

Creativity Of Art In Sendratari Ramayana As An Example Of Transformation Process

Fresti Yuliza¹

Hal | 83

¹ Akademi Pariwisata Paramitha Bukittinggi, Indonesia. E-mail: frestiyuliza77@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted: 2020-05-28
Review: 2020-05-29
Review: 2020-10-06
Accepted: 2020-11-08
Published: 2020-11-09

KEYWORDS

Sendratari Ramayana; Alih Wahana; Kreativitas; Semiotika Tari

CORRESPONDENCE

E-mail: frestiyuliza77@gmail.com

A B S T R A C T

Artikel ini membahas perihal kreatifitas dalam proses pemindahan bentuk dari relief di kompleks candi Prambanan di Jawa Tengah ke dalam bentuk sendratari masa kini berjudul *Sendratari Ramayana*. Proses yang belakangan banyak disebut sebagai ‘alih wahana’ tersebut, dibahas dengan terlebih dahulu menguraikan perihal hal-hal yang menjadi konsep dari ‘alih wahana,’ yang dilanjutkan dengan melihat perbandingan antara *Sendratari Ramayana* dengan relief di Candi Prambanan. Berdasarkan perbandingan tersebut, ditemukan ciri-ciri dari adanya kreatifitas, yang dalam hal ini dihubungkan dengan adanya usaha menyusun tanda-tanda dalam pementasan, yang selanjutnya dibaca dengan semiotika tari.

PENDAHULUAN

Banyak teori yang dapat dikemukakan untuk menjelaskan tentang bagaimana suatu kreatifitas seni muncul, dan akhirnya mewujudkan ke dalam bentuk karya seni. Salah satunya adalah teori tentang pemanfaatan data-data arkeologis dan data sejarah sebagai sumber ataupun inspirasi bagi suatu penciptaan karya seni, misalnya dalam kreatifitas seni pertunjukan. Di masa Yunani klasik, berbagai pertunjukan drama dipentaskan di sebuah pentas terbuka, dan di masa kini orang mempelajari kembali reruntuhan bangunan tempet pementasan itu untuk

membangun sebuah karya seni modern. Demikian pula, fungsi tari di masa kuno coba dicari para peneliti dengan merekonstruksi adegan-adegan tari yang dipahat di dinding-dinding gua.

Proses pemindahan berbagai sumber gagasan dan inspirasi ke dalam bentuk seni pertunjukan pada dasarnya merupakan suatu proses yang cukup kompleks, karena seni pertunjukan adalah gabungan dari beberapa bidang seni lainnya. Artinya, ada berbagai medium di dalam seni pertunjukan yang harus dipertimbangkan dan selanjutnya digunakan

dalam proses pemindahan tersebut. Dalam proses serupa itu, banyak dikatakan bahwa dibutuhkan suatu kreatifitas yang tinggi, untuk menghasilkan suatu bentuk seni pertunjukan yang komunikatif dengan penontonnya. Salah satu contoh proses yang menarik ialah proses pemindahan relief dari situs dan artefak ke dalam karya seni tari, atau khususnya sendratari, seperti misalnya yang terjadi pada sendratari Ramayana yang dipergelarkan secara rutin di kompleks candi Prambanan di Jawa Tengah.

Alih Wahana sebagai Metode Kreatif

Teori tentang alih wahana atau transformasi dalam karya seni semula muncul dalam bidang seni film atau sinematografi, yang dinamakan sebagai proses ekranisasi, dari kata 'ecran' yang dalam bahasa Prancis berarti layar (Damono, 2102: 4). Teori ini muncul manakala terdapat proses-proses pemindahan atau pengangkatan karya sastra semacam novel ke dalam bentuk film, atau ke layar lebar (Erneste, 1991:60). Tradisi memindahkan karya sastra ke dalam bentuk film ini terus berlanjut hingga sekarang, termasuk dalam kasus film-film *box office* dunia, semacam *The Lord of The Ring*, *Harry Potter*, hingga *Asterix and Obelix*.

