

SRANDUL DADUNGAWUK PUSERBUMI PRAMBANAN DALAM LAKON “LAHIRE COKROSUDARMIN”

Sufiana

Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

Email: sufiana@yahoo.com

INTISARI

Artikel ini hasil dari penelitian yang menjelaskan interaksi simbolik antar aktor di panggung berperan penting dalam membangun peristiwa lakon dan nilai-nilai sosial pertunjukan teater rakyat. Salah satu faktor utama dalam berinteraksi adalah tafsir pemain terhadap peran yang terjadi di panggung. Permasalahan yang diajukan adalah; (a) Bagaimana aktor mengaktualisasikan interaksi simbolik sehingga menghasilkan peristiwa seperti nyata di panggung?; (b) Bagaimana sistem dan jaringan interaksi yang tercipta di dalam pertunjukan tersebut saling mempengaruhi; (c) Mengapa interaksi simbolik antar aktor dalam pertunjukan lakon tersebut memunculkan nilai-nilai sosial, yang digunakan untuk menjaga moralitas masyarakat?; (d) Mengapa interaksi antar aktor memainkan peran penting pada setiap pertunjukan khususnya terhadap lakon *Lahire Cokrosudarmin*? Tujuan penelitian antara lain; untuk memahami masalah interaksi simbolik antar aktor yang dianggap memainkan peran penting pada setiap pertunjukan. Permasalahan dijawab melalui analisis interaksi antar aktor di panggung digunakan landasan teori dengan konsep interaksi musical Benjamin Brinner terhadap pertunjukan. Pendekatan atau paradigma yang digunakan adalah interaksi simbolik, dengan lokasi penelitian Srandul Dadungawuk Puserbumi di desa Purwodadi Bugisan, Prambanan- Jawa Tengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi simbolik antar aktor di dalam pertunjukan sangat penting diketahui dan dipelajari oleh seorang aktor panggung karena dapat membangun dan memunculkan roh di dalam pertunjukan yang digelar. Sistem dan jaringan interaksi simbolik terbentuk ketika masing-masing aktor bertemu, saling memainkan peranan, membawa makna, dan menentukan pola interaksi.

Kata kunci: interaksi simbolik pertunjukan, peran, isyarat-respon, sistem.

ABSTRACT

This research explains symbolic interaction between actor on stage who has important rule in build stage happening and traditional theater social values. One of mine factor in interaction is player (actor) actualization to their acting on stage. The problem which raise up are the way of the actor actualize symbolic interaction sot he can happening as real on stage, system and interaction network which created on stage was influence each other, symbolic interaction between the actor raise up social values, interaction between the actor play important rule in every stage perform especially in stage of Lahire Cokrosudarmin. The purpose of this research: to understanding symbolic interaction problem between the actor which said playing important rule every stage perform, said able to create social values, actor actualization to daily happening which containing morality and the cause why they us it in theater art. In analysis interaction between actors on stage I was using theory base by adopted musical interaction concept to stage perform by Benjamin Brinner. The paradigm which used is symbolic interaction. With research location at Srandul Dadungawuk Puserbumi in Purwodadi Bugisan village, Prambanan-Central Java. The research result shows that symbolic interaction in stage perform is very important to knowing and learning by an actor on stage because it can build and rise up soul. They was influence each other and create system and network, also rise up social value and morality of perform which framed by symbol.

Keyword: perform symbolic interaction, character, symbol exchange, signal-response, interaction system

A. Pertunjukan Rakyat Srandul Dadungawuk Puserbumi Prambanan dalam Lakon "Lahire Cokrosudarmin"

Teater rakyat yang dilihat sebagai seni kontekstual, bahkan juga disebut seni multi kontekstual, mengedepankan tema garapan dari pada teknik penyajian, ternyata di sisi lain menunjukkan pentingnya kehadiran aktor di panggung. Aktor dianggap memiliki pengaruh yang luar biasa dalam mempengaruhi penonton, dan keduanya memiliki kedekatan emosional. Penyajian suasana aktivitas para aktor di panggung menghasilkan suatu peristiwa pertunjukan yang dinamis.

Aktivitas tersebut merupakan bagian dari proses interaksi, tempat tindakan para aktor, gerak laku, kata-kata, ekspresi wajah direspon secara timbal balik. Proses interaksi tersebut dilakukan untuk mempengaruhi tindakan aktor lawan, berdasarkan ungkapan emosi, imajinasi, motivasi, persepsi dan pemahaman yang terjadi ketika pertunjukan berlangsung.

Tanggapan pemain terhadap peran yang ia mainkan dan peran dari aktor lawan berlangsung dalam pikiran dan dihayati serta diungkapkan melalui kata-kata dan gerakan. Gerak laku aktor disajikan lebih realistis untuk mengungkapkan makna lakon. Ungkapan makna lakon lebih terbangun dengan hadirnya bunyi yang memiliki kemampuan mengungkapkan perasaan hati yang marah dan sedih, juga menciptakan suasana adegan yang tengah berlangsung. Suasana adegan semakin terlihat nyata ketika dialog terlibat di dalamnya. Dialog dianggap mampu menggambarkan watak dan suasana rasa, untuk itu diperlukan teknik ucapan panjang atau pendek yang dibangun melalui volume; intensitas emosi; variasi; jarak dan kecepatan. Peristiwa dialog

memiliki fungsi menghantarkan alur cerita, setting peristiwa, karakter tokoh, emosi, dan kondisi pertunjukan. Melalui vokal, seorang aktor dituntut mampu menggali kedalaman karakter yang diperankan dengan suasana dramatis sehingga mampu menggugah imajinasi dalam pertunjukan yang disajikan.

Berbagai kendala yang terjadi ketika pertunjukan berlangsung dan menjadi pengalaman bahwa kadang aktor kurang penghayatan jiwa dalam memerankan karakter seorang tokoh. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh kurang siapnya aktor ataupun faktor lingkungan sosial. Hal ini membawa akibat aktivitas interaksi antar aktor berjalan tidak sesuai dengan harapan, sehingga menyulitkan pencapaian tujuan interaksi. Secara keseluruhan pertunjukan menjadi kurang menarik, membosankan dan terlihat kurang alami.

Keberhasilan suatu pertunjukan juga dapat dilihat dari latar belakang kesenimanannya dan kemampuan aktor, karena tanpa memper-timbangkan kedua hal tersebut, yang sangat mungkin menimbulkan perbedaan penghayatan, mengakibatkan pertunjukan menjadi sumbang. Hal ini dapat terlihat pada gerakan, ekspresi wajah, dan dialog, sebagai komponen utama dalam mencapai keberhasilan interaksi. Kegagalan dalam mengembangkan komponen tersebut tidak banyak dijelaskan, karena proses interaksi antar aktor sebenarnya sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial, ekonomi, dan budaya. Kondisi-kondisi tersebut tidak banyak menjadi sasaran pengkajian secara teliti tentang interaksi antar aktor dalam teater rakyat.

Banyak pengalaman kehidupan aktor di masyarakat mempengaruhi tindakannya di panggung. Faktor-faktor tersebut antara lain meliputi kondisi kesenimanannya (diperoleh

karena bakat atau melalui proses pembelajaran); pendidikan; mata pencaharian; usia; dan corak budaya yang berkaitan dengan agama yang dianut; kepercayaan; dan tradisi hidup keseharian. Semua itu membentuk karakteristik aktor, yang bisa sangat berbeda dengan aktor lain di tempat yang lain pula.

