

SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL SRANDUL SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN SENI DI SEKOLAH MENENGAH.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan mendeskripsikan wujud seni pertunjukan srandul sebagai bahan pembelajaran seni disekolah. Selain itu penelitian ini terkait dengan pelestarian seni tradisional dan pembentukan kader-kader seni tradisi yang bersedia untuk tetap melanjutkan keberadaan seni tradisi tersebut.

Penelitian ini mempergunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Proses penelitian ini berkaitan dengan pemaparan bentuk-bentuk gerakan, cerita dan jenis alat music dipergunakan oleh masyarakat tersebut, selain itu juga memaparkan nilai-nilai pendidikan dalam kesenian tersebut dan mencari bentuk dan nilai-nilai yang ada dalam seni pertunjukan tradisional di kawasan geokultural situs Ratu Baka Prambanan.. Hal ini dilakukan guna pelestarian aset budaya lokal yang mengandung makna luhur tersebut agar tetap berterima di era global tidak tergusur dengan music modern yang cenderung mengedepankan aspek efektif dan efisien saja.

Bentuk seni pertunjukan tradisional srandul dari wilayah Boko, Prambanan, Yogyakarta merupakan kesenian tradisional kerakyatan yang berupa drama tari. Sebagai kesenian tradisionl kerakyatan Srandhul juga memiliki elemen-elemen penyajian yang membentuk satu penyajian yang harmonis. Elemen-elemen tersebut adalah gerak tari, tata rias dan busana, iringan, desain lantai, tempat pertunjukan, properti, dan waktu pertunjukan. Sedangkan nilai-nilai pendidikan yang ada dalam seni pertunjukan tradisional srandul dari wilayah Boko, Prambanan, Yogyakarta memiliki nilai-nilai filsafat yang yang terkandung di dalamnya. nilai-nilai keindahan filsafat tersebut terdapat dalam simbolisme bentuk gerak dan kesederhanaan properti.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka mengembangkan seni tradisi maka perlu dilakukan upaya-upaya untuk mengatasi permasalahan yang terkait dengan pelestarian seni tradisional, diantaranya: *pertama* masalah **semakin merosotnya popularitas seni tradisi** atau aktivitas tradisional yang bernilai seni di Indonesia khususnya daerah Bokoharjo, Sleman, Yogyakarta. *Kedua* **lemahnya regenerasi** atau **pembentukan kader-kader seni tradisi yang bersedia untuk tetap melanjutkan keberadaan seni tradisi tersebut** dalam masyarakat mereka. *Ketiga* **belum adanya rencana dan strategi pengembangan seni tradisi** yang tersusun dengan baik dan jelas, yang memungkinkan rencana tersebut diwujudkan dengan mudah oleh siapapun yang berminat untuk mengembangkannya. Rencana seperti ini tentunya hanya dapat disusun berdasarkan atas data yang lengkap dan akurat mengenai seni tradisi yang ada, terutama mengenai situasi dan kondisi yang dihadapi, baik itu yang kurang menguntungkan, kurang menggembirakan maupun yang menguntungkan dan menggembirakan.

Kesenian srandul merupakan seni teater tradisional Jawa yang berbeda dengan ketoprak. Dilain pihak kesenian srandul mempunyai potensi yang lebih dari ketoprak, karena untuk pementasan kesenian srandul dapat menyesuaikan durasi waktu pementasan. Pada pengembangan kratif yang dilakukan pada penelitian terdahulu, waktu pementasan srandul dapat dibuat dalam durasi waktu 10 menit, tanpa memotong sekwen pementasan. Selain itu, biaya yang digunakan untuk pementasan srandul tidak terlalu mahal. Hal tersebut dipandang sebagai keunggulan srandul, sehingga srandul dapat dijadikan alternatif pembejaran seni teater tradisional Jawa di sekolah formal.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk seni pertunjukan tradisional srandul dalam hal ini diwakili kesenian srandul dari wilayah Boko, Prambanan, Yogyakarta?.
2. Bagaimana nilai-nilai pendidikan yang ada dalam seni pertunjukan tradisional srandul dari wilayah Boko, Prambanan, Yogyakarta?.

