

TEATER BONEKA WAYANG SAYUR: PEMANFAATAN SAYURAN SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER DAN LITERASI KESEHATAN

Hal | 161

Saaduddin¹
Sherli Novalinda²
Fresti Yuliza³
Dede Pramayoza⁴

^{1,4}Program Studi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Padangpanjang

²Program Studi Seni Tari Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Padangpanjang
Jl. Bahder Johan No. 35, Guguk Malintang, Padangpanjang 27128

³Program Studi Bina Wisata, Akademi Pariwisata Paramitha Bukittinggi
Jl. Veteran No. 79 C, Puhun Tembok, Gulai Bancah, Bukittinggi 26124
hanyadidin@gmail.com, sherlinovalinda@gmail.com, frestiyuliza77@gmail.com,
dedeporamayoza.riset@gmail.com

ABSTRAK

Pada tahun 2018 Kota Padang Panjang menggelar *Festival Mendongeng 24 jam* untuk menyemarakkan “Hari Mendongeng Sedunia.” Kegiatan yang diselenggarakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (DPK) Kota Padang Panjang bersama dengan Forum Penggiat Literasi (FPL) dan Kampung Literasi Gang Aster itu dilakukan dalam rangka menggalakkan gerakan literasi di Kota Padang Panjang sebagai bagian dari cita-cita menjadi kota literasi Indonesia dan selanjutnya kota literasi dunia. Salah satu permasalahan yang harus diatasi adalah menciptakan tontonan dan hiburan bagi para peserta yang tersebar di berbagai Taman Bacaan Masyarakat (TBM) di kota Padangpanjang agar mereka tertarik menerima literasi melalui media-media yang kreatif, unik dan inovatif. Mencoba menyikapi hal tersebut Pelaksana Abdimas menciptakan satu bentuk pertunjukan baru bernama *Wayang Sayur*. *Wayang Sayur* adalah jenis Teater boneka baru yang memanfaatkan sayuran sebagai medium dalam menyampaikan literasi kepada para penonton. Hasil eksperimentasi kemudian didemonstrasikan secara langsung di hadapan para penonton yakni para peserta kegiatan. Demonstasi pembuatan bonek sayuran kemudian dilanjutkan dengan pelatihan singkat kepada para peserta untuk dapat mendorong mereka menciptakan sendiri karakter-karakter *Wayang Sayur* mereka, sebagai bentuk literasi seni pertunjukan, yakni pengembangan teater boneka baru di Kota Padang Panjang.

Kata Kunci: *Wayang Sayur*; teater boneka; pendidikan karakter; literasi kesehatan

PENDAHULUAN

Pada tahun 2018 Kota Padang Panjang menggelar *Festival Mendongeng 24 Jam* untuk menyemarakkan “Hari Mendongeng Sedunia.” Kegiatan yang diselenggarakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (DPK) Kota Padang Panjang bersama dengan Forum Penggiat Literasi (FPL) dan Kampung Literasi Gang Aster itu dilakukan dalam rangka menggalakkan gerakan literasi di Kota Padang Panjang, sebagai bagian dari cita-cita Kota Padang Panjang menjadi kota literasi Indonesia dan selanjutnya Kota Literasi Dunia.

Sebagai bagian dari pelaksanaan kegiatan *Festival Mendongeng 24 Jam* Kota Padang Panjang tersebut, salah satu permasalahan yang harus diatasi adalah menciptakan tontonan dan hiburan bagi para peserta yang tersebar di berbagai Taman Bacaan Masyarakat (TBM) di kota Padangpanjang, agar mereka tertarik dan bersedia mendapatkan dan menggali literasi baru, yaitu menerima transfer pengetahuan atau literasi melalui media-media yang kreatif, unik dan inovatif.

Mencoba menyikapi hal tersebut, Pelaksana Abdimas menciptakan satu bentuk pertunjukan baru, yang dinamakan sebagai *Wayang Sayur*. Pertunjukan yang dapat disebut baru ini memanfaatkan aneka sayuran sebagai bahan baku untuak

menciptakan boneka, yang digunakan sebagai medium dalam menyampaikan literasi kepada para penonton atau peserta dari Taman Bacaan Masyarakat (TBM). Dalam hal ini literasi yang dimaksud adalah literasi mengenai pentingnya nilai-nilai yang berkaitan dengan karakter diri dan juga nilai-nilai yang berkaitan dengan pola hidup sehat.