Bahasan di atas diletakkan dalam konteks pertunjukan rakyat Srandul Dadungawuk Prambanan dalam lakon *Lahire Cokrosudarmin*. Terdapat empat permasalahan yang diajukan dalam tulisan ini, yakni: bagaimana cara seorang aktor mengaktualisasikan interaksi simbolik sehingga menghasilkan peristiwa seperti nyata di panggung ?. Bagaimana cara sistem dan jaringan interaksi yang tercipta di dalam pertunjukan tersebut saling mempengaruhi ?. Apa yang melatarbelakangi interaksi simbolik antar aktor dalam pertunjukan lakon tersebut sehingga memunculkan nilai-nilai sosial pertunjukan, yang digunakan untuk menjaga moralitas masyarakat ?. Apa yang melatarbelakangi interaksi antar aktor sehingga memainkan peran penting pada setiap pertunjukan khususnya dalam lakon *Lahire Cokrosudarmin*.

B. Interaksi Simbolik Pertunjukan Rakyat

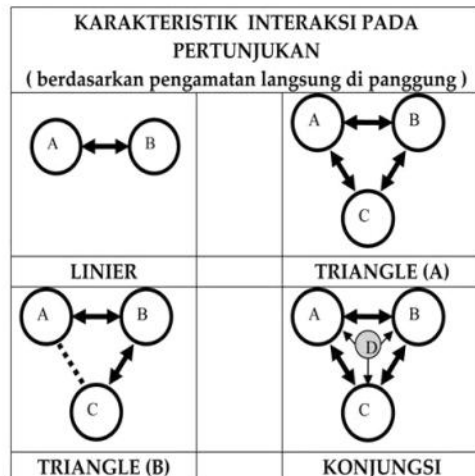
Interaksi simbolik pertunjukan pada dasarnya merupakan aktivitas para aktor di panggung, yang melibatkan pertukaran simbol dan pemaknaan terhadap simbol tersebut. Dengan mendasarkan pemikiran Blumer tentang interaksi sosial, maka analog pengertian interaksi simbolik pertunjukan adalah tindakan dimana para aktor yang terlibat di panggung, masing-masing memindahkan diri mereka secara mental ke dalam posisi aktor lawan. Aktor saling menafsirkan dan men-

definisikan setiap tindakan yang muncul, dan ini dijembatani oleh penggunaan simbol-simbol penafsiran, atau dengan menemukan makna tindakan aktor lawan, dan isyarat yang ditangkap ketika berada dalam situasi pertunjukan (Sobur, 2004:198). Tafsiran-tafsiran itu datangnya secara spontan, terjadi seketika manakala kegiatan pertunjukan dimulai. Interaksi simbolik selalu berkaitan dengan tafsir atau interpretasi terhadap tindakan-tindakan. Karena dasar dari segala tindakan adalah interaksi simbolik (Kuhn dalam Sobur, 2004). Respon aktor baik secara langsung maupun tidak, selalu didasarkan atas penilaian terhadap makna tindakan pemeran tetapi juga didasarkan atas isyarat. Respon yang muncul dari seorang aktor akan cepat muncul bilamana gerakan dan isyarat yang diterima mudah dimengerti dan dipahami aktor lawan.

1. Karakteristik interaksi simbolik

Berdasarkan pengamatan di lapangan, terdapat tiga karakteristik interaksi simbolik, yaitu: (a) Karakteristik interaksi simbolik *linier* yakni, susunan tindakan aktivitas penafsiran yang dilakukan dua orang aktor, yang membentuk sebuah garis lurus dan sejajar. (b) Karakteristik interaksi simbolik *triangle* yakni, tindakan penafsiran yang dilakukan tiga orang aktor yang saling berinteraksi, misalnya aktor A berinteraksi dengan aktor B, aktor B berinteraksi dengan aktor C, dan aktor C berinteraksi dengan aktor A. Terkadang juga dijumpai model aktor A berinteraksi dengan aktor B secara timbal balik, aktor B berinteraksi dengan aktor C secara timbal balik, namun aktor C tidak berinteraksi dengan aktor A. Aktor C dan A dihubungkan dengan garis putus-putus. (c) Karakteristik Konjungsi yakni, tindakan interaksi gabungan antara *linier* dan *tri-*

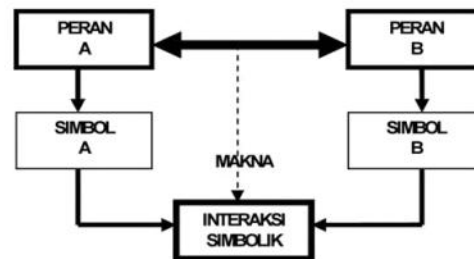
angle. Arti konjungsi adalah bersama, bersatu atau penggabungan bersama. Konjungsi aktor A + B + C saling melakukan aktivitas penafsiran dan pertukaran simbol, aktor D berfungsi sebagai penengah antara aktor A + B + C tersebut.



Figur 1. Skema karakteristik interaksi pertunjukan rakyat

2. Proses Interaksi Simbolik

Proses interaksi simbolik dalam pertunjukan rakyat merupakan runtutan peristiwa pertukaran simbol yang melibatkan tanda (petanda-penanda), isyarat-respon, tafsir-tindakan, yang dilakukan oleh beberapa aktor untuk mencapai satu tujuan pemaknaan di dalamnya. Menurut Goffman, dalam proses ini aktor bersifat aktif, kreatif, spontanitas sesuai perannya, dan tidak mengesampingkan nilai-nilai sosial pertunjukan dan moralitas yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Norma-norma yang dilakukan aktor ketika proses berlangsung bagaimana cara mereka berhadapan, batas jarak antara aktor, juga pentingnya 'idiom-idiom tubuh' (gaya berpakaian, gerakan dan posisi tubuh, suara, isyarat-isyarat tubuh, ungkapan-ungkapan emosional) (Zeitlin, 322).



Figur 2. Skema proses interaksi simbolik yang berkaitan dengan peran

Keterangan gambar: Peran A dan B, saling berinteraksi berdasarkan makna yang diperoleh melalui pertukaran simbol, yang muncul berdasarkan tafsir terhadap pengalaman masa lalu ataupun dalam lingkungan masyarakat. Peristiwa ini berkelanjutan karena tiap-tiap ungkapan diorientasikan ke arah aktor lawan, dan sebaliknya secara timbal balik berlanjut ke tindakan ekspresif secara serempak. Dalam situasi tatap muka ini bersifat nyata, kenyataan ini merupakan bagian dari keseluruhan kenyataan hidup sehari-hari para aktor ketika berada di masyarakat.

Ketika pertunjukan digelar semua aktor yang terlibat saling melakukan aktivitas sesuai dengan perannya. Pemain dengan aktor perannya, pemusik dengan alat musiknya, *penggerong* dengan nyanyiannya. Masing-masing melakukan tindakan, bahkan para aktor sibuk berkontak dengan aktor lawan sebagai sebuah aktivitas dalam kehidupan masyarakat sesungguhnya, misalnya gerakan tubuh membungkuk, tegak dan meliuk-liuk mengikuti irama yang dibunyikan pemusik. Disertai gerakan kepala, tangan, kaki, yang disesuaikan dengan emosi, serta ucapan aktor. Tindakan dilakukan dengan sengaja dan kadang berimprovisasi untuk mendukung suasana aktivitas panggung seperti, saling mempengaruhi, saling membalas ucapan dan gerakan. Saat itu mereka memunculkan emosi, untuk menguatkan suasana dan karakter seperti, menangis, sedih, gembira, jatuh cinta, marah, berkuasa, dan malu-malu.