C. Tujuan Penelitian

1. Menemukan dan mendeskripsikan wujud kesenian tradisional srandul wilayah Boko, Prambanan, Yogyakarta.
2. Menemukan nilai-nilai seni pertunjukan srandul wilayah Boko, Prambanan, Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk mata pelajaran seni budaya.
2. Penyediaan bahan apresiasi seni dan budaya bagi mata kuliah apresiasi seni dan budaya di Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
3. Pelestarian harta kultural di wilayah situs candi Baka Prambanan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Seni Pertunjukan

Kesenian adalah perwujudan dari bentuk-bentuk yang ekspresif atau penampilan bentuk-bentuk ekspresif dari seseorang. Sebagai bagian kebudayaan kesenian dapat digolongkan menjadi tiga golongan utama, yaitu seni rupa, misalnya seni patung, kria, seni geafik, seni reklame, seni arsitektur dan seni dekorasi. Seni pertunjukan misalnya seni tari, karawitan, seni musik, deklamasi, dan seni drama. Seni audio visual misalnya seni video dan seni film (Bandem, 1985: 303). Adapun unsur-unsur yang terdapat dalam kesenian tersebut meliputi ide, perilaku, dan wujud (Havland, 1975: 11). Sementara itu seni pertunjukan dapat dipilah menjadi kesenian tradisi, kesenian modern dan kesenian massa. Kesenian tradisi merupakan kesenian yang berasal dari tradisi masyarakat lokal yang berkembang turun-temurun minimal dua generasi. Kesenian modern adalah kesenian yang dikembangkan dari tradisi yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia modern. Kesenian massa adalah kesenian yang diubah perannya sebagai tontonan yang dapat menarik massa sebanyak-banyaknya. Kesenian tradisi masih dibedakan menjadi kesenian kraton dan kesenian rakyat. Kesenian kraton adalah kesenian yang lahir di kraton, berkembang dan dipertunjukkan di keraton. Kesenian rakyat adalah kesenian yang muncul, dipertunjukkan, dan dimainkan oleh rakyat.

Seni pertunjukan Jawa yang awalnya sebagai milik masyarakat agraris diarahkan oleh seperangkat gagasan dan nilai kultural yang berbeda dengan tema kultural masyarakat industrial-global. Perbedaan di antara masyarakat agraris dan industrial-global tersebut dapat juga dideskripsikan dalam pengertian perbedaan di antara masing-masing gagasan dan nilai kulturalnya, yang selanjutnya diorganisasikan dalam pola yang terpahami.

Seni pertunjukan Jawa hakikatnya merupakan ekspresi gagasan atau nilai-nilai kultural. Penerimaan salah satu gagasan mengarahkan penolakan terhadap yang lain, dan realisasi penolakan tersebut bisa saja menuntut penerimaan yang berikutnya. Gagasan atau nilai kultural yang berbeda bisa

saling melengkapi, tetapi bisa juga saling berlawanan. Dalam berbagai bentuk yang berbeda, gagasan atau nilai kultural tertentu mampu memainkan dirinya melawan yang lain.

Apa yang dikemukakan di atas merupakan pendirian gagasan atau nilai yang saling mempengaruhi yang cenderung dilupakan dalam morfologi kultural, utamanya dalam pemetaan seni tradisi. Padahal, tanpa pendirian ini, pendekatan morfologis tidak dapat mencakup dimensi-dimensi dinamik sistem kultural, dan paling banter hanya mampu menghasilkan taksonomi yang statis. Di era global, sudah saatnya pendirian bentuk-bentuk kultural dinyatakan kembali dalam pengertian gagasan atau nilai kultural yang fisibel untuk menyuarakan dinamika bentuk-bentuk kultural tersebut sebagai gagasan atau nilai kultural yang saling mempengaruhi.

