang digunakan untuk riasanpun dominan warna merah untuk menunjukkan keberanian dan sifat Rahwana yang pemaarah.



Gambar 4.1 Tata Rias Rahwana Dokumentasi Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan 2017

Langkah-langkah melakukan rias tokoh Rahwana yang dilakukan oleh pelatih tari dimulai dengan wajah penari dibersihkan menggunakan tisu basah, kemudian mengaplikasikan singwit merah kebagian seluruh wajah kecuali bagian hidung, sedangkan bagian hidung diberi warna putih singwit dari pangkal atas sampai cuping hidung. Membentuk alis tegas menyerupai alis *menjangan ranggah* menggunakan singwit hitam, alis Rahwana dibuat dengan ukuran besar dan tegas.

Langkah berikutnya adalah bawah mata diberikan singwit warna hitam seperti pengaplikasian *eyeliner*, agar mata terlihat lebar pengaplikasian dibuat melebar, dan kelopak mata diberikan singwit hitam, dan sedikit bagian bawah alis terluar serta ujung mata bagian luar diberi coretan warna putih. Riasan mata Rahwana disebut *plelengan* dibuat tajam untuk menunjukkan mata raksasa yang besar.

Berikan coretan menggunakan singwit warna hitam dari ujung mata bagian dalam sampai ke arah pipi, serta bagian tengah hidung ke arah pipi untuk membentuk kerutan dan membentuk garis kanan dan kiri hidung menggunakan singwit, kerutan buatan berfungsi untuk memberi kesan wajah Rahwana yang menyeramkan. Langkah merias Rahwana selanjutnya yaitu bagian bibir dengan memberikan garis hitam untuk tepi-tepi bibir kemudian isi bibir dengan lipstik merah dan kemudian gambar taring menggunakan singwit putih.

Nilai keindahan rias tokoh Rahwan dapat dilihat dari keseluruhan teknik yang digunakan untuk membentuk karakter Rahwana melalui riasan. Wajah tokoh Rahwana didominasi dengan warna merah sehingga memberikan kesan Rahwana memiliki sifat pemaarah dan warna hitam untuk membentuk karakter Rahwana yang tegas. Alis Rahwana dibuat menyerupai alis *menjangan ranggah* namun bentuk yang lebih besar dinamakan alis *thelengan* sehingga memberikan kesan sifat Rahwana yang tegas dan kaku. Riasan mata tokoh Rahwana dibuat tajam, melotot, dan terlihat besar dengan dominan warna hitam dinamakan mata *plelengan* sehingga memberikan kesan menakutkan. Hidung tokoh Rahwana dibuat dengan warna dasar putih agar terlihat besar dengan kanan kiri hidungnya diberikan warna hitam agar terlihat tegas sehingga memberikan kesan besar dan tegas. Riasan bagian bibir menggunakan warna merah dan diberi taring kanan dan kiri bagian bibir bawah warna putih sehingga terkesan sebagai raksasa yang menakutkan. Coretan-coretan hitam di aplikasikan untuk membentuk kerutan atau garis wajah pada tokoh Rahwana terkesan tegas dan menakutkan.

Riasan wajah Rahwana meskipun menunjukkan karakter jahat, namun secara keseluruhan membentuk perpaduan yang indah dengan warna dan garis-garis yang di aplikasikan, serta antara sisi-sisi wajahnya terlihat simetris dan rapi sehingga karakter raja raksasa yang memiliki sifat angkara murka, tegas, menakutkan dapat tercapai dan tetap terlihat menarik.

4.5.2.4.2 Tata Busana

Kostum dalam tari Jawa merupakan pakaian yang melekat pada tubuh penari yang sesuai dengan karakter yang diperankan serta sesuai dengan aturan dalam tari Jawa. Penggunaan busana pada tokoh Rahwana menyerupai busana yang ada pada wayang kulit, meskipun terdapat perbedaannya. Busana yang digunakan Rahwana didominasi dengan warna merah yang melambangkan kekuatan dan keberanian yang menjadi karakternya.



Gambar 4.2 Busana Rahwana, Dokumentasi Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan 2017

Gambar 4.2 menunjukkan tata busana tokoh Rahwana dalam Sendratari Ramayana di sanggar Djelantik Sasangka Bandungan yang terdiri dari celana, jarit, sampur, stagen, boro, uncal, slepe, klat bahu, simbar dada, slempang, praba, udal-udalan, irah-irahan, kumis palsu, dan aksesoris yang terdiri dari epek timang gelang, kalung, dan sumping.

Celana yang digunakan pada kostum Rahwana adalah celana kain panjang yang longgar dan celana yang digunakan adalah kain cinde dengan warna dominan merah sehingga memberi kesan mewah karena identitas Rahwana adalah seorang raja. Jarit adalah kain berbentuk persegi panjang bercorak batik dengan ukuran panjang 2,5 meter dan lebar 1,5 meter, jarit yang digunakan bermotif *parang barong* yaitu memiliki makna besar atau raksasa, karena Rahwana merupakan raksasa. Warna kain dominan putih dan ada sentuhan warna coklat pada garis motifnya, wiru yang digunakan adalah jenis kanca. Jarit digunakan untuk menutup bagian pinggang sampai kaki bagian kanan, sedangkan bagian kiri hanya sampai atas lutut.

Bagian tata busana pemeran Rahwana berikutnya adalah sampur yaitu kain berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 2,5 meter dan lebar 50 cm. Sampur yang digunakan tokoh Rahwana adalah sampur *gendhala giri* warna merah. Cara memakainya adalah di ikat di kanan dan kiri pinggang menggunakan sabuk dengan panjang yang seimbang. Sampur digunakan sebagai kostum yang dimainkan penari untuk mengekspresikan gerakan tokoh. Selanjutnya stagen

cinde adalah bagian dari kostum yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 2 meter dan lebar 20 cm yang digunakan pada bagian perut dengan warna dominan merah bermotif cinde. Sifat stagen adalah kaku yang dilapisi dengan kain cinde yang halus, sehingga penggunaannya harus dililitkan memutar dengan kencang agar tidak terlihat besar dan terkesan menempel di lingkar perut.