Hasil eksperimentasi kemudian didemonstrasikan secara langsung di hadapan para penonton yakni para peserta kegiatan *Festival Mendongeng 24 Jam*. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelatihan singkat kepada para peserta untuk dapat mendorong mereka menciptakan sendiri karakter-karakter yang dapat digunakan sebagai bahan bercerita dengan menggunakan metode *Wayang Sayur* yang dikembangkan oleh Saadudin bersama tim Abdimas mandiri ini.

Hasil dari penampilan dan pelatihan kepada para peserta yang merupakan para penggiat dan anggota Taman Bacaan Masyarakat (TBM) di Kota Padangpanjang. TBM sendiri pada dasarnya adalah pusat sumber pembelajaran dan sekaligus tempat belajar bagi masyarakat sekitarnya. Selain menyediakan sumber bacaan yang dapat dipinjam dan dibaca di tempat, beragam jenis kegiatan terkait literasi dikembangkan di TBM. Artinya, setiap TBM juga diharapkan dapat berkembang sebagai pusat kreasi dan

munculnya ide-ide baru yang ada di masyarakat dalam mengembangkan dan meningkatkan minat baca dan literasi masyarakat (M. Misriyani & Mulyono, 2019).

Di Padangpanjang sendiri, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (DPK) telah mendorong berbagai bentuk inovasi dan kreasinya untuk mengembangkan TBM. Beberapa di antaranya adalah dengan mengembangkan bentuk-bentuk literasi yang menggabungkan antara petualangan dengan kegiatan membaca serupa yang dilakukan oleh TBM Togok Di Kelurahan Ganting Kota Padang Panjang (Rahman & Nelisa, 2018) dan permainan rakyat sekaligus mendorong TBM menjadi pusat pengembangan kegiatan pariwisata di TBM Kubu Gadang Padangpanjang (Putri et al., 2017).

Namun sejauh itu, belum dilakukan semacam eksperimentasi yang dapat dikembangkan sebagai bentuk keterampilan dan kapasitas baru di TBM Padangpanjang. Padahal, menyongsong berbagai kegiatan literasi di kota Padangpanjang, serupa kegiatan *Festival Mendongeng 24 Jam* ini, diperlukan adanya daya tarik baru, supaya para peserta dan anggota TBM memiliki referensi baru tentang berbagai literasi, dan juga media yang baru dalam membangun literasi.

Berangkat dari analisis serupa itu, para pelaksana Pengabdian Pada

Masyarakat (Abdimas) merancang program untuk merancang suatu medium pertunjukan baru yang bernama *Wayang Sayur* yang memanfaatkan potensi yang dekat dengan masyarakat Padangpanjang itu sendiri. Pengabdian masyarakat dilaksanakan secara mandiri, artinya tanpa dukungan pendanaan dari Lembaga ISI Padangpanjang. Para pelaksana Abdimas sendiri adalah gabungan dari beberapa program studi dan lembaga yang berbeda, yang berkolaborasi untuk melaksanakan kegiatan Abdimas bertajuk *Wayang Sayur* ini.

Program Abdimas dilaksanakan dengan tiga metode yang saling berkaitan, yakni: (1) eksperimentasi, yakni penciptaan media; (2) presentasi, yakni proses pertunjukan; dan (3) diseminasi, yakni proses lokakarya atas hasil yang didapatkan. Eksperimentasi, presentasi dan diseminasi berfokus pada *Wayang Sayur*, yakni sebuah media visual yang dimainkan untuk mencoba memberikan daya gugah pada imajinasi dan daya kreasi penonton. Dapat dikatakan, *Wayang Sayur* adalah semacam literasi seni pertunjukan, yang dapat dimanfaatkan oleh TBM di Padangpanjang.