Pada saat ini seni pertunjukkan tradisional yang terkenal sebagai seni yang adi luhung mendapat saingan berat yaitu seni pertunjukkan modern dan seni pertunjukkan massa sebagai akibatnya seni pertunjukkan tradisional mengalami pemerosotan apresiasi masyarakat. Di samping itu kemerosotan apresiasi masyarakat tu juga sebagai akibat adanya proses modernisasi dan industrialisasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut seni pertunjukkan tradisional akan dapat mempertahankan eksistensinya dengan memperhatikan atau meningkatkan para pecinta, dan penggemar termasuk di dalamnya para wisatawan asing (Soedarsono, 1985:262). Lebih lanjut dicontohkan peranan wisatawan asing dalam usaha pelestarian pertunjukkan seni tradisional telah terjadi di daerah-daerah wisata, Di daerah itu seni pertunjukkan tradisional dikemas untuk para wisatawan (*tourist art*) yang sebagian besar penontonnya adalah wisatawan asing.

B. Media Pembelajaran

Dalam menyampaikan materi pembelajaran, seorang pengajar berkeinginan agar semua pesan dan materi bisa tersampaikan dengan mudah dan jelas oleh para siswa, sehingga para siswa tidak akan merasa kesulitan dalam menerima materi. Oleh karena itu, sangatlah diperlukan suatu media yang dapat mendukung penyampaian materi tersebut. Dalam hal ini dikenal

sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat dijadikan sarana dalam menyampaikan materi secara efektif.

Jika ditinjau dari sudut bahasa, media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "Pengantar" yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Ditinjau dari fungsinya, Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif serta atraktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan *study tour*, dan sebagainya.

Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Sedangkan jenis media belajar, diantaranya:

1. *Media Visual* : grafik, diagram, *chart*, bagan, poster, kartun, komik
2. *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projected still media* : *slide*, *over head projektor (OHP)*, *in focus* dan sejenisnya
4. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan IPTEKS penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh : dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Untuk mendapatkan pemahaman yang substantive terhadap permasalahan dalam kesenian srandul maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipergunakan untuk menganalisis aspek estetis dan nilai-nilai yang terdapat dalam seni pertunjukan srandul sebagai bahan pembelajaran seni di sekolah.

Dalam kaitan ini Arief Furchan (1999: 22) menerangkan sebagai berikut: Metode kualitatif ialah “proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif, ucapan atau tulisan atau perilaku yang dapat diamati dari orang-orang itu sendiri, menurut pendapat kami pendekatan ini langsung menunjukkan setting dan individu-individu dalam setting itu secara keseluruhan. Subyek penyelidikan baik berupa organisasi atau individu tidak mempersempit menjadi variable yang terpisah atau menjadi hipotesa melainkan dipandang sebagai sebagian dari suatu keseluruhan”.

B. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data tersebut diperoleh (Arikunto, 1996: 114). Sumber data dalam penelitian ini adalah orang-orang yang terlibat dalam seni pertunjukan srandul yaitu pimpinan organisasi, penari, pemain musik dan penyusun naskah. Penentuan sumber data tersebut didasarkan pada asumsi bahwa subyek yang menjadi sumber data mengetahui tentang seni pertunjukan srandul. Jenis data yang ingin diperoleh adalah mengenai bentuk sajian dan nilai-nilai estetis yang terdapat dalam seni pertunjukan standul.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dibagi menjadi dua kategori, yaitu metode pengumpulan data kualitatif. Data kualitatif dilakukan dengan metode observasi, *focus group discussion*, wawancara (*indepth interview*) dan dokumentasi. Data

kualitatif yang diperoleh akan dianalisis, dikelompokkan dan dilaporkan secara deskriptif.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian kualitatif pada dasarnya sudah dilakukan sejak awal kegiatan penelitian sampai akhir penelitian. Dengan cara ini diharapkan terdapat konsistensi analisis data secara keseluruhan. Karena mengingat penelitian ini bersifat deskriptif, maka digunakan analisa data filosofis atau logika yaitu analisa induktif. Metode induktif adalah metode berpikir dengan mengambil kesimpulan dari *data-data* yang bersifat khusus. Sebagai mana yang telah dijelaskan oleh Sutrisno, yaitu: "...Berfikir induktif berangkat dari fakta-fakta yang khusus, peristiwa-peristiwa yang kongkrit, kemudian dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang khusus, kongkrit itu ditarik generalisasi-generalisasi yang mempunyai sifat umum". (Sutrisno, 1986: 42). Dalam penelitian ini digunakan metode induktif untuk menarik suatu kesimpulan terhadap hal-hal atau peristiwa-peristiwa dari data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan mengacu pada kajian pustaka yang digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Setting

