
Pertunjukan Wayang Beber Kontemporer untuk Anak-Anak Kader Pusaka Indonesia Gemah Ripah, Jakarta - Banten

Fransisca Retno Setyowati Rahardjo¹

¹Universitas Matana

E-mail: rahardjofransisca@gmail.com, fransisca.setyowati@matanauniversity.ac.id

Article History:

Received: 09 February 2023

Revised: 13 April 2023

Accepted: 14 April 2023

Keywords: wayang beber, kontemporer, seni mendongeng, innerchild, pertumbuhan spiritual

***Abstract** Kemajuan teknologi hiburan dan gadget jelas telah dengan nyata memberikan efek samping dalam tumbuh kembang anak. Alibi permainan modern yang industri tawarkan ternyata berimbas pada karakter, empati dan daya konsentrasi anak zaman sekarang yang merosot tajam akhir-akhir ini. Apalagi didukung dengan pola pembagian waktu pekerjaan orang tua urban zaman sekarang yang didesak oleh tuntutan kebutuhan hidup makin menjulang. Oleh karena itu penulis merasa prihatin dan berniat untuk bisa sedikit berkontribusi sebagai seniman menyediakan jasa seni mendongeng dengan alat bantu visual dengan metode seni rakit (assemblage art) untuk anak-anak kader Pusaka Indonesia Gemahripah cabang Jakarta-Banten (yang merupakan suatu perkumpulan para pejalan spiritual) sebagai media pertumbuhan spiritual mereka dan upaya meminimalisir residu inner child yang buruk.*

Pendahuluan

Pusaka Indonesia Gemahripah (PIG) adalah bagian dari Persaudaraan Matahari (PM) yang menjadi wadah pembelajaran spiritual yang bersifat transformatif, progresif dan revolusioner dan diampu oleh Guru Setyo Hajar Dewantoro. Idealnya para kader PIG juga adalah pembelajar di PM, sehingga langkah dan keputusan yang dilakukan akan selaras dan seirama dengan misi bersama. Latihan pertumbuhan secara spiritual dimulai dengan belajar

menyelesaikan segala permasalahan didalam diri seperti luka batin, sisi gelap berikut watak angkara murka, disertai dengan berkarya nyata di sosial masyarakat. Para kader PIG diharapkan supaya dapat hidup melampaui hasrat egoistik yang hanya mementingkan diri sendiri. Bersamaan dengan menyadari fakta bahwa kita hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, sehingga penting menjadi bagian dari komunitas global, yang saling terkait satu sama lain.

Kader-kader PIG sudah banyak tersebar di seluruh Indonesia termasuk Jakarta, Cihirup, Malang, Magelang, Yogyakarta, Batam, Papua dan sebagian besar kegiatan utamanya adalah membangun kebun organic yang dinamakan Kebun Surgawi. Kebun Surgawi adalah kebun yang menerapkan sistem biodinamik serta mengutamakan pemulihan tanah terlebih dahulu sebelum masuk kepada penanaman kembali-tanaman apa yang cocok untuk dibudi dayakan demi kepentingan lingkungan. Namun penggarapan lahan ini hampir tidak mungkin dikerjakan di lokasi urban seperti kota Jakarta dan Tangerang yang sangat padat penduduknya dan mempunyai bekerja sebagai professional di kantor. Oleh karena itu PIG Jakarta dan Banten berinisiatif untuk membuat kegiatan positif lainnya yaitu berupa pengayaan holistik keluarga anggota kader internal mereka sendiri. Membaca dari permasalahan internal tiap-tiap keluarga kader maka diputuskan untuk mengadakan kegiatan mendogeng dengan alat peraga wayang beber kontemporer untuk anak usia 4-10 tahun di alam terbuka bebas.

Sebagai wilayah industri kota Jakarta dan Tangerang seringkali menyisakan persoalan psikologis bagi penduduknya. Hampan hutan beton dan gaya hidup instan dan serba cepat merupakan alasan mengapa banyak remaja, anak muda sampai orang dewasa yang bermukim maupun bekerja di tempat ini mengalami permasalahan kesehatan mental. Seni sejak dahulu kala diketahui merupakan medium yang dapat memperhalus perasaan dan penulis berupaya memanfaatkannya sebagai antidote awal untuk mengatasi permasalahan ini. Di dalam dunia psikologi metode penyembuhan dengan menggunakan medium seni disebut dengan seni terapi. Oleh karena itu penulis berniat untuk melanjutkan minat penulis untuk menciptakan karya-karya yang menggabungkan antara kebutuhan masyarakat akan terapi-terapi kesehatan mental (juga spiritual) dengan pengembangan metode seni interseksi tradisi dan modern dalam wacana-wacana pascamodern.

