
WAYANG TAVIP: MEMBANGUN POTENSI ANAK

M. Tavip

Prodi Tata Rias & Busana

Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung

Jl. Buahbatu No. 212 Bandung

e-mail: taviptavip@yahoo.com

ABSTRACT

Today parents prefer taking their children to malls or other recreational places to teaching their children to make creative games. Parents let their children to sit in front of television watching films and other television series that may not be appropriate for their age; sit for hours playing PlayStation or watching foreign cartoons that gradually instill their characters in children. This phenomenon inspired the artist to make a children's theater show of Wayang Tavip entitled "Rebuild Children's Potencies." The work is the artist's response to reveal the sense of compassion and happiness expressed through puppetry. The research results give benefits to the development of puppet shapes produced from children's creativity as media of playing and learning. It is a new offer of promoting puppetry as means of entertaining and educating children for community in West Java in general, and Bandung Regency in specific. The work enriches the treasury of children's theater in Indonesia, specifically in West Java; gives a new offer for young artists in West Java; and serves as a documentation of concern for children.

Keywords: *Wayang Tavip, Children's Potencies, Learning*

ABSTRAK

Fenomena yang terjadi di kalangan orang tua lebih memilih ruang bermain untuk anak-anaknya ke mall-mall atau tempat rekreasi yang serba instant, dari pada mengajarkan anaknya membuat permainan yang kreatif. Anak dimanjakan di depan media televisi menonton film, telenovela, sinetron yang belum pantas untuk ditonton, atau duduk berjam-jam bermain *Playstation*, nonton film kartun produk import yang lama kelamaan akan tertanam di benak anak-anak dan menjadi tokoh idolanya. Fenomena inilah yang mengilhami pengkarya untuk menciptakan sebuah karya pertunjukan teater anak-anak Wayang Tavip "Membangun Kembali Potensi pada Anak-anak". Karya ini merupakan respon pengkarya untuk mengungkapkan tentang rasa kepedulian dan kegembiraan, yang akan diungkapkan dalam media wayang. Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi perkembangan, penciptaan bentuk-bentuk wayang yang dihasilkan dari kreativitas anak-anak yang digunakan sebagai sarana bermain dan pendidikan. Sebagai tawaran baru kepada masyarakat yang ada di Jawa Barat pada umumnya, dan di Kabupaten Bandung pada khususnya, untuk mengembangkan seni pewayangan sebagai sarana hiburan dan pendidikan bagi anak-anak. Karya ini juga menambah khasanah teater anak-anak baru di Indonesia khususnya Jawa Barat, menjadi sarana apresiasi dan pembelajaran dalam kerangka perkembangan (inovasi) budaya, memberikan sebuah tawaran baru kepada seniman-seniman muda di Jawa Barat dan sebagai dokumentasi rasa kepedulian terhadap anak-anak.

Kata Kunci: Wayang Tavip, Potensi Anak, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang sangat cepat membuat gaya hidup seseorang sedikit demi sedikit berangsur mengalami perubahan yang sangat signifikan. Perubahan itu bagai air mengalir membawa segudang informasi melalui jendela media cetak, radio, televisi, internet, handphone, dan lainnya. Perubahan gaya hidup bagaikan virus yang menggerogoti tubuh dan jiwa kita, masuk ke kantor-kantor, toko-toko, bahkan sampai ke rumah tangga, yang merubah benda-benda tradisi menjadi benda-benda modern.

Budaya yang disebarkan lewat media elektronik telah berdampak lebih dalam pada media anak-anak, khususnya di kota-kota besar atau kecil bahkan telah merambah masuk ke desa-desa. Sering kali anak-anak dan kawula muda disuguhi tontonan di televisi atau dicekoki bacaan di media populer sedemikian rupa supaya mereka tampil trendi dan seksi dengan meniru habis-habisan gaya hidup barat. Fenomena ini biasa dilihat di kalangan sebagian masyarakat yang mulai gengsi memakai sesuatu yang berbau lokal.

Ruang bermain bagi anak-anak sekarang telah disulap menjadi rumah kapitalis yang komersial. Padahal kita tahu bermain bagi anak-anak sudah semacam fitrah. Tapi kini ruang publik tempat anak-anak mengekspresikan fitrah kekanak-kanakannya itu justru tengah terancam. Satu contoh, lapangan hijau tempat bermain anak-anak dipindahkan ke Mall-mall, Taman-taman rekreasi yang bergengsi. Mulai tergusur permainan tradisional seperti petak umpet, wayang sukut (rumput), kuda dari pelepah pisang, oray-orayan, slodor, bola kasti, tamplak, patil lele, gambar toong, anak-anak perempuan bermain masakan dengan peralatan amat sederhana dari batok kelapa dengan memanfaatkan tanaman hias disekeliling pekarangan rumah.

Permainan itu telah berubah wujud/wajah menjadi permainan komersial seperti, robot-robotan, tembak-tembakan, *mobile*

remote control, dan segudang permainan lainnya telah siap untuk mencuci mental, pikiran dan karakter anak-anak kita menjadi generasi yang konsumtif.

Fenomena yang terjadi di kalangan orang tua yang berduit lebih memilih ruang bermain untuk anak-anaknya ke mall-mall atau tempat rekreasi yang serba instant, dari pada mengajarkan anaknya membuat permainan yang kreatif dan tidak komersil. Anak dimanjakan untuk tunduk di depan media televisi menonton film, telenovela, sinetron yang belum pantas untuk ditonton, atau duduk berjam-jam bermain Playstations, nonton film kartun produk import yang lama kelamaan akan tertanam di benak anak-anak dan menjadi tokoh idolanya. Anak-anak lebih kenal tokoh-tokoh kartun seperti Shincan, Doraemon, Spongebob, Tom and Jerry, dari pada tokoh-tokoh dalam cerita rakyat seperti Bawang Merah Bawang Putih, Si Unyil, Si Kancil. Anak-anak dan remaja lebih mengenal tokoh-tokoh dalam play station dari pada tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan, mereka merasa lebih akrab dengan Superman, Spiderman, Batman dari pada Gatot Kaca, Bima, dan Arjuna. Maka tak usah heran kalau komik Crayon Shincan yang sempat mengundang banyak protes itu justru akan lebih menarik minat sebagai anak dan kawula muda (Ibrahim, 2005:127).

Dalam bukunya, *Anak-anak dan Televisi*, Milton Chen mengatakan bahwa tidak banyak hal lain dalam kebudayaan kita yang mampu menandingi kemampuan televisi untuk menyentuh anak-anak dan mempengaruhi cara berfikir dan berperilaku mereka. Memang di layar televisi, anak adalah modal, investasi, konsumen, dan sasaran berondongan iklan serta korban paling polos dari bujuk rayu pemasar. Betapa kita sering melihat figur anak yang dieksploitasi untuk meneror nurani konsumtif orang tua.

Fenomena-fenomena tersebut di atas menurut hemat pengkarya dapat berdampak

pada menurunnya ruang kreativitas, imajinasi, dan sosialisasi yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak-anak jika selalu ditempatkan sebagai anak yang pasif dan konsumtif. Lebih dari itu anak-anak lambat laun akan terkikis untuk mencintai dan memiliki seni budayanya sendiri, karena sehari-harinya sudah di cekoki dengan budaya impor yang instan. Di masa yang akan datang anak-anak akan lebih fasih berbicara budaya orang lain dari pada budayanya sendiri.

Dalam hal ini pengkarya merasa prihatin melihat gaya hidup anak-anak jaman sekarang, dunia ruang bermainnya telah dikepeng dengan permainan-permainan yang serba instan, seperti PlayStation, Vidio Game, Hand phon dan permainan lainnya semua itu dikemas dengan desain produk yang sangat merangsang anak-anak untuk memilikinya, kecanduan dan asik dengan dirinya sendiri. Bahkan Taman Kanak-kanak (TK) sekarang bukan lagi menjadi sarana ruang bermain yang kreatif melainkan telah menjadi anak tiri dari Sekolah Dasar (SD) yang pada akhir ruang bermain anak-anak dipaksa memakai toga.

Fenomena inilah yang mengilhami pengkarya untuk menciptakan sebuah karya pertunjukan teater anak-anak Wayang Tavip "Membangun Kembali Potensi pada Anak-anak". Karya ini merupan respon pengkarya untuk mengungkapkan tentang rasa kepedulian dan kegembiraan, yang akan diungkapkan dalam media wayang.

Pada awalnya Wayang Tavip berjudul Wayang Plastik, namun setelah pengkarya melakukan bimbingan dan terlibat dalam produksi selama tiga bulan di Teater koma yang berjudul Siejinkwi saduran dan sutradara: Nano Riantiaro sekaligus sebagai pembimbing Tugas Akhir, menyarankan agar judulnya diganti dengan Wayang Tavip. Menurut pembimbing, Wayang plastik pengertiannya sangat sempit terpaku oleh material yang digunakan yaitu plastik.

Eksplorasi yang dilakukan oleh pengkarya

sejak tahun 1993 hingga kini tidak terbatas oleh satu material plastik saja melainkan banyak hal-hal yang ditemukan oleh pengkarya seperti layar tidak menimbulkan titik cahaya, bahan pewarna yang transparan pada wayang, jenis lampu yang dipakai khusus sehingga bayangan wayang dapat dibesar kecilkan layaknya bagai film dan gambar nampak jelas warnanya, teknik memainkan wayang lebih ke bahasa film, dan bahan baku pembuat wayang dari bahan-bahan plastik bekas (limbah) transparan dengan bermacam-macam bentuk ada yang dua dimensi dan tiga dimensi.

METODE

Berdasarkan perjalanan yang telah dilakukan pengkarya selama ini, Nano Riantiaro memberi judul "Wayang Tavip", lebih pada pelakunya atau penciptanya. Gagasan yang diangkat dalam karya ini yaitu, tentang ruang bermain anak-anak di era-globalisasi, sekaligus sebagai metoda pembelajaran.

Beberapa referensi yang pengkarya baca, baik dari deskripsi-deskripsi, media cetak atau internet, Jarang sekali pertunjukan teater wayang khusus anak-anak yang dimainkan oleh anak-anak dan ditonton oleh anak-anak. Umumnya pertunjukan diperankan orang dewasa ditonton anak-anak. Atau pertunjukan yang dimainkan oleh anak-anak ditonton oleh anak-anak tapi naskah, dialog, kostum, musik, wayang, telah dibuat atau disediakan oleh orang dewasa.

Karya ini bertujuan mempresentasikan hasil eksplorasi pengkarya dengan anak-anak SD dalam media Wayang Tavip "Membangun Kembali Potensi pada Anak-anak". Diharapkan melalui karya ini dapat menggunakan wayang sebagai sarana alternatif ruang bermain dan eksplorasi untuk anak-anak, dalam rangka menumbuhkan kreativitas, imajinasi, sosialisasi dan pendidikan seni dan budaya.

Karya ini menggali potensi- potensi pada anak-anak tentang kreativitas, imajinasi, dan sosialisasi yang selama ini anak-anak

ditempatkan sebagai anak yang konsumtif dan akhirnya terbiasa dengan alat-alat permainan yang serba instan.

Karya ini mengajak kembali anak-anak SD untuk lebih mengenal tentang seni budayanya sendiri terutama tentang seni pewayangan atau seni lainnya. Disamping itu juga ingin memperkenalkan seni teater, meningkatkan wawasan, kemampuan, dan keterampilan dalam menciptakan karya baru yang bertolak dari kesenian tradisi. Menurut pengamatan pengkarya di Indonesia umumnya dan khususnya di Bandung masih jarang sekali pertunjukan wayang khusus untuk apresiasi anak-anak yang wayangnya dibuat dan dimainkan oleh anak-anak. Karya cipta Wayang Tavip tidak hanya sekedar untuk kepentingan ujian S2, akan dikembangkan menjadi komunitas teater anak-anak di Kabupaten Bandung, khususnya di Desa Wargamekar sebagai sarana ruang kretivitas anak-anak

Manfaat dari karya ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan, penciptaan bentuk-bentuk wayang yang dihasilkan dari kreativitas anak-anak yang digunakan sebagai sarana bermain dan pendidikan. Sebagai tawaran baru kepada masyarakat yang ada di Jawa Barat pada umumnya, dan di Kabupaten Bandung pada khususnya, untuk mengembangkan seni pewayangan sebagai sarana hiburan dan pendidikan bagi anak-anak. Karya ini juga menambah khasanah teater anak-anak baru di Indonesia khususnya Jawa Barat, menjadi sarana apresiasi dan pembelajaran dalam kerangka perkembangan (inovasi) budaya, memberikan sebuah tawaran baru kepada seniman-seniman muda di Jawa Barat dan sebagai dokumentasi rasa kepedulian terhadap anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gagasan

Wujud seni merupakan penjelmaan rasa, jiwa atau cita-cita ke dalam bentuk fisik yang dapat ditangkap dengan indra. Wujud karya

seni bukan tiruan benda alam atau keadaan nyata sehari-hari, melainkan penggantinya, yaitu suatu wujud hasil olahan atau garapan dengan medium yang dipilih: garis, warna, suara bunyi-bunyian, suara manusia, kata, gerak tubuh, dan sebagainya (Sugeng Nugroho, 2007:320).

Seperti yang telah disinggung di atas, gagasan isi dari karya ini dengan media wayang yang berjudul Wayang Tavip "*Membangun Kembali Potensi pada Anak-anak*". Karya ini dilatarbelakangi dari fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam kebiasaan bermain anak-anak di era-globalisasi. Pengkarya prihatin tentang sarana dan ruang bermain anak-anak saat ini, dikhawatirkan lambat laun akan berdampak pada: *Pertama*, semakin berkurangnya sarana dan prasarana ruang bermain anak-anak yang bersifat tradisional. *Kedua*, akan berpengaruh pada pertumbuhan anak-anak tentang imajinasi, kreativitas, dan sosialisasi. *Ketiga*, akan melahirkan generasi-generasi yang egoisme, individualisme, dan menjadi anak-anak yang konsumtif. *Keempat*, yang tak kalah pentingnya lambat laun anak-anak akan semakin terkikis rasa memiliki tentang seni budaya bangsanya sendiri. Padahal ditangan-tangan merekalah nasib seni dan budaya kita harapkan.

Wayang Tavip "*Membangun Kembali Potensi pada Anak-anak*" menyajikan kegiatan atau aktivitas anak-anak SD dalam mengikuti tahapan pembuatan wayang dari bahan-bahan plastik transparan bekas (limbah) atau baru, dari awal sampai akhir yang kemudian dikemas menjadi sebuah tontonan. Secara garis besar alur cerita dalam garapan ini pengkarya mengungkapkan tentang kepedulian dan kegembiraan. Kepedulian, diekspresikan dengan fantasi anak-anak ketika menyelesaikan pekerjaannya untuk membuat wayang dan memainkannya. Suasana ini akan divisualkan dengan permainan, dialog, wayang, gerak, lagu, dan lampu. Kegembiraan, diekspresikan dengan fantasi anak-anak setelah selesai mengerjakan pekerjaannya, kemudian memainkan



Gambar 1. Proses Pembuatan Wayang
(Sumber: M. Tavip, 2010)

wayangnya dengan cerita Rantai Makanan yang terdapat dipelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Suasana ini divisualkan dengan fantasi anak-anak dalam permainan wayang, dialog, gerak, dan lagu.

B. Garapan

Garapan Wayang Tavip ini, diawali dengan pameran karya anak-anak dan pengkarya, kemudian dilanjutkan dengan pertunjukan. Dalam pertunjukan ini pengkarya akan mengungkapkan dua suasana yaitu, kepedulian dan kegembiraan. Kepedulian, bagian ini diawali dengan suara hentakan musik dari dalam rumah, tak lama keluar rombongan anak-anak laki dan perempuan sambil menyanyikan lagu Trang-Trang Kolentrang. Kemudian bergerak menuju panggung dan membuat formasi.

Pada bagian ini menggambarkan tentang rasa tanggung jawab, keseriusan anak-anak terhadap pekerjaannya. Lagi asik-asiknya nonton televisi tiba-tiba lampu mati, anak-anak kaget, bingung, takut, dan terjadi kegaduh.

Fajar Pujangga sebagai dalang menenangkan teman-temannya agar tetap menyelesaikan pekerjaannya dengan lampu yang ada. Tak lama bermunculan lampu-lampu kecil bagai kunang-kunang, anak-anak melanjutkan pekerjaannya dengan cahaya seadanya.

Suasana menjadi hening, di layar-layar dari berbagai sudut nampak aktivitas anak-anak yang beraneka ragam bayang-bayang bermunculan dengan tangan-tangan mungil yang sedang menyelesaikan pekerjaannya, ada yang sedang menggambar, memotong wayang dan ada yang memainkan wayang dengan layar kecil berbetuk daun-daun putih seperti gunung sambil bergumam menyanyikan lagu syukur yang berulang-ulang. Tak lama kemudian lampu menyala kembali, anak-anak berteriak gembira. Kegembiraan, menggambarkan fantasi dan keceriaan anak-anak ketika memainkan wayang-wayangnya yang bercerita tentang Rantai Makanan.

Bagian ini diawali seorang anak laki-laki mengajak teman-temannya untuk memainkan wayang. Namun mereka kebingungan cerita apa yang dibawakan, ide-ide bermunculan, akhirnya mereka sepakat mengambil cerita Rantai Makanan. Lalu anak-anak mengambil wayangnya sesuai dengan perannya masing-masing.

Cerita diawali anak-anak menyanyikan lagu tanam padi, lampu panggung perlahan-lahan redup, layar tengah perlahan-lahan mulai terbentang, nampak gambar pemandangan alam yang subur, muncul bayangan anak-anak melakukan gerakan memacul, tak lama gambar berganti dengan gambar-gambar hijaunya padi-padi dan terjadilah dialog antara padi-padi.

Di layar kiri nampak gambar para tikus yang siap menyerang padi di sawah, akhirnya para tikus bergerak menuju layar tengah dan menyerang padi-padi sampai habis. Di layar muncul raja tikus yang kekenyangan, perutnya besar, lalu berteriak "*awas ada ular dataaaaang*". Adegan ganti di layar depan, anak laki-laki memainkan tokoh ular tiga dimensi di atas layar sambil menyanyikan lagu oray-orayan. Di bagian bawah layar nampak para tikus bersembunyi di lubang, namun tercium oleh ular dan akhirnya tikus-tikus itu diterkam oleh para ular.

Di layar tengah nampak visual ular yang sedang memakan ular teman-temannya mencoba menolongnya, akhirnya mereka masuk ke dalam perut ular. Sementara bagian atas layar bayangan raja elang sedang mengintai raja tikus yang sedang melahap tikus-tikus. Maka terjadi pertempuran antara pasukan elang dan pasukan ular, yang berakhir dimenangkan oleh pasukan elang. Permainan beralih di layar depan, sekelompok ikan-ikan dan binatang-binatang lainnya yang sedang bercengkrama, tiba-tiba di layar tengah nampak segerombolan para pemburu dengan hasil buruannya. Kedatangan para pemburu tersebut diketahui oleh para binatang, dan mereka bersembunyi.

Ketika para pemburu sedang beristirahat, datang raja nyamuk dan anak buahnya menyerang para pemburu. Para pemburu akhirnya mengalami demam tinggi dan akhirnya meninggal, para nyamuk pun bersuka ria. Saat para nyamuk sedang bersuka ria, datang para cicak hendak memakannya tiba-tiba datang raja nyamuk yang badannya lebih besar dari cicak. Ketika raja nyamuk hendak mengisap darah cicak, tiba-tiba datang seekor buaya dan berkata itu bukan makanan mu.

C. Bentuk Karya

Wayang Tavip secara visual terinspirasi dari idiom-idiom wayang kulit dan wayang golek. semua itu diramu sebagai media ungkap

karya yang berjudul Wayang Tavip "*Membangun kembali Potensi Pada Anak-Anak*".

Garapan ini merupakan hasil eksplorasi pengkarya bersama anak-anak SD selama lima bulan, dan hasilnya pengkarya kemas menjadi tontonan sebagai sarana bermain anak-anak yang bercerita, dengan menggunakan media wayang. Wayang yang dipakai dalam garapan ini ada wayang dua dimensi dan tiga dimensi dengan konsep pemanggungan pakeliran padat. Teknik permainan wayang di depan dan di belakang layar.

Secara garis besar alur cerita terbagi dalam dua bagian yang menjadi landasan untuk membagi pola pengadegan ini menjadi: *Bagian pertama* pra-pertunjukan berupa pameran karya anak-anak dan pengkarya, sebagai pengantar pertunjukan berdurasi 25 menit. *Bagian kedua* pertunjukan berdurasi 45 menit sehingga dari keseluruhan komposisi berdurasi 70 menit. Pertunjukan dilakukan di halaman depan rumah penyaji, kemudian dibangun menjadi saung (gubuk) berinding kain-kain. Bentuk panggung dapat dikatakan precenium, artinya penonton ditempatkan satu arah bagian depan. Karya Wayang Tavip "*Membangun Kembali Potensi pada Anak-anak*", sebuah penciptaan karya seni pertunjukan untuk anak-anak, baik pemain atau penontonnya namun tidak menutup kemungkinan ditonton oleh dewasa.

D. Media

Sebagai alat peraga untuk mengaktualisasikan gagasan isi yang telah disebutkan di atas, media yang dipergunakan dalam penciptaan pertunjukan anak-anak Wayang Tavip "*Membangun Kembali Potensi pada Anak-anak*" adalah; pemain, wayang, musik, cahaya, *sound system* dan layar, dengan keterangan sebagai berikut:

1. Pemain

Pertunjukan wayang Tavip ini didukung oleh anak-anak SD kelas I s/d. VI laki-laki dan perempuan berjumlah 42 siswa. SD

Kampung Curug berjumlah 27 siswa, SD ini tergolong SD tertinggal dan SD Cangkring berjumlah 15 siswa tergolong SD yang cukup baik di wilayah Kelurahan Wargamekar Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung Selatan.

2. Wayang

Sebagai acuan pembuatan Wayang Tavip, pengkarya melakukan studi pada wayang kulit dan wayang golek. Alasan tersebut bertujuan agar anak-anak lebih memahami tentang seni budayanya sendiri, terutama seni wayang.

Bahan untuk pembuatan wayang menggunakan plastik transparan seperti, botol plastik bekas air mineral, bungkus makanan, dan plastik transparan bekas jilid buku atau yang lainnya yang penting transparan.

Pemilihan bahan plastik dalam garapan ini, secara alami plastik merupakan jenis limbah yang susah untuk dihancurkan. Dengan memanfaatkan bahan-bahan plastik bekas botol atau limbah, melatih kesadaran anak-anak tentang pemanfaatan benda-benda bekas itu menjadi suatu karya, berdasarkan dari kreatifitas, imajinasi, keterampilan, dan pendidikan yang pada akhirnya menjadi sebuah karya yang bermanfaat sebagai wujud rasa kepedulian.

Penggunaan plastik transparan bertujuan agar desain warna yang dibuat oleh anak-anak akan nampak jelas warnanya ketika disinari dengan cahaya, secara psikologis hal ini akan membantu membuat anak-anak lebih tertarik, sekaligus dapat melatih mereka bermain dengan warna dalam karya wayangnya.

Pengolahan pembuatan wayang dengan menggunakan media botol plastik, ada yang dikomposisikan dari botol-botol menjadi seekor binatang, ada yang digambar langsung dibotol lalu digunting menjadi sosok manusia, dan ada juga

botol plastik tersebut disetrika hingga menjadi lempengan atau lembaran, kemudian dibuat wayang dengan bermacam karakter.

Wayang-wayang yang dimainkan dalam garapan Wayang Tavip merupakan hasil eksplorasi pengkarya dan anak-anak SD. Tokoh-tokoh wayang yang dibuat antara lain, manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan sesuai dengan cerita yang disajikan.

3. Lakon/ Cerita

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, Lakon yang dibawakan merupakan hasil akhir dari proses pembuatan wayang. Ide cerita ini lahir dari ibu guru, cerita ini ada hubungannya dengan salah satu Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu Rantai Makanan. Tokoh-tokoh yang hadir dalam cerita ini tidak lepas dari cerita yang telah disebutkan di atas.

4. Dialog

Agar pertunjukan ini dapat komunikatif dan dinikmati penonton, dialog-dialog atau lagu-lagu yang dipakai menggunakan bahasa Indonesia dan Sunda. Penggunaan dua bahasa ini dimaksudkan agar anak-anak tidak melupakan bahasa daerahnya yang telah menjadi ciri khas suatu daerah dan bangsa.

5. Layar

Ada dua jenis layar putih yang dipakai dalam karya ini, yaitu: Jenis kain parasit yang jika disoroti lampu titik cahaya (sumber cahaya) tidak kelihatan dan kain kaos atau sejenisnya yang titik cahayanya kelihatan. Jenis layar yang tak nampak titik cahaya ini merupakan hasil penemuan pengkarya.

Layar yang dipakai pada garapan ini, ukurannya bermacam-macam antara lain; Layar depan dua buah berukuran 2,5 m x 5 m, layar tengah satu buah ukuran 4,5 m x 5,6 m, layar belakang satu buah ukuran 4 m x 2,5 m, layar samping

kiri, kanan 4 buah berukuran 2,5 x 5 m, layar atas ukuran 2,5 m x 5 m dua buah dan empat buah ukuran 1,25 m x 5 m, gunung putih 20 buah, berukuran 60 cm x 40 cm.

6. Tata Musik

Alat musik yang dipergunakan, yaitu kentongan, peluit burung, galon botol plastik air mineral, didukung kemungkinan-kemungkinan efek bunyi lainnya.

Pemilihan alat tabuh atau bunyi ini, karena alat tersebut mudah didapat, tidak mahal serta gampang pengolahannya, di samping itu, untuk memainkannya tidak membutuhkan teknik permainanyang tinggi, sehingga cocok untuk anak-anak. Ini dilakukan sesuai dengan gagasan isi yang diusung pada paparan di atas.

7. Tata Lampu

Jenis lampu yang dipakai dalam pertunjukan ini, memakai dua jenis pencahayaan, yaitu pencahayaan arus AC dan DC. Pencahayaan dengan arus AC digunakan untuk pencahayaan pameran dan pertunjukan berjumlah tujuh buah, sedangkan pencahayaan untuk permainan wayang atau bayang memakai pencahayaan arus DC berjumlah 50 buah.

Kedua arus cahaya ini mempunyai sifat yang sangat berbeda, cahaya dengan arus AC jika dipakai untuk bayangan wayang maka hasilnya akan pecah apabila gambar atau wayang dibesarkan, sedangkan cahaya dengan arus DC bayangan wayang jika di zoom gambar tidak begitu pecah dengan kata lain karakter gambar masih nampak jelas. Pencahayaan dengan arus dan lampu DC dalam garapan ini, merupakan hasil penemuan pengkarya dari eksperimen-eksperimen yang telah dilakukan sejak tahun 1993, termasuk jenis bahan layar yang digunakan.

Tehnik memainkan wayang Tavip terletak dari jauh dekatnya (besar, kecil) antara

wayang dan titik lampu. Oleh karena itu, dalang harus memahami istilah-istilah sedehana video shoting seperti : Teramat dekat (*Extreme Close Up*) (ECU), Amat dekat (*Very Close Up*) (VCU), Lebih dekat (*Big Close Up*) (BCU), Sewajah (*Close Up*) (CU), Hampir sewajah (*Medium Close Up*) (MCU), Bidikan sedang (*Medium Shot*) (MS), Bidikan lutut (*Knee Shot*) (KS), Bidikan penuh (*Full Shot*) (FS), Bidikan jauh (*Long Shot*) (LS).

8. Tata Kostum

Kostum yang dipakai dalam pertunjukan ini, laki-laki dan perempuan menggunakan baju sehari-hari. Khusus anak laki-laki dilengkapi dengan sarung.

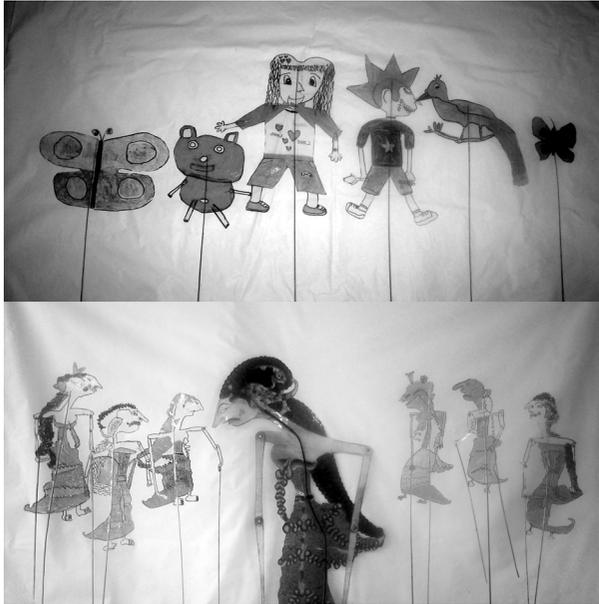
9. Tata Panggung

Pertunjukan dilakukan di halaman rumah atau tanah kosong yang awalnya milik penyaji yang kemudian dihibahkan pada masyarakat untuk kepentingan warga setempat. Tanah tersebut oleh pengkarya dibuat saung (gubuk) berukuran enam kali sebelas meter, bertiang bambu-bambu dan beratap asbes dengan dinding kain putih, dan biru tua yang fungsinya sebagai layar atau kelir. Penataan artistik pentas bentuk panggung precenium.

Di samping saung yang digunakan untuk garapan ini, rumah pengkarya menjadi bagian dari penataan artistik karena berdekatan. Penataan artistik dimulai dari pintu gerbang masuk ke lokasi pertunjukan dengan sentuhan elemen-elemen estetis yang ada kaitannya dengan penataan artistik Wayang Tavip.

E. Deskripsi Karya

Pertunjukan Wayang Tavip “Membangun Kembali Potensi Pada Anak-Anak” yang didukung 42 siswa kelas satu I s/d. VI SD, dari dua sekolah, yaitu SD Margaluyu 27 siswa dan SD Cangring II berjumlah 15 siswa, masing-masing memiliki peranan sebagai, pemain Wayang Padi, Petani, Nyamuk, Tikus, Pemburu,



Gambar 2. Karakter Wayang
(Sumber: M. Tavip, 2010)

Ular, Elang, Ikan, Kuda, Gajah, Unta, Kupu-kupu, Pohon, dan Kambing.

Tokoh-tokoh dalam wayang yang ditampilkan hasil dari eksplorasi pengkarya dan anak-anak, mulai dari pembuatan wayang hingga penamaan tokoh wayang. Dialog-dialognya merupakan hasil celoteh anak-anak pada saat proses eksplorasi, kemudian diolah menjadi alur cerita yang dramatik. Begitu juga dengan permainan alat-alat musik serta lampu, semuanya dimainkan oleh anak-anak.

Garapan Wayang Tavip terdiri dalam dua bagian, yaitu pameran karya dan pertunjukan sebagai berikut: Bagian I. Pameran karya anak-anak dan pengkarya berdurasi 20 menit. Bagian II. Pertunjukan berdurasi 45 menit yang terdiri dalam dua babak sebagai berikut, babak I sebagai ungkapan untuk mengungkapkan suasana kepedulian berdurasi 25 menit. Babak II sebagai ungkapan untuk menciptakan suasana kegembiraan berdurasi 25 menit. Secara keseluruhan garapan ini berdurasi 70 menit, dan pertunjukan ini berlangsung dari awal sampai akhir tiada istirahat.

Untuk mengetahui lebih rinci bagian dan pola pengdegan dapat dilihat dalam pemaparan berikut.

Bagian I

(PAMERAN KARYA)

(CAHAYA MENENERANGI AREA SELURUH PANGGUNG)

Dinding-dinding panggung dipenuhi dengan karya wayang anak-anak dengan ilustrasi musik suara anak-anak berceloteh. Sementara penonton sedang mengapresiasi wayang-wayang hasil karya pengkarya dan anak-anak.

Bagian II

Adegan 1

(LAMPU PANGGUNG REDUP)

Dari TOA mesjid terdengar suara pemberitahuan sebagai tanda pertunjukan, tiba-tiba serempak terdengar suara musik dari dalam rumah. Muncul serombongan anak-anak dari dalam rumah, kemudian bergerak menuju panggung sambil menyanyikan lagu *Trang-trang kolentrang*, kemudian membentuk formasi, bermain, dan bernyanyi. *(LAMPU PANGGUNG TERANG)*

Adegan 2

(NONTON TV DAN MEMBUAT WAYANG)

Anak-anak melakukan persiapan untuk membuat wayang sambil menonton televisi tentang proses mereka, ada yang mempersiapkan layar, ada juga mengatur lampu. Lagi asik-asiknya mengerjakan tugas, tiba-tiba lampu mati, anak-anak kaget, kebingungan, takut, gelisah, dan sebagainya. Suara ricuh itu berubah menjadi suara-suara burung-burung yang berkicau.

Adegan 3

(PANGGUNG GELAP. LAYAR TENGAH TERBENTANG)

Anak-anak melanjutkan pekerjaannya dengan lampu yang ada padanya. Aktivitas anak-anak tergambar dalam layar-layar yang ada di sekelilingnya, ada bayangan mulai menggambar, mewarnai, memotong gambar, dan memasang tangkai gambar. Seiring dengan itu, di balik layar terdengar suara bergumam menyanyikan lagu syukur yang berulang-ulang. Tak lama kemudian lampu panggung menyala kembali anak-anak pun gembira.

Adegan 4*(PEMBAGIAN PERAN)*

Seorang anak laki-laki mengajak teman-temannya untuk memainkan wayang-wayang yang mereka buat. Anak-anak kebingungan cerita apa yang akan dimainkan. Terjadilah diskusi kecil diantara mereka, akhirnya mereka sepakat bercerita tentang Rantai Makanan.

Adegan 5*(PARA PETANI DAN PADI MENGUNING)*

Dengan cahaya-cahaya kecil, anak-anak mengambil wayang-wayang yang telah dipajang saat pameran sesuai dengan perannya lalu menempati posisinya masing-masing, kemudian menyanyikan lagu tanam padi.

Seiring dengan suasana itu, secara perlahan-lahan layar tengah terbentang dan semua terpusat ke layar tengah *(CAHAYA-CAHAYA KECIL PADAM)*.

Di layar tengah nampak bayangan wayang-wayang padi yang sedang menguning, mereka bersuka-ria menikmati segarnya udara. Namun dibalik itu mereka ketakutan diserang oleh banjir, diserang hama, dan diserang tikus-tikus. *(LAYAR SAMAPING BAYANGAN TIKUS-TIKUS MULAI BERMUNCULAN)*.

Padi-padi itu merasa kasihan dengan pak tani kalau panennya gagal, karena pak tani yang menanam dan merawatnya berbulan-bulan.

Adegan 6*(PERSEMBUNYIAN PARA TIKUS. LAYAR SAMPING. CAHAYA-CAHAYA KECIL)*

Para tikus-tikus sedang berdiskusi tentang lokasi mana yang akan menjadi operasi mereka. Tiba-tiba mereka mencium aroma padi segar, kemudian para tikus pergi mencari lokasi padi tersebut. Akhirnya para tikus menemukan lokasi padi tersebut dan menyantapnya hingga ludes.

Adegan 7*(LAYAR TENGAH. TIKUS MENYERANG PADI)*

Di depan layar tengah nampak para tikus itu memakan padi dengan lahapnya hingga ludes. Karena terlalu lahap dan kekenyangan, para tikus tersebut tak mampu jalan pulang, maka raja tikus memerintahkan anak buahnya

untuk membuat lubang di daerah itu.

Adegan 8*(LAYAR DEPAN. ULAR MENYERANG TIKUS)*

Anak-anak menyanyikan lagu oray-orayan (bahasa Sunda) atau ular-ularan, sambil memainkan wayang ular tiga dimensi. Ular-ular tersebut mencium aroma daging segar. Ular-ular tersebut menemukan tempat persembunyian para ular, lalu menerkam dan menelannya.

Adegan 9*(LAYAR TENGAH. RAJA ULAR MEMAKAN PARA TIKUS)*

Di layar tengah nampak raja ular yang sedang memangsa tikus, teman-teman tikus lainnya berusaha menolongnya tapi nasib mereka semua masuk kedalam perut raja ular.

Adegan 10*(LAYAR. ELANG DAN TIKUS)*

Pada saat para ular itu sedang memangsa tikus, datang raja elang dan anak buahnya menyerang ular, maka terjadi pertempuran dahsyat antara burung elang dan ular. *(LAYAR-LAYAR DIPENUHI PERTEMPURAN ELANG DAN ULAR)*. *(ADEGAN INI BERAKHIR DI LAYAR DEPAN)*

Adegan 11*(LAYAR DEPAN. KELOMPOK IKAN. PARA BINATANG)*

Di layar depan bagian bawah nampak para ikan, bagian atas layar beterbangan kupu-kupu dan burung-burung. Layar tengah dan samping dipenuhi dengan kehidupan para binatang pepohonan. Mereka sedang membicarakan tentang apa yang sedang terjadi. Para binatang dan pepohonan serempak berteriak awas ada pemburu.

Adegan 12*(DILAYAR TENGAH. PARA PEMBURU)*

Di layar nampak manusia pemburu sedang berpesta pora menikmati hasil buruannya. Pada saat manusia-manusia raku itu istirahat, datang seekor raja nyamuk dan anak buahnya, lalu menggigitnya. Manusia pemburu itu merasa panas dingin dan akhirnya meninggal.

Adegan 13

(*LAYAR TENGAH. NYAMUK, CICAQ, DAN BUAYA*)

Saat para nyamuk sedang istirahat datang seekor cicak, ketika cicak hendak memakan nyamuk kecil datang raja nyamuk. Ketika raja nyamuk hendak mengisap darah cicak, tiba-tiba masuk buaya dan berkata: *ITU BUKAN MAKANAN MU. (LAMPU WAYANG PADAM)*

Adegan 14

(*PANGGUNG TERANG. LAGU TRANG-TRANG KOLENTRANGA*)

Muncul seorang anak dari balik layar, dan berkata : Nah teman-teman di antara tokoh wayang yang kita mainkan tadi siapa yang jahat dan rakus? Manusiaaaaa (*MENYAYIKAN LAGU ENGLAK- ENGLAKAN*).

F. Orisinalitas Karya Seni

Teater anak-anak Wayang Plastik berjudul Wayang Tavip, merupakan hasil eksplorasi pengkarya dengan Herry Dim tahun 1993 yang diberi nama Gambar Motekar (teater bayang-bayang) yang terinspirasi dari pertunjukan wayang kulit. Perbedaannya adalah jika wayang kulit disoroti lampu maka bayangan wayangnya nampak hitam dilayar, sedangkan Gambar Motekar jika disorot lampu warnanya nampak seperti aslinya (*full color*).

Pada awalnya lampu yang dipakai adalah cahaya dari OHP, kelemahan dari cahaya ini jika gambar dibesarkan maka bayangan wayang menjadi pecah. Bayangan wayang akan fokus apabila wayang tersebut dikekatkan pada kaca OHP atau didekatkan pada layar. Tahun 1994 pengkarya menemukan pencahayaan DC, apabila bayangan wayang dibesarkan tidak pecah.

Dengan peralatan yang masih sederhana tahun 1994 Gambar Motekar pernah di pentaskan di gedung kesenian Rumentang Siang Kosambi Bandung dalam rangka apresiasi anak-anak SD dari Sekolah Dasar yang ada di Kotamadya Bandung, wayang yang digelar selama satu bulan itu dihadiri oleh pengamat seni, menampilkan lakon Si

Acung di Alam Jelemun , karya Herry Dim yang dimainkan oleh dalang dewasa.

Setelah selesai pertunjukan para pengamat mengatakan bahwa titik lampunya sangat mengganggu mata, apalagi jika lampunya digerak-gerakkan dan intensitas cahaya yang kurang terang. Kritik ini menjadi motivasi pengkarya untuk terus bereksperimentasi menemukan solusi guna menjawab masukan-masukan dari para pengamat, sehingga ditemukan sebuah solusi yang agak menggembirakan, yaitu penggunaan lampu mobil ukuran 130 watt, karena cahayanya lebih fokus terhadap efek bayangan wayang pada layar, ketika wayang dibesarkan bayangan wayang tidak terlalu pecah.

Tahun 1995 pengkarya menemukan bahan layar yang tidak nampak titik cahayanya yaitu plastik putih, namun jenis bahan ini rentan sobek dan tak dapat dijahit. Akhirnya tahun 2004, pengkarya tanpa sengaja menemukan jenis kain parasit yang tak nampak titik cahaya.

Gambar Motekar pentas kembali pada tahun 1996 dan 1997 di Kota Bandung dan Jakarta, dimainkan oleh dalang anak-anak SD. Tahun 2007 di pasantren Al Mizan Majalengka dimainkan oleh dalang anak SMP. Dari pementasan tersebut rata-rata komentar para pengamat dalam diskusi mengatakan, bahwa pertunjukan ini untuk anak-anak, kenapa wayang dan ceritanya dibuat oleh orang dewasa? menurut para pengamat ruang bermain dan karya anak-anaknya belum nampak, anak-anak hanya sebagai peraga (konsumtif) saja, baik wayang atau dialognya milik orang dewasa.

Mulai saat itu hingga melanjutkan pendidikan Program Pascasarjana di ISI Surakarta penulis terus melakukan studi dan eksperimentasi tentang lampu, kabel, bahan layar dari plastik atau sejenisnya, dan sampai sekarang masih melakukan eksplorasi, eksperimen tentang teknis pembuatan wayang, penggunaan bahan yang tepat serta teknis

pengemasan peralatan pendukung lainnya.

Proses ini tidak hanya sebatas eksperimen dan eksplorasi, tetapi lebih penting dari itu adalah sosialisasi pada publik tentang ide-ide yang telah ditemukan. Proses sosialisasi dapat saja dilakukan dengan cara pementasan, pameran atau work shop, seperti yang pernah dilakukan pada pembukaan pameran lukisan di STSI Bandung dan Galeri Kita Bandung. Pertunjukan ini mendapat respon positif dari media cetak SEPUTAR INDONESIA, KOMPAS, dan PIKIRAN RAKYAT Bandung, di antaranya menyatakan, seniman gambar Motekar asal STSI, Telurkan Ide Gila dengan Membuat Wayang Plastik, sebagian besar orang tahu bahwa bahan dasar untuk membuat wayang adalah kulit sapi atau kayu, namun di tangan Tavip benda satu ini bisa terbuat dari plastik fiber elastis. Perbedaan wayang plