



PENCIPTAAN PERTUNJUKAN *SHADOW PUPPET* DALAM UPAYA PELESTARIAN GUMUK DI KABUPATEN JEMBER

Natalius Yudha Sutrisna

Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
natalius.yud@gmail.com

Abstrak: Pembangunan merupakan suatu upaya pemerintah dan masyarakat dalam melakukan pengembangan di bidang sosial, ekonomi, dan politik. Proses pembangunan sering kali melibatkan penggunaan sumber daya alam sebagai bahan dasar material yang berdampak pada masalah kerusakan lingkungan. Pertambangan gumuk yang terjadi di Kabupaten Jember merupakan contoh nyata kegiatan eksploitasi sumber daya alam yang menghadirkan konflik pembangunan dan pelestarian lingkungan. Dalam fenomena ini, peneliti mencoba untuk memproyeksikan gagasan mengenai kesadaran pelestarian lingkungan melalui sebuah penciptaan teater *shadow puppet* dengan judul “Misteri Gumuk Keramat”. Pertunjukan *shadow puppet* menggunakan pendekatan eko-dramaturgi sebagai acuan dalam menciptakan karya pertunjukannya. Eko-dramaturgi adalah praktik teater yang menyoroti hubungan antara ekologi, sosial dan budaya. Dalam konsep ini, eko-dramaturgi menganggap teater sebagai medium yang efektif dalam mendekati isu-isu lingkungan dan menerapkannya dalam sebuah karya pertunjukan. *Research methods for the art* adalah pendekatan metodologis yang digunakan peneliti dalam menyusun proses penciptaan karya. Tahapan dalam *Research methods for the art* berfokus pada proses pengumpulan data (observasi), proses eksperimentasi dan presentasi karya.

Kata Kunci : *Eko-dramaturgi, Pertambangan gumuk, Penciptaan Teater, Shadow puppet.*

Abstracts: Building Construction and development is an effort by the government and society to carry out an expansion in the social, economic and political fields. The development process often involves the use of natural resources as basic materials which have an impact on environmental damage. The hillocks mining that occurred in Jember Regency is a real example of an exploitation of natural resources that present a conflict between rural development and environmental preservation. Based on this phenomenon, the researcher tried to project his thoughts about environmental conservation awareness through the creation of a shadow puppet theater with the title "Misteri Gumuk Keramat". Shadow puppet performances use an ecodramaturgical approach as a reference in creating a performance. Ecodramaturgy is a theatrical practice that highlight the connections between ecology, social life, and culture. In this concept, ecodramaturgy considers theater as an effective medium in approaching environmental issues and applying them in a performance. Research methods for the art is a methodological approach used by the researcher in composing the process of creating a work of art. The stages in research methods for the art focused on the data collection process (observation), experimentation process and presentation of the work.

Keywords: *Ecodramaturgy, hillocks mining, theater creation, shadow puppet.*

Pendahuluan

Pembangunan merupakan sebuah manifestasi dari usaha dan kreativitas manusia yang didasarkan melalui penguasaan serta penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses pembangunan tidaklah hanya membutuhkan keterampilan teknis semata, tetapi juga harus dilandasi oleh kepedulian terhadap kondisi sosial, ekonomi, dan budaya dalam mengelola sumber daya alam demi menjaga kelangsungan hidup serta kesejahteraan bersama (Utina & Baderan, 2009). Meningkatnya kebutuhan manusia menyebabkan banyak masalah baru yang ditemukan dalam arus pembangunan dalam skala nasional maupun global. Kebutuhan yang besar terhadap sumber daya ini justru memicu perusahaan tambang dan masyarakat untuk secara masif mengeksplorasi dan mengeksploitasi sumber daya alam di sekitar mereka melalui kegiatan pertambangan. Meskipun industri pertambangan berperan penting dalam proses pembangunan negara, aktivitas pertambangan justru menimbulkan persoalan serius terhadap masalah lingkungan hidup. Sebagian besar pertambangan di Indonesia tidak mematuhi peraturan hukum yang berlaku, bahkan yang telah diberi izin serta diawasi langsung oleh pemerintah (Syarif & Wibisana, 2015).

Salah satu daerah yang terdapat banyak aktivitas pertambangan, khususnya pertambangan gandum adalah Kabupaten Jember yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Aktivitas pertambangan gandum di Kabupaten Jember hampir menyebar di setiap wilayahnya, terutama wilayah kota. Sejak beberapa dekade terakhir, pertambangan gandum di Kabupaten Jember telah menjadi sumber utama pendapatan bagi banyak penduduk lokal. Meskipun memberikan kontribusi ekonomis pada masyarakat, praktik pertambangan di Kabupaten Jember justru

menyebabkan masalah kerusakan lingkungan yang cukup memprihatinkan seperti hilangnya habitat flora dan fauna lokal, masalah keseimbangan alam, masalah resapan air, masalah erosi tanah, masalah deforestasi dan masalah perubahan iklim. Fenomena eksploitasi gandum di Kabupaten Jember menunjukkan kesan antroposentrisme yang mewajarkan kegiatan manusia untuk bersikap eksploitatif dan destruktif terhadap alam.