Di dalam proses interaksi simbolik seorang aktor membawa serta imajinasi sebagai proses mental, yang mengandung: (a) timbulnya gambaran inderawi yang di dapat dari persepsi sebelumnya (imajinatif produktif), (b) kombinasi dari unsur-unsur tersebut menjadi satu kesatuan baru (imajinasi kreatif atau produktif). Imajinasi kreatif terdiri dari dua jenis; yang bersifat spontan dan tak terkontrol, (d) imajinasi konstruktif, seperti yang tampak pada ilmu, penemuan dan filsafat (Rune, 1996 dalam Sugiharto, tahun:157 (tidak tercatat di daftar pustaka). Keterlibatan situasi imajinasi dan proses mental dalam pertunjukan rakyat sangat diperlukan, ketika seorang aktor pertama kali melihat gerakan isyarat aktor lawan, maka imajinasi dalam pikiran dan rasa estetik mengalir deras, naik turun seperti melodi yang mempersatukan jiwa raga, menuntun dalam petualangan imajinatif. Ketika dalam pertunjukan, masing-masing aktor mencoba membuat inferensi atau simpulan terhadap perannya sendiri, yaitu emosi, imajinasi, motivasi, konsentrasi, interpretasi tentang karakter tokoh yang diperankan. Di samping secara bersamaan mencoba menafsirkan dan membuat inferensi peran aktor lainnya, yaitu ekspresi wajah (tarikan mulut, kernyitan kening, kerling mata), kata-kata yang diucapkan dengan gerakan (badan, tangan, kepala dan kaki), busana dan riasan. Semuanya berlangsung cepat dan pada saat yang sama, mereka juga melakukan tindakan dan merespon tindakan tersebut.

Terdapat tiga bagian proses interaksi yang dilakukan oleh aktor, yaitu ; (a) tafsir atas peran, (b) tafsir atas simbol, (c) makna atas simbol. Tafsir atas peran di dalam pertunjukan rakyat merupakan tafsir aktor terhadap tokoh imajiner yang akan diperankan, seperti tata busana dan

riasan, pengenalan dan penghayatan karakter tokoh imajiner, kemampuan atau talenta yang dimiliki tokoh imajiner, gaya dan mimik muka tokoh. Simbol atas tafsir merupakan kegiatan aktor dalam menafsirkan simbol-simbol yang muncul berdasarkan; pengalaman aktor itu sendiri, tingkat pendidikan, wawasan dan cara berfikir, dan simbol. Makna atas simbol merupakan proses pemaknaan seorang aktor yang melibatkan imajinasi, improvisasi dan tindakan. Luasnya imajinasi dapat membantu dan memperkaya gagasan dan pola pikir seorang aktor dalam memaknai simbol, karena tanpa kekayaan imajinasi maka pemaknaan akan berjalan datar dan tidak memiliki kekuatan apapun.

C. Kedudukan Pertunjukan Rakyat Dalam Masyarakat

Pertunjukan rakyat dalam kehidupan masyarakat merupakan wujud aspirasi dan kehendak rakyat, antara pertunjukan dan masyarakat telah terjadi hubungan yang saling ketergantungan. Oleh karena adanya interaksi tersebut, terjadilah pemikiran yang menimbulkan gagasan, wawasan, intelektual di mata masyarakat.

Kedudukan seni pertunjukan rakyat di dalam kehidupan masyarakat, sebagai berikut; (a) Pertunjukan rakyat berkedudukan sebagai seni rakyat atau seni milik rakyat. (b) Pertunjukan rakyat sebelumnya berkedudukan sebagai seni *barangan* kemudian menjadi seni *tanggapan*. (c) Pertunjukan rakyat berkedudukan sebagai pengungkap peristiwa kehidupan sehari-hari masyarakat berikut tokoh-tokohnya. (d) Pertunjukan rakyat berkedudukan sebagai ajaran, tuntunan dan tontonan.

Pertunjukan rakyat yang berupa didikan dan arahan merupakan cermin bagi masyarakat yang

menghargai budaya berdasarkan relevansinya dengan kehidupan masyarakat itu sendiri. Namun sebaliknya bila isyarat-respon yang dimunculkan tidak sesuai kaidah dan moral serta etika, maka otomatis dapat menimbulkan kontra yang akhirnya menghancurkan seni pertunjukan itu sendiri. Mengingat pertunjukan rakyat berasal dari daerah, tentunya kehadirannya tidak lepas dari masyarakat dimana kesenian dimunculkan. Terdapat tiga hal yang mendasari hal tersebut; (1) Kebutuhan, dalam arti luas yakni timbulnya sarana dan prasarana yang diperlukan guna mencukupi kriteria yang dibutuhkan. (2) Waktu yang bermakna bangkit dan timbulnya sesuatu yang mengarah dan mengacu serta menentukan watak dari pada sikap terjadinya peristiwa, misalnya menjelang lebaran satu suro dan malam Selasa Kliwon. (3) Pelaksanaan yang ditentukan berdasarkan musyawarah antar warga, guna menentukan sikap agar pelaksanaan dapat berjalan sesuai rencana dan tidak lepas dari koordinasi antar warga demi tercapainya keselarasan bersama. Tanpa kepedulian masyarakat, maka tidak mungkin seni pertunjukan rakyat dapat tumbuh dan bertahan sampai sekarang. Hal ini menunjukkan bahwa seni pertunjukan rakyat tidak lepas dari fungsi-fungsi sosial, ekonomis dan fungsional serta berdayaguna bagi kepentingan masyarakat pada umumnya.

Beberapa tanggapan masyarakat tentang kesenian di antaranya adalah bahwa kesenian sebagai; (1) Ungkapan atau ekspresi jiwa penciptanya yang diperoleh melalui renungan dan pengolahan imajinasi; (2) Media perantara antara masyarakat dan permasalahan-permasalahan sosial; (3) Solusi yang diharapkan dapat membantu menyeimbangkan kaidah nilai-

nilai sosial dan moralitas antara pikiran dan rasa dalam diri seseorang berkaitan dengan kehidupannya di masyarakat; (4) Pengetahuan yang dapat membuka wawasan dan nilai – nilai estetik dalam jiwa pecintanya juga para seniman; (5) Bentuk aspirasi masyarakat dan seniman sebagai hasil ekspresi diri secara fisik maupun melalui kekuatan batin; (6) Inspirasi (cetus, gagasan, ide) seniman dalam menuju kreativitasnya; (7) Manajemen yang dapat mengatur gejolak batiniah sehingga seniman merasakan serta dapat menyalurkan ekspresi kepuasan batin di dalamnya, yang terkandung makna estetika dalam bidang seni.

