

**ENGALAMAN MENJADI PEMERAN TOKOH DEWI SHINTA DALAM**

**SENDRATARI RAMAYANA PRAMBANAN**

***Sebuah Studi Interpretative Phenomenological Analysis***

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro**

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Sarjana Psikologi**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**Feliska Juliana Thomas**

**15010113120078**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2018**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan memahami bagaimana para pemeran tokoh Dewi Shinta dalam pertunjukan Sendratari Ramayana memaknai perannya. Sendratari merupakan suatu drama tari tanpa dialog dengan mengambil kisah Ramayana dan Mahabharata. Pertunjukan ini ditampilkan secara kolosal yang seluruh ceritanya disuguhkan dalam bentuk gerak tari oleh para pemain pertunjukan. Pada pertunjukan sendratari tidak terdapat, hanya ada sinden yang menggambarkan jalannya cerita melalui tembang atau lagu dalam bahasa Jawa. Fokus dalam penelitian ini adalah mengenai pemain peran tokoh Dewi Shinta dalam pertunjukan Sendratari Ramayana memaknai perannya dan peran menjadi tokoh Dewi Shinta tersebut dalam memberikan pengaruh terhadap kehidupan sehari-hari para pemain peran. Subjek dalam penelitian ini diambil berdasarkan teknik *purposive sampling*, yang memiliki kriteria sedang berprofesi atau pernah berprofesi sebagai pemeran Dewi Shinta lebih dari lima tahun dalam Sendratari Ramayana Prambanan. Pengambilan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam serta menggunakan dokumen audio yaitu hasil rekaman wawancara dengan ketiga subjek. Analisis data yang dilakukan adalah *Interpretative Phenomenological Analysis (IPA)*. Pada akhirnya diperoleh tiga subjek yang berdomisili di Yogyakarta dan Klaten. Data didapatkan melalui wawancara secara langsung dengan setiap subjek. Hasil penelitian yang diperoleh adalah ketiga subjek memaknai Shinta sebagai pedoman dalam hidup yang disesuaikan dengan kehidupan masing-masing subjek. Berperan menjadi Dewi Shinta juga memberikan perubahan sikap kepada dua dari tiga subjek penelitian. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dilakukan penggalan data tambahan melalui orang terdekat guna memperoleh hasil yang lebih mendalam mengenai perubahan sikap dan karakter pada subjek.

Kata kunci: sendratari, penghayatan sebagai Dewi Shinta, pemain wayang

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang terjadi di seluruh dunia mampu memberikan dampak pada berbagai bidang. Semakin berkembangnya teknologi membuat segalanya menjadi lebih mudah, namun selain itu membuat permasalahan yang muncul menjadi lebih rumit. Akibat perkembangan tersebut bukan hanya muncul masalah dalam bidang teknologi melainkan berpengaruh juga pada bidang lain seperti ekonomi, sosial, pengetahuan, bahkan budaya pada suatu negara. Salah satu masalah yang dirasakan telah memberikan pengaruh besar di Indonesia adalah dalam bidang budaya. Perkembangan teknologi juga berdampak pada perilaku, pola pikir, dan kepercayaan masyarakat Indonesia.

Indonesia pada saat ini merupakan negara berkembang yang sedang dihadapkan pada keadaan krisis budaya. Predikat negara berkembang pada Indonesia membuat masyarakat akan memilih acuan pada negara maju. Seperti yang telah diberitakan dalam media elektronik hariananalisa.com bahwa banyak perilaku remaja Indonesia yang mengikuti gaya hidup remaja negara maju, mulai dari cara berpakaian hingga cara menjalin hubungan. Hal tersebut didukung oleh Zuhail (2008) yang menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang tidak dapat diabaikan antara kebudayaan dan perkembangan ilmu dalam teknologi. Kemajuan teknologi yang pesat membuat kebudayaan asing dengan mudahnya dapat masuk ke Indonesia sehingga semakin tipis sekat antara budaya yang ada, dan

mengakibatkan nilai khas budaya Indonesia menjadi tersamarkan karena telah berbaur menjadi satu dengan budaya asing lainnya.

Hal tersebut tidak dapat dipungkiri memberikan dampak pada kondisi psikologis masyarakat Indonesia. Budaya baru yang sangat berbeda dengan budaya asli Indonesia membuat nilai-nilai budaya menjadi luntur dan mulai kehilangan nilai moral yang dimiliki. Jatman (2004) mengatakan bahwa penurunan nilai moral atau kekacauan nilai moral dapat mengakibatkan munculnya kondisi kosong nilai. Masyarakat menjadi kehilangan dasar atau landasan nilai moral yang telah ada sejak lama dan merupakan nilai khas bangsa Indonesia. Sumardjo (2000) mengungkapkan bahwa dalam sejarah telah terbukti akan pentingnya bagi masyarakat yang tenteram dan damai untuk dapat bertahan dan menjaga nilai tuanya. Masyarakat memerlukan nilai dasar luhur tradisi untuk menjadi pijakan yang lebih sesuai dengan kondisi lingkungan sosial masyarakat di Indonesia. Hal tersebut bertujuan agar masyarakat memiliki fondasi yang lebih kuat dalam menghadapi arus global tanpa harus kehilangan jati diri.

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya yang berbeda-beda dan terdapat dari Sabang hingga Merauke dengan masing-masing daerah memiliki ciri khas yang mampu menjadi daya tarik tersendiri. Salah satu budaya Indonesia yang telah terpengaruh oleh budaya luar adalah seni. Seni sendiri merupakan unsur penting dan dapat untuk menjadi media pembungkus nilai luhur yang dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia. Menurut Sumardjo (2000) seni dapat memberikan penilaian untuk hidup yang kompleks, memberikan arti, dan

memberikan harga atau nilai terhadap hidup, sehingga seni memiliki peranan yang cukup penting bagi kehidupan manusia.

Fungsi seni adalah untuk estetika dan untuk masyarakat, di mana seni untuk estetika diartikan bahwa fungsinya hanya untuk sekadar dinikmati keindahan yang dipertunjukkan saja, sedangkan fungsi seni untuk masyarakat diartikan bahwa seni memiliki peran untuk memberikan manfaatnya bagi masyarakat yaitu berupa nilai moral, hingga nilai untuk agama (Sumardjo, 2000). Indonesia yang memiliki nilai kebudayaan tinggi menggunakan seni sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu seperti rasa syukur, penyampaian agama, nilai moral, sekadar hiburan, hingga menyampaikan pengetahuan kepada masyarakat. Hal ini didukung oleh Sumardjo (2000) yang menyatakan bahwa Indonesia menganut fungsi yang kedua yaitu fungsi seni untuk masyarakat. Selain itu, menurut Malchiodi (2003) seni memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang dan efektif dalam mengatasi kelelahan, rasa stres, hingga mengurangi rasa sakit serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kesejahteraan emosional.

Masyarakat yang masih bertahan dengan jati diri asli Indonesia contohnya adalah budayawan, seniman tradisional, dan pelaku seni lainnya yang menunjukkan ciri khas Indonesia salah satunya adalah pemain pertunjukan seni pertunjukan sendratari atau lebih dikenal dengan drama. Seni drama adalah pertunjukan yang menampilkan orang berperan sebagai karakter tertentu yang memiliki kepribadian berbeda satu sama lainnya yang nantinya akan ditunjukkan kepada penonton pertunjukan. Jung (dalam Feist 2012) menyebutkan bahwa sisi kepribadian yang

ditunjukkan oleh pemain kepada penonton disebut dengan *persona*. Disebut *persona* karena mengacu pada topeng yang digunakan oleh pemain teater dalam pertunjukan drama pada masa Yunani Kuno. Pada drama Yunani Kuno topeng dijelaskan sebagai simbol peran yang dimainkan sehingga penonton mampu memahami jalannya cerita dan menerima nilai yang disampaikan. Para pemain yang pada saat itu dengan jumlah relatif sedikit dan keseluruhannya merupakan laki-laki menggunakan topeng untuk mempermudah ketika berganti peran, sehingga pemain diharuskan untuk mampu menunjukkan karakter dari masing-masing tokoh. Jung (dalam Feist, 2012) yakin bahwa setiap manusia terlibat dalam peranan tertentu yang dituntut oleh lingkungan sosial. Lingkungan di mana individu tersebut berada akan menentukan peranan sosial yang mereka miliki karena lingkungan sosial tidak selalu sama. Oleh karena itu, Indonesia memiliki aturan yang diterapkan dalam lingkungan sosialnya untuk mencapai kesejahteraan masyarakat.

Indonesia memiliki seni pertunjukan drama yang sudah sangat terkenal sejak zaman dahulu yaitu pertunjukan kesenian wayang. Wayang menjadi sumber inspirasi kehidupan bagi masyarakat Jawa dari semua golongan masyarakat. Pertunjukan wayang menampilkan tokoh-tokoh wayang dan menunjukkan bagaimana setiap peran itu harus dijalankan. Menurut Sedyatmanto (dalam Effendi, 2009) wayang berguna bukan hanya sebagai sebuah pertunjukan atau hiburan saja, tetapi juga dapat menjadi pembentuk watak dan karakter. Selain itu, pertunjukan wayang diyakini oleh masyarakat Jawa tidak hanya menjadi tontonan namun menjadi pembimbing ataupun petunjuk dalam bermasyarakat.

Istilah wayang dapat memiliki banyak arti, terkadang wayang dapat diartikan sebagai benda yang menyerupai tiruan orang, benda bernyawa, ataupun benda lainnya yang terbuat dari pahatan kulit binatang, batang pohon atau kayu, kertas, dan dari benda lainnya. Biasanya wayang atau benda tiruan ini digunakan untuk mewakili sebuah peran atau untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional yang dikendalikan oleh seorang dalang. Pertunjukan wayang sudah dikenal oleh masyarakat sejak zaman kerajaan yang dibawa oleh Sunan Kalijaga dan digunakan untuk menyebarkan ajaran agama.

Mengikuti perkembangan zaman, wayang menjadi memiliki jenis yang lebih beragam. Salah satu jenis wayang adalah wayang orang. Wayang orang dalam bahasa Jawa disebut dengan *wayang wong*, yaitu wayang yang diperankan langsung oleh orang untuk setiap tokoh dalam cerita tersebut. Selain itu, pakaian yang digunakan juga menyerupai tokoh asli atau seperti yang digunakan oleh wayang kulit dan wajah pemain juga dirias sesuai dengan karakter masing-masing. Menurut Soedarsono (2010) wayang orang adalah kesenian Jawa yang diperankan dalam bentuk drama dan tari yang dipertunjukkan untuk menceritakan kisah Ramayana dan Mahabharata.

Pertunjukan wayang orang yang menceritakan kisah Ramayana terdapat pada beberapa daerah, yaitu Sendratari Ramayana Bali, Sendratari Ramayana Surakarta, dan Sendratari Ramayana Prambanan. Sendratari Ramayana Prambanan sendiri adalah penggabungan antara seni tari dan drama tanpa dialog. Sendratari Ramayana memiliki ciri khas tersendiri yaitu terjadi komunikasi non-verbal antara kelompok penari dan penontonnya selama pertunjukan berlangsung. Seluruh cerita

disuguhkan dalam rangkaian gerak tari yang dibawakan oleh penari dan para tokoh utama dengan iringan musik. Penggunaan komunikasi non-verbal menuntut para pemain agar mampu mendalami perannya sehingga jalan cerita yang diterima oleh penonton sesuai dengan jalan cerita yang telah ditetapkan oleh penulis naskah. Hal tersebut bukanlah hal yang mudah karena pemain harus memahami dan mengerti betul bagaimana karakter tokoh yang diperankan.

Tokoh utama dalam kisah Ramayana adalah Rama Wijaya dan Dewi Shinta, di mana menurut Tofani (2013), Dewi Shinta diyakini sebagai titisan Bathari Sri Widowati, istri Bathara Wisnu karena kecantikannya. Selain cantik, Dewi Shinta merupakan wanita yang sangat setia terhadap Rama Wijaya, sopan santun dan suci trilaksana (suci dalam ucapan, pikiran, dan hatinya) sehingga Dewi Shinta diyakini merupakan contoh yang baik bagi wanita.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Putraningsih (2006) di sebuah sanggar penyangga seni tari keraton Yogyakarta, didapatkan hasil bahwa secara finansial profesionalisme sebagai seorang seniman khususnya seniman tradisional masih belum dapat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari para penari. Hal tersebut dikarenakan rendahnya kesadaran masyarakat untuk menjadi “penikmat kebudayaan”, terlebih dengan biaya produksi pertunjukan tari tradisional yang masih bergantung pada donator dan bantuan dari pemerintah sedangkan pemain drama tidak hanya menghadapi tuntutan dalam mendalami perannya, tetapi juga dalam menghadapi tuntutan kebutuhan kehidupan sehari-hari.

Peneliti memiliki rasa ketertarikan pada pemain wanita sendratari yang memegang teguh nilai tradisional, khususnya pemeran tokoh Dewi Shinta dalam



Sendratari Ramayana Prambanan karena dalam pementasan yang dibawakan tersebut terdapat konsep gerak, rasa, dan penghayatan yang memiliki kaitan erat dengan aspek psikologis seseorang yang memainkan peran tersebut. Diketahui tokoh Dewi Shinta merupakan salah satu tokoh wanita dalam pewayangan yang dijadikan panutan kehidupan. Peneliti berkeinginan untuk mengetahui bagaimana pemeran tokoh Dewi Shinta menghayati dan memaknai perannya dalam pementasan karena permainan peran mampu membawa pemain menemukan pemahaman nilai akan karakter tokoh yang dibawakan juga pemahaman tentang dirinya sendiri.

Faktor lain yang membuat peneliti semakin tertarik adalah para pemain tetap bertahan untuk melestarikan kesenian tradisional tersebut meskipun hanya mendapatkan penghasilan yang dapat dibilang tidak mampu memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pemain sendratari untuk tetap bertahan melestarikan kesenian tradisional tersebut. Selain itu, peneliti ingin mengetahui pengaruh tokoh Dewi Shinta terhadap kehidupan sehari-hari bagi para pemerannya.

Setiap pemeran tokoh Dewi Shinta yang masih bertahan tentunya memiliki pemaknaan masing-masing yang unik dan berbeda dalam pengalaman menjadi pemeran Dewi Shinta selama pertunjukan yang telah mereka ikuti, oleh karena itu peneliti ingin menggali secara mendalam dengan metode pendekatan yang sesuai yaitu dengan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Menurut Smith, Flowers, & Larkin (2009) pendekatan IPA berusaha untuk mengeksplorasi pengalaman yang dialami dan menekankan pada pendapat individu mengenai suatu

peristiwa. Melalui pendekatan IPA, peneliti ingin mencari jawaban atas pertanyaan yang berdasarkan permasalahan, fenomena, dan minat yang sudah dipaparkan sebelumnya. Maka penting untuk memahami pengalaman subjektif dari para pemeran tokoh Dewi Shinta dalam menjalani memerankan peran untuk mendapatkan makna di dalam pengalaman tersebut.

### **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, terdapat beberapa pertanyaan penelitian sehingga peneliti ingin mencari jawaban atas pertanyaan yang muncul. Adapun pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemeran tokoh Dewi Shinta pada pertunjukan Sendratari Ramayana dalam memaknai perannya?
2. Bagaimana pengaruh karakter tokoh Dewi Shinta terhadap kehidupan sehari-hari pemain peran?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian fenomenologi ini adalah untuk memahami bagaimana pemeran tokoh Dewi Shinta dalam Sendratari Ramayana memaknai perannya, serta bagaimana peran menjadi tokoh Dewi Shinta tersebut memberikan pengaruh terhadap kehidupan sehari-hari pemain peran.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoretis

Hasil dari dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberi masukan keilmuan dalam bidang Psikologi khususnya psikologi kepribadian dan *indigenous psychology*.

##### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada subjek sehingga diharapkan subjek dapat mengoreksi dirinya sendiri untuk menjadi lebih baik di kehidupan mendatang. Selain itu, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan keberadaan kesenian sendratari tradisional yang dimiliki oleh Indonesia, dengan menunjukkan dan memberikan alasan kepada masyarakat untuk mengapresiasikannya.