Pandangan antroposentrisme tersebut menilai bahwa alam hanya sebagai relasi instrumen belaka dan Kebijakan atau tindakan terkait lingkungan dinilai baik jika memberikan manfaat ekonomis kepada manusia. Pemahaman atau teori etika lingkungan seperti ini merupakan salah satu penyebab utama krisis lingkungan dan menjadi fokus utama dalam pemikiran pembangunan di era otonomi daerah (Musthofa et al., 2017). Pasal 33 ayat (4) UUD 1945 menegaskan prinsip “Berkelanjutan” yang terdapat dalam asas demokrasi ekonomi yang diadopsi oleh konstitusi kita. Pasal tersebut merujuk pada konsep pembangunan yang berkelanjutan atau yang dikenal dengan istilah *sustainable development*. Hal ini erat dengan konsep tentang memahami, merawat, serta melindungi kelestarian lingkungan yang sehat. Pemahaman mengenai pembangunan yang berkelanjutan menjadi perbincangan dan kesadaran universal yang berkembang di berbagai belahan dunia (Nugroho, 2022)

Dalam upaya meningkatkan dan mendorong praktik-praktik pelestarian lingkungan tentu diperlukan keterlibatan masyarakat secara aktif. Pentingnya kesadaran mengenai menjaga dan melestarikan lingkungan merupakan aspek penting dalam keberlangsungan hidup manusia dan alam. Memahami keberadaan gandum yang semakin terancam akibat aktivitas manusia yang terus

meningkat, diperlukan pula kesadaran masyarakat untuk bertindak dalam upaya pelestariannya. Terdapat berbagai medium untuk mendorong akan kesadaran lingkungan pada masyarakat, salah satunya adalah seni pertunjukan. Melalui sebuah seni pertunjukan pesan-pesan mengenai pentingnya menjaga sebuah lingkungan dapat tersampaikan dengan cara yang kuat, efektif dan menginspirasi.

Seni pertunjukan merupakan suatu medium komunikasi yang dapat mendorong dan memicu masyarakat untuk secara aktif mengambil tindakan nyata dan merenungkan kembali peran individu juga masyarakat dalam upaya pelestarian lingkungannya. Memahami fenomena di atas peneliti menemukan potensi gagasan penciptaan karya seni pertunjukan teater *shadow puppet* dengan judul “Misteri Gumuk Keramat”. Pertunjukan Misteri Gumuk Keramat merupakan sebuah pertunjukan dengan pendekatan eko-dramaturgi. Eko-dramaturgi merupakan sebuah praktik teater yang mengedepankan refleksi tentang hubungan ekologi dengan sosial dan budaya. Konsep eko-dramaturgi memusatkan perhatiannya pada pesan lingkungan dalam sebuah pertunjukan, melihat teater sebagai metodologi untuk mendekati masalah lingkungan dan bagaimana teater berupaya dalam menciptakan karya yang mendorong perubahan sikap juga perilaku yang lebih peduli terhadap lingkungan (May, 2021). Pertunjukan *shadow puppet* dengan judul Misteri Bukit Keramat dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan mengenai pentingnya kesadaran pelestarian lingkungan. Melalui pertunjukan ini, peneliti akan mengeksplorasi ide mengenai kasus pertambangan gumuk di Kabupaten Jember dan dampaknya kepada masyarakat.

Tinjauan Karya

“Opera-si plastik” karya kelompok wayang sampah (Wangsa), merupakan pertunjukan wayang yang menyoroti masalah kerusakan lingkungan yang diakibatkan oleh manusia dan dampaknya pada lingkungannya. Pertunjukan Opera-si Plastik menunjukkan fenomena bagaimana manusia mengejar hasratnya dalam mendapatkan bentuk fisik yang dia inginkan dengan segala cara tanpa memikirkan risiko yang akan didapatkan. Pada proses penciptaannya kelompok wayang sampah menggunakan medium sampah sebagai bahan dasar dalam menciptakan wayang dengan berbagai karakter yang menarik dan unik. Kelompok wayang sampah mengajak para penonton untuk lebih memperhatikan masalah-masalah lingkungan dengan serius dan mendorong masyarakat dalam melakukan praktik berkelanjutan dengan nyata. Proses kreatif Kelompok wayang sampah menginspirasi dan menjadi sumber ide bagi peneliti dalam bagaimana menciptakan boneka dari bahan yang mudah diperoleh.

Pertunjukan wayang “*Ambassador The Peace*” karya sanggar Paripurna Bali, merupakan sebuah penggabungan antara seni wayang tradisional dan sebuah bentuk sinema. Karya *Ambassador The Peace* ini bersumber dari cerita pewayangan yang mengisahkan tentang Kresna yang diutus oleh Yudistira sebagai duta perdamaian antara Pandawa dan Kurawa. Dalam misi ini Kresna bertujuan untuk mencegah terjadinya perang besar yang dikenal sebagai Baratayuda. Namun, karena diprovokasi oleh Sengkuni, para Kurawa menolak untuk melakukan perdamaian tersebut, sehingga terjadilah perang antara kedua saudara itu. Pertunjukan *Ambassador The Peace* merupakan karya yang mengadaptasi konsep *Cinematography* dari medium film. Konsep *Cinematography* tersebut tercermin dalam

penggunaan teknik *zoom in* dan *zoom out* pada bayangan wayang. penggunaan serta pengaturan latar belakang wayang, dirancang untuk menciptakan kesan realistis pada setiap adegan yang dukung oleh pencahayaan dari LCD Proyektor (Astika et al., 2023). Proses kreatif oleh sanggar paripurna ini dapat menjadi referensi bagi peneliti untuk dapat mendalami dan mengeksplorasi lebih jauh mengenai penggunaan latar belakang/kelir di dalam sebuah pertunjukan *shadow puppet*.