Situs Ratu Boko berada di kawasan Wisata budaya, 3 km sebelah selatan Candi Prambanan, termasuk dalam wilayah Kecamatan Prambanan, Kabupaten Dati II Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Luas situs Ratu Boko tidak kurang dari 250.000 m², dengan ketinggian 195,97 m di atas permukaan air laut. Secara geografis terletak pada 110.29'58" Lintang Selatan dan 09.46'1.19" Bujur Timur. Dari situs ini dapat dilihat keelokan Candi Prambanan dan Candi Sewu dari atas bukit, dilatar belakangi gunung Merapi yang selalu mengeluarkan asap, keindahan dan keramaian kawasan Prambanan yang dilintasi sungai Opak, kepadatan arus lalu lintas Yogyakarta-Surabaya.

Bila pandangan mata kita arahkan kearah barat, maka nampak dari kejauhan kota Yogyakarta dengan gedung-geduing dan tata kotanya. Di bagian selatan terlihat pegunungan Seribu yang dilengkapi dengan beberapa bangunan candi seperti Candi Barong, Candi Banyunibo, Candi Ijo, Candi Miri, Sumur Bandung Bondowoso dan Stupa Dawangsari.

Situs Ratu Boko mempunyai corak dan karakter tersendiri bila dibandingkan dengan peninggalan arkeologi di Indonesia. Di situs ini terdapat bangunan antara lain : Gapura utama, Candi Pembakaran, Kolam Batur, Gua Parit, Pagar dan Alun-alun. Kondisi alam disekitar situs Ratu Boko merupakan kawasan perbukitan batu gamping yang tertata secara alamiah.

Pada bagian utara dibatasi oleh suatu tebing yang terjal, sedangkan dibagian timur dibatasi oleh tebing terjal dan ngarai yang luas. Dibagian barat dibatasi oleh bukit anakan dan sungai Opak. Pada musim penghujan curah hujan antara 96 sampai 136 mm. Berhubung curah hujan tidak demikian tinggi diwaktu musim penghujan maka tingkat erosinya tidak

terlalu besar. Kondisi ini juga mengakibatkan daerah ini sering kekurangan air.

Kelurahan Bokoharjo memiliki luas wilayah 550 Ha dengan batas-batas wilayah berikut ini:

- a. Sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Tamanmartani, Kalasan, Sleman
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Madurejo, Prambanan, Sleman
- c. Sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Tirtimartani, Tamanmartani, Kalasan Sleman
- d. Sebelah timur berbatasan dengan Kelurahan Pereng, Prambanan, Klaten

Sementara kondisi geografis Kelurahan Bokoharjo dapat diuraikan berikut:

- a. Ketinggian tanah dari permukaan laut : 200 M
- b. Banyaknya curah hujan : 200 – 3000 mm/th
- c. Topografi (dataran rendah, tinggi, pantai) : -
- d. Suhu udara rata-rata : 32 – 36 °C

Jarak pusat Pemerintahan Kelurahan dengan pusat pemerintahan di atasnya berikut ini:

- a. Jarak pusat Pemerintahan Desa Bokoharjo dengan Pusat Pemerintahan Kecamatan 0,5 KM
- b. Jarak pusat Pemerintahan Desa Bokoharjo dengan Ibukota Kabupaten Daerah Tingkat II: 30 Km
- c. Jarak pusat Pemerintahan Desa Bokoharjo dengan Ibukota Propinsi Daerah Tingkat I Daerah Istimewa Yogyakarta: 20 Km

Kelurahan Bokoharjo ini terdiri atas 13 pedukuhan, pedukuhan-pedukuhan yang ada di Kelurahan Bokoharjo nampak pada tabel berikut.