Boro merupakan bagian kostum berbentuk persegi dengan ujungnya berbentuk segitiga dengan bahan bludru warna merah dengan variasi payet. Boro diletakkan pada bagian kanan pinggang, kemudian ditutup dengan stagen cinde. Boro bermakna menunjukkan pangkat yang dimiliki. Berikutnya busana yang digunakan tokoh Rahwana yaitu uncal adalah aksesoris berbadan dasar kulit yang diberi payet berbentuk bulan sabit yang pada ujungnya berlubang untuk dimasuki tali dengan kedua ujung tali berbentuk seperti bandul. Cara pemakaian uncal yaitu tali kanan kiri di ikatkan di sabuk bagian kanan dan kiri namun sedikit mengarah ke dalam, fungsi dari uncal adalah melindungi bagian kemaluan tokoh Rahwana. Slepe atau sabuk adalah bagian kostum yang digunakan di pinggang berbentuk panjang dengan lebar sekitar 5 cm. Sabuk yang digunakan Rahwana berwarna merah dengan pinggiran memanjang terdapat variasi warna emas. Sabuk digunakan setelah pemakaian celana cinde, jarit, boro samir dan stagen cinde untuk mengencangkan bagian pinggang. Fungsi dari sabuk juga sebagai pengait sampur dan uncal pada bagian kanan dan kiri sabuk.

Aksesoris dalam busana tokoh Rahwana antara lain epek timang adalah aksesoris yang digunakan untuk mengaitkan slepe atau sabuk agar kencang dan untuk memperindah tampilan *slepe*. *Epek timang* letaknya di bagian tengah pusar

ketika slepe sudah digunakan di pinggang. Klat bahu merupakan aksesoris dari bahan dasar kulit dan terdapat tali pada ujung-ujungnya untuk mengaitkan dengan lengan bahu, maknanya untuk melindungi bahu. Kalung adalah aksesoris yang digunakan di bagian leher, penggunaannya mengaitkan ujung-ujung kalung agar terkesan menempel di leher. Kalung yang digunakan Rahwana menggunakan kain bludru warna merah, ketika sudah dipasang dari arah depan berbentuk seperti setengah lingkaran dengan banyak payetan warna kuning. Gelang tangan adalah aksesoris yang digunakan di pergelangan tangan. Gelang Rahwana menggunakan bahan bludru berwarna merah dengan payetan warna kuning. Gelang tangan berfungsi untuk menambah kesan gagah. Sumping adalah aksesoris yang penggunaannya di bagian telinga dengan memasukkan daun telinga kedalam lubang sumping sehingga sumping bisa menempel ke kulit belakang daun telinga. Makna dari sumping adalah berfungsi untuk melindungi telinga.

Bagian dari busana tokoh Rahwana selanjutnya yaitu simbar dada merupakan bagian kostum yang menyerupai bulu dada, bertekstur halus berwarna hitam dan dipakai seperti menggunakan kalung dengan mengaitkan ujung-ujungnya dibagian belakang leher. Panjangnya simbar dada dari leher sampai tengah badan, makna dari simbar dada adalah untuk menunjukkan kejantanan. Selain simbar dada untuk menunjukkan kejantanan terdapat pula kumis pasangan untuk menunjukkan kegagahan tokoh Rahwana. Berikutnya adalah slempang yaitu berbentuk persegi panjang berbahan bludru dengan payetan dipakai melingkar dari pinggang kiri bagian depan ke bahu kanan lalu kembali lagi ke

pinggang kiri bagian belakang, makna dari slempang adalah untuk menunjukkan kedudukannya.

Praba adalah aksesoris yang letaknya di punggung, bagian belakang atasnya berbentuk runcing dan bagian depan terdapat lubang di kanan dan di kiri untuk memasukannya ke dalam lengan kanan. Cara menggunakannya seperti menggondong benda, makna dari praba adalah menunjukkan tokoh yang memiliki kesaktian yang tinggi. Berikutnya yaitu udal-udalan berbentuk menyerupai rambut yang hitam, panjang, dan tebal, cara menggunakan udal-udalan yaitu bagian tangan di masukkan ke dalam irah-irahan sehingga udal-udalan yang menyerupai rambut jatuh dibagian kanan dan kiri dada menyerupai rambut. Irah-irahan adalah aksesoris dibagian kepala yang menunjukkan statusnya sebagai raja. Tokoh Rahwana menggunakan irah-irahan berbentuk tropong yaitu berbentuk tinggi dengan warna merah.

Busana yang dipakai Rahwana yang meliputi kain dan aksesoris secara keseluruhan menggunakan dominan warna merah. Busana Rahwana menampilkan kewibawaan seorang raja terlihat dari celana cinde, sampur, dan stagen cinde yang digunakan. Identitas Rahwana sebagai seorang raja ditampilkan dengan pemakaian boro, slempang, irah-irahan, dan praba. Aksesoris yang digunakan terlihat serasi antar bagian-bagiannya, gelang tangan dan kalung kace menggunakan kain bludru warna merah yang diberi payetan warna emas membentuk sebuah bunga, irah-irahan yang digunakan nampak serasi dengan perpaduan warna merah dan bahan kulit dengan payetan warna emas, berlaku juga

untuk sumping, klat bahu dan uncal yang berbahan dasar kulit dengan payetan emas menunjukkan kemewahan.

4.5.2.5 Iringan

Musik iringan sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan dibuat oleh Mas Alfian dan Pak Sugeng Riyadi. Iringan yang di ciptakan sesuai dengan suasana yang terjadi dalam adegan-adegan sendratari ramayana atas arahan dari pelatih tari Endik Guntaris.

No.	Adegan	Notasi
1	Rahwana melihat Sinta	Ilustrasi → Irama lancar $\frac{3}{4}$: 356 235 356 32g1 356 235 356 32g1 356 235 356 32g1 356 235 356 32g1 356 235 356 32g1 356 235 (siyag) → Diteruskan lancar buka kendhang untuk keluarnya tokoh kidang mas.
2	Rahwana masuk (kiprahan), mencoba menculik Sinta, namun gagal.	Ilustrasi → Vokal + balungan → Sampak: A: Kethuk: + + + + + + + g+ _ . p3 . p3 . p3 . pg3 _ B: Vokal + balungan _ ..j33j23 j21j.4j.2j.4 j.3j23j.4g1 _ ..lalalala lala la la la lalala lala C: Sampak: _ p4 p4 p4 p3 p2 p2 p2 p1 p4 p4 p4 p3 p2 p2 p2 g1 _ Lampah: A(x4) → B(x2) → A(x2) → B(x2) → C
3	Rahwana menyamar sebagai	Balungan + Gong gedhe:

	kakek tua untuk mengelabui Sinta.	_ p1 p1 p1 g1 p1 p1 p1 g1 _
4	Rahwana berhasil menculik Sinta	Sampak: _ p4 p5 p4 p3 p2 p3 p2 p1 p4 p5 p4 p3 p2 p3 p2 g1 _
5	Rahwana tiba di Alengka bersama Sinta Rahwana dan Sinta dihadang oleh Anoman	Ilustrasi → Srepeg: _ n3 np1 n3 np6 n3jnp65nj32 ng1 _ Sampak: _ p2 p2 p2 p2 p6 p6 p6 p6 p1 p1 p1 g1 p5 p5 p5 p5 p6 p6 p6 g6 p5 p5 p5 p5 p2 p2 p2 p2 p1 p1 p1 g1 _
6	Rahwana perang dengan Anoman Rahwana kalah dalam peperangan dengan Anoman	Ladrang: BK: -tl d 653g2 _ .312 .31n2 321p6 353n2 .35p6 352n3 21.p2 164g5 .312 3.1n2 3.5p6 121n6 .65p6 12.n6 765p4 213g2 _ → diteruskan Gangsaran g2
7	Rahwana dipanah oleh Rama	Sampak → ending: _ n5 n5 n5 n5 n5 n5 jn56 n7 n7 n7 n7 n7 n7 n7 jn65 g3 _

4.5.2.6 Tempat Pentas

Pada pementasan Sendratari Ramayana Sanggar Djelantik Sasangka yang bertempat di gedung Abimanyu Polda Jawa Tengah, panggung yang digunakan adalah *proscenium* yang berarti penonton hanya bisa menyaksikan pertunjukan dari arah depan. Luas panggung lumayan lebar dengan dilengkapi pintu kanan dan kiri yang memudahkan penari keluar masuk dari dua arah. Pemusik bertempat di kanan depan menghadap panggung sehingga memudahkan pemusik untuk mengikuti alur cerita dari penari.

4.5.2.7 Tata Lampu

Tata lampu atau lighting pada pementasan tidak mengikuti alur cerita, jadi lighting hanya berfungsi untuk menambah terang pencahayaan namun tidak memperkuat suasana, karena dari awal pementasan sampai akhir hanya menggunakan *lighting general* berwarna kuning.

4.5.2.8 Tata Suara

Pengeras suara atau *sound* pada pementasan terdengar pas untuk ukuran pementasan di dalam ruangan dengan iringan langsung, para penari bisa mendengar jelas iringan ataupun tempo yang dimainkan pemusik.

4.5.3 Pemeranan Rahwana Dikaji melalui Karakter Penari

Pemeranan Rahwana dikaji melalui karakter tokoh yang dibawakan, karakter tokoh digambarkan dalam tiga dimensi sebagai berikut.

4.5.3.1 Keadaan Fisik

Rian Guna Darma berusia 15 tahun lahir di Semarang pada 8 Juni tahun 2002. Peran yang dibawakan adalah Rahwana seorang tokoh raja yang digambarkan sebagai raksasa yang memiliki tubuh tinggi, gagah, besar, dan kuat.

Guna menjadi penari Rahwana karena dinilai memiliki *gandar* dan *wanda* yang sesuai untuk peran Rahwana. *Gandar* menunjuk pada postur badan Guna yang tinggi 172 cm dan besar 65 kg sesuai dengan karakter Rahwana sebagai raja raksasa yang perkasa. *Wanda* menunjuk pada ekspresi wajah dan kualitas Guna dalam menari tari gagahan gaya Surakarta.

Peneliti melihat kecocokan dalam keadaan fisik antara Guna dengan tokoh Rahwana yang digambarkan, Guna dengan tinggi badan 172 cm dan berat badan 65 kg sudah bisa dikategorikan anak yang bertubuh tinggi dan besar. Dengan latar belakang penari jaran kepang Guna memiliki badan yang terlihat atletis dan kuat sehingga secara ekspresi Guna dapat memberikan ekspresi yang bringasan yang ditampilkan pada wajah dan bahasa tubuh.

4.5.3.2 Keadaan Psikis

Pribadi seorang Rian Guna Darma yang masih kelas X merupakan anak yang mudah bergaul dan ramah. Berbeda dengan sifat Rahwana yang dilambangkan dengan sifat angkara murka yang memiliki ambisi untuk menaklukkan hati seorang Sinta, dan dilakukan dengan segala cara.

Dibalik sosok kalem yang terlihat, Guna Darma ketika proses latihan dapat membuat teman-teman yang melihat ikut merasakan karakter Rahwana sebagai tokoh antagonis yang kuat, pemaarah, dan terlihat pula sisi kenakalan Rahwana ketika menggoda Sinta. Ekspresi yang ditampilkan Guna ketika berperan menjadi Rahwana sesuai dengan karakter Rahwana, penghayatan tokoh terbentuk salah satunya karena Guna Dharma terlebih dahulu terjun di kesenian kerakyatan dengan menjadi penari jaran kepang.

Kesamaan sifat yang ada pada Guna dan tokoh Rahwana adalah keduanya sama-sama memiliki sifat ulet untuk mengejar keinginannya, Rahwana ketika ingin mendapatkan Sinta melakukan segala cara untuk dapat memenuhinya, dan Guna Darma sebagai pemeran Rahwana bersungguh-sungguh dalam proses latihan serta mengikuti arahan Endik Guntaris sebagai pelatih untuk memerankan perannya sebagai tokoh Rahwana.

4.5.3.3 Keadaan Sosiologis

Guna Darma merupakan siswa dari Sanggar Djelantik Sasangka Bandung yang dihormati teman-temannya. Guna berperilaku baik dengan teman-temannya dan seringkali ditunjuk pelatih Endik Guntaris sebagai pemimpin pemanasan.

Rahwana merupakan raja dari kerajaan Alengka yang ditakuti dan disegani rakyatnya, karena raja merupakan kelas sosial tertinggi dalam masyarakat kerajaan. Meskipun berbeda kelas sosial antara Rahwana dan Guna Darma, namun ada kesamaan pada keduanya yaitu sama-sama memiliki jiwa pemimpin dan dihormati lingkungannya.

4.5.4 Pemeranan Rahwana dikaji menggunakan Hasta Sawanda

Pemeranan Rahwana dalam tari gaya Surakarta harus menguasai konsep *hasta sawanda*, artinya delapan prinsip yang harus dilakukan sebagai penari atau

pemeran yang baik. Penerapan *hasta sawanda* pada penari Rahwana dijabarkan sebagai berikut.

4.5.4.1 Pacak

Pacak adalah bentuk dasar dan kualitas gerak tertentu yang ada hubungannya dengan karakter yang dibawakan. Pada pertunjukan Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan pemeran Rahwana berpenampilan fisik sesuai dengan karakter Rahwana yaitu gagah yang tinggi, dan besar serta memiliki bentuk badan gagah yang sesuai dengan kualitas tari gagah.

Indikator aspek pacak adalah memiliki posisi tubuh atau *dhedeg* penari tradisi gaya Surakarta tegak lurus tanpa ketegangan pada bahu *semeleh*, tulang belakang berdiri tegak *ula-ula ngadeg*, dada membuka atau membusung, tulang rusuk diangkat, dan perut dikempiskan.

Pada pertunjukkan Sendratari Ramayana Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan penampilan fisik Guna yang sesuai untuk peran Rahwana sudah terlihat dari awal Rahwana muncul di *stage* samping kiri dengan Kalamarica untuk memantau Rama, Sinta, dan Lesmana dengan gerakan yang menunjukkan keperkasaannya. Dari awal pemeran Rahwana muncul semua penonton yang melihat sudah akan mengetahui bahwa yang dilihatnya adalah pemeran Rahwana, karena Guna secara postur sudah mewakili karakter Rahwana yang dibawakan.



Gambar 4.3 Penampilan fisik penari Rahwana yang sesuai dengan peran Rahwana Dokumentasi Sanggar Djelantik Sasangka 2017

4.5.4.2 Pancat

Pancat yaitu teknik seorang penari dalam melakukan peralihan gerak, gerak-gerak penghubung yang digunakan pemeran Rahwana harus nampak serasi. Gerak peralihan yang digunakan penari Rahwana yaitu *srisik bapang* dan *besut*. Guna Darma ketika berperan menjadi Rahwana sudah melakukan perpindahan gerak dengan selaras, tidak terlihat perpindahan gerak yang terkesan memaksa.

Srisik bapang dilakukan ketika adegan Rahwana perang dengan Anoman pada proses mengintai dan berhadapan dengan Anoman sebelum melakukan lagi gerakan perang. *Besut* untuk gerak perpindahan sebelum gerakan capengan, gerakan lumaksana.

4.5.4.3 Ulat

Ulat adalah pandangan mata (polatan) yang mencerminkan karakter yang dibawakan. Karakter Rahwana sebagai seorang raksasa yang gagah dan kasar terlihat dengan pandangan mata yang tinggi yang terkesan melotot. Riasan mata Rahwana disebut *plelengan*, dibuat tajam untuk memberi kesan mata raksasa yang besar. Meskipun pandangan mata yang tinggi namun pemeran Rahwana tetap fokus ketika berhadapan dengan lawannya, seperti ketika Rahwana akan menghancurkan tempat berlindung Sinta yang dibuat oleh Lesmana, Rahwana fokus dan melihat objek yang akan diserangnya.

Penggunaan ulat pada Rahwana digunakan untuk melihat musuhnya dengan menunjukkan karakter gagah dan bringasan yang diperankannya. Terlihat pada adegan Rahwana sedang perang dengan Anoman, Rahwana melihat musuhnya dengan tatapan yang tajam dan penuh amarah menunjukkan karakter sifat angkara murka yang dibawakannya.



Gambar 4.4 Adegan Rahwan perang dengan Anoman dokumentasi Sanggar Djelantik Sasangka 2017

4.5.4.4 Lulut

Lulut yaitu pelaksanaan gerak sesuai karakter yang ditampilkan. Karakter gerak yang ditampilkan Rahwana pada Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan yaitu dengan kualitas putra gagah gaya Surakarta yaitu menampilkan gerak yang patah-patah dan bertekanan dengan volume gerak yang lebar, angkatan lengan yang tinggi dan angkatan tungkai yang hampir horizontal.

Secara keseluruhan pemeran Rahwana muncul di *stage* sudah memperlihatkan kualitas gerak gagahan, dari awal Rahwana di samping *stage* yang menunjukkan keperkasaannya ketika melihat Sinta yang sedang bersama Rama dan Lesmana, kemudian adegan ketika Sinta sendirian ditinggalkan Rama yang sedang mengejar kijang dan Lesmana yang menyusul Rama, Rahwana hadir di *stage* dengan gerakan awal menghadap ke arah belakang *stage* melakukan gerakan melihat Sinta dengan tolehan 90 derajat menggunakan posisi tangan *bapang* dan *kaki tanjak*, terlihat sekali maskulinitas yang ditampilkan pemeran Rahwana dan dilanjutkan dengan gerakan *lumaksana* menuju arah Sinta untuk menghancurkan batas perlindungan Sinta yang dibuat Lesmana semakin menunjukkan keperkasaan Rahwana.

Karakter tari gagahan yang patah-patah dan bertekanan ditampilkan pula oleh Rahwana ketika melakukan perang dengan Anoman, meskipun gerakan Rahwana dalam melakukan perang masih belum stabil dari awal sampai akhir, namun sudah terlihat bahwa gerakan yang ditampilkan pemeran Rahwana sesuai dengan karakter yang dibawakan.



Gambar 4.5 Guna Darma menampilkan gerakan sesuai dengan tokoh Rahwana, Dokumentasi Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan 2017

4.5.4.5 Luwes

Luwes yaitu pengendalian secara emosional dalam melakukan gerak-gerak secara teratur. Menurut Endik Guntaris, pemeran Rahwana sudah dikatakan luwes karena penari nyaman dan piawai dalam menghayati perannya yang terbentuk dari beberapa aspek seperti *body language*, ekspresi, dan penjiwaan yang tercermin dalam gerak Guna Dharma.

Pemeran Rahwana dalam Sendratari Ramayana dituntut untuk hafal seluruh gerakan yang akan dibawakan agar gerak-gerak yang dibawakan terlihat teratur. Pemeran Rahwana dituntut untuk bisa menyatu dengan dengan karakternnya agar dapat menyampaikan pesan ataupun cerita terhadap penonton

melalui gerakannya sehingga menimbulkan kesan yang menyentuh bagi penonton.

Luwes pemeran Rahwana terlihat pada adegan perang dengan Anoman dengan durasi waktu perang yang tidak sebentar serta membutuhkan banyak tenaga, meskipun demikian pemeran Rahwana tetap mengatur emosi dan tempo gerak sesuai proses latihan sehingga tetap terjaga keselarasan dengan iringan sehingga suasana dramatik yang muncul tetap dipertahankan oleh penari dan pemusik.

4.5.4.6 Wiled

Wiled adalah gaya khas seorang penari. Meskipun sudah memiliki *pathokan* dalam karakterisasi tari Jawa, namun penari masih harus menyesuaikan dengan keadaan dirinya. Pemeran Rahwana dalam Sendratari Ramayana memiliki badan yang tinggi dan besar sudah memenuhi kriteria sebagai pemeran raksasa, namun disisi lain Guna dengan postur yang tinggi mengharuskan dirinya untuk lebih kuat dalam melakukan *tanjak* agar kesan gagah semakin terlihat.

Guna Darma menurut Mas Endik sebagai pelatih tari memiliki wiled sebagai penari kerakyatan gaya Kabupaten Semarang yang memiliki sisi liar dalam mengekspresikan diri dalam melakukan sebuah tarian. Wiled yang dimiliki Guna menghasilkan penekanan gerak yang berlebihan, yang akhirnya tidak sesuai dengan pakem. Wiled yang dimiliki Guna memberikan efek positif dalam penghayatan perannya, Guna memiliki rasa yang kuat dalam memerankan Rahwana yang *bringasan*. Dibanding kualitas gerak yang dimiliki, Guna lebih dapat memenangkan rasa yang bisa mengekspresikan peran Rahwana yang

ditampilkan Guna lebih berkesan, hal tersebut masih dimaklumi karena pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayanan yang diperankan Guna ranahnya adalah hiburan.

Wiled atau gaya khas yang dimiliki Guna adalah penambahan-penambahan gerak bagian badan meliputi bahu, dada, dan perut. Gerak apapun Guna akan melakukan penambahan gerak pada badannya yang terkesan berlebihan. Adegan yang ditampilkan Guna ketika Rahwana mendekati Sinta yang sedang berada dalam batas perlindungan yang dibuat Lesmana. Pada adegan tersebut terlihat Rahwana yang tidak putus asa yang ditunjukkan dengan gerakan yang bersemangat mendekati Sinta berkali-kali, motif gerak yang digunakan untuk mendekati Sinta yaitu lumaksana, tayungan, dan bopongan terlihat bagian badan Guna terlihat berlebihan dengan penambahan-penambahan gerak khas Guna, hal tersebut membuat Guna lebih terlihat ekspresif dan terkesan *bringasan*.

4.5.4.7 Wirama

Wirama yaitu kesesuaian gerak tari dengan iringan. Untuk mewujudkan kesan dramatis dalam pementasan dibutuhkan keharmonisan antara penari dan pemusik dalam menampilkan tugasnya. Pemeran Rahwana harus menjaga tempo gerakannya dan mendengarkan dengan baik ketukan iringan agar selalu terjalin keharmonisan.

Gendhing yang digunakan adalah gendhing ilustrasi, geteran, sampak, ladrang, dan ganggaran. Gendhing ilustrasi digunakan hanya untuk ilustrasi adegan tidak mengandung makna gerakannya, gerak ilustrasi digunakan ketika Rahwana melakukan gerakan seolah-olah melihat Rama, Sinta, dan Lesmana dan

melakukan gerakan *capengan* dan rangkaian gerakan yang menunjukkan dirinya tokoh Rahwana. Gendhing ilustrasi selanjutnya ketika Rahwana yang akan mendekati Sinta yang seorang diri ditinggal Rama dan Lesmana menangkap kidang, Rahwana dengan gerakan membelakangi penonton dengan gerakan tangan *bapang* dan kaki *tanjak* menoleh 180 derajat kekanan dan kekiri kemudian dengan posisi kaki tangan *tanjak* bergeser mengarah ke Sinta dengan posisi tangan *tawing*, kemudian melakukan gerakan lumaksana menuju tempat Sinta.

Gendhing sampak dilakukan pada adegan tegang ketika Rahwana gagal menyentuh Sinta yang dilindungi batas yang dibuat Lesmana. *Gendhing geteran* ketika adegan Rahwana yang akan menyamar sebagai kakek tua. Ketika kakek tua yang sebenarnya Rahwana berhasil menyulik Sinta maka menggunakan *gendhing sampak*. Selanjutnya ketika Rahwana perang dengan Anoman di Alengka gendhing yang digunakan adalah *sampak, ladrang, dan gangasaran*. Akhir pertunjukkan ketika Rama memanah Rahwana gendhing yang digunakan adalah *sampak*.

Penari Rahwana dikategorikan penari yang memiliki aspek wirama yang baik, pemeran Rahwana dapat mempersembahkan kesesuaian gerak dengan iringan yang di mainkan oleh penggamel dengan proses latihan yang berulang-ulang dan didukung dengan pelatih yang menyampaikan materi *gendhing* ketika proses latihan, hasil yang diperoleh adalah Guna memiliki kepekaan irama dan ketepatan tempo gerak dan iringan.

4.5.4.8 Gendhing

Pemeran Rahwana dalam Sendratari Ramayana harus memahami rasa gendhing sebagai iringan terkait dengan sajiannya. Pemeran Rahwana dalam melakukan gerakan dengan rasa gendhing yang pas dengan ketukan sehingga dapat mencapai efek dramatik.

Pada pemetasan Sendratari Ramayana Sanggar Djelantik Sasangka disajikan dengan musik langsung yang mengharus terjadi *chemistry* antara pemain dan pemusik, pada peran Rahwana harus secara personal “kencan” dengan pengendang. Ketika adegan perang akan lebih terlihat keharmonisan antara pemain dan pengendang karena keduanya termasuk sentral untuk menampilkan suasana yang sedang terjadi. Gerak-gerak perang akan lebih dramatis jika iringan khususnya kendang seakan-akan mewakili suasana yang sedang berlangsung.

Pemeran Rahwana dilatih untuk teknik penguasaan gendhing, Guna Darma melakukan tempuk gendhing berkali-kali untuk melatih kepekaan tari dan didalam gendhing ada tempo dan irama yang harus dikuasi penari dengan menghafal tabuhan gamelan. Tabuhan yang harus dimengerti pemeran Rahwana adalah tabuhan balungan, tabuhan kendang, gerongan atau sinden, dan gong-gongan agar kesesuaian gerak dengan gamelan berjalan selaras.

4.5.5 Estetika Penampilan

Penampilan merupakan keseluruhan aspek yang ditampilkan untuk dapat dinikmati orang yang menyaksikannya. Dalam pertunjukkan Sendratari Ramayana dengan kajian pemeranan Rahwana unsur yang berperan dalam penampilan adalah:

4.5.5.1 Bakat seni

Bakat seni merupakan kemampuan yang didapatkan berkat keturunan. Bakat seni Guna Dharma dalam bidang tari terlihat dari kecakapannya dalam menari tradisi sehingga Guna dipilih menjadi tokoh Rahwana. Guna Dharma dinilai memiliki bakat seni tari, karena jika dibandingkan dengan teman-teman yang menjadi siswa di Sanggar Djelantik Sasangka yang sama-sama memulai berlatih dari dasar Guna yang termasuk siswa yang sudah terlihat memiliki keterampilan menari. Dikatakan memiliki bakat seni bidang tari, karena Guna mudah untuk menangkap materi yang diajarkan pelatih dan bisa melakukan gerakan sesuai yang diajarkan pelatih.

“Guna dibandingkan teman-temannya yang lain yang sama-sama masuk sanggar bareng Guna salah satu yang menurut saya memiliki bakat menari, terlihat ketika Dia mudah untuk meniru gerakan yang saya ajarkan” (Wawancara Mas Endik 5 September 2017).

4.5.5.2 Keterampilan

Kemahiran dalam pelaksanaan sesuatu yang dicapai melalui proses latihan. Latihan yang dilakukan Guna Dharma secara konsisten dan sungguh-sungguh sesuai arahan pelatih membuat Guna terampil dalam memerankan perannya, meskipun belum sepenuhnya sempurna.

Keterampilan Guna sebagai pemeran Rahwana terlihat dari penguasaan teknik tari gagah gaya Surakarta dan ekspresi yang ditampilkan baik ekspresi wajah ataupun *gesture*. Teknik gerak gagah ditampilkan Guna dengan gerakan-gerakan bervolume besar meliputi gerakan kepala, tangan, badan, dan kaki sesuai dengan patokan-patokan yang ada pada teknik gaya Surakarta sehingga memberikan kesan gagahnya seorang raja raksasa. Keterampilan Guna dalam berekspresi ditampilkan dalam mempresentasikan suasana yang sedang terjadi,

meskipun sudah dibantu dengan rias karakter namun Guna tetap menampilkan ekspresi dalam dirinya yang diwujudkan pada wajah dan bahasa tubuh atau *gesture*.

4.5.5.3 Sarana atau media

Sarana atau media dalam penampilan meliputi panggung, penguat suara atau *sound*, serta tata lampu atau *lighting*. Pada pementasan Sendratari Ramayana Sanggar Djelantik Sasangka yang bertempat di gedung Abimanyu POLDA Jawa Tengah, panggung yang digunakan lumayan lebar dengan dilengkapi pintu kanan dan kiri yang memudahkan penari keluar masuk dari dua arah. Pemusik bertempat di kanan depan menghadap panggung sehingga memudahkan pemusik untuk mengikuti alur cerita dari penari.

Penguat suara atau *sound* pada pementasan terdengar pas untuk ukuran pementasan di dalam ruangan dengan iringan langsung, para penari bisa mendengar jelas iringan ataupun tempo yang dimainkan pemusik.

Tata lampu atau *lighting* pada pementasan tidak mengikuti alur cerita, jadi *lighting* hanya berfungsi untuk menambah terang pencahayaan namun tidak memperkuat suasana, karena dari awal pementasan sampai akhir hanya menggunakan *lighting general* berwarna kuning.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sendratari Ramayana merupakan salah satu sajian yang dipentaskan oleh sanggar Djelantik Sasangka Bandungan. Salah satu tokoh sentral pada pementasan Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka adalah Rahwana, Rahwana dinilai memiliki kharisma yang kuat bagi masyarakat Bandungan. Guna Dharma sebagai pemeran Rahwana memiliki *wanda* dan *ganda* tokoh Rahwana, serta dipilih menggunakan *teknik casting by ability*, *casting by type*, dan *casting to emotional temperament*. Pemeran Rahwana dilatih secara konsisten dan sungguh-sungguh dengan latihan olah tubuh, gerak-gerak dasar tari gagahan gaya Surakarta, lari melewati bukit Bandungan, dan latihan *vocal* sehingga dapat memerankan perannya sebagai Rahwana,

Guna Dharma sebagai pemeranan Rahwana pada bentuk pertunjukkan Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan dibahas melalui tema, penari, gerak, tata rias, busana, iringan, tata teknis pentas. Dalam pertunjukkan Sendratari Ramayana dengan kajian pemeranan Rahwana unsur yang berperan dalam estetika penampilan yang ditampilkan tokoh Rahwana meliputi bakat seni penari, keterampilan penari, dan sarana atau media yang terdapat dalam pementasan.

Pemeranan tokoh Rahwana dalam pemeranan dikaji melalui tiga aspek yaitu keadaan fisik, keadaan psikis, dan keadaan sosial. Keberhasilan Guna Dharma sebagai tokoh Rahwana dinilai dalam konsep hasta sawanda yaitu

delapan prinsip yang harus dimiliki penari atau pemeran yang baik. Penerapan *hasta sawanda* pada penari Rahwana dijabarkan melalui *pacak, pancat, ulat, lulut, luwes, wiled, wirama, dan gendhing*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian mengenai pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka.

- 5.2.1 Sanggar Djelantik Sasangka diharapkan mengadakan pemilihan pemeran Rahwana agar terdapat regenerasi untuk sewaktu-waktu ketika Guna Dharma tidak dapat melakukan pementasan.
- 5.2.2 Pemeran Rahwana berlatih lagi untuk teknik tari gagahan gaya Surakarta, agar penonton tidak hanya terhibur dengan ekspresi dan alur cerita, namun penonton yang mengetahui teknik tari juga terhibur dengan gerak tari yang ditampilkan.
- 5.2.3 Siswa sanggar Djelantik Sasangka diharapkan tetap belajar dan jangan berpuas diri terlalu dini, karena usia kalian yang masih belia dan masih banyak kesempatan untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, M. Yuanita. 2015. *Penghayatan Pemeran Ngabul dan Cipluk dalam Lakon Obahing Ledhek Kasaputing Ratri di Ketoprak Truthuk Tirang Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Edisi ke-4. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hadi. Y. Sumandiyo. 2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Haryono, Sutarno. 2010. *Kajian Pragmatik Seni Pertunjukkan Opera Jawa*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Jazuli, M. 1994. *Telaah Teoritis Seni Tari*. Semarang: IKIP Press.
- Jazuli, M. 2008. *Pendidikan Seni Budaya Suplemen Pembelajaran Seni Tari*. Semarang: Unnes Press.
- Jazuli, M. 2016. *Peta Dunia Seni Tari Sukoharjo*: CV Farishma Indonesia.
- Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Miles, Matthew. B. dan A. Michael Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press.
- Moleong, Lexy. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Murgiyanto, Sal. 2002. *Kritik Tari Bekal dan Kemampuan Dasar*. Jakarta: MSPI.
- Nugroho, Sugeng. 2012. *Lakon Banjaran Tabir dan Lika- likunya Wayang Kulit Purwo Gaya Surakarta*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Nurrochsyam, Mikka. Wildha. 2014. "Pendidikan Karakter: Menafsir Nasionalisme dalam Wayang". *Jantra*. Desember 2014. Vol. 9, Nomor 2: 151-159. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta.
- Pamardi, Silvester. 2014. "Karakter dalam Tari Gaya Surakarta". *Gelar Jurnal Seni dan Budaya*. Desember 2014. Vol.12, Nomor 2: 220-235. Surakarta: ISI Surakarta.