Menurut Matthew Isaac Cohen (2020) dalam buku *Buku Pintar Kreativitas pada Masa Perubahan Iklim : Wayang sebagai Media Ekologi*, menjelaskan bahwa wayang bukanlah sekedar pertunjukan seni belaka, melainkan sebuah pantulan interaksi manusia dengan alam sekitarnya. Dalam hal ini, peran wayang sangatlah penting dalam membentuk karakter dan kesadaran masyarakat dalam menghadapi perkembangan globalisasi. Melalui keterlibatan sesama aktivis, akademis, komunitas dan seniman perorangan dapat mendorong potensi wayang untuk ikut andil dalam menghadapi masalah lingkungan hidup yang terus meningkat. Matthew berpendapat bahwa para dalang atau seniman pertunjukan perlu memperbarui pemahaman mereka tentang ilmu lingkungan, bukan hanya bergantung pada model dramaturgi yang diambil dari praktik tradisional atau sebuah pengalaman masa lalu. Penting bagi para seniman untuk tetap relevan dan berinovasi dalam karya mereka, termasuk bagaimana mereka mempertimbangkan isu-isu lingkungan (Cohen et al., 2020).

Metode Penciptaan

Dalam menciptakan suatu proses pertunjukan, peneliti tentu membutuhkan alat bantu untuk mentransformasikan gagasannya ke

bentuk pertunjukan. Alat bantu ini adalah sebuah metode penciptaan dalam upaya mewujudkan gagasannya. Dalam proses akhir memanglah sangat penting, tapi yang paling penting adalah proses mengalami perencanaan, pelatihan hingga sebuah pementasan (Riantiarno, 2011). Bagaimana seorang peneliti dan elemen pertunjukan lainnya mampu melakukan eksplorasi untuk menemukan bentuk artistik yang sesuai kebutuhan estetik. Dalam konteks ini, peneliti mengadopsi pendekatan dengan *research methods for the art*. Metode penelitian untuk seni melibatkan proses pengumpulan data, analisis informasi, dan pemahaman yang mendalam terhadap berbagai dimensi seni, termasuk implementasinya dalam karya seni pertunjukan. Berikut adalah metode penelitian yang digunakan

Observasi / Riset

Pada tahap awal ini, peneliti akan memulai dengan melakukan observasi untuk mengumpulkan sumber informasi. Berdasarkan tema yang telah ditetapkan, tim kreatif secara kolektif (termasuk sutradara, aktor, penulis, musisi, dan perupa) akan melakukan riset yang mencakup studi literatur dan observasi langsung. Observasi pada fase ini bertujuan untuk mendapatkan informasi melalui pencarian data, pemahaman teori, analisis, wawancara, serta menggunakan intuisi dan belajar dari pengalaman. Sumber informasi meliputi berbagai jenis, seperti benda-benda, gambar, dan narasi sejarah yang diperoleh langsung dari narasumber di lapangan.

Proses Eksperimentasi

Pada tahapan berikutnya adalah melakukan kerja eksperimentasi setelah beberapa tahapan di atas telah dilakukan. Proses eksperimental merupakan sebuah metode kerja

studio yang menitikberatkan pada proses penciptaan karya. Pendekatan eksperimentasi ini didasarkan pada pengembangan ide atau inspirasi yang timbul dari diskusi berdasarkan data hasil observasi. Ide-ide tersebut kemudian diadaptasi ke dalam berbagai medium seperti gerak, teks (naratif), suara, gambar, dan sebagainya. Proses eksperimentasi ini juga sering kali melibatkan interaksi antara berbagai pihak untuk menggali potensi ide yang dihasilkan dan menjadi landasan bersama dalam proses kreatif.

Presentasi Karya

Tahap akhir metode ini adalah dengan melakukan sebuah presentasi publik berdasarkan jalanan proses yang telah dilalui. Presentasi publik ini dilakukan dengan cara menggelar sebuah pertunjukan *shadow puppet*. Melalui pembacaan tentang layar, penonton ditempatkan secara aktif dalam menginterpretasikan gambaran visual layar pertunjukan. Oleh karena itu penyelidikan dan memahami tanggapan penonton merupakan bagian penting juga integral dalam sebuah keutuhan seni pertunjukan. peneliti akan melakukan pendekatan melalui diskusi pasca-pertunjukan yang dilengkapi dengan ulasan diskusi dengan para penonton. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk mengungkap pemahaman penonton dan mengurai kode gambar pada layar secara kognitif dalam pertunjukan.

Hasil dan Pembahasan

1. Sinopsis Naskah Misteri Gumuk Keramat

Suatu ketika Desa Loka sanca dikunjungi oleh seorang pendatang dari Sorabaya bernama Amok dan dua orang pengikutnya, yaitu Mat Talih dan Mat Patek. Kedatangan Amok tersebut bertujuan untuk mencari Pusaka

Mustika Sanca yang diyakini berada di bawah pohon beringin besar di puncak gumuk yang berada di tengah Desa Lokasanca. Konon, Pusaka tersebut berbentuk batu permata berwarna merah delima yang dapat memberikan kedigdayaan dan kanuragan yang luar biasa kepada pemiliknya. Ketika Ki Slamet, seorang klebun Desa Lokasanca, mengetahui tujuan kedatangan Amok, ia segera memperingati Amok, bahwa tujuannya tersebut akan mendatangkan malapetaka. Namun, Amok tetap teguh pada ambisinya. Amok kemudian mengumpulkan para warga untuk membantunya mencari Pusaka Mustika Sanca. Sebagian besar warga menerima tawaran tersebut karena tergoda iming-iming emas yang dijanjikan Amok. Hanya sebagian kecil warga yang menentang rencana Amok, termasuk Ki Slamet. Amok juga mengajak seorang dukun sakti bernama Mbah Bromo untuk melindunginya dari ular raksasa dan siluman harimau yang menjaga pohon beringin tua.