Dengan kata lain, *Wayang Sayur* tidak sekadar dijadikan sebagai suatu media hiburan, melainkan juga sarana produksi pengetahuan, dalam hal ini pengetahuan terkait karakter dan

hidup sehat. Dalam proses produksi pengetahuan sebenarnya yang paling penting adalah mengkomunikasikan serta menginteraksikan imaji-imaji, karena imaji-imaji itu pada dasarnya dapat saling melengkapi satu sama lain (Murdowo, 2006).

Dengan cara ini *Wayang Sayur* diharapkan selain dapat mendorong kreativitas penciptaan karya seni juga dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan cerita dan pesan-pesan secara efektif dan inovatif. Artinya, para peserta diharapkan kemudian memiliki kemampuan Untuk menggarap cerita-cerita baru dari lingkungan sekitar mereka dengan memanfaatkan sayuran yang juga relatif mudah didapat sebagai bahan baku dalam pembuatan *Wayang Sayur*, yang dasarnya merupakan bentuk pengembangan teater boneka di Kota Padang Panjang.

PEMBAHASAN

Materi Penciptaan *Wayang Sayur*

Pelaksana Abdimas selaku pengkarya dengan berangkat dari suatu konsep dramaturgi tertentu, akhirnya memilih medium berupa sayur-sayuran mentah yang diolah sedikit dengan memberi ornamen berupa mata dan hiasan lain, sehingga menjadi boneka-boneka dengan bahan baku sayur-sayuran. Boneka sayuran ini kemudian digunakan sebagai

medium pertunjukan, yakni sebagai sarana sebagai penyampai pesan-pesan, yang dalam konteks pertama kalinya diciptakan berkaitan dengan literasi karakter dan juga literasi hidup sehat kepada penonton. Tema dan pesan itu, tentunya dapat dikembangkan di masa-masa selanjutnya, berdasarkan kebutuhan dan konteks pergelaran *Wayang Sayur* itu sendiri.

Salah satu pertimbangan penting dalam penciptaan suatu bentuk medium seni yang baru adalah kesadaran tentang modal, baik kultural, sosial, maupun geografis. Modal berkarya, pada dasarnya berupa semua peralatan semua bahan yang tersedia di sekitar seorang pencipta karya. Hal semacam ini dapat kita namakan sebagai suatu kesadaran dramaturgis yaitu kesadaran tentang ketersediaan material dramaturgis di sekitar seorang pengkarya.

Material dramaturgi sendiri dapat dipahami sebagai benda-benda yang berada di lingkungan seorang pengkarya yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suatu karya seni dramatik (Pramayoza, 2006). Dalam pengertian ini, isi dari konsep material dramaturgis yang paling penting bukan saja karena dia memberikan perhatian pada kemudahan akses terhadap benda-benda yang tersedia di sekitar si pengkarya itu sendiri, tapi juga karena dengan demikian benda-benda itu pada dasarnya sudah memiliki tingkat

keakuratan tertentu baik dengan sistem karya itu sendiri dan juga nantinya dengan calon penonton dari karya yang sedang diciptakan.

Dengan menciptakan *Wayang Sayur*, pada dasarnya memperlihatkan kepekaan Pelaksana Abdimas selaku pengkarya kepada material dramaturgis yang dimiliki di Padangpanjang, dan di Sumatera Barat itu sendiri, sebagai lokasi berkarya. Dapat dikatakan demikian, karena dipilihnya sayur-sayuran sebagai bahan baku penciptaan boneka dari *Wayang Sayur*, yang selanjutnya menjadi modal utama dalam menciptakan jenis pertunjukan teater boneka baru tersendiri, memiliki hubungan kuat dengan kondisi kota Padangpanjang dan Sumatera Barat.



Gambar 1

Beberapa Boneka Sayuran sebagai alat peraga *Wayang Sayur*
(Foto: Dok. Pelaksana Abdimas, 2018)

Tradisi wayang atau teater boneka bukanlah suatu yang menjadi tradisi di Sumatera Barat. Tidak seperti

di Jawa yang mengenal berbagai varian wayang, tidak ada tradisi pertunjukan yang dapat disebut sebagai teater boneka lokal di Sumatera Barat. Jika pun ada bentuk-bentuk teater boneka yang berkembang di Sumatera Barat, pada dasarnya adalah teater boneka modern atau bahkan dapat dikatakan sebagai teater boneka populer. Bentuk-bentuk boneka modern atau populer dimaksud misalnya adalah yang banyak meniru dari tontonan-tontonan yang ada baik melalui televisi maupun film, misalnya teater boneka yang dikembangkan dari berbagai film-film anak-anak yang ditayangkan oleh televisi.