D. Interaksi Simbolik Antar Aktor dalam Lakon Lahire Cokrosudarmin

1. Gagasan Pokok

Gagasan pokok sebagai ungkapan interaksi simbolik meliputi:

a. Lakon dalam pertunjukan

Gagasan untuk membangun situasi interaksi simbolik pertunjukan dibingkai oleh sebuah lakon, yang memiliki kepentingan menghibur, mendidik, menyampaikan informasi juga sebagai sarana berdoa.

b. Gagasan Pokok Lakon Lahire Cokrosudarmin

Lakon menjadi referensi seorang aktor, untuk mengenal, mempelajari, berfikir dan membayangkan gambaran suasana dan tokoh karakter yang akan diperankan. (*adegan pertama*) Sayuntoro mengeluhkan keadaan desa Karangsamun yang dilanda paceklik, kemudian mencari seorang demang yang *wasis* dan *wiged*. (*adegan dua*) Joko Anom Dadungawuk mengungkapkan kegembiraan, karena desanya Puser-bumi dalam keadaan

ayem tentrem, hasil panen melimpah, menyelesaikan *topo mendhem*, usaha mencari Cokroyudo. (*adegan tiga*) Cokroyudo, Endang, Truno Kalet terlibat pembicaraan seputar kehamilan Endang dan *ngidhamWader Bang Sisik Kencono*, dilanjutkan kepergian Cokroyudo mencari idaman tersebut. (*adegan empat*), Perawan Manis memohon ijin berdagang ke Semarang, Dipoyono merestui kepergian anaknya. (*adegan lima*) Perawan Manis mengajak abdinya *candak kulak bebakulan* ke Semarang Madurangin. (*adegan tujuh*) Perawan Manis dan Joko Gandhor bertemu Cokroyudo, dan terkena *Aji Jaran Goyang*. (*adegan delapan*) Endang was-was karena Cokroyudo tidak pulang. (*adegan sembilan*), Dadungawuk *menggege ponang jabang bayi*, dilanjutkan perjalanan mencari Cokroyudo, (*adegan sepuluh*) Perawan Manis gelisah, Cokroyudo menyanyi Sarung Jabo. (*adegan sebelas*) Cokroyudo memberikan arahan kepada Joko Sayuntoro tentang perilaku dan hidup manusia di dunia, agar masyarakat dapat mencapai kemakmuran dan kesejahteraan di dalam hidup. (*adegan duabelas*) terjadi konflik karena kesalahpahaman antara Endang dan Cokroyudo, perselisihan dapat dileraikan oleh Dadungawuk. Cokroyudo memenuhi janji dan menikahkan Perawan Manis dengan Dadungawuk.

c. Gagasan peran dan tindakan aktor terhadap perannya ketika berinteraksi di panggung

Membangun kharisma pemberani, wibawa, dilakukan melalui: (a) pemakaian kostum (b) tindakan (c) posisi tubuh (d) sikap merespon (e) konsentrasi (d) kepekaan (f) kreativitas (g) relaksasi. Membangun suasana *ayem tentrem*, dengan tindakan verbal. Menciptakan suasana magis (*gege*) dengan tarian dan tembang. Meredam konflik dengan mendorong pundak lawan disertai tindakan verbal.

d. Gagasan terhadap tindakan aktor lawan

Gagasan terhadap tindakan aktor lawan meliputi: (a) Penafsiran pada saat persiapan dan saat akting di panggung, dengan tujuan menyerasikan konsep lakon yang akan diungkap di panggung. (b) Pemaknaan dilakukan setelah ia menafsirkan simbol yang muncul atau objek yang muncul dihadapannya, dan dilakukan dengan cepat dan spontan. (c) Penentuan tindakan dilakukan setelah melalui proses pemaknaan.

2. Persiapan Seorang Aktor

Persiapan seorang aktor meliputi: (a) tata busana dan riasan. (b) Pengenalan dan penghayatan karakter tokoh imajiner dilakukan dengan latihan fisik dan penggambaran tokoh. (c) menggali talenta tokoh imajiner. (d) gaya dan mimik karakter tokoh.

3. Pertukaran Simbol dan Makna Simbolik

Pada dasarnya pertukaran simbol terjadi karena beberapa faktor, yaitu adanya kepentingan dan naluri dari si pembawa simbol dalam hal ini adalah seorang aktor. Simbol akan muncul melalui keseluruhan tindakan dari aktor yang direspon dengan keseluruhan tindakan aktor lainnya. Terjadinya hambatan dalam pertukaran simbol tersebut karena kurangnya kepekaan, kekurangsiapan dan tidak konsentrasi, rendahnya penghayatan lakon dan karakter dari masing-masing aktor yang terlibat.

Pola pertukaran simbol pada adegan dua duabelas

(klpk 1): Amanat (v+) > Kerjasama (v-, nonv) > kunjungan (v+, nonv) > (klpk 2): Keterbukaan (v-, nonv) > Surprise (nonv) > Surprise (nonv) > kesabaran (nonv) > Ketidakpercayaan (v, nonv) > Emosi (nonv,v) > kesabaran (nonv) > Perlindungan (nonv, v-) > Emosi (nonv) > Kekalahan (nonv) > keingintahuan dan emosi (v+, nonv) > Bijak (v) > emosi (v+, nonv) > Peringatan (nonv,v-) > ego (nonv,v) > Emosi (nonv) > pertanggungjawaban (v,nonv-) > janji (v,nonv-) > harapan (v,nonv-) > Perjudohan (v,nonv-) > Penawaran (v,nonv-) > Kesepakatan (v,nonv-) > Penyerahan (v,nonv-) > Penyelesaian masalah (v,nonv-) > Perkawinan (v,nonv-)

Keterangan: (v: tanda verbal, nonv: tanda nonverbal, (-): menunjukkan tingkat yang lebih rendah, contoh (v-) artinya tingkat penggunaan tanda verbal lebih rendah, sedang (v), lebih sering atau lebih tinggi tingkat penggunaannya (v+), juga sama dengan penggunaan pada (nonv-/nonv+/nonv).

Pola pertukaran simbol pada adegan duaabelas lebih kompleks dan rumit, bila dibandingkan dengan pola adegan tiga sampai sebelas. Pertukaran simbol tersebut bukan hanya dilakukan oleh dua atau tiga aktor saja, melainkan oleh dua kelompok yang terpisah, antara kelompok 1 dan kelompok 2. Ketika (kelompok 1) terlibat pertukaran simbol antar anggotanya yang berakhir pada simbol kerjasama, maka seorang aktor (kelompok 1) berusaha menukar simbol pada (kelompok 2) dengan simbol keterbukaan, yang berujung pada konflik antar kelompok, yang kemudian dapat diselesaikan oleh kelompok 1. Di samping rumit, pertukaran simbol tersebut sangat menarik dan dinamis, dimana masing-masing aktor terlibat pertukaran simbol secara serempak. Saling menarik, mengejek dan mencibir, marah dan tersenyum.

Makna simbolik adegan duaabelas terdiri atas:

a. Pertanyaan dan penjelasan (salah paham)

Kata 'nuruti ati', dan 'ora prayoga', mengisyaratkan orang yang dalam bertindak selalu mengikuti perasaan/hati, atau mengumbar nafsu kesenangan, yang akan menyebabkan kerugian pada diri sendiri juga orang lain. Setiap permasalahan yang muncul hendaknya ditelaah dan dipikirkan agar tidak terjadi kesalah-pahaman, ini dibuktikan dengan istilah 'cetha perkara'.

b. Kemarahan dan teguran

Kata 'ora diteruske' dan 'perkara' mengisyaratkan sesuatu permasalahan yang membuat hati seseorang marah seperti dalam istilah 'atiku wis kobong'. Hati yang sudah terbakar akan sulit mengendalikan diri maka dapat dimaklumi bila ada kata 'ora isa sabar' yang mengisyaratkan bahwa orang tersebut telah buta hati maka perlu ada 'sabar no atimu' yang diucapkan secara berulang sebanyak tiga kali 'disabarna sèk, disabarna disèk' meng-isyaratkan bahwa semarah apapun tetap harus mampu bersabar. Orang yang marah dan emosi akan mempengaruhi mentalnya maka wajar bila ada istilah 'ora genep pangandikanè' pernyataan tersebut diperkuat lagi dengan 'nèk kaya ngènè kudu ora genep aku!'.