- Prihatini, Nanik. Sri, Nora Kustantina Dewi, Sunarno, Dwi Wahyudiarto, dan Wasi Bantolo. 2007. *Joged Tari Tradisi Gaya Kasunanan Surakarta*. Surakarta: ISI Press.
- Rohidi, Tjetjep. Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Rusliana, Iyus. 2012. *Tari Wayang*. Bandung: Jurusan Tari STSI Bandung.
- Rusliana, Iyus. 1999. "Aspek Manusia dalam Tari". Dalam Arthur S. Nalan (Ed.). *Aspek Manusia dalam Seni Pertunjukkan*. Hlm 3-23. Bandung: STSI Press.
- Sainah. 2010. *Tokoh dan Fungsi Punakawan Dalam Pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sahid, Nur. 2016. *Semiotika untuk Teater, Tari, Wwayang Purwa, dan Film*. Semarang: Gigih Pustaka Mandiri.
- Seriati, Ni Nyoman. 2015. "Kendala Penciptaan Tari oleh Mahasiswa". *Jurnal Imaji* Vol. 13, No. 1, Februari 2015: 53-63. Yogyakarta: UNY.
- Setyowati, Indah. dan Dewi Luthfiati. 2014. "Riasan Wayang Wong Tokoh Rahwana dan Anoman Kisah Ramayana di Taman Hiburan Rakyat Surabaya". *e-Journal*. Oktober 2014. Vol. 03, Nomor 03: 110-117. Surabaya: UNESA.
- Soedarsono. 1997. *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Soedarsono dan Tati Narawati. 2011. *Dramatari di Indonesia, Kontinuitas dan Perubahan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Soedarsono. 2002. *Seni Pertunjukkan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Suharji. 2006. "Rantaya Gagah sebagai Dasar Pembentukan Sikap Penari Gagah". *Jurnal Harmonia Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. Januari-April 2006. Vol. VII. No.1: 56-68. Surakarta: STSI.
- Sumaryono. 2011. *Antropologi Tari Dalam Perspektif Indonesia*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sriyadi. 2013. "Tari Tradisi Gaya Surakarta". *Greget*. Desember 2013. Vol.12, Nomor 2: 227:237. Surakarta: ISI Surakarta.
- Stanislavski, Konstantin. 1980. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Pustaka Jaya.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyoningrum, Dyas. Ajeng. 2009. *Penghayatan Individual Terhadap Karakter Tokoh Peran dalam Pertunjukan Sendratari Ramayana Prambanan Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Waluyo, Herman. J. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.
- Widyastutieningrum, Sri. W. 2012. *Revitalisasi Tari Gaya Surakarta*. Surakarta: ISI Press Surakarta.

Lampiran 1

GLOSARIUM

<i>Antagonis</i>	: karakter yang melawan karakter protagonis, memiliki sifat jahat serta membuat nilai-nilai negatif
<i>Adeg</i>	: bentuk sikap dasar dari tubuh penari Jawa
<i>Jogging</i>	: lari kecil-kecil
<i>Make up</i>	: riasan wajah
<i>Junjungan</i>	: ankatan kaki penari kualitas gagah sebelum melakukan gerak berikutnya
<i>Gagahan</i>	: penggambaran laki-laki yang gagah berani dengan pola menggunakan ruang gerak yang luas dari bagian tubuh seperti lengan, tungkai, dan kepala.
<i>Sabetan</i>	: salah satu rangkaian gerak penghubung dari sekaran satu ke sekaran yang lain
<i>Tanjak</i>	: posisi berdiri seorang penari
<i>Trecet</i>	: gerak bergeran di tempat dengan kedua kaki jinjit dengan bentuk paha membuka dan lutut ditekuk
<i>Srisik</i>	: gerakan berpindah tempat dilakukan dengan berjinjit dan langkah kaki kecil-kecil tempo cepat

<i>Mendhak</i>	: gerak merendah dengan membuka kedua lutut ke samping kanan dan kiri, paha membuka (pupu mlumah), telapak kaki melintang (dlamakan malang), dan ujung jari-jari kaki di angkat ke atas (nylekenthing)
<i>Casting</i>	: pemilihan pemain
<i>Gandar</i>	: postur tubuh seorang penari
<i>Wanda</i>	: ekspresi wajah dan kualitas tari
<i>Image</i>	: gambaran
<i>Visual</i>	: penyampaian pesan dengan menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan
<i>Basic</i>	: dasar
<i>Vocal</i>	: suara
<i>Ulap-ulap</i>	: gerakan bermakna memandang dalam tari jawa
<i>Capengan</i>	: gerakan dalam tari yang artinya menyiapkan hati dan visual untuk melakukan perang atau sesuatu yang memberikan efek dari tokoh yang dibawakan
<i>Gedruk</i>	: gerakan menghentakkan kedua kaki bersama dengan power yang kuat
<i>Geprukan</i>	: gerakan memukul secara bersamaan dengan lawan

<i>Jeblosan</i>	: gerakan saling menyerang tapi tidak saling mengenai musuh sehingga saling berpindah tempat
<i>Tawing</i>	: tangan ngrayung mengarah ke atas dan di posisi depan dada kanan atau kiri
<i>Lumaksana</i>	: gerak berjalan dalam tari jawa
<i>Bopongan</i>	: gerak dalam tari gagah yang bermakna ingin menggoda dan menangkap gadis
<i>Plelengan</i>	: riasan mata Rahwana
<i>Thelelgan</i>	:
<i>Parang barong</i>	: salah satu jenis jarit yang bermakna besar atau raksasa
<i>Gendhala giri</i>	: sampur yang berbahan kain persegi panjang
<i>Gesture</i>	: bentuk komunikasi non verbal dengan menggunakan pergerakan tangan, wajah, dan bagian tubuh lain untuk menyampaikan sesuatu
<i>Hasta sawanda</i>	: delapan prinsip yang harus dilakukan untuk menjadi penari atau pemeran yang baik
<i>Pacak</i>	: penampilan seorang penari secara fisik sesuai peran yang dibawakan
<i>Pancat</i>	: teknik penari dalam melakukan peralihan gerak

- Ulat* : pandangan mata yang mencerminkan karakter yang dibawakan
- Lulut* : salah satu konsep dari hasta sawanda tentang pengendalian diri seorang penari dalam melakukan gerakan sesuai karakternya
- Luwes* : salah satu konsep dari hasta sawanda tentang keterampilan seorang penari dalam bergerak sehingga enak dan nyaman untuk melakukannya
- Wiled* : gaya khas seorang penari
- Wirama* : kesesuaian gerak tari dengan iringan
- Gendhing* : salah satu bagian dari konsep hasta sawanda tentang seorang penari yang menarikan suatu tarian yang sudah menyatu dengan musik yang mengiringinya
- Sampak* : merupakan jeni iringan yang dilakukan pada adegan dengan suasana menegangkan
- Chemistry* : kesesuaian antara dua orang sehingga mereka merasakan kenyamanan dan kecocokan ketika bersama
- Body language* : bahasa tubuh
- Bringasan* : sifat manusia yang seperti penguasa kejam

- Seblak sampur* : menggerakkan sampur ke samping dengan tangan mengarah dari dalam lurus sampai keluar dengan diakhiri tekanan pergelangan tangan
- Onclang* : gerak berpindah dengan meloncat dengan satu kaki secara bergantian dengan bentuk kaki siku-siku
- Pondhongan* :
- Pacak gulu* : gerakan memutar leher
- Nylekenthing* : telapak kaki meyentuh lantai atau alas dan jari-jari kaki naik mengarah ke atas
- Pupu mlumah* : pada gerak kaki yaitu paha dibuka
- Miwir sampur* : gerakan memegang sampur dengan menjepitkan sampur di antara jari tengah dan telunjuk
- Mendhak* : posisi berdiri merendah dengan tekukan lutut
- Kambeng* : gerak kedua tangan setinggi bahu dengan pola siku-siku dan kedua telapak tangan mengepal, serta pergelangan tangan saling berhadapan