Menyadari akan hal itu, Pelaksana Abdimas mencoba mencari sesuatu yang tidak serta merta meniru apa-apa yang ada atau tampil di tayangan televisi atau di film-film. Hal itulah yang mengantarkannya pada penemuan kentang kemungkinan penggunaan sayur-sayuran yang ada di Padang Panjang sebagai bahan dari pembuatan teater boneka. Para pelaksana Abdimas atau pengkarya menyadari bahwa Padang Panjang sendiri merupakan sebuah kota yang dikenal sebagai pusat dari pasar sayur-sayuran di mana di sekitar kota Padang Panjang terdapat banyak sekali lahan pertanian dengan hasil utama adalah sayur-sayuran segar.

Konsep Dasar *Wayang Sayur*

Konsep dasar di balik pembuatan *Wayang Sayur* ialah dalam rangka menciptakan tontonan yang menarik dan unik. Pengembangan *Wayang Sayur* secara bentuk terus dilakukan guna menemukan bentuknya yang paling baik, yang dapat terus dinikmati dalam setiap pertunjukannya. Namun dari berbagai eksperimentasi yang dilakukan, bentuk terbaik adalah teknik menambah mata buatan pada batang sayuran, sehingga menyerupai sebuah wajah boneka, sementara batang dari sayuran itu sendiri dibayangkan sebagai bentuk tubuh boneka. Adapun dedaunan dari sayuran, kemudian diimajinasikan sebagai rambut boneka, meskipun dalam permainan juga dapat membangun imajinasi dari tangan boneka.

Sementara itu, setelah bentuk dari boneka sayur ditemukan, maka konsep pertunjukannya juga perlu ditimbang dengan sebaik-baiknya. Eksplorasi dilakukan oleh pengkarya utama yakni Saadudin, yang berangkat dari pemahaman bahwa pada dasarnya Selain sebagai bentuk hiburan dan tontonan teater juga adalah merupakan salah satu bentuk permainan (Pramayoza, 2009). Apalagi teater boneka yang demikian identik dengan dunia anak-anak di mana aspek bermain harus menjadi prioritas di dalam penciptaan media baru ini

Konsep ini dengan sendirinya tentu mempengaruhi pula penamaan kepada pembawa boneka atau Seniman yang memperagakan atau memainkan boneka. Pelaku teater boneka lebih sering disebut sebagai pemain boneka atau sebagai pewayang, ketimbang misalnya sebagai aktor. Kendati demikian tentu saja kemampuan kemampuan dasar dari keaktoran tetap harus dimiliki oleh seorang pemain boneka atau pewayang ataupun pemboneka ini. Kemampuan-kemampuan itu antara lain adalah kemampuan vokal dan gestur. Dan mewujudkan gestur merupakan sebuah proses imitasi sistem tanda. Sehubungan dengan hal tersebut, bahkan telah dijelaskan oleh Mello (2016).

Pada tataran vokal sendiri kemampuan yang harus dimiliki seorang pemain teater boneka, termasuk dalam konteks *Wayang Sayur* berkaitan dengan kemampuan untuk mengubah karakter vokal menyesuaikan dengan karakter boneka yang sedang dimainkan. Selain itu tentunya juga tetap diperlukan kemampuan untuk mengatur intonasi suara agar dapat mengatur gramatika atau dinamika dari permainan *Wayang Sayur* yang sedang dimainkan. Sementara itu perlu juga untuk punya kemampuan dan penguasaan atas berbagai diksi yang dapat menjadi bahan berharga pada saat memainkan boneka. Pelaksana Abdimas *Wayang*

Sayur mengolah semua itu menjadi satu melalui beberapa kali latihan dan uji coba.

Sementara itu, kemampuan gestur yang harus dikuasai oleh pemain teater boneka pada dasarnya adalah kemampuan memberi daya pada boneka dengan menggunakan tangan. Namun dalam konteks *Wayang Sayur*, para pelaksana Abdimas merasa bahwa hal itu kurang menarik perhatian. Karena itu, dalam penampilan *Wayang Sayur*, pewayang atau pemain boneka dibuat tampil secara performatif, yakni ikut memainkan gestur dengan seluruh tubuhnya secara aktif. Hal itu dilakukan dengan memanfaatkan kemampuan Saaduddin selaku pengkarya utama, yang memiliki kemampuan dasar sebagai aktor dan pantomimer. Gestur-gestur dari pertunjukan pantomime kemudian dijadikan sebagai daya tarik tambahan dari pertunjukan *Wayang Sayur*.

Prosedur Penciptaan *Wayang Sayur*

Pada tahapan riset, dilakukan pengumpulan data melalui pengalaman personal mengenai kebiasaan pengkarya yang menggemari menanam tanaman obat keluarga, seperti jahe, lengkuas, kunyit dan sejenisnya. Dari setiap tanaman tersebut pengetahuan secara artistik yang dimiliki secara personal menempatkan setiap tanaman diklasifikasikan memiliki pola dan

ukuran serta keunikan yang dapat dimainkan secara visual. Hal ini dilakukan untuk memberi penekanan secara visual terhadap benda yang digunakan sewaktu penampilan.

Hal | 167

Keseluruhan data tambahan lainnya didapatkan dengan cara penggalian data pada berbagai literatur buku, jurnal, maupun koleksi tanaman yang dimiliki oleh perpustakaan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padangpanjang. Data tambahan yang dimaksud adalah data-data yang berkaitan dengan cerita rakyat dan berbagai potensi kisah yang ada di Sumatera Barat. Data-data tambahan ini digunakan untuk membangun berbagai repertoar, yakni kisah-kisah singkat yang akan ditampilkan pada berbagai kesempatan.



Gambar 2

Boneka Kelor, salah satu Boneka atau alat peraga yang digunakan dalam *Wayang Sayur*
(Foto: Dok. Saaduddin, 2018)

Selain melakukan riset literatur tersebut, pengkarya selaku Pelaksana Abdimas juga melakukan riset ke berbagai perkebunan yang ada di sekitar kota Padangpanjang, yakni ke daerah Paninjauan dan Singgalang. Data-data yang didapatkan dilengkapi dengan mengunjungi berbagai pasar sayur mayur, tidak saja yang tersebar di sekitar Padangpanjang, tetapi juga daerah-daerah yang sering pengkarya /pelaksana Abdimas singahi jika berkesempatan mengunjungi sebuah daerah. Tujuannya adalah untuk mendapatkan inspirasi, baik bentuk boneka sayur maupun untuk pertunjukan Wayang Sayur itu sendiri.

Proses pertama dari penciptaan *wayang sayur* yang dilakukan para pengkarya/Pelaksana Abdimas adalah dengan terlebih dahulu menentukan fitur atau bentuk secara fisik sayur-sayuran yang dipandang dapat diolah menjadi bentuk boneka sayur. Prinsip utama yang dicari adalah jenis sayuran yang menarik perhatian. Hal yang diperhatikan di antaranya adalah dimensi ruang atau besar ruang yang bisa ditempati oleh sayuran tersebut ketika digunakan sebagai boneka sayur.



Gambar 3

Saaduddin memperagakan *Wayang Sayur* di Hadapan Penonton Cilik
(Foto: Dok. Saaduddin, 2018)

Dalam hal ini beberapa sayuran yang memiliki daun-daunan yang banyak dan lebar menjadi pilihan yang paling utama karena ternyata dapat menimbulkan memunculkan wayang sayur yang dimensinya lebih lebar dan luas yang tentunya juga lebih perhatian terutama karena warnanya hijau. Sementara itu, fitur yang lain yang juga diperhatikan pengkarya/pelaksana Abdimas adalah warna dari sayuran, maka kemudian sayur-sayuran semacam wortel, pisang dan terong berwarna kuning menjadi pilihan karena warnanya yang menarik perhatian ketika ditampilkan sebagai boneka sayur.

Tahap yang kedua dari proses penciptaan *Wayang Sayur* adalah memikirkan semacam *treatment* atau penambahan pada sayur-sayuran yang telah dipilih untuk kemudian menimbulkan kesan sebagai boneka. Dari beberapa eksperimentasi yang dilakukan misalnya dengan

menambahkan lukisan wajah, menambahkan bentuk pakaian atau menyerupai pakaian, dan seterusnya, akhirnya pengkarya menemukan bahwa yang paling tepat adalah semacam mata pada sayur-sayuran itu alasan pemilihan Teknik ini adalah karena cenderung lebih menguntungkan secara teknis karena gampang dilakukan bahkan bisa dilakukan di lokasi yakni dengan cara melilit terlebih dahulu

Dari berbagai visual yang didapatkan tersebut, peranan kontemplasi terhadap seluruh data tersebut memungkinkan pilihan terhadap material dramaturgi yang akan digunakan nantinya. Dengan terkumpulnya banyak data visual tersebut, memungkinkan pengkarya / pelaksana Abdimas untuk melanjutkan proses, yakni dengan melakukan konstruksi, dekonstruksi dan rekonstruksi ulang secara dramaturgis atas materi yang telah dipilih, dalam hal ini aneka sayuran. Hal inilah yang dilihat sebagai bentuk provokasi atas pemikiran dramaturgis (Pramayoza et al., 2018).

Pada tahapan eksplorasi, pengkarya kemudian melakukan ujicoba secara reguler terhadap keseluruhan material yang didapatkan. Bagian eksplorasi ini menuntut kepekaan dalam merespon dan mengingat kembali kenangan terhadap berbagai peristiwa di sekitar kita. Hal inilah yang merupakan mata

air kreatif sebagai sumber untuk menemukan hasil dari keseluruhan gagasan tersebut. Berdasarkan inilah maka bila diposisikan keberadaan Pelaksana Abdimas sebagai seniman, maka ia harus pribadi yang dapat membaca situasi di lapangan. Seperti yang dijelaskan Nurhikmah bahwa setiap seniman yang kreatif adalah seniman yang peka dan tanggap terhadap lingkungan hidupnya, baik tradisi budayanya maupun faktual lingkungannya (Nurhikmah, 2018).

Eksplorasi ini memungkinkan terjadinya praktik baik di rumah, labor studio, maupun dilakukan simulasi singkat terhadap benda-benda, dalam hal ini sayuran yang dipilih sebagai pilihan bentuk. Salah satu pemahaman yang penting untuk dicatat, ialah bahwa tanpa properti, seorang penampil dalam pentas di luar ruangan hampir tak terbedakan dengan penontonnya. Karena itu, eksplorasi juga terkait dengan penggunaan kostum penampilan dan atribut lainnya (Pramayoza, 2014).

Setelah tahapan penggalian data dan eksplorasi dilakukan, tahapan penampilan dilakukan sebelum dilakukan evaluasi terhadap pertunjukan. Adapun proses penampilan *Wayang Sayur* dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu (1) menyiapkan sarana, alat dan bahan, (2) menyiapkan pilihan kostum dan properti, (3) presentasi sajian singkat,

(4) demonstrasi *Wayang Sayur* dengan pendekatan secara interaktif.

Tahapan eksplorasi ini setidaknya memberikan waktu untuk terus menemukan juga gaya yang dipilih dalam menampilkan rangkaian cerita sebagai daya tarik dalam penampilan *Wayang Sayur* yang telah diciptakan tersebut. Adapun eksplorasi sebagai sebuah kekuatan dalam kerja penciptaan seni sebenarnya selalu diterapkan dalam menemukan bentuk, dan dramatik sebuah karya seni. Secara keseluruhan, eksplorasi memungkinkan adanya daya untuk menemukan suatu kebaruan dalam setiap kerja penciptaan seni.

Konsep Pertunjukan *Wayang Sayur*

Adapun sebagai sebuah pertunjukan, *Wayang Sayur* tentunya tidak saja sekedar sebagai hiburan semata, namun dapat memuat pesan dan pembelajaran yang memiliki korelasi dengan kehidupan sehari-hari penontonnya. Seperti yang dinyatakan bahwa adakalanya pertunjukan yang disajikan sarat dengan pesan dan pembelajaran, namun ada juga pertunjukan yang dihadirkan hanya sebatas untuk hiburan semata (Saaduddin, 2017).

Dalam pengembangannya, *Wayang Sayur* berdasarkan pada riset, eksplorasi, dan evaluasi menunjukkan pentingnya peran penonton, bahkan juga untuk pengembangan *Wayang Sayur* itu sendiri. Karena itu, dalam

penyajianya, *Wayang Sayur* menempatkan partisipasi penonton sebagai salah satu capaian pertunjukan.

Sementara itu terdapat beberapa hal yang dipertimbangkan Pelaksana Abdimas selaku penampil dari *Wayang Sayur*, yang dapat dilihat sebagai konsep pertunjukan dari jenis teater boneka baru ini. Pada pengenalan awal, yang paling utama adalah menjaga ritme permainan, dari penampilan *Wayang Sayur* agar menarik perhatian penonton. Pada tataran ini eksplorasi atas warna vokal dan pilihan gestur menjadi hal yang paling penting.

Pada penyajian *Wayang Sayur* ini, pilihan pengkarya dan Pelaksana Abdimas juga memperhatikan aspek penggunaan kostum pertunjukan, yang menyesuaikan dengan situasi pertunjukan, dimana *Wayang Sayur* dipentaskan di luar ruangan. Pertunjukan disaksikan oleh anak-anak TK dan SD yang begitu antusias pada aspek imajinasi dan kelucuan. Pilihan kostum tersebut terasa sedikit mengganggu karena kebiasaan penampil yang sering menggunakan pakaian longgar untuk penampilan.

Secara gestur, penampil awalnya terkendala untuk menemukan pilihan gestur karikatural. Namun pada aspek penceritaan dan dramatik pertunjukan, *Wayang Sayur* dapat dilihat memiliki satu keunikan tersendiri karena adanya pesan dan pembelajaran kepada penonton tentang literasi kesehatan

mengenai edukasi tentang manfaat dalam mengkonsumsi sayur-sayuran. Dalam penampilan, Wayang Sayur yang pertama ini penceritaannya kemudian difokuskan pada cerita tentang daun kelor.



Gambar 4.

Demonstrasi Wayang Sayur oleh Saaduddin, salah satu Pelaksana Abdimas di Hadapan Penonton
(Foto: Dok. Saaduddin, 2018)

Pertunjukan Teater Boneka *Wayang Sayur* tentunya memiliki pesan-pesannya tersendiri, karena pilihan medium seni yang khas menunjukkan adanya pesan yang khas pula yang hendak disampaikan. Bisa dikatakan demikian, karena ekperimentasi dalam dunia seni teater biasanya berhubungan dengan pesan-pesan ini.

Salah satu pesan penting dari *Wayang Sayur*, tampak dengan jelas berkaitan dengan material dramaturgisnya itu sendiri, yakni sayuran. Kebanyakan anak-anak, yang juga adalah penonton utama *Wayang Sayur*, memiliki kecenderungan untuk malas mengkonsumsi sayuran. Melalui

Wayang Sayur, disampaikan pesan tentang manfaat dari sayur-sayuran bagi kesehatan, yang diharapkan dapat mensugesti para penonton.

Untuk lebih menguatkan kesan dan keakraban dengan sayur-sayuran, pasca penampilan, Saaduddin selaku pelaksana utama program Abdimas kemudian memberikan lokakarya singkat kepada para penonton. Lokakarya berfokus pada cara-cara sederhana menciptakan boneka sayur. Sambil menerangkan teknik pembuatan, yang pada dasarnya sangat mudah untuk dapat ditiru oleh para peserta, pengkarya sekaligus pelaksana program abdimas tetap menyelipkan pesan tentang sayuran dan pola hidup sehat.

SIMPULAN

Wayang Sayur sebagai sebuah pertunjukan memiliki potensi untuk dikembangkan dalam berbagai bentuk penyajiannya. Pengembangannya dalam berbagai bentuk tentu akan menghasilkan metode tersendiri yang dapat memberikan suatu tawaran guna pengembangan media pembelajaran dan pilihan pendekatan literasi kesehatan. Dalam penyajiannya, *Wayang Sayur* dapat dikembangkan menggunakan pilihan cerita yang lebih memiliki nilai-nilai lokal berbasis budaya.

Penggunaan pilihan sayur dalam pembuatan boneka *Wayang Sayur* lebih mengedepankan jenis sayuran yang

sangat identik dengan daerah setempat, yakni Kota Padangpanjang dan sekitarnya. Demikian pula, pilihan tokoh boneka sayur utama yang digunakan dalam menyampaikan cerita dapat menggunakan tokoh-tokoh yang dekat dengan penonton, dengan mencoba pilihan pengembangan dari tokoh-tokoh boneka sayur dari jenis sayuran yang mudah ditemui dalam keseharian di daerah setempat.

Proses penciptaan, penyajian dan pelatihan *Wayang Sayur* di Padangpanjang ini, setidaknya dapat menjadi juga sebuah alternatif dalam membentuk karakter bagi anak-anak usia dini. Hal itu dapat dilakukan dengan menyelipkan pesan dalam cerita tentang bagaimana menghargai tanaman obat keluarga, yang perlu dilestarikan agar tidak hilang tergantikan dengan berbagai produk kesehatan berbasis kimia.

DAFTAR PUSTAKA

- M. Misriyani, & Mulyono, S. E. (2019). Pengelolaan Taman Baca Masyarakat. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 3(2), 160-172. <https://doi.org/10.15294/pls.v2i1.23448>
- Mello, A. (2010). The World of Puppet Theatre. *PAJ: A Journal of Performance and Art* 32(2), 62-67. <https://www.muse.jhu.edu/article/379958>.
- Murdowo, S. (2006). Objektivitas Imajinasi Dalam Seni. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 4(1), 114-120. <https://doi.org/10.21831/imaji.v4i1.6706>
- Nurhikmah, S. (2018). Karya Hermin Instiariningsih (Mbah Ning). *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 2(2), 113-124. <https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.393>
- Pramayoza, D. (2006). Skenografi dan Material Dramaturgis. *Gema Seni: Jurnal Komindok*, 1(2), 114-126. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6476402>
- Pramayoza, D. (2009). Dimensi Permainan Teater Modern di Sumatera Barat. *Jurnal Ekspresi Seni*, 11(1), 56-70. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6476415>
- Pramayoza, D. (2014). Penampilan Jalan Kepang di Sawahlunto: Sebuah Diskursus Seni Poskolonial. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 16(2), 285-302. <https://doi.org/10.26887/ekse.v16i2.74>
- Pramayoza, D., Simatupang, G. R. L. L., & Murgiyanto, S. (2018). Proses Dramaturgi Dari Teks Sastra Syair Lampung Karam Ke Teks Pertunjukan Teater Under the Volcano. *Jurnal Kajian Seni*, 4(2), 206-225. <https://doi.org/10.22146/jksks.46448>

Putri, N. E., Silfeni, & Ferdian, F. (2017).
Strategi Promosi Melalui Media
Periklanan Desa Wisata Kubu
Gadang Kota Padang Panjang.
Jurnal Pendidikan Dan Keluarga, 9(2),
113-121.

Rahman, F. B., & Nelisa, M. (2018).
Penerapan Program Kreatif Di
Taman Bacaan Masyarakat
Komunitas Togok Di Kelurahan
Ganting Kota Padang Panjang.
*Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan
Dan Kearsipan*, 7(1), 293-304.
<https://doi.org/10.24036/101008-0934>

Saaduddin, & Novalinda, S. (2017).
Pertunjukan Teater Eksperimental
Huhh Hahh Hihh: Sebuah
Kolaborasi Teater Tari. *Ekspresi
Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan
Karya Seni*, 19(1), 39-57.
<https://doi.org/10.26887/ekse.v19i1.128>