c. Pemenuhan janji dan perjudohan

Kata 'sanggup' mengisyaratkan tentang kesungguhan di dalam hati dan pikiran seseorang dalam menjalani sesuatu pekerjaan. 'Sanggup' yang dilakukan Joko Anom Dadungawuk berupa *tapa mendhem patang puluh dina patang puluh bengi*. Bagi Cokroyudo 'sanggup' adalah mencari pendamping untuk adiknya Joko Anom Dadungawuk. Kesanggupan selalu berkaitan dengan 'janji' maka

janji yang ditawarkan adalah perjodohan antara Dadungawuk dan Manis, ini dapat dibuktikan pada istilah '*dhaup*', berdasarkan cuplikan dialog tersebut.

d. Penawaran dan kesepakatan

Kata '*krasa ananing jeroning atimu*', mengisyaratkan perasaan yang terdalam atau lubuk hati, tentang pilihan yang hendak dilalui manusia. Pilihan benar dan salah, mau tidak mau, seperti dalam cuplikan kata '*setuju apa ora*', yang menggambarkan tentang pilihan yang harus dipilih untuk '*dadi siji*' dalam bahtera rumah tangga. Makna berikutnya yang muncul adalah '*tentrem sumarah*', menyiratkan bahwa kehidupan sebenarnya yang dicari oleh seorang wanita adalah kehidupan yang tentram, sakinah mawaddah, atas kehendak Allah SWT. Kandungan makna tersebut dapat dibuktikan pada istilah '*ngersanè kang murbèng dumadi*', '*jodoning*' dan '*nglampahi*'. Kalau memang sudah dijodohkan atau atas kehendakNya maka Perawan Manis tidak dapat menghindar dan ia tetap melaksanakannya. Ada kesan kepasrahan dan keikhlasan manusia terhadap Tuhan, karena lahir, jodoh dan mati merupakan takdir yang harus dijalani manusia di dunia.

e. Penyerahan dan penyelesaian permasalahan

Kata '*renggut-renggut kang ruwet*' mengisyaratkan permasalahan kompleks yang menimpa kehidupan berkeluarga, bila diselesaikan dengan baik maka permasalahan menjadi jelas dan dapat diselesaikan dengan baik pula. Pernyataan ini dapat dibuktikan dengan istilah '*padang*', sedangkan '*sumarake*' mengisyaratkan penyerahan sesuatu/barang terhadap seseorang yang menjadi haknya. '*Pusaka asma*', *pusaka* mengisyaratkan suatu barang yang sangat berharga dan memiliki tuah, sedang *asma* adalah nama. Berdasarkan tindakan verbal dan nonverbal tersebut, muncul makna simbolik penyelesaian permasalahan dan penyerahan (sebuah pusaka berupa nama kepada anak yang baru dilahirkan).

f. Perjodohan dan perkawinan

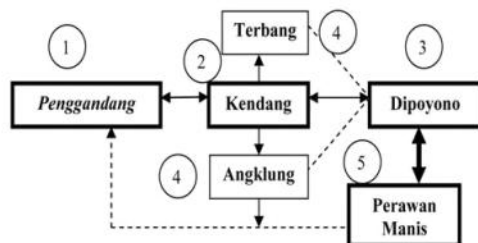
Kata '*golek dina kang apik*' menyiratkan perencanaan hari perkawinan yang biasanya disesuaikan dengan *weton*. Rencana perjodohan dan perkawinan dapat dibuktikan dalam kata '*dhaupake*'. Seorang kakak yang memiliki rencana menikahkan adiknya, ia mencari hari baik untuk pernikahan tersebut agar tidak terjadi sesuatu yang tidak dikehendaki di kemudian hari.

Tabel 1 simbol lakon *Lahire Cokrosudarmin*)

No	Makna simbolik dalam Lakon <i>Lahire Cokrosudarmin</i>	Simbol
1	Ketentraman dan kasih sayang	Sejahtera dan cinta
2	Kehamilan, kelahiran, perjodohan, perkawinan	Kesuburan dan kebangkitan
3	Hak dan kewajiban, janji, amanah	Tanggung jawab
4	Kesanggupan kerjasama	Persamaan hak/emansipasi
5	Kekhawatiran	Ketakutan
6	Kegembiraan	Kebahagiaan
7	Harapan/keinginan/tujuan	Cita-cita
8	Pengertian dan pemahaman	Kebijaksanaan
9	Sopan santun, menghargai yang lebih tua	Etika dan moral
10	Pelayanan	Pengabdian
11	Bekerja	Kemandirian
12	Pemberitahuan	Komunikasi dan informasi
13	Kritik (cara berpakaian)	Pola hidup
14	Kritik	Kritik
15	Ajakan	Komunikasi
16	Kesederhanaan	Pola hidup dan pola pikir
17	Waspada	Mawas diri
18	Kemenangan, tidak perduli, Emosi, Kemarahan, Keingintahuan	Kekuasaan diri dan ego
19	Mantera	Magis dan religi
20	Pembelaan diri	Perlindungan
21	Ketidaktahuan	Kebodohan/kelemahan
22	Pengembaraan	Pencarian
23	Keletihan	Ketidak berdayaan

3. Isyarat respon sebagai sarana interaksi simbolik

Sebagai sarana interaksi simbolik, maka isyarat respon memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai; (1) penyelaras baik tindakan maupun rasa kalbu. Dibuktikan pada bunyi (musik dan tembang) dengan Dadungawuk, yang saling menyesuaikan diri, berinteraksi dan menyerasikan agar diperoleh keselarasan. (2) penyempurna gerakan dan tembang, yang dilakukan oleh Joko Gandhor dengan pemusik dan bunyi yang ditimbulkan. (3) perintah memulai, mengakhiri, dan mengingatkan, manakala dirasa dialog antar aktor tersebut melewati batas waktu yang ditetapkan, misalnya pada penampilan Endang Suwoto Ganyong, Cokroyudo dan Truno Kalet. (4) pengatur gerakan aktor, yang ditemukan pada kata *aja minggir-minggir* yang muncul dari penggandang.



Figur 3. Skema urutan interaksi antar aktor beserta instrumen musik dan tembang yang menyertai

(1) Penggandang memulai kontak memberi isyarat pada pengendang, (2) Pengendang merespon dengan tepukan kendang kepada Dipoyono, (3) Dipoyono bergerak melenggang bersama irama kendang, (4) Terdengar suara terbang dan angklung sebagai respon atas munculnya Dipoyono yang bergerak memasuki arena pertunjukan, (5) Menyusul Perawan Manis dibelakangnya.

Secara teknis, isyarat-respon dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu; (1) dengan tempo cepat, (2) sedang dan (3) lambat. Untuk merespon dengan cepat seorang aktor memanfaatkan pemikiran sekilas dengan pengambilan keputusan singkat,

yang ditemui pada adegan Endang Suwoto Ganyong dan Joko Gandhor (adegan dua belas), ketika keduanya membangun konflik yang bersumber pada ego dan kekuasaan, sehingga masing-masing ingin menyerang dan mempertahankan diri.



Gambar 1. Foto atas: Endang menunjukkan kemarahan dan kedongkolan dengan mendorong wajah Joko Gandhor, tengah: Endang Suwoto Ganyong menuduh sambil menunjuk-nunjuk pipi dengan kesal, bawah: Joko Gandhor berusaha membela diri

Isyarat-respon dengan cara tempo sedang, melibatkan pemikiran ketika berkata-kata, dan gerakan hanya sebagai penguat isyarat-respon verbal untuk menjaga sikap kehati-hatian. Dibuktikan dengan gambar berikut.