Proses ekranisasi dari sebuah karya sastra ke layar film tentunya menimbulkan berbagai perubahan. Penyebabnya karena teks yang menyusun kedua medium seni tersebut berbeda. Karya sastra menggambarkan segala hal yang diperlukan sebuah cerita melalui kata-kata,

sementara film adalah medium seni yang menampilkan gambar-gambar yang bergerak secara berkelanjutan. Artinya, dalam proses ekranisasi, berbagai hal yang dalam karya sastra dilukiskan atau diungkapkan dengan kata-kata, harus diterjemahkan ke dalam bentuk gambar-gambar. Lebih jauh, perubahan ini mengakibatkan pula perubahan peran dan posisi penikmat karya seni, dari semula sebagai pembaca menjadi penonton, karena aktivitas yang dilakukannya juga berubah, dari membaca menjadi menonton (Erneste, 1991:61).

Akan tetapi, kadang-kadang timbul pula suatu permasalahan dalam sebuah proses ekranisasi karya sastra ke dalam bentuk film. Permasalahan yang umumnya terjadi, ialah munculnya kekecewaan penonton, atau dari penulis karya sastra itu sendiri setelah menonton film bersangkutan. Kekecewaan ini biasanya bersumber dari perbedaan atau pergeseran nilai-nilai atau ide-ide yang dianggap penonton atau penulis seharusnya tersampaikan. Di sisi lain, terdapat juga kekecewaan yang bersumber dari rasa tidak puas atas pilihan bentuk, perwujudan karakter, atau bahkan jalinan plot yang dihadirkan film, yang dipandang tidak sesuai dengan karya sastra yang menjadi sumbernya.

Istilah ekranisasi kurang populer di Indonesia. Sebagai gantinya, terlebih dahulu populer istilah transformasi. Sapardi Djoko Damono lalu merekomendasikan istilah 'alih wahana' yang ia gunakan untuk membicarakan transformasi dari satu bentuk karya sastra ke dalam bentuk seni yang lain. Istilah alih wahana

memiliki cakupan yang lebih luas daripada ekranisasi. Kalau ekranisasi perubahan yang dilakukan pada satu karya sastra ke dalam bentuk film, maka alih wahana seperti yang disebutkan oleh Damono bisa perubahan dari berbagai jenis karya seni ke dalam bentuk karya seni lain. Dicontohkan sebuah cerita rekaan bisa dirubah menjadi sebuah drama atau tari, atau juga sebuah puisi bisa dirubah menjadi sebuah lagu.

Namun istilah ekranisasi, transformasi dan alih wahana dapat dikatakan memiliki konsep dasar yang hampir sama, yakni proses perubahan dari satu wahana seni ke dalam bentuk wahana seni yang lain. Dengan demikian, teori 'alih wahana' dalam pandangan Damono (2012: 1-2) ini sebenarnya adalah teori yang mencoba menjelaskan tentang proses perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain, yang tidak saja menghasilkan perubahan dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi juga menghasilkan perubahan, sesuai dengan bahasa dan medium yang menjadi ciri dari jenis kesenian lain yang menjadi targetnya.

Namun demikian, yang menarik adalah pernyataan Damono (2012: 4), bahwa membanding-bandingkan benda atau gagasan budaya yang beralih-alih wahana itu merupakan kegiatan yang sah dan bermanfaat bagi pemahaman yang lebih dalam mengenai hakikat karya seni. Kegiatan penelitian di bidang ini akan menyadarkan tentang kenyataan bahwa sebuah karya seni, dalam hal ini sastra, dapat bergerak kesana kemari, berubah-ubah unsur-

unsurnya agar bisa sesuai dengan wahananya yang baru.

Dengan kata lain, proses 'alih wahana' pada dasarnya adalah proses kreatif yang artinya melibatkan kreatifitas. Patrice Pavis, seorang teoritis teater asal Prancis, menyebut proses serupa ini dalam bukunya *Theatre at The Crossroads of Culture* (1992) sebagai proses 'teater interkultural,' yakni proses menghubungkan antara dua budaya berbeda. Sebuah tradisi atau bahan dari sebuah komunitas budaya, dapat berfungsi sebagai budaya sumber (produser, pengirim), yang dapat dialih wahanakan ke dalam bentuk seni dari budaya lain yang dalam hal ini berperan sebagai budaya target (*consumer*, penerima). Dalam konteks pementasan sendratari *Ramayana*, misalnya, hal yang menghubungkan antara kedua teks adalah apa yang disebut oleh Pavis sebagai *mise en scène* atau sebuah pola dramaturgi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari Relief ke Pertunjukan Sendratari

Seni pertunjukan itu sendiri adalah salah satu warisan budaya yang sebagian besar sampai saat ini masih terjaga keberadaannya. Karya seni pertunjukan diyakini sudah ada sejak beberapa ratus tahun yang lalu, dengan adanya bukti bukti terdapatnya torehan-torehan di dinding sebagai media yang ditemukan pada gua gua, dan candi-candi. Keberadaan manusia dari zaman ke zaman acapkali ditandainya dengan lukisan atau torehan sebagai tanda, yang secara tidak langsung menggambarkan kehidupan pada masa

itu, yang sekaligus berfungsi sebagai bentuk komunikasi dengan manusia pada zaman selanjutnya.

Seni pertunjukan pada masa Jawa kuno cukup rumit untuk dibicarakan, tidak seperti seni pertunjukan pada masa sekarang yang dapat disaksikan oleh kebanyakan orang. Namun terdapat cukup banyak bukti-bukti yang masih ada, baik berupa bukti-bukti tertulis dan bukti relief yang dapat digunakan untuk mempelajari seni pertunjukan masa Jawa kuno. Kendati begitu, tentu saja belum banyak orang yang bisa melakukan hal serupa itu. Sebab untuk sampai pada pembacaan demikian, dibutuhkan kemampuan khusus, paling tidak menyangkut dua hal, yaitu: pertama, kemampuan membaca dan memahami tulisan Jawa Kuno, yang terdapat dalam berbagai prasasti; dan kedua, menafsirkan relief-relief yang terdapat di berbagai dinding candi.

Dengan demikian bisa dipahami, bahwa proses alih wahana dapat digunakan tidak saja sebagai suatu metode kreatif, tetapi juga cara menyebar luaskan hasil penelitian dan pengetahuan. Salah satu contohnya adalah proses alih wahana dari relief candi Prambanan yang merupakan bukti peninggalan masa lalu yang di alih wahanakan menjadi *Sendratari Ramayana*. Candi Prambanan yang merupakan peninggalan kebudayaan Hindu terbesar di Indonesia itu bukan hanya menarik dari bentuk bangunan dan tata letaknya yang menakjubkan, namun juga kisah sejarah dan legenda yang bercampur sangat unik dan menarik di sekitarnya.

Hal itu terlihat dari relief yang terdapat pada dinding-dinding candi yang bercerita tentang kisah Ramayana. Menurut para ahli arkeologi, relief itu mirip dengan cerita Ramayana yang diturunkan lewat tradisi lisan. Relief berkisah ini diukirkan pada dinding sebelah dalam pagar langkan sepanjang lorong galeri yang mengelilingi tiga candi utama. Relief ini dibaca dari kanan ke kiri dengan gerakan searah jarum jam mengitari candi. Data arkeologis tersebut ternyata dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau inspirasi proses penciptaan karya seni, yakni dengan terciptanya *Sendratari Ramayana*. *Sendratari Ramayana* merupakan seni pertunjukan drama tari yang berangkat dari kesenian tradisional yang berasal dari Jawa Tengah, yakni *Wayang Wong*.

Kisah dalam relief kemudian dituangkan melalui bentuk tari, musik, dan drama, sehingga menghasilkan suatu bentuk seni pertunjukan yang menarik dan diminati masyarakat masa kini. *Sendratari Ramayana* merupakan kisah Rama-Sinta yang diambil dari setiap goresan pahatan yang terdapat di setiap relief Candi Prambanan. Menurut para ahli, relief itu mirip dengan cerita Ramayana yang diturunkan lewat tradisi lisan. Candi ini dihiasi relief naratif yang menceritakan epos Hindu; Ramayana dan Krishnayana.

Menurut R.M.Soedarsono (1997: 6) dalam bukunya yang berjudul *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*, Wayang wong merupakan bentuk dramatari, baik dramatari itu bertopeng maupun

tanpa topeng, tergantung pada cerita yang ditampilkan. Apabila wayang wong menampilkan cerita-cerita Ramayana, dramatari itu adalah dramatari bertopeng, sedangkan apabila yang ditampilkan cerita-cerita dari Mahabarata, wayang wong adalah dramatari tanpa topeng. Pendapat ini berdasarkan pada karakter-karakter yang ditampilkan dalam cerita. Karakter-karakter yang bukan manusia seperti kera dan raksasa, kiranya lebih gampang ditampilkan oleh penari yang bertopeng, sedangkan karakter-karakter manusia cukup dengan tata rias. Pada kisah Ramayana ini sendiri bersumber dari Epos Ramayana yang menceritakan usaha Sri Rama untuk menyelamatkan Dewi Shinta yang diculik Rahwana.

Berdasarkan hal itu dapat dilihat bahwa proses alih wahana juga sangat bermanfaat untuk menjadikan seni pertunjukan dapat bertahan dan berkembang di dalam kehidupan masyarakat pendukungnya di masa kini. Proses serupa itu juga membuat bahan-bahan dari masa lalu dapat mendapatkan fungsi sosial dan budaya yang baru dalam kehidupan masyarakat di masa kini. Namun demikian, dibutuhkan kesiapan dari para seniman seni pertunjukan di masa kini, untuk menghadapi perubahan-perubahan yang mungkin terjadi. Salah satu bentuk perubahan tersebut adalah fungsi kesenian, yang tidak terelakkan harus mengikuti hadirnya sebuah golongan atau kelas sosial baru, yakni para kelas menengah, yang akan menyebabkan lahirnya

bentuk seni pertunjukan yang sesuai dengan selera golongan itu.

Akan tetapi Sapardi Djoko Damono (2012) sendiri sudah memberikan semacam penegasan bahwa proses alih wahana, misalnya dari novel ke film, atau dalam hal ini dari relief ke sendratari, memang merupakan cara untuk memperluas jangkauan penikmat suatu karya. Proses ‘alih wahana,’ tidak saja menggaris bawahi tentang kemungkinan perubahan dari satu bentuk seni ke bentuk yang lain, tetapi juga perubahan fungsi dan maknanya. Adapun proses alih wahana itu sendiri, tidak saja meyangkut proses menterjemahkan atau menginterpretasi, tapi juga proses pengalihan bahasa dan wahana (medium).

Perubahan wahana atau medium, tentu saja punya konsekuensi, karena ada beberapa hal dalam teks sumber yang tidak bisa diperistiwakan atau diwujudkan dalam teks target. Kendati demikian, pemindahan wahana juga memberi dampak tersendiri kepada proses kreatif karena berguna untuk melakukan seleksi atas tanda-tanda yang baru, sekaligus mencetuskan makna-makna yang mungkin tidak tercipta dalam teks sumbernya. Dalam *Sendratari Ramayana* misalnya, melalui alih wahana, suatu benda atau artefak yang semula mungkin hanya memiliki nilai sejarah, dialihkan secara kreatif ke dalam wahana masa kini yakni sendratari, sehingga lebih bisa dinikmati oleh penonton masa kini.

Kreativitas Tanda dalam Alih Wahana Sendratari

Pengamatan seksama terhadap pertunjukan *Sendratari Ramayana*, menunjukkan bagaimana relief atau artefak kebudayaan dapat menjadi inspirasi dalam menciptakan karya seni masa kini. Terkait dengan hal ini, salah satu pendekatan yang sangat berjasa tentunya adalah pengkajian sejarah adalah pendekatan arkeologis. Arkeologi itu sendiri adalah ilmu yang mempelajari tentang sejarah kebudayaan manusia pada masa lampau melalui kajian atas data atau benda yang ditinggalkan. Arkeologi didasarkan pada peninggalan fisik yang tertinggal dengan penggunaan metode secara teoritis dan filosofis. Sebagai contoh ditemukannya arca-arca perunggu dengan ciri-ciri Jawa kuno pada masa Mataram kuno. Dalam tulisannya, Timbul Haryono (2008: 141) menyatakan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan memberikan bukti yang menunjukkan adanya hubungan yang erat antara ungkapan-ungkapan yang ada pada relief di beberapa candi di Jawa dengan gambaran kehidupan waktu itu atau bahkan waktu sekarang.

Melalui pernyataan itu, kiranya cukup jelas bahwa artefak, apakah itu arsitektur, relief, atau pun arca dari masa kuno, dapat dibaca untuk mengetahui sistem pengetahuan, dan kebudayaan dari masyarakat di masa silam, yaitu para pembuatnya melalui hasil karya peninggalan mereka. Hasil dari pelacakan dan pembacaan mereka atas teks masa lalu itu,

kemudian terekpresikan dalam bentuk karya kreatif, yaitu pertunjukan *Sendratari Ramayana*. Karya seni, sebagai hasil karya cipta manusia, menurut Aristoteles pada mulanya bersifat tiruan terhadap alam yang bersifat ideal atau sempurna. Dengan demikian, *Sendratari Ramayana* dapat dipandang sebagai suatu bentuk peniruan atas adegan-adegan yang tergambarkan dalam relief di Candi Prambanan, yang pada dasarnya adalah pula proses alih wahana.

Relief-relief di Candi Prambanan itu sendiri, pada umumnya dapat didekati dengan pendekatan Ikonografi, yang membahas makna faktual dan ekspresi pada suatu karya seni rupa, yang dikaitkan dengan tema dan konsep khusus yang membentuk gambar, cerita dan alegori (perlambangan) tersebut (Khairi, 2019: 70). Dalam kaitannya dengan alih wahana, menuju sendratari, maka dibutuhkan pendekatan lain, yakni semiotika tari, yakni suatu cara membaca suatu tarian dengan memahaminya sebagai sekumpulan tanda-tanda, dalam hal ini, terutama tanda gerak.

Proses alih wahana serupa ini sudah tentu melibatkan kreativitas. Dalam bahasa yang agak rumit namun singkat, kreativitas didefinisikan oleh Rob Pope (2005: 52) sebagai suatu kualitas yang menyangkut: (1) luar biasa/biasa; (2) asli dan wajar; (3) bersifat mengisi; (4) in(ter)vensi; (5) ko-operatif; (6) tidak sadar/kesadaran; (7) pria/wanita; dan (8) re...kreasi. Jadi kreativitas dalam proses alih wahana teks relief *Ramayana* ke *Sendratari Ramayana*, misalnya, dapat dinilai dari keluar biasaan hasil, keaslian dari gagasan

yang dimunculkan, isian yang kebaruan yang diberikan kepada teks sumbernya, potensi kerjasama, kesadaran dan proses rekreasi atau penciptaan baru yang dapat ditimbulkannya.

Kreatifitas dapat didefenisikan pula dengan mendefinisikan apa yang umumnya dipandang sebagai proses kreatif, yang menurut George Hagman (2005: 72) adalah suatu proses psikologis dari seorang seniman yang menghasilkan kreasi yang baru, yang secara estetis memberi dasar bagi kerja-kerja seni. Adapun kreativitas estetis umumnya didorong oleh keinginan untuk menciptakan objek pengalaman melalui aktivitas artistik atau seni. Dalam pengertian ini, penciptaan seni atau kreasi atau artistik adalah bentuk unik dari suatu keterkaitan. Seorang atau beberapa seniman menciptakan suatu objek, yang merupakan bentuk penubuhan (*embodiment*) dari pengalamannya dengan dunia. Namun hubungannya ini, yakni hubungan dengan objek seni, pada dasarnya melibatkan pula subjektivitas.

Hal-hal tersebut dapat dihubungkan dengan proses penciptaan tanda-tanda dalam pementasan, yang tentunya melibatkan semiotika. Ferdinand de Saussure, salah seorang Bapak Semiotika dunia menaruh perhatian yang besar terhadap bahasa. Berangkat dari hal itu, Jacqueline Robinson (*via* Blanariu, 2014) kemudian melahirkan mengemukakan apa yang kemudian dinamakan sebagai ‘bahasa koreografis.’ Dengan cara ini, maka proses produksi karya sendratari Ramayana dapat

dipandang sebagai proses penciptaan ‘tanda-tanda koreografis’ atau yang dinamakan juga sebagai ‘semiotisasi’ (Pramayoza, 2013: 231).

Pada level semantik dari koreografi, setidaknya terdapat dua hal yang harus terlibat, yakni: (1) seleksi dan (2) asosiasi yang bersumber dari ingatan atau memori. Berbagai citra yang ditangkap dan menimbulkan sensasi bagi seorang seniman tari, selanjutnya akan dimaterialisasikan, tetapi bukan sebagai suatu gambaran, melainkan abstraksi yang dapat mencetuskan makna dari pengalaman hidup ataupun pengalaman imajiner. (Robinson *via* Blanariu, 2013: 6). Jika dihubungkan dengan teori Saussure tentang formula komunikasi verbal, kita bisa mengatakan bahwa ingatan penonton membuat mereka bisa menghubungkan setiap adegan dalam *Sendratari Ramayana* dengan seperangkat konsep tentang cerita Ramayana dan juga relief-relief di Candi Prambanan.