Tabel: Pedukuhan di Kelurahan Bokoharjo

No	Pedukuhan	Jumlah KK	Jumlah RT
1.	Pulerejo	64	8
2.	Klurak Baru	27	6
3.	Kranggan	68	8
4.	Gatak	34	5
5.	Ringinsari	33	5
6.	Dawung	25	4
7.	Cepit	33	4
8.	Marangan	47	8
9.	Majasem	23	4
10.	Jobohan	21	10
11.	Pelemsari	32	5
12.	Jirak	10	4
13.	Jamusan	45	5
Jumlah		453	76

2. Seni Pertunjukan Srandul



Di dusun Gathak ditemukan kesenian Srandhul yang dahulu berjaya di tahun 1980an. Tukidjo adalah pendiri kesenian Srandhul di desa Gathak. Beliau merupakan kepala dukuh Gathak dari taun 1974 hingga tahun 1997.

Kesenian srandhul termasuk seni tradisional kerakyatan yang bersumber dan berakar dari masyarakat setempat sejak dulunya serta telah dirasakan sebagai milik sendiri oleh masyarakat di lingkungannya. Pada mulanya, seni ini tidak hadir semata-mata sebagai karya baru yang tiba-tiba muncul begitu saja, akan tetapi seni ini tumbuh dan berkembang dalam rentang waktu yang begitu panjang. Kesenian srandul merupakan cermin ekspresi masyarakat, yang memiliki ciri sederhana dan biasanya ditarikan dalam bentuk tari berkelompok.

Kesenian srandul merupakan kesenian tradisional kerakyatan yang bentuk garapannya masih sederhana dan masih berpijak pada warisan seni tradisional yang hidup dan berkembang di kalangan masyarakat. Kesenian rakyat merupakan cermin ekspresi masyarakat, yang memiliki ciri sederhana dan biasanya ditarikan dalam bentuk tari berkelompok. Tari kerakyatan biasanya tidak diketahui penciptanya atau penata tarinya, karena pada umumnya secara turun temurun dianggap sebagai karya kolektif dan milik bersama masyarakat setempat. Dalam pertunjukannya masih ada sifat magis, untuk mencapai klimaks biasanya ada yang *ndadi* atau *kesurupan/trance*. Sebagai kesenian rakyat, kesenian srandul ini memiliki elemen-elemen penyajian yang membentuk satu penyajian yang harmonis, elemen-elemen tersebut adalah gerak tari, tata rias dan busana, iringan, desain lantai, tempat pertunjukan, dan properti.

3. Bentuk Penyajian Kesenian Srandhul di Dusun Nggathak Bokoharjo



Kesenian Srandhul merupakan kesenian tradisional kerakyatan yang berupa drama tari. Ceritera yang disajikan pada kesenian Srandhul biasanya berupa ceritera rakyat, baik yang pernah terjadi maupun hanya karangan saja. Misalnya ceritera lahirnya Cakra Sudarmin, Demang Cakra Yudha, Prawan Sundi, dan lain-lain. Kesenian Srandhul memiliki nilai-nilai filsafat yang terkandung di dalamnya. Sebagai kesenian tradisional kerakyatan Srandhul juga memiliki elemen-elemen penyajian yang membentuk satu penyajian yang harmonis. Elemen-elemen tersebut adalah gerak tari, tata rias dan busana, iringan, desain lantai, tempat pertunjukan, properti, dan waktu pertunjukan.

Adapun bentuk penyajian kesenian tradisional Srandhul dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Gerak Tari

Mencermati ragam gerak yang dilakukan pada kesenian Srandhul ini, semua gerak yang dilakukan oleh penari menggunakan gerak improvisasi. Belum ada penggarapan sedikitpun dalam gerak pada

kesenian Srandhul ini. Gerak yang digunakan pada kesenian Srandul adalah:

- 1) Gerak lumaksana lembahan untuk penari putri
- 2) Gerak lumaksana gagahan untuk penari putra
- 3) gerak kiprahan untuk peran Dhadung Awuk.
- 4) Peran Demang Cakra Yudha sekalipun seorang laki-laki tetapi menggunakan gerak seperti perempuan .Hal ini dikarenakan Demang Cakra Yudha memiliki anggota tubuh yang cacat.



b. Tata rias dan busana

Tata rias yang digunakan pada kesenian Srandhul ini, dengan menggunakan tata rias karakter, hal ini dimaksudkan untuk memperjelas karakter tari yang dibawakan. Sedangkan busana yang digunakan adalah sesuai dengan tokoh yang membentuk karakter dan peran yang dibawakan.