Amok dan para pengikutnya akhirnya berangkat menuju gumuk keramat dengan membawa dua ekor gajah. Di tengah perjalanan mereka bertemu dan bertarung dengan seekor ular raksasa, hingga ular raksasa tersebut tumbang di tangan Amok. Ketika sampai di pohon beringin, mereka dihadang oleh siluman harimau. Pada awalnya, rombongan tersebut ketakutan setelah diperingati dengan keras oleh siluman harimau. Namun, akhirnya mbah Bromo berhasil mengalahkan siluman tersebut. Pohon beringin akhirnya ditebang. Mereka kemudian mencari keberadaan Pusaka Mustika Sanca, tapi dalam waktu yang lama mereka tidak kunjung menemukannya. Tiba-tiba terjadi gempa dan gumuk keramat amblas. Amok dan rombongannya terkubur hidup-hidup.

Amok dan para pengikutnya benar-benar mendatangkan malapetaka bagi Desa

Lokasanca. Setelah kejadian terkuburnya rombongan Amok, Desa Lokasanca mengalami kekeringan dan paceklik panjang. Di tengah musibah tersebut, terjadi malapetaka yang lebih besar, yaitu banjir yang menenggelamkan desa. Namun, ketika banjir sudah surut, Ki Slamet yang selamat dari musibah tersebut menemukan Pusaka Mustika Sanca yang ternyata merupakan sebuah biji dari pohon beringin. Kemudian Ki Slamet mengajak para warga yang masih tersisa untuk menanam kembali biji pohon tersebut dan kembali menghijaukan desa. Akhirnya, Desa Lokasanca berhasil keluar dari petaka dan kembali menjadi desa yang subur dan makmur.

2. Unsur Intrinsik Naskah

Tema

Tema adalah konsep atau ide pokok yang menjadi dasar dalam sebuah drama. Sebuah tema sering kali mencerminkan pemahaman manusia tentang kehidupan, seperti masalah percintaan, kritik sosial, kemiskinan, kesenjangan sosial, renungan hidup, masalah lingkungan dan lain-lain (Nuryanto, 2017). Gagasan utama atau ide dasar dalam sebuah tema, berperan sebagai pedoman dan acuan dalam pengembangan karakter, alur, serta suasana. Fungsi Tema menjadi sebuah landasan yang mengarahkan elemen cerita, konflik dan penyelesaian, sehingga menghasilkan kesatuan makna dan terarah (Sumarno, 2019). Dari penjelasan mengenai tema di atas, naskah “Misteri Gumuk Keramat” karya M. Dhorivan Nabil menceritakan bagaimana manusia yang penuh ambisi berusaha untuk mencapai keinginannya tanpa memedulikan akibatnya terhadap alam dan orang lain. Ambisi Amok dalam mencari Pusaka Mustika Sanca menyebabkan kerusakan lingkungan yang parah di Desa Lokasanca. Amok dan para pengikutnya tidak memedulikan peringatan Ki Slamet

tentang dampak negatif yang mungkin terjadi. Mereka memabat habis pohon beringin tua yang melindungi lingkungan dan mengakibatkan gumuk keramat amblas, menyebabkan banjir dan kekeringan yang merusak desa. Konsekuensi dari tindakan mereka menyebabkan malapetaka bagi desa dan lingkungan sekitarnya. Maka dapatlah ditarik kesimpulan bahwa tema besar dalam naskah Misteri Gumuk Keramat karya M. Dhorivan Nabil ini adalah “Kerusakan lingkungan akibat ambisi manusia”.

Penokohan

Penokohan pada sebuah naskah drama bukan sekadar sebagai karakter dalam cerita, melainkan sebagai kendaraan utama yang membawa cerita kepada penonton. Fungsi penokohan juga mampu menghidupkan dinamika pertunjukan dan menciptakan ketegangan konflik yang memperkaya alur cerita. Setiap tokoh memiliki kompleksitasnya sendiri, ditandai dengan keunikan, motivasi dan tujuan yang berbeda. Berikut adalah penokohan dalam pertunjukan *Shadow Puppet* dengan judul “Misteri Gumuk Keramat” karya M. Dhorivan Nabil:

No	Tokoh	Keterangan
1	Amok	seorang pendekar yang ambisius, berwibawa, licik, sakti, dan keras kepala
2	Mat Talih	pengikut setia yang berwatak serius dan pemaarah
3	Mat Patek	pengikut setia yang suka bercanda dan penakut
4	Ki Slamet	seorang kepala desa yang bijak, baik dan

		menghormati kepercayaan leluhur
5	Mbah Bromo	seorang dukun sakti
6	Mak Rukmi	seorang penjaga warung yang riang dan apa adanya
7	Siluman Harimau	makhluk gaib yang menyeramkan dan penjaga pusaka yang sakti
8	Warga 1 dan 2	mudah terpengaruh oleh iming-imingi harta
9	Warga 3, 4 dan 5	seorang yang percaya pada kepercayaan leluhur

Tabel 1. Tokoh-tokoh naskah drama

Alur

Alur merupakan sebuah kerangka naratif yang mengarahkan perkembangan cerita dari awal sampai akhir pertunjukan. pengaturan urutan peristiwa yang terjadi dalam sebuah naskah drama memadukan berbagai aspek seperti berbagai konflik, klimaks, dan resolusi drama. Dengan penataan alur yang baik, sebuah pertunjukan dapat menarik perhatian penonton, menjaga ketegangan cerita dan memberikan pengalaman teater yang mendalam juga unik. Jenis alur cerita dalam pertunjukan *Shadow Puppet* dengan judul “Misteri Gumuk Keramat” karya M. Dhorivan Nabil adalah alur linear. Peristiwa-peristiwa dalam cerita disampaikan secara berurutan dari awal hingga akhir tanpa melompati waktu peristiwa dan tempat yang signifikan.

Latar

Latar dalam sebuah naskah drama merupakan tempat fisik atau latar yang terdapat pada setiap adegan dan babak drama. Peran suatu latar merupakan suatu aspek pembentuk suasana dan mempengaruhi perkembangan cerita drama. pada alur dalam naskah drama biasanya berupa tempat seperti kota, desa, bangunan dan lain-lain. Latar cerita dalam pertunjukan *Shadow Puppet* dengan judul “Misteri Gumuk Keramat” karya M. Dhorivan Nabil adalah Desa Lokasanca. Desa Lokasanca merupakan sebuah desa yang dikunjungi oleh seorang pendatang bernama Amok dan dua pengikutnya, Mat Talih dan Mat Patek. Desa ini terletak di sebuah wilayah yang dikelilingi oleh gumuk-gumuk dan dipercaya memiliki kekayaan mistis, termasuk Pusaka Mustika Sanca yang berada di bawah pohon beringin besar di puncak salah satu gumuk. Latar cerita ini juga mencakup perjalanan rombongan Amok menuju gumuk keramat, di mana mereka menghadapi berbagai rintangan, termasuk pertarungan dengan ular raksasa dan siluman harimau yang menjaga pohon beringin tua.

3. Konsep Penyutradaraan

A. Layar

Layar memiliki keterkaitan atau hubungan erat dengan apa yang disebut sebagai "kelir". Pemahaman tentang layar atau kelir berasal dari tradisi pertunjukan wayang purwa Jawa. Layar adalah bahan yang terbentang, menutupi, atau melapisi suatu permukaan. Secara implisit, fungsi layar adalah sebagai penyelubung untuk menampilkan sesuatu yang tersembunyi di baliknya. Jika layar diasosiasikan dengan pertunjukan teater, maka fungsi layarnya adalah untuk memperlihatkan tanda-tanda berlapis, narasi berlapis, pesan berlapis, dan komunikasi berlapis. Pemaknaan berlapis pada layar berguna untuk

menghilangkan kegelapan atau ketidakjelasan sehingga peristiwa tersebut lebih mudah terlihat dan dipahami, serta tidak terikat dalam suatu hal yang tidak bisa terlihat (Yohannes, 2018).

Dalam pertunjukan *shadow puppet*, penggunaan layar memiliki peran yang sangat signifikan. Pemilihan layar didasarkan pada interpretasi naskah yang akan disampaikan kepada penonton, sehingga dapat dipahami dan dinikmati tanpa terkekang oleh batasan makna. Berikut adalah desain layar dalam pertunjukan *Shadow Puppet* dengan judul “Misteri Gumuk Keramat”:

NO	Desain Layar	Keterangan
1		Desain layar adegan satu, puncak bukit
2		Desain layar adegan dua, Warung Mak Rukmi
3		Desain layar adegan tiga, Bukit Hutan Bambu
4		Desain layar adegan empat, Pendopo Desa

5  Desain layar adegan lima, Lapangan

6  Desain layar adegan enam, Bukit, Hutan Bambu, & Beringin

7  Desain layar adegan tujuh, Desa Kekeringan

8  Desain layar adegan delapan, Bekas Bukit

Tabel 2. Desain layar adegan (desain by Nur, 2023)

B. Keaktoran

Pada unsur kerja keaktoran pertunjukan *shadow puppet* peneliti memilih dan menentukan bahwa tugas aktor tidaklah selayaknya aktor pertunjukan teater drama pada umumnya. Penggunaan media *puppet* lebih dominan sebagai sebuah informasi dari bahasa teks dan juga informasi peristiwa. Dalam mencapai suatu bentuk visual dan pemahaman yang berlapis merupakan suatu efek dari pengolahan dan eksplorasi tubuh, media dan

teks yang berbeda dari pertunjukan pada umumnya. Dalam pertunjukan *shadow puppet* yang berjudul *Misteri Gumuk Keramat* ini para aktor bertugas untuk mentransformasikan gagasan teks drama ke dalam sebuah permainan *puppet* dan memantulkannya ke dalam sebuah layar kelir. Bias bayangan ini akan menciptakan kesan visual *shadow puppet* (bayangan wayang) pada layar, kemudian menjadi bahasa gambar yang dapat disajikan kepada para penonton.