Secara garis besar *Sendratari* adalah gabungan dari seni Tari, seni Musik, seni drama, dan seni Rupa. Artinya, dalam kasus *Sendratari Ramayana* data-data arkeologi harus dialih wahanakan menjadi unsur-unsur rupa, musik, gerak, dan teaterikal, yang secara keseluruhan artinya dipindahkan ke dalam bentuk tarian yang bercerita sehingga menghasilkan sebuah seni pertunjukan. Jalan cerita yang panjang yang terangkum dalam relief di Candi Prambanan, di dalam *Sendratari Ramayana* dirangkum dalam empat babak, yaitu: Penculikan Sinta, misi Anoman ke Alengka, kematian Kumbakarna atau

Rahwana, dan pertemuan kembali Rama-Sinta. Seluruh cerita yang ditampilkan dalam bentuk gerak tari ini mengajak penonton untuk larut dalam cerita dan mencermati setiap gerakan para penari untuk mengetahui jalan ceritanya. Para penari tradisional menggambarkan semua kisah itu melalui gerak yang menyatu dengan iringan musik gamelan. Dalam sendratari Ramayana ini tidak ada dialog yang terucap, hanya gerak tubuh dan lantunan sinden yang menjadi tanda cerita bagi setiap penari satu sama lainnya.

Sendratari Ramayana antara lain menampilkan tanda-tanda gestural dan tanda kinestetik. Penari monyet, Hanuman, ditampilkan dengan gerak-gerak yang sangat lincah serta digambarkan dalam suasana yang riang gembira. Suasana juga dibangun mencekam melalui kemunculan Subali dan Sugriwa yang beradu kesaktian. Gerak-gerak penari Rama dan Laksmana umumnya selalu bersuasana penuh wibawa, seperti ketika mereka menghadapi pertengkaran Subali Sugriwa yang tidak bisa dilerai. Rama akhirnya mengambil panah dan memanah salah satunya. Panah tersebut mengenai Subali, dalam adegan tersebut terdapat suasana sedih dan akhirnya Subali meninggal. Mayatnya diangkat oleh monyet-monyet dalam suasana haru dan khidmat, dilakukan dengan cara semua penari meninggalkan panggung pementasan.

Terdapat pula adegan yang menggambarkan kesedihan Sinta yang telah ditawan oleh penari Rahwana dengan gerak-gerak yang menggambarkan keserakahan dan

rayuan. Dayang-dayang dan Trijata menghalangi Rahwana untuk memaksa Sinta dan akhirnya Rahwana meninggalkan pentas. Selanjutnya keluar penari Hanuman dengan membawa cincin dari Rama agar di berikan kepada Sinta, begitu pula Sinta memberikan bunga mas kepada Hanuman sebagai tanda bahwa Hanuman sudah bertemu dengan Sinta. Selanjutnya adalah perkelahian Hanuman dengan para Raksasa dan Hanuman meninggalkan Alengka. Penari Rahwana keluar dengan gerak yang mencirikan kewibawaannya. Babak selanjutnya menceritakan pasukan Hanuman, Rama, Laksmana dan Sugriwa yang akan ke Alengka. Mereka membuat jembatan dengan bantuan monyet-monyet tersebut akhirnya mereka sampai di Alengka dan bertemu dengan pasukan Rahwana, terjadi perkelahian antara dua pasukan tersebut. Pada akhirnya pasukan Rama menang dan rama bisa bersatu dengan Sinta. Setelah sebelumnya Sinta membuktikan kesetiiaannya dengan menceburkan diri ke dalam api dalam adegan yang bersuasana magis berjudul “Sinta Obong.”

Dalam *Sendratari Ramayana* karakter-karakter tokoh digambarkan secara lugas dengan tanda-tanda postur dan gestur, yakni: (1) Rama yang bijaksana, lemah lembut, sabar, jujur serta menjunjung tinggi darma; (2) Laksmana yang mempunyai sifat setia dan ksatria; (3) Sinta yang menjunjung tinggi kesetiaan kepada suaminya dan lemah lembut; (4) Hanoman yang berjiwa pahlawan dan ksatria, pemberani dan kuat; (5) Rahwana yang egois, jahat, agkara murka, dan

ingin memiliki segalanya; (6) Kumbakarna yang mempunyai sifat yang baik dan menjunjung tinggi dharma walaupun wujudnya raksasa; (7) Subali dan Sugriwa yang kuat, enerjik, lincah, dan keras; serta karakter lainnya.