Dalam sebuah survei menunjukkan bahwa lebih dari 19,3 persen remaja di Indonesia kecanduan internet (Tim CNN Indonesia, 2021). Ahli Adiksi Perilaku dr. Kristiana Siste mengatakan angka itu diperoleh berdasarkan survei kepada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia kepada ribuan generasi muda pada Mei sampai Juli 2020. Dr Siste mengingatkan supaya hal ini seharusnya menjadi perhatian semua kalangan masyarakat.. Sebab, kecanduan internet itu memiliki dampak buruk bagi anak-anak dan remaja.

"Orang dengan kecanduan internet mengalami perubahan di otak yaitu terjadinya penurunan konektivitas fungsional otak antara area parietal lateral dan korteks prefrontal lateral. Hal ini menyebabkan seseorang sulit membuat keputusan, sulit konsentrasi dan fokus, pengendalian diri buruk, prestasi menurun, penurunan kapasitas proses memori, serta kognisi sosial negatif." ucap Dr. Siste. Namun beliau mengatakan tidak serta merta harus 100 % tak melarang anak atau remaja menggunakan internet. Namun, ia menekankan pentingnya pengawasan serta keseimbangan antara internet dengan aktivitas-aktivitas riil bagi mereka.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan PKM ini menggunakan metode pendekatan seni permainan (gamifikasi) dan seni rakitan (assemblage art). Kedua metode tersebut adalah metode yang lazim digunakan dan proses penciptaan karya seni kontemporer.



Gambar 7. Seni Rakit Man Ray [*Indestructible Object*](#) (1923, remade 1933, editioned replica 1965)

Seni merakit sendiri merupakan medium artistik yang biasanya menyusun elemen-elemen yang berbeda dari barang kehidupan sehari-hari untuk kemudian dielaborasi menjadi suatu karya yang baru dengan makna dan tujuan tertentu oleh seorang seniman. Pertama kali dipopulerkan salah satunya oleh Pablo Picasso (cubist constructionist) ketika dia mulai mengerjakan karya tiga dimensi tahun 1912. Seni assemblage mirip dengan collage yang menggunakan medium 2 dimensi.

Seperti pada contoh di atas bagaimana seniman Man Ray bebas menggunakan barang temuan pasar berupa metronome (alat hitung tempo music yang dapat mengeluarkan interval suara yang stabil) dalam karyanya dan hanya menambahkan suatu gambar mata perempuan berwarna hitam putih di ujung jarum metronome tersebut. Dengan demikian penempatan visual yang cerdas pada susunan barang temuan lama dapat dianggap suatu karya seni karena kecerdasan seniman membuat narasi simbolik melalui permainan semiotikanya.

Serupa dengan pendekatan di atas maka peralatan yang dipakai dalam proses pengkaryaan seni ini adalah:

- Alat dan Bahan (Found Object + Ready Made Object)
- Kanvas dan cat Akrilik
- Kipas bulat
- Printed banner
- Tangan rakitan



Gambar 8. Bahan baku Ready Made Object dan Karya Lukis

Tahap- tahap yang dikerjakan dalam proses penciptaan karya ini adalah:

1. Pemilihan dan penyusunan cerita untuk kemudian dibagi dalam outline-outline besar.
2. Pembuatan sketsa berdasarkan outline- outline tersebut.
3. Proses digitalisasi untuk latar wayang beber.
4. Proses lukis untuk karakter-karakter lakon.
5. Survey tempat di ruang terbuka hijau.
6. Gladi resik dan pemilihan lagu anak.
7. Eksekusi pertunjukan wayang.

Hasil Karya PKM

Setelah berdiskusi dengan penulis cerita anak yang dipanggil mas Vino, maka diputuskan suatu ide narasi cerita yang sederhana dan mudah dipahami dengan konten sebuah ajakan bagi anak-anak untuk menyadari anugrah dan belajar bersyukur melalui pengalaman sehari-hari tentang realitas perbedaan ras di dunia. Dibawah ini adalah skenario lengkapnya:

“Adalah satu keluarga muda dari Papua yang terdiri ibu, bapak dan anak perempuannya yang bernama Kawa. Karena alasan pekerjaan, mereka sekeluarga diharuskan pindah dari tanah Papua ke tanah Jawa yaitu di wilayah Yogyakarta. Di sekolah Kawa bertemu dengan teman-teman baru dan mereka langsung merasa cocok bersama. Suatu hari Kawa diajak bermain salon kecantikan bersama teman-temannya itu. Ada yang bernama Asri, Welas, dan Jono. Tiba-tiba Kawa menyadari perbedaan fisiknya dari pengamatan dan celoteh lugu temannya ketika menyisir rambut dan bermain salon-salonan dari dekat. Mereka mempertanyakan mengapa rambut Kawa keriting kribu dan kulit Kawa coklat kehitaman seperti panci gosong. Canda dan kelakar mereka ternyata menyakiti hati Kawa, Kawa sedih lalu pulang ke rumah untuk bercerita kepada orang tuanya.

Orang tua mendengarkan dengan bijak dan menghiburnya, mereka mengajak Kawa berjalan-jalan ke wahana ikan untuk sejenak melupakan kesedihannya. Di wahana tersebut Kawa terkesima dengan segala macam rupa dan bentuk keindahan ikan-ikan yang hidup disana. Perlahan Kawa menyadari dalam satu spesies ikan pun mempunyai corak yang berbeda-beda tiap individunya. Didampingi oleh kedua orang tuanya yang tenang dan tetap memancarkan vibrasi kebahagiaan Kawa dapat mendengarkan suatu tuntunan suara di dalam hati. Suara dari dalam hati Kawa menjelaskan bahwa perbedaan itu adalah hal natural bagaimana alam bekerja sebagai suatu kesatuan. Kawa diam menikmati gerakan koreografi ikan dan membalas suara itu dengan penuh syukur dan bahagia. Lalu pulang dengan riang gembira bersama orang tuanya. Keesokan harinya Kawa kembali ke sekolah. Di jam istirahat Asri, Welas dan Jono yang merasa gaya bercanda mereka telah menyakiti hati Kawa lalu meminta maaf pada Kawa. Namun Kawa tidak gusar karena hatinya sudah jernih kembali, ia dan teman-temannya lalu bersyukur merayakan perbedaan yang indah ada pada diri mereka masing-masing.”



Gambar 10. Inisiator acara PIG Jakarta - Banten

Diskusi

Pada awalnya penulis bersama tim pencerita kesulitan untuk menarik perhatian anak-anak yang hadir untuk berpartisipasi dikarenakan daya tahan fokus mereka yang lemah. Beberapa terlihat murung dan kesal bila ‘kotak persegi panjang’ atau smartphone milik orangtua yang biasa mereka jadikan mainan disembunyikan sementara. Untungnya pendalang, mba Anas mampu bijaksana dan dengan cerdas membujuk mereka untuk ikut terlibat. Awalnya pertunjukan dongeng yang dibayangkan bersifat satu arah kemudian segera disiasati menurut situasi di tempat yaitu menjadi dua arah dengan melibatkan anak-anak itu sendiri dan dua orang tua bermain peran menjadi karakter-karakter yang kami ciptakan. Beberapa saat pertunjukan berjalan dengan lancar, anak-anak masuk ke dalam karakter bahkan seorang anak bernama Angela yang berperan sebagai Astri menolak untuk ‘mengatai’ kulit Kawa yang gosong karena dia merasa bukan seorang perundung, beberapa kali justru Angela yang pernah dirundung oleh temannya di kelas karena dianggap berbeda. Dari situ kami dapat menemukan bahwa sejak kecil luka batin dapat bersarang di hati dan berpotensi menimbulkan masalah yang lebih besar ketika dewasa nanti. Luka batin yang masih tertinggal ketika sudah dewasa disebut dalam dunia psikologi sebagai *inner child* yang buruk.

Menurut psikolog klinis Reynitta Poerwito Bach. of Psych., M. Psi., dalam wawancaranya di laman website parapuan.co menjelaskan, *inner child* adalah “bagian dari diri manusia yang tetap menjadi anak-anak secara emosional dan psikologi” (Ericha Fernanda, 2021). Dalam artikel yang ditulis oleh jurnalis parapuan.co tersebut, psikolog Reynitta menyebut jika *inner child* itu adalah pengalaman buruk. Ada tiga kemungkinan penyebabnya, yaitu kekerasan seksual, fisik, dan emosional. Akan tetapi, ada penyebab lain yang tidak selalu agresif, tidak disadari, dan biasanya dianggap suatu nasihat baik bagi orang-orang.

"Biasanya orang-orang menginterpretasikan kekerasan dengan sesuatu yang agresif, tapi trauma masa kecil itu tidak harus selalu yang agresif," ujar Reynitta.



Bagan 1. Pengaruh inner child kepada orang dewasa

Setelah dijelaskan bahwa ini hanya permainan peran dan justru dialognya mengajarkan anak-anak supaya lebih hati-hati dan sadar dalam perkataan. Di lain pihak juga si anak berbeda bisa lebih besar hati untuk menerima kenyataan tentang variasi ciptaan Tuhan maha besar yang niscaya bervariasi namun indah dalam keharmonisannya.



Gambar 9. Anak-anak bermain peran dalam lakon “Kawa Menjadi Percaya Diri”

Kesimpulan

Dari pengalaman di atas maka dapat disimpulkan bahwa acara-acara tatap muka di luar ruangan seperti ini sangat dibutuhkan oleh anak-anak. Interaksi mereka dengan sesama teman sebaya, dengan orang dewasa, maupun dengan alam lingkungan sekitar sangat membantu penyembuhan luka batin maupun melatih daya konsentrasi termasuk bagi anak pengidap ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder).

Selama proses pengerjaan karya ada beberapa kendala yang penulis alami. Yang pertama adalah minimnya pengetahuan penulis mengenai seni tradisi wayang sehingga mempengaruhi refleksi tarikan garis dan gesture hasil karya lukis. Belum terhubungnya antara imajinasi di alam idea dengan *muscle memory* penulis sebagai seniman yang tumbuh di tradisi akademis modern dan berkembang di medan sosial seni rupa kontemporer (posmodernisme). Hal ini kemudian penulis terima sebagai realitas penulis dan memutuskan untuk melanjutkan karya ini dalam Bahasa yang lebih universal. Hal itu menjelaskan mengapa karakter wajah yang penulis ciptakan bergaya semi realis. Untuk kesempatan berikutnya bila ada waktu dan kesempatan lebih seyogyanya seniman atau pencipta karya wayang kontemporer belajar terlebih dahulu seni tradisi sesuai pakem yang ada selama beberapa waktu.

Berikutnya mungkin dapat dipahami sebagai tantangan daripada kendala yaitu persoalan tempat publik yang cukup ramai sehingga sedikit kesulitan untuk mengajak anak-anak ikut berpartisipasi. Tingkat kepercayaan diri anak usia 7-10 tahun masih rendah dan merasa malu bila harus tampil di depan umum. Namun setelah beradaptasi beberapa menit masalah itu dapat teratasi dengan bantuan lagu-lagu dan mengikut sertakan pula sosok dewasa yang mereka kenal yaitu orang tua. Oleh karena itu saran dari penulis supaya karya ini dapat dikembangkan lagi lebih lanjut menjadi prototype fisik yang dapat dinikmati berulang-ulang yaitu dengan membuat pertunjukan ulang dan merekamnya dalam seni video dokumentasi di suatu tempat dengan panggung boneka yang sesuai dan terarah.



Gambar 11. Foto wefie seluruh panitia dan peserta acara PIG Jakarta-Banten

Pengakuan

Penulis mengucapkan terima kasih yang besar kepada anggota dan pengurus PIG Jakarta-Banten karena telah diberikan kesempatan untuk menerapkan karya kepada anak-anak kader sebagai mitra serta dukungan yang diberikan baik secara moril maupun secara material. Secara personal ucapan terima kasih ini ditujukan untuk ketuanya yaitu ibu Gita Anggi Alisa, ibu Virine Tresna Sundari, ibu Louise Widjaja, ibu Anastasia Indria, dan yang terakhir mas Vino sebagai penulis cerita.

Daftar Referensi

- Dawami, A. K. (2017). Pop Art di Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(3), 143–152.
- Ericha Fernanda. (2021, October 2). *Memahami Inner Child, Luka Batin Masa Kecil yang Abadi hingga Dewasa*. <https://www.parapuan.co/read/532921656/memahami-inner-child-luka-batin-masa-kecil-yang-abadi-hingga-dewasa?page=2>
- Heripurwoko. (2022). Wayang Daun sebagai Siasat dalam Ruang. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 8(1), 55-60. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v8i1.166>
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kusumo, RA.MM Pandansari Perancangan produk mainan statis untuk meningkatkan kecerdasan anak, Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
- Munthoriq, I. (2014). 29 Permainan Tradisional yang Terlupakan. Retrieved September 21, 2018, <https://klinikmusik.wordpress.com/2014/10/13/29-permainan-masa-kecil-kita/>
- Oktorina, K. (2022). Pendekatan Bahasa Rupa dan Semiotika pada Karya Wayang Machine oleh Krisna Murti. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 8(1), 43-54. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v8i1.163>
- Purwoko, Heri, Wayang Daun Sebagai Siasat Dalam Ruang, *Jurnal Seni Nasional Cikini*, Juni 2022
- Siti Nurhayati, Siti, Zarkasih Putro, Khamim, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Islam anak Usia Dini*, Juli 2021
- Togatorop, Saut Miduk, Proses Penciptaan Karya Ilustrasi Suyadi pada Buku Gua Terlarang, *Jurnal Seni Rupa Warna*, Januari 2018.
- Tim CNN Indonesia. (2021, October 2). *Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- Zulianti, Ikonografi Karya Sudjojono “Di Depan Kelamboe Terbuka”, *Journal of Urban Society’s Arts*, 2014
-