- 1) Tata rias untuk penari putri menggunakan rias cantik
- 2) Tata rias Dhadung Awuk menggunakan tata rias karakter

3) Tata rias Demang Cakra Yudha menggunakan rias tampan serta dengan menggunakan kaca mata hitam, hal ini dimaksudkan untuk menutupi matanya yang cacat.

4) Tata rias perampok menggunakan rias karakter.

Sedang tata busana yang digunakan pada kesenian tradisional Srandhul ini adalah:

1) Penari putri menggunakan kain panjang dan baju kebaya, seperti pada umumnya seorang perempuan Jawa.

2) Penari Dhadhung Awuk menggunakan kain *sapit urang*, celana panji, *epek timang*, *boro samir*, *krincing/binggel*, menggunakan iket kepala.

3) Demang Cakra Yudha menggunakan baju putih lengan panjang, kain *bebedan*, *stagen*, *bara samir*, *epek timang*, menggunakan saputangan.

4) Peran perampok, menggunakan celana panji, kain sapit urang, rompi, iket kepala.



c. Iringan

Iringan yang digunakan pada kesenian Srandhul menggunakan gamelan yang berlaras slendro.



d. Desain Lantai

Desain lantai pada kesenian Srandhul sama sekali belum digarap, masih banyak menggunakan desain lantai lurus, dan bahkan sama sekali tidak tertata dengan baik..

e. Tempat Pertunjukan

Tempat pertunjukan kesenian Srandhul biasanya dipentaskan di teras rumah, atau di panggung.

f. Properti

Pada pertunjukan kesenian Srandhul ada yang menggunakan keris seperti pemeran Dhadhung Awuk, Demang Cakra Yudha selain menggunakan keris juga menggunakan saputangan dan kacamata.

g. Waktu Pertunjukan

Waktu yang digunakan pada kesenian Srandhul ini kurang lebih 2 jam.

h. Sinopsis

Salah satu cerita dalam seni pertunjukan srandul adalah lahirnya cokro sudarmin. Cerita ini diawali dari selesainya Dadung Awuk bertapa dalam tanah (*mendhem*) selama empat puluh hari dan ingin segera menemui saudara tuanya Demang Cokroyuda. Pada saat itu Endang Suwoto Ganyong isteri Demang Cokroyuda ngidam ingin makan ikan badher berwarna yang mempunyai sisik emas (*badher bang sisik kencana*). Demang Cokroyuda mencarikan apa yang diinginkan isterinya.

Di rumah Demang Cokroyuda Dadung Awuk disambut oleh kakak iparnya yang sedang hamil, sementara kakaknya Demang Cokroyuda sudah beberapa waktu pergi mencarikan ikan wader berwarna yang mempunyai sisik emas atas permintaan istrinya yang sedang hamil. Namun sampai anaknya lahir, orang yang ditunggu-tunggu tidak juga pulang dan akhirnya Dadung Awuk ikut mencari suaminya.

Dalam pencariannya Endang Suwoto Ganyong bertemu suaminya bersama Prawan manis. Pada saat itu juga Demang Cokroyuda menjelaskan bahwa Prawan manis ini akan dojohkan dengan Dadung Awuk adiknya yang masih lajang. Selanjutnya Endang Suwoto Ganyong memperlihatkan anaknya yang sudah lahir dan belum bernama kepada suaminya yang baru ditemuinya setelah pergi cukup lama. Oleh Demang Cokroyuda anaknya yang sudah lahir tersebut diberi nama COKRO SUDARMIN.