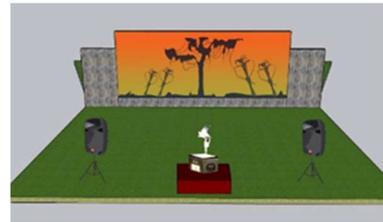
C. Artistik

Artistik merupakan suatu elemen penting dalam sebuah pertunjukan teater guna memproyeksikan gagasan menjadi sebuah bentuk karya seni. Melalui kehadiran unsur artistik, pertunjukan menjadi lebih hidup, menggugah emosi, dan dapat memberikan pengalaman yang mendalam bagi penonton. Setiap elemen artistik, mulai dari penataan panggung, pencahayaan, hingga ekspresi para aktor, berperan penting dalam menciptakan atmosfer yang memikat dan memperkaya makna cerita yang disampaikan. Dengan demikian, kesatuan artistik ini tidak hanya menjadi penunjang, tetapi juga menjadi suatu keutuhan dalam suatu pertunjukan yang memukau dan menginspirasi. Berikut adalah beberapa konsep artistik pertunjukan *Shadow Puppet* di antaranya:

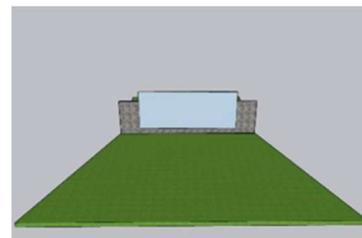
Tata Panggung

Panggung yang digunakan oleh peneliti dalam menciptakan pertunjukan *shadow puppet* adalah panggung prosenium. Panggung Prosenium dipilih karena memberikan pandangan perspektif yang menguntungkan bagi para penonton. Peneliti menggunakan layar dengan material kain yang dibentangkan dan menghadap sejajar dengan penonton. Penataan panggung semacam ini dapat memberikan

dimensi visual yang mendalam dan kuat dari sudut perspektif penonton. Berikut adalah gambaran desain tata panggung pertunjukan *Shadow Puppet* dengan judul *Misteri Gumuk Keramat* :



Gambar 1. Desain belakang panggung (desain by Yudha, 2023)



Gambar 2. Desain depan panggung (desain by Yudha, 2023)

Tata Cahaya

Cahaya digunakan untuk menerangi semua objek di atas panggung. Penataan cahaya yang terkonsep dapat membantu peneliti untuk mengungkapkan gagasan dan imajinasi naskah kepada penonton dengan lebih mendalam. Dalam konsep pertunjukan *Shadow Puppet* ini peneliti hanya berfokus pada satu sumber pencahayaan saja. Hal ini bermaksud untuk memfokuskan penciptaan visual *shadow* yang diproyeksikan ke layar pertunjukan. Dalam pemilihan jenis lampu pertunjukan peneliti menggunakan jenis *Overhead Projector* (OHP) sebagai sumber pencahayaan tunggal. *Overhead Projector* adalah sebuah alat presentasi yang digunakan dalam memproyeksikan gambar atau teks dari material yang diproyeksikan pada satu

bidang tertentu. Alat ini memiliki sebuah proyektor yang terletak di atas kepala (*Overhead*), yang memancarkan cahaya dari transparansi media yang diletakkan di atasnya.

4. Proses Penciptaan

A. Observasi / Riset

Langkah awal pada Proses Observasi ini dilakukan dalam upaya melacak kondisi ekologis gumuk di kabupaten Jember. pada bagian ini peneliti berfokus dengan mengumpulkan data tentang kondisi gumuk yang berada di daerah kota, yaitu Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Perubahan-perubahan yang terjadi pada gumuk akibat meningkatnya jumlah penduduk dan peningkatan pembangunan infrastruktur kawasan kota.



Gambar 3. Pertambangan gumuk di kelurahan antirogo
(photo doc Yudha, 2023)



Gambar 4. Pertambangan gumuk di kelurahan karangrejo
(photo doc Yudha, 2023)

Peneliti juga melakukan wawancara kepada para pekerja tambang dan masyarakat pinggiran gumuk untuk mendapatkan informasi mengenai aktivitas pertambangan dan dampaknya pada masyarakat. Observasi ini didasari untuk menemukan kemungkinan data atas kondisi ekologisnya gumuk



Gambar 5. Foto wawancara masyarakat pinggiran pertambangan
(photo doc Yudha, 2023)



Gambar 6. Pertambangan gumuk kelurahan antirogo
(photo doc Yudha, 2023)

B. Proses Eksperimentasi

Teater memberikan kebebasan dan ruang bagi seorang sutradara untuk menjelajahi berbagai aspek dalam medium seni pertunjukan. Pada konteks kebebasan berekspresi ini, sutradara memilih menciptakan ruang kreatif yang terbuka pada proses kolaboratifnya. Dalam pendekatan kolektif, setiap elemen pertunjukan terlibat secara aktif dalam proses eksperimen kreatif yang terus-menerus. Laboratorium teater

menjadi wadah ekperimentasi seniman, tempat semua pendukung pertunjukan, baik visual maupun audio dalam bersama-sama menciptakan ide dan konsep yang baru. pada ruang ini, sebuah proses kreatif berlangsung secara dinamis, menghasilkan penemuan yang bersifat estetis dan berakar pada tema pertunjukan (Yunanda, 2020)

Proses eksperimentasi merupakan langkah kolaboratif di mana pencarian data yang diperoleh diubah dan ditransformasikan ke dalam medium artistik. Pada proses eksperimentasi ini di bagi menjadi enam tahapan yaitu diskusi dan analisis mendalam, pembuatan *puppet*, pembuatan set dan properti *puppet*, musik dan suara, latihan dan yang terakhir adalah komposisi. Berikut adalah proses eksperimentasi pada pertunjukan *Shadow Puppet* :

Diskusi dan analisis

Eksplorasi para tim kreatif dimulai dengan melakukan pembacaan dan analisis mendalam mengenai naskah drama “Misteri Gumuk Keramat” juga hasil-hasil observasi yang telah disusun. Pada tahapan ini penemuan dan penentuan atas tema, penokohan, alur dan latar kemudian ditransformasikan dalam sebuah tanda yang mewakili hasil analisis terhadap teks. Bagian ini merupakan suatu proses identifikasi elemen-elemen penting yang dapat diadaptasi dalam pertunjukan *Shadow Puppet*.