Gambar 2. Foto atas: Perawan Manis mencoba menawarkan sebuah pilihan, tengah: berusaha menjelaskan pilihan yang ditawarkan, bawah: Dipoyono sedang mencoba merespon dengan menunjukkan sikap persetujuan terhadap penawaran Perawan Manis

Sedangkan isyarat-respon dengan tempo lambat melibatkan pikiran, untuk memunculkan kesan sedang berfikir dan serius melalui sikap dan kata-kata, berdasarkan isyarat-respon yang diterima dari aktor lawan. Penggunaan isyarat-respon dengan tempo lambat dapat dijumpai pada adegan tiga dan empat.



Gambar 3. Foto atas: respon untuk memunculkan suasana heran atas keinginan Endang Suwoto Ganyong, bawah: isyarat untuk memunculkan suasana pengungkapan keinginan hati/idham-idhaman

Berkaitan dengan ketiga tempo isyarat respon tersebut, maka jeda atau jarak yang digunakan dalam lakon ini adalah sebagai berikut;

Tabel 2 penggunaan timing pada adegan duabelas

Jenis tindakan	Jarak	Waktu jarak	Alasan
Kemarahan /emosi	Jarak sempit	***sangat cepat	Gerakan dan kata-kata
Perselingkuhan (model pertanyaan)	Ada sedikit	*lambat	Mencari jawaban
Kata-kata bernada mengganggu	Jarak sempit	***sangat cepat	Jawaban berupa gerakan
Pembelaan diri	Jarak longgar	**lambat	Pemahaman
Pertanggung jawaban 'Perjodohan'	Jarak longgar	***lambat	Pemahaman Dan pengertian
Pemberian nasehat	Jarak longgar	***lambat	

Tabel 3 kecepatan antara isyarat dan respon

Jenis	Perkiraan Waktu dalam detik	Berupa gerakan, kata, ekspresi	Jarak antara isyarat yang diberikan dengan respon, isyarat
Pemberian nasehat	2-3dtk	Antar kata	mendengarkan
Permohonan/menyatakan keinginan	1.5-2dtk	Antar kata	Memberi ijin atau tidak menanggapi
Pertanyaan biasa	1-1.5dtk	Antar kata	Jawaban
Protes kritik	1dtk	Antar kata	Pembelaan diri
Marah / emosi	0-1dtk	Antar gerakan Antar kata Antar ekspresi	Tanggapan terhadap kemarahan

Gerakan kata, tangan, ekspresi dan bloking lebih banyak terjadi ketika dalam suasana konflik dari pada dalam kondisi biasanya (nasehat, pembicaraan biasa). Terjadinya persimpangan atau tumpang tindih antara isyarat dan respon terletak pada adegan emosi Endang Suwoto Ganyong dan Joko Gandhor (ada kerumitan/kompleksitas).

Tabel 4 persimpangan isyarat-respon

Jenis	Persimpangan	Penyebab persimpangan
Kemarahan	Ejekan > ejekan Pembelaan < ejekan < penjelasan < tuduhan < ejekan < teguran < ejekan	Yang memunculkan persimpangan adalah Joko Gandhor yang direspon Endang Suwoto Ganyong

4. Tanda verbal dan nonverbal

Grafik tanda verbal dan nonverbal pada adegan duabelas menunjukkan bahwa, beberapa aktor memanfaatkan tanda verbal dan nonverbal dalam lakon ini karena berbagai tujuan, sebagai berikut, 1) tanda verbal digunakan dalam rangka pemberian nasehat, pengarahan, informasi,

sifatnya formal. 2) tanda nonverbal digunakan dalam rangka untuk membangun efek konflik, humor, situasi tidak serius. 3) penggabungan tanda verbal dan nonverbal dalam rangka membangun situasi panas (konflik), misalnya pertengkaran dan perkelahian.

5. Intensitas dan kompleksitas interaksi simbolik pertunjukan

Intensitas interaksi pada adegan *gege* meningkat dan menunjukkan grafik tertinggi ketika terjadi gerakan tari dan tembang yang dilakukan secara berulang, yang diselingi dengan dialog dengan intensitas rendah. Bila pada adegan *gege* intensitas grafik cenderung seperti sebuah ujung garpu, maka intensitas pada adegan duabelas grafik cenderung membentuk sebuah perahu terbalik. Dialog pendek, gerakan dan emosi menyatu, serta mendominasi sehingga menghasilkan situasi konflik panjang, bila dibandingkan dengan dialog panjang dan tindakan nonverbal lainnya.

Grafik intensitas interaksi yang berkaitan dengan intonasi suara pada adegan empat, ditemukan bahwa kedua aktor lebih cenderung memanfaatkan intonasi sedang walaupun ada kecenderungan kearah intonasi tinggi, untuk menggambarkan sikap tidak sepakat (tidak setuju) serta penolakan. Grafik intensitas interaksi yang berkaitan dengan ekspresi yang dimunculkan aktor berjalan tidak seimbang (adegan empat). Ekspresi serius lebih mendominasi, bila dibandingkan dengan ekspresi agak serius/sedang dan ekspresi marah. Grafik intensitas interaksi gerakan antar aktor pada adegan empat lebih cenderung pada gerakan kepala dan tangan yang disisipi dengan bloking. Tampak gerakan kepala lebih mendominasi dibandingkan dengan gerakan tangan. Grafik terendah adalah gerakan kecil yang

hampir tidak kelihatan, namun tetap memiliki dampak penguat isyarat yang dikirim.

Intensitas interaksi pada adegan dua belas



Gambar 4. Intensitas interaksi-adegan dua belas

Kompleksitas interaksi dimulai dari yang sifatnya tanpa kerumitan sampai menuju klimaksnya pada adegan duabelas. Situasi mulai merumit (adegan tujuh) ketika kata, gerak dan mimik mendominasi interaksi di antara mereka, dan ketiga aktor saling melakukan tindakan yang disertai dengan tembang. Terjadinya tindakan saling menilai tersebut disertai perpindahan tempat, sehingga kompleksitas semakin terasa ketika tembang mantera ikut membaur, kemudian menuju adegan duabelas. Musik dan tembang yang saling tumpang tindih, sehingga menimbulkan kerumitan yang membangun suasana dan ritme yang alamiah di samping mengaburkan kesan monoton. Beberapa kerumitan yang muncul ketika interaksi berlangsung dapat dilihat pada skema berikut.



Gambar 5. Skema proses kompleksitas interaksi simbolik -adegan duabelas)

6. Aktualisasi aktor dalam pertunjukan

Aktualisasi aktor dalam pertunjukan merupakan sikap dan pemahaman aktor terhadap karakter, peran, situasi panggung, pemahaman diri (kesadaran) dan cara bertindak, yang dimunculkan di panggung. Jenis aktualisasi tersebut adalah: (a) cara-cara aktor merepresentasikan peristiwa sosial dilakukan melalui tindakan (gerak, kata, mimik). (b) suara (tembang dan bunyi musik), yang muncul dari diri seorang aktor di sela-sela aktivitas yang mereka lakukan. Bagian aktualisasi aktor yang penting adalah tafsir aktor terhadap tindakan aktor lawan, yang meliputi aktualisasi berdasarkan: (1) tafsir terhadap gerakan, (2) tafsir terhadap kata-kata, (3) tafsir terhadap ekspresi/mimik, (4) peran dan karakter tokoh imajiner, (5) tafsir terhadap simbol. Contoh aktualisasi berdasarkan tafsir terhadap simbol;

Tabel 5 aktualisasi aktor berdasarkan tafsir terhadap simbol

Peran	Cokroyudo
Simbol	Etika
Tafsir	Perilaku baik pada warga
Aktualisasi	Perintah mengajarkan kebaikan untuk contoh pemuda-pemuda di padukuhan Karangwetan.

Contoh aktualisasi berdasarkan tafsir terhadap makna

Tabel 6 aktualisasi Joko Sayuntoro berdasarkan tafsir dan makna

Makna	Tafsir	Aktualisasi
Harapan dan motivasi	Solusi	Beceritera dan mencari seorang demang yang pintar dan bijak untuk mencari nasehat atas permasalahan yang menimpa desa Karang-samun

7. Peranan interaksi simbolik pertunjukan

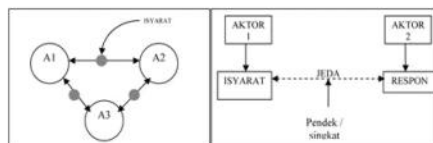
Peranan interaksi simbolik antar aktor di dalam pertunjukan ini pada dasarnya adalah; (1) membawa lakon (*Lahire Cokrosudarmin*), (2) membawa sub ceritera yang dipenggal-penggal namun tetap dibingkai oleh satu lakon; *Ngidham*, *Chandhak kulak bebakulan*, *Perjalanan*, *Rayuan*, *Magis*, *Gege* dan *sengkak*, *Konflik*. Adapun peranan interaksi simbolik pertunjukan ini secara umum adalah; (1) Bagi masyarakat, untuk memikat, mempermudah pesan diterima oleh masyarakat, menanamkan nilai-nilai luhur untuk diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari, sebagai bentuk introspeksi diri di masyarakat/cermin berkaitan dengan perilaku yang baik dan tidak baik, (2) Bagi organisasi kesenian Srandul. Untuk menumbuhkan rasa kebersamaan antar anggota kelompok, kesatuan, tujuan bersama/cita-cita organisasi perkumpulannya, menumbuhkan citra dan *image* kepada masyarakat, mempertahankan kelangsungan budaya agar tidak hilang dan terpinggirkan, menunjukkan kepada khalayak bahwa budaya memiliki nilai-nilai luhur.

Secara garis besar interaksi pertunjukan berperan sebagai: (a) Hiburan, aktivitas interaksi di dalam kesenian Srandul memiliki tujuan menghibur masyarakat, sehingga perannya sebagai seni hiburan tidak lepas dari sajian banyolan dan spontanitas. b) Pendidikan, memberikan pengajaran etika dan moral pada masyarakatnya tentang bagaimana hidup: berfikir bijak, menolong sesama, tidak berputus asa dalam bekerja dan mencari ilmu, berhati-hati dan waspada, menghargai sesuatu hasil yang diperoleh, berdoa kepada Sang Pencipta. c) Citra / identitas, memberikan citra atau identitas keseniannya sebagai kesenian teater rakyat yang memiliki ciri khas sendiri yakni kesenian milik

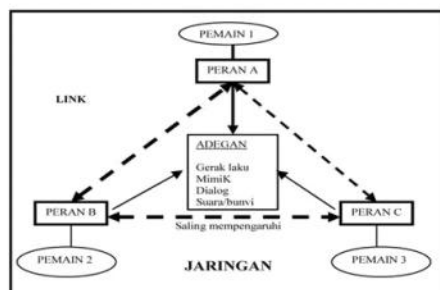
masyarakat Prambanan yang dapat dibanggakan sebagai warisan lokal. Mereka mengemas keseniannya dengan apik melalui interaksi baik antar aktor maupun penontonnya, yang mencerminkan pola-pola nilai etika, makna, memori mitos dan warisan tradisi dan identitas individu dengan pola dan warisannya.

8. Sistem dan jaringan interaksi simbolik

Sistem dan jaringan interaksi simbolik ini mengacu pada konsep Benjamin Briner (1995), menurutnya konsep interaksi terdiri dari empat jenis; sistem, jaringan, bunyi/suara dan motivasi. Di dalam sistem interaksi, tanda panah yang menghubungkan A1 sampai dengan A3 merupakan proses aktivitas tindakan aktor, yang saling mempengaruhi dan menanggapi terhadap tindakan aktor lawan; bulat besar, seorang aktor yang sedang melakukan tindakan; bulat kecil, menunjukkan isyarat sebagai penghubung antar aktor.

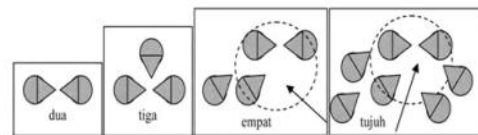


Figur 3. Kiri skema sistem interaksi berdasarkan konsep Brinner, kanan: Skema proses perubahan isyarat menuju respon



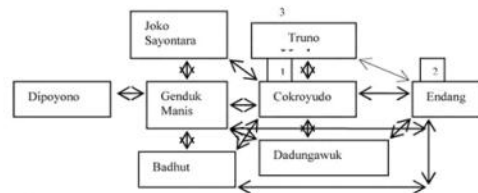
Figur 4. Skema jaringan interaksi berdasarkan konsep Brinner

Sistem interaksi simbolik lakon ini menggunakan interaksi dua arah, yang terdiri dari dua atau lebih aktor yang terlibat di dalamnya (lihat gambar di bawah). Aktor dalam perannya dituntut memunculkan makna melalui tindakan isyarat dan respon. Sistem ini bekerja secara timbal balik, terus menerus, selama proses interaksi berlangsung. Sedangkan dalam jaringan interaksi, menjelaskan hubungan antar peran yang dilakukan oleh dua atau lebih aktor ketika pertunjukan berlangsung.



Gambar 6. Model tatap muka dalam lakon Lahire Cokrosudarmin. Panah menunjuk pada lingkaran putus untuk menggambarkan pusat interaksi, warna abu-abu adalah aktor yang sedang berinteraksi

Sistem dan jaringan interaksi simbolik dalam lakon ini dapat digambarkan dalam bentuk skema.



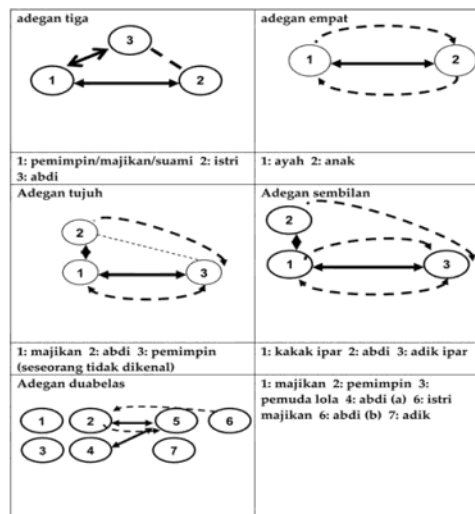
Figur 5. Skema jaringan interaksi simbolik dalam Lahire Cokrosudarmin)

9. Pola interaksi simbolik pertunjukan

Pola interaksi ini mengangkat dan merepresentasikan kehidupan dalam masyarakat pedesaan beserta permasalahannya. Kehidupan perkawinan, kehamilan, kelahiran, perjodohan, dengan diwarnai perkecokan dan situasi magis. Asumsi tersebut dibuktikan ketika seorang aktor; (1) menghadirkan orok atau bayi (yang diwakili dengan boneka) dalam gendhongan, (2) Cokroyudo

yang selalu tidak lepas dari *kacu* di tangan, sebagai perlambang popok wewe putih yang digunakan sebagai media pemanggil kekuatan roh/mahluk gaib agar maksudnya terkabul (berdasarkan wawancara dengan Bapak Suparno, Maret 2007). (3) Cokroyudo menyabet pundak Manis dengan *kacu* yang disertai rapalan mantera *aji jaran goyang*, (4) dua aktor terlibat pertengkaran sengit, saling mempertahankan ego.