Cerita tentang sinopsis di atas mengandung nilai-nilai yang dapat diajarkan dalam pembelajaran apresiasi seni yang bermakna sebagai berikut:

1. Manusia Jawa mempunyai simbol kehidupan
(Tuhan sudah memberikan tanda tanda akan terjadinya peristiwa, tinggal manusia bisa memaknai atau tidak)

2. Bila sudah jodoh tidak akan lari kemana (jodoh pasti akan ketemu)
3. Tuhan Maha Kuasa (Mampu mengubah apapun).
4. Kesetiaan adalah investasi (setia berujung kebahasaan)

SIMPULAN

1. Bentuk seni pertunjukan tradisional srandul dari wilayah Boko, Prambanan, Yogyakarta merupakan kesenian tradisional kerakyatan yang berupa drama tari. Ceritera yang disajikan pada kesenian Srandhul biasanya berupa ceritera rakyat, baik yang pernah terjadi maupun hanya karangan saja. Misalnya ceritera lahirnya Cakra Sudarmin, Demang Cakra Yudha, Prawan Sundi, dan lain-lain.
Sebagai kesenian tradisionl kerakyatan Srandhul juga memiliki elemen-elemen penyajian yang membentuk satu penyajian yang harmonis. Elemen-elemen tersebut adalah gerak tari, tata rias dan busana, iringan, desain lantai, tempat pertunjukan, properti, dan waktu pertunjukan.
2. Nilai-nilai pendidikan yang ada dalam seni pertunjukan tradisional srandul dari wilayah Boko, Prambanan, Yogyakarta memiliki nilai-nilai filsafat yang terkandung di dalamnya. Dalam setiap kehidupan sudah ada ketentuan yang mengatur segalanya. Disamping itu nilai-nilai keindahan terdapat dalam simbolisme bentuk gerak dan kesederhanaan properti yang digunakan sebagai suatu bentuk cerita kerakyatan. Kesatuan antar berbagai unsur yang ada didalamnya sangat terasa harmonis. Tidak ada bagian-bagian yang berdiri sendiri baik irama yang mengiringinya maupun tahapan dalam gerak-geraknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Koentjoroningrat, 1990, *Sejarah Antropologi*, UIP Press, Yogyakarta
- Kusmayati, A.M., 2000, *Arak-Arakan: Seni Pertunjukan dalam Upacara di Madura*, Yogyakarta: Tarawang.
- Kusnadi, 1993, "Tradisi Roket Pangkalan di Pasean Madura", Jember: Universitas Jember.

- Mistoroify, Zulkarnain, 1993, "Tabbhuan Thukthuk dalam Konteks Pesta Rakyat (Kesenian) Karapan Sapi di Madura" dalam *Seni Pertunjukan Indonesia*, Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia dan PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Morris, Desmond, 1997, *Manwatching: A Field Guide to Human Behavior*, New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Rahadi Ramelan, 2009, *Kearifan Lokal dan Modal Masyarakat*, Surabaya: ITS
- Soedarsono [Soedarsono, R.M.], *Seni Pertunjukan Jawa Tradisional dan Pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Jawa, 1989/1990.
- _____, "The Impact of Tourism on Indonesian Performing Arts (Dampak Pariwisata terhadap Seni Pertunjukan Indonesia)", laporan akhir penelitian, Yogyakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan URGE Project, 1999.
- _____, *Kesenian, Bahasa, dan Foklor Jawa*, Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Dirjen Kebudayaan Depdikbud, 1986
- _____, *Keadaan dan Perkembangan Bahasa, Sastra, Etika, Tatakrama, dan Seni Pertunjukan Jawa, Bali, dan Sunda*, Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Dirjen Kebudayaan Depdikbud, 1985
- _____, *Tari-Tarian Indonesia I*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Media Pengembangan Kebudayaan, 1970.
- Sumintarsih, dkk. 1990-1991, *Dapur dan Alat-alat Memasak Tradisional DIY*, Yogyakarta: Jarahnitra
- Sudarsono, 1986, *Kesenian, Bahasa dan Foklor Jawa*.