Gambar 7. Proses diskusi dan analisis naskah

(photo doc Nur, 2023)

Pembuatan *Puppet*

Setelah melalui proses identifikasi naskah para tim kreatif dan peneliti kemudian melakukan proses transformasi tanda ke dalam sebuah material. Peneliti memilih material bambu sebagai bahan dasar dalam pembuatan *puppet* dan set-properti pertunjukan. Pemilihan ini didasari oleh pemahaman bahwa bambu merupakan tumbuhan yang banyak tumbuh dan berkembang pada wilayah gumuk, dan hal ini menjadi suatu penanda yang identik pada gumuk. Proses pembuatan *puppet* dimulai dengan membuat figur para tokoh yang mengacu dalam naskah drama Misteri Gumuk Keramat. Pembuatan figur para tokoh didasari pada karakter dan identifikasi watak yang telah disusun pada proses sebelumnya. Para tim kreatif menggunakan berbagai teknik dalam pembuatan *puppet* seperti menganyam, pengikisan, ikatan dan lain-lain.



Gambar 8. Proses pembuatan *puppet*
(photo doc Nur, 2023)



Gambar 9. Pembuatan kerangka *puppet* ular
(photo doc Yudha, 2023)

Set dan Properti

Pada tahapan ini peneliti dan tim kreatif melanjutkan untuk merancang dan mempersiapkan set dan properti pertunjukan *Shadow Puppet*. Proses penciptaan set properti ini adalah membuat latar belakang objek, objek bangunan dan lain-lain. Pembuatan set properti pada objek *puppet* ini disesuaikan dengan penyajian adegan dan latar pada naskah. Penciptaan set dan properti ini bertujuan untuk menjadi visual pendukung dan sebagai elemen yang dapat membantu menghidupkan suasana, emosi dan kedalaman pada pertunjukan.

Musik dan Suara

Dalam pertunjukan *shadow puppet* dengan judul “Misteri Gumuk Keramat” ini musik berperan sebagai penggerak emosional, latar belakang budaya, suasana dan kendaraan dalam memahami cerita. Pada proses penciptaan musik pertunjukan *puppet* peneliti menentukan penggunaan dialog yang biasanya diucapkan secara langsung diubah kedalam bentuk rekaman audio. Dialog dalam cerita yang direkam dimaksudkan untuk menambahkan dimensi audio ke dalam pertunjukan dan menyiasati keadaan ruang *outdoor* yang cukup luas. Penciptaan musik dalam pertunjukan *Shadow Puppet* tidak hanya sebagai pendukung visual belaka, namun menjadi elemen penting dalam menjaga dan menghidupkan komunikasi auditif dengan penonton.

Latihan

Proses latihan atau *training* merupakan tahapan penting dalam mempersiapkan pertunjukan yang akan digelar. Selama proses berlatih, para pemain dan tim kreatif yang lain

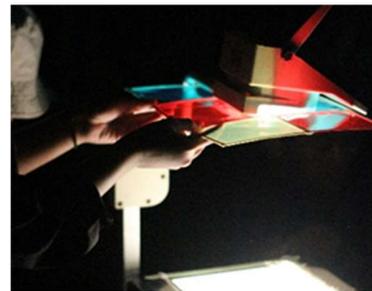
berfokus pada pengasahan keterampilan dan menciptakan kesepakatan-kesepakatan teknis pertunjukan. Dalam latihan juga melibatkan pencahayaan *Overhead Projector* untuk menciptakan efek *shadow* guna mendukung suasana cerita.



Gambar 10. Proses latihan *puppet*
(photo doc Yudha, 2023)



Gambar 11. Proses latihan *puppet*
(photo doc Yudha, 2023)



Gambar 12. Proses melatih transisi adegan
(photo doc Yudha, 2023)

Komposisi

Tahapan komposisi merupakan bagian penyusunan dan penataan dalam sebuah adegan pertunjukan *shadow puppet*. Komposisi adegan

disusun berdasarkan perancangan desain gambar dan ide yang mengacu pada peristiwa dalam naskah drama. Dalam tahapan komposisi melibatkan proses penataan *puppet*, *blocking* aktor, penentuan posisi dan perpindahan media artistik yang terjadi di panggung.



Gambar 13. Proses penataan komposisi
(photo doc Yudha, 2023)

Dalam sebuah proses penataan komposisi, peneliti dan tim kreatif mencoba untuk pengembangan dan mencari kemungkinan bentuk yang terjadi pada saat proses penciptaan. Pengembangan dan pencarian kemungkinan ini mengacu pada penggunaan dimensi fisik ruang, kedalaman layar, lebar, tinggi dan interaksi dengan elemen-elemen panggung lainnya seperti set properti, pencahayaan juga teknis lainnya. Bagian proses ini melibatkan pemikiran kreatif dan transformasi konsep ke dalam media visual layar.