Lampiran 2

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul: Kajian Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

1. Pedoman Observasi

1.1 Lokasi penelitian: Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan, Jalan Satria, Dusun Jetak, Desa Duren Nomor 05 RT 01 RW 02, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah

1.2 Sarana: Sound, komputer

1.3 Jadwal latihan: Sabtu dan Minggu

2. Pedoman Wawancara

2.1 Wawancara Ketua Sanggar

1. Apa nama sanggar ini?
2. Kapan sanggar ini terbentuk?
3. Siapa pemimpin sanggar ini?
4. Bagaimana proses terbentuknya sanggar ini?
5. Siapa saja yang boleh bergabung dalam sanggar ini?
6. Berapa biaya latihan dalam sanggar ini?
7. Kapan jadwal rutin latihan sanggar?

2.2 Wawancara Pelatih Sanggar

1. Siapa nama Anda?
2. Dimana Anda lahir dan kapan?

3. Apa pendidikan terakhir Anda?
4. Sudah berapa lama Anda mengajar?
5. Apa jenis tarian yang diminta pihak sanggar untuk dilatih?
6. Bagaimana proses pemilihan pemain untuk peran Rahwana dalam Sendratari Ramayana?
7. Berapa lama waktu latihan pemain?
8. Bagaimana menjadikan penari bisa menjiwai karakter tokoh Rahwana?
9. Berapa durasi dalam Sendratari Ramayana ini?
10. Apa iringan yang dipakai dalam Sendratari Ramayana di sanggar ini?
11. Apakah ada jadwal khusus ketika mendekati pentas?

2.3 Wawancara Pemain Rahwana

1. Siapa nama Anda?
2. Dimana Anda lahir dan kapan?
3. Apa pendidikan terakhir Anda?
4. Sejak kapan Anda latihan di sanggar?
5. Apa alasan Anda mengikuti latihan sanggar?
6. Berapa tinggi badan dan berat badan Anda?
7. Bagaimana Anda terpilih jadi peran Rahwana?
8. Apakah Anda tahu karakter Rahwana?
9. Sejauh mana Anda mengetahui cerita Rahwana dalam Sendratari Ramayana?
10. Bagaimana karakter Rahwana menurut pendapat Anda?
11. Berapa kali Anda berperan sebagai Rahwana?

12. Dimana kesulitan memerankan Rahwana?
13. Apakah Anda mengetahui nama kostum dan bagaimana penggunaan kostum Rahwana?
14. Apakah Anda bisa berhias tokoh Rahwana sendiri?
15. Apa yang perlu dilatih untuk dapat memerankan Rahwana?
16. Apakah Anda sudah layak untuk memerankan tokoh Rahwana?

3. Pedoman Dokumentasi

- 3.1 Dokumentasi berupa video dan foto
- 3.2 Foto pemeran Rahwana
- 3.3 Foto rias dan busana pemeran Rahwana

Lampiran 3

BIODATA NARASUMBER

1. Ketua Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

Nama : Latto Muga Uchikawa

Tanggal Lahir : Kab. Semarang, 12 Agustus 1988

Alamat : Jalan Satria No.05 Dusun Jetak, Desa Duren RT 01
RW 02, Kec. Bandungan, Kab. Semarang

Pekerjaan : Seniman

2. Pelatih Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

Nama : Endik Guntaris

Tanggal Lahir : Blora, 13 Desember 1990

Pekerjaan : Seniman/ Mahasiswa S2

3. Pemeran Rahwana

Nama : Rian Guna Darma

Tanggal Lahir : Kab. Semarang, 8 Juni 2002

Pekerjaan : Siswa SMA

Lampiran 4**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Gambar 4.6 Peneliti dengan Ketua Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

2017

Lampiran 5

SK DOSEN PEMBIMBING



UNNES

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1218/UN37.1.2/DK/2017

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2016/2017

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Tanggal 28 Februari 2017

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

1. Nama : Drs Indriyanto, M. Hum.
NIP : 196509231990031001
Pangkat/Golongan : IV/a
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Drs. Bintang Hanggoro Putra, M.Hum.
NIP : 196002081987021001
Pangkat/Golongan : IV/a
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : Handhika Marthalina
NIM : 2501413046
Jurusan/Prodi : Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik
Topik : Kajian Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sesangka Bandungan

KEDUA :

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG

PADA TANGGAL : 1 Maret 2017

Tembusan

1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



2501413046

FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 6

SURAT IJIN PENELITIAN

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS BAHASA DAN SENI Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon +6224-8508010, Faksimile +6224-8508010 Laman: http://fbs.unnes.ac.id , surel: fbs@mail.unnes.ac.id
---	---

Nomor	: 8864/UN37.1.2/LT/2017	29 September 2017
Hal	: Izin Penelitian	

Yth. Ketua Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan
 Jalan Satria No. 05, Desa Duren RT 01 RW 02, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Handhika Marthafina
NIM	: 2501413046
Program Studi	: Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik (Pendidikan Seni Tari), S1
Semester	: Gasal
Tahun akademik	: 2017/2018
Judul	: Kajian Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 30 September - 30 Oktober 2017.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



a.n. Dekan FBS
 Wakil Dekan Bid. Akademik,
 Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
 NIP 196107041988031003

Tembusan:
 Dekan FBS;
 Universitas Negeri Semarang



Lampiran 7

SURAT BUKTI PENELITIAN

SURAT BUKTI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rinanto

Pekerjaan : Wiraswasta

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Handhika Marthalina

NIM : 2501413046

Jurusan/ Prodi : Sendratasik/ Pend. Seni Tari (UNNES)

Peneliti benar-benar melaksanakan penelitian dengan judul "Kajian Pemeranan Rahwana dalam Sendratari Ramayana di Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan" pada bulan Oktober 2017 sampai selesai.

Bandungan, Oktober 2017

Pengurus Sanggar Djelantik Sasangka Bandungan



RINANTO

Lampiran 8**BIOGRAFI PENELITI**

Nama : Handhika Marthalina

Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 21 Maret 1995

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Desa Jagung RT 02 RW 02 Kecamatan Kesesi,
Kabupaten Pekalongan

Riwayat Pendidikan : TK PERTIWI JAGUNG
SDN 01 JAGUNG
SMP 1 KAJEN
SMA 1 KAJEN
S1 Pendidikan Sendratasik (Pendidikan Seni Tari)
Universitas Negeri Semarang (UNNES)