Pola interaksi tersebut, sebagai berikut:



Figur 6. Skema pola interaksi antar aktor

E. Nilai-Nilai Sosial Pertunjukan dan Moralitas Masyarakat

Nilai moral dalam lakon ini tidak lain merupakan penggambaran tingkah laku yang terekspresikan, dan tidak lepas dari pertunjukan yang dipentaskan, yang akan menimbulkan imajinasi pikir, dan nalar. Srandul mengandung nilai kultur di dalam tingkah laku dan kata-kata dimana pertunjukan ini dipentaskan. Bentuk nilai-nilai sosial pertunjukan ini adalah pemberian

gambaran, pandangan, arahan, tujuan, agar memberi nilai positif dan objektif serta inovatif di dalam masyarakat pada khususnya.

Srandul merupakan simbol kehidupan rakyat biasa yang memiliki berbagai permasalahan kehidupan di dalam masyarakat, sehingga kesenian ini juga melambangkan eksistensi dan jati diri masyarakat desa. Sajiannya mencerminkan kehidupan para aktor juga penontonnya melalui perilaku tokoh-tokoh imajiner, lakon, dialog, gerak dan tembang. Juga mengandung nilai-nilai moral yang membantu mengembangkan kepribadian dan menjalin hubungan dengan sesama, alam semesta, lingkungan dan dengan Tuhan Yang Maha Esa. Seperti tokoh Dadungawuk yang merupakan simbol dari manusia kuat, yang mampu memiliki ilmu kesaktian yang digunakan untuk membasmi kejahatan serta menolong rakyat lemah. Melalui penyajian lakon, penonton diberi pilihan-pilihan karakter; manusia bertanggung jawab, membela kebenaran, atau orang yang mampu mencapai ilmu melebihi manusia biasa sebagai penegak keadilan dan pemberantas kejahatan.

Nilai-nilai sosial pertunjukan dan moralitas masyarakat yang tercermin dalam lakonini, diantaranya; a) Etika dan moral diwujudkan dengan sikap toleransi dan menghargai sesama antar anggota keluarga dan masyarakat, baik dalam memilih keyakinan beragama, berpendapat dan menentukan cita-cita dan harapan dalam hidup. b) Tanggung jawab diwujudkan dengan sikap yang selalu mengajarkan pada diri seseorang untuk memiliki sikap tanggung jawab baik pada diri sendiri, keluarga dan masyarakat. c) Kesabaran diwujudkan dalam sikap menahan diri terhadap emosi yang muncul karena permasalahan yang menimpa, baik karena tekanan

yang muncul dari dalam diri maupun dari luar dirinya. d) Amanah, merupakan wujud pemberian sikap tanggung jawab kepada seseorang yang disampaikan melalui pesan, dan bila tidak dijalankan atau tidak dilaksanakan akan mendapat kecaman, serta mendapat predikat tidak jujur baik terhadap diri maupun lingkungannya. e) Memiliki jiwa menghibur yang bertujuan menenangkan orang lain, yang sedang gelisah dan was-was agar tidak meluas dan berlarut-larut. f) Hidup prihatin dalam tekad dan mencari ilmu, karena dengan sikap prihatin maka ia setidaknya belajar untuk menahan hawa nafsu duniawi. h) Aktor adalah seniman juga seorang pemimpin bagi dirinya sendiri dan bagi masyarakatnya yang senantiasa peka terhadap gejala dan permasalahan sosial dalam kehidupan masyarakat.

F. Simpulan

Berdasarkan analisa interaksi simbolik antar aktor pada pertunjukan Srandul Dadungawuk Puserbumi, maka disimpulkan bahwa interaksi simbolik antar aktor di dalam pertunjukan sangat penting diketahui dan dipelajari oleh seorang aktor panggung karena dapat membangun dan memunculkan roh di dalam pertunjukan yang digelar. Roh tersebut dapat muncul dikarenakan; ada rasa kepekaan dalam diri seorang aktor, karena terbiasa melatih diri dengan banyak melihat, menafsirkan, menilai dan memutuskan; ada sikap kerjasama yang tumbuh di antara mereka yang terlibat interaksi; ada sikap toleransi dan saling menghargai di antara mereka; ada sikap tanggung jawab yang tumbuh bersama untuk melancarkan aktivitas isyarat-respon di antara mereka; ada sikap konsentrasi, sehingga

kelancaran isyarat-repon dalam interaksi terjaga. Disamping itu, seorang aktor perlu mengaktualisasi perannya ketika bertemu aktor lawan dengan memahami; karakter, peran, situasi panggung, pemahaman diri dan kesadaran diri. Seorang aktor merepresentasi peristiwa sosial melalui tindakan (gerak, mimik, suara). Pada saat proses kegiatan interaksi simbolik berlangsung, disitulah sistem dan jaringan interaksi simbolik terbentuk dan saling mempengaruhi. Sistem dan jaringan interaksi terbentuk ketika masing-masing aktor mulai bertemu, saling memainkan peranan, membawa makna, dan menentukan pola interaksi.

Srandul Dadungawuk bukan hanya seni hiburan belaka, namun memiliki makna ajaran saling menghargai dan menghormati antar sesamanya; tolong menolong, saling memberi nasehat, memiliki sikap waspada dan prihatin. Cerita dan pengemasan sederhana sehingga tidak mempersulit aktor dalam membangun interaksi bersama aktor lawan, karena penyajian dan karakter yang dibawakan merupakan objek yang langsung dialami, dengan sajian humor apa adanya dan spontan.

Brinner dengan teori interaksi musikal sangat bermanfaat untuk menganalisis interaksi simbolik dalam kesenian Srandul, dengan asumsi bahwa keduanya sama-sama membicarakan aktivitas interaksi di panggung, seperti; (1) sama-sama memunculkan roh di dalamnya, (2) saling mempengaruhi, (3) saling berimprovisasi, (4) saling melakukan penyatuan diri, berfikir dan berimajinasi, (5) memanfaatkan jeda ketika berinteraksi. Perbedaananya, interaksi musikal lebih pada imajinasi yang bersifat pengembaraan, isyarat respon terbatas pada suara dan alat musik serta pemusiknya.

KEPUSTAKAAN

- Amir, Hazim. *Nilai-nilai Etis Dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1997.
- Brinner, Benjamin. *Knowing Music, Making Music. Javanese Gamelan and The Theory of Musical Competence and Interaction*. Chicago & London: The University of Chicago Press, 1995.
- Budiman, Kris. *Kosa Semiotika*. Yogyakarta: LKIS, 1999.
- _____. *Bentuk Lakon Dalam Sastra Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung, PT Laut Selatan.
- Dityasuharda. *Dimensi Metafisik dalam Simbol, Ontologi Mengenal Akar Simbol*. Jogjakarta: Disertasi UGM, 1990.
- Hare, A. Paul; Elell, Gene; Goodman, Karen Nash. *Social Interaction as Drama*. Beverly Hills: sage Publications, 1985.
- Herusatoto, Budiono. *Simbolisme Dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widia, 2001.
- Hogg, Michael A. *(The) Social, Psychology of Group Cohesives: from Attraction to Social Identity*. Hemel Hempstead: Harvester Wheat, 1992.
- Jung, Carl. G.S. *Man and His Symbol*. USA: Dell Publishing. Co, Inc., 1972.
- _____. *Lebur Theater Quarterly*. Yogyakarta: Yayasan Teater Garasi.
- Mulyono, Sri. *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang, Sebuah Tinjauan Filosofis*. Jakarta: Yayasan Masagung, 1989.
- Oskamp, Stuart; Spacapan, Shirlyan. *Interpersonal Processes*. Newbury Park: Beverly Hills L. Sape Publication, 1986.