Gambar 14. Proses penataan komposisi layar
(photo doc Yudha, 2023)



Gambar 15. Membangun komposisi layar
(photo doc Yudha, 2023)

C. Presentasi Karya

Tahapan terakhir dalam sebuah proses penciptaan karya “Misteri Gumuk Keramat” adalah dengan menggelar suatu pertunjukan *shadow puppet*. Pertunjukan ini berlokasi di bekas pertambangan gumuk yang sudah tidak beroperasi di Desa Sumber Bringin, Kelurahan Karangrejo, Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember. Dalam pagelaran pertunjukan ini disaksikan oleh berbagai lapisan masyarakat seperti anak-anak, lansia, remaja, pemuda setempat, mahasiswa, aktivis lingkungan dan para masyarakat Desa Sumber Bringin. Elemen-elemen yang telah disiapkan oleh peneliti dan tim kreatif selama proses latihan kemudian dihadirkan dalam satu kesatuan yang utuh menjadi sebuah pertunjukan.



Gambar 16. Pertunjukan *Shadow Puppet*
(photo doc Yudha, 2023)

Dalam pertunjukan *shadow puppet* ini, para penonton dapat menikmati sajian dan kisah yang

telah tersusun dalam sebuah layar, musik dan suara latar pendukung. Presentasi karya pertunjukan *shadow puppet* merupakan puncak dari semua tahapan eksperimentasi dan kolaborasi divisi tim kreatif dalam memproyeksikan gagasan dan ide kreatifnya.



Gambar 17. Suasana penonton pertunjukan (photo doc Yudha, 2023)

Presentasi publik ini juga membuka ruang diskusi atau evaluasi mengenai tanggapan dan reaksi penonton/masyarakat dalam pertunjukan. Diskusi pasca pertunjukan ini bertujuan untuk mengungkapkan pemahaman dan ruang tukar pendapat penonton mengenai isu lingkungan yang menjadi topik utama dalam pertunjukan *shadow puppet*. Kumpulan pendapat dan apresiasi karya digunakan untuk memperkaya pemahaman masyarakat, aktivis lingkungan, mahasiswa, peneliti dan tim kreatif dalam evaluasi karya dan upaya penyelamatan gumpuk di Kabupaten Jember.



Gambar 18. Diskusi pasca pertunjukan (photo doc Yudha, 2023)



Gambar 19. diskusi pasca pertunjukan (photo doc Yudha, 2023)

Simpulan

Penciptaan pertunjukan teater *shadow puppet* dengan judul “Misteri Gumpuk Keramat” karya M. Dhorivan Nabil merupakan suatu upaya dalam meningkatkan kesadaran pelestarian gumpuk di Kabupaten Jember. Gagasan utama dalam pertunjukan *shadow puppet* menyoroti masalah perusakan lingkungan yang serius yang diakibatkan oleh aktivitas pertambangan gumpuk yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Meskipun pertambangan gumpuk dapat memberikan kontribusi terhadap ekonomi masyarakat, dampak negatif yang diakibatkan pertambangan justru lebih besar terhadap lingkungan. Pertunjukan *shadow puppet* dengan judul “Misteri Gumpuk Keramat” merupakan medium yang efektif dalam membangun kesadaran masyarakat mengenai dampak negatif aktivitas pertambangan terhadap lingkungan hidup. Kesadaran akan kelestarian ini dapat menjadi dorongan terhadap perubahan sikap dan perilaku yang lebih peduli terhadap alam.

Tinjauan Pustaka

Astika, R. R., Marhaeni, S. N., & Widnyana, I. K. (2023). *Produksi Penciptaan Karya Wayang Sinema “Ambassador The*

- Peace*". Jurnal Damar Pedalangan: <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/damar/article/view/2293>.
- Cohen, I. M. (2020). *Buku Pintar Kreativitas pada Masa Perubahan Iklim : Wayang sebagai Media Ekologi*. Yogyakarta: Kunci Copy Station.
- Laode, Andri G, S., & Wibisana. (2015). *Hukum Lingkungan Teori, Legislasi dan Studi Kasus*. Jakarta : Kemitraan Partnerhip.
- May, T. J. (2021). *EARTH MATTERS ON STAGE , Ecology and Environment in American Theater*. New York: Routledge.
- Musthofa, A. Z., Husamah, Hudha, M. A., Muttaqin, T., Hasanah, I., & Setyawan, D. (2017). *Mengurai Sengkarut Bencana Lingkungan (Refleksi Jurnalisme Lingkungan dan Deep Ecology di Indonesia)*. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nugroho, W. (2022). *Hukum Lingkungan dan Pengelolaan Sumber Daya Alam* . Yogyakarta: Genta Publishing.
- Nuryanto, T. (2017). *Apresiasi Drama*. Depok: RAJAWALI PERS.
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab Teater*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sumarno, R. (2019). **PENCIPTAAN TEATER BERDASARKAN KASUS MONEY POLITIC PADA PEMILU LEGISLATIF DI INDONESIA**. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, <https://journal.isi.ac.id/index.php/TNL/article/view/3108/1620>.
- Utina, R., & Baderan, D. W. (2009). *Ekologi dan Lingkungan Hidup*. Gorontalo: UNG Press.
- Welianto, A. (2020, 2 17). *KOMPAS.com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2020/02/17/120000869/mutasi--arti-macam-dan-jenisnya?page=all>
- Yohannes, B. (2018). *Teater Piktografik, Migrasi Estetik Putu Wijaya dan Metabahasa Layar*. Jakarta: Direktorat Kesenian Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yunanda, M. F. (2020). **WELCOME TO THE SIMULATION WORLD** . *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema* , <https://journal.isi.ac.id/index.php/TNL/article/view/3483/1757>.