Selain postur tubuh atau badan yang menjadi unsur penting, gerak atau gestur merupakan bagian yang penting dalam *Sendratari Ramayana*. Terdapat gerak – gerak yang menjadi ciri khas tokoh dalam sendratari ini, yakni: (1) Gerak monyet (Hanuman, Subali, Sugriwa dan tentara Monyet) yang lincah, dominan gerak melompat, berputar, *nyiksik* bulu dan gerak loncat, yang cocok dengan karakter Hanuman, Subali dan Sugriwa yang memang sangat enerjik.; (2) Gerak kesatria (Rama, Laksamana) yang dominan dalam bentuk gerak berjalan gagah dan berwibawa, sesuai dengan karakter Rama yang bijaksana, lemah lembut, dan Laksamana yang kesatria dan kuat; (3) Gerak putri (Sinta) yang banyak menggunakan gerak yang gemulai dan penuh kesedihan, yang menggambarkan kesedihan Sinta; (4) gerak raksasa (Rahwana) yang cenderung jumawa dan beringas, yang menggambarkan perasaan kesal dan marahnya Rahwana.

PENUTUP

Melalui proses alih wahana dan kreatifitas seni dalam kasus alih wahana relief Ramanayana di Candi Prambanan ke *Sendratari Ramayana*, bisa dilihat beberapa pelajaran menarik. Pertama, tentang bahasa, di mana bahasa yang dipakai oleh sebuah relief untuk

menyampaikan pesan kepada penikmatnya tentunya berbeda dengan bahasa sebuah sendratari. Bahasa relief, cenderung masih terbuka, di mana penikmat bisa membangun imajinasi tentang kejadian yang digambarkan oleh relief tersebut. Kendati demikian, bahasa relief juga memberi batasan untuk mengembangkan imajinasi tentang tokoh yang digambarkannya. Ketika dipindahkan ke dalam bentuk sendratari, tokoh-tokoh yang digambarkan dalam relief, dapat mengikat penonton untuk membayangkan penampilan atau sosok dari tokoh sesuai dengan yang digambarkan dalam relief.

Selain itu, atau kedua, di dalam cerita yang digambarkan relief juga terbayangkan latar tempat kejadian dari setiap rangkaian peristiwa. Penggambaran hutan atau penggambaran sudut istana bahkan nirwana dalam relief memungkinkan pengunjung candi mendapatkan pancingan untuk menafsirkan dan mengimajinasikan sendiri apa yang sedang dilihatnya. Namun bagi seorang penonton sendratari, kebebasan imajinasinya akan terbatas, tidak sebebaskan penikmat relief candi. Penonton sendratari dibatasi oleh faktor visual. Imajinasi penonton hanya sebatas gambar yang disajikan oleh pertunjukan, dan karena mereka sudah dihadapkan pada peristiwa tiga dimensional di atas pentas, maka tidak ada lagi ruang bagi penonton untuk berimajinasi. Imajinasi penonton seakan-akan sudah ‘dituntun’ oleh adegan-adegan di atas pentas.

KEPUSTAKAAN

- Blanariu, Nicoleta Popa. 2014. "Semiotic and Rhetorical Patterns in Dance and Gestural Languages" *Southern Semiotic Review* Issue 4, Vol. 2.
- _____. 2013. "Towards a Framework of a Semiotics of Dance,". *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, Vol. 15 Issue 1.
- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hagman, George. 2005. *Aesthetics Experience: Beauty, Creativity and The Search for The Ideal*. Amsterdam, New York: Rodopi.
- Haryono, Timbul. 2008. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*. Surakarta: ISI Solo Press.
- Pavis, Patrice. 1992. *Theatre at The Crossroads of Culture*. London: Routledge.
- Pramayoza, Dede. 2013. "Pementasan Teater Sebagai Suatu Sistem Penandaan," *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, Vol. 8, No. 2.
- Pope, Rob. 2005. *Creativity: Theory, History, Practice*. New York: Routledge.
- Soedarsono, R.M. 1997. *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2018
- Khairi, Miftahul. 2019. "Kontinuitas Paradigma Kerakyatan Amrus Natalsya, Tinjauan Ikonografi-Ikonologi Lukisan "Tanah Airku" (2013)," *Jurnal Ekspresi Seni*, Vol.21, No.1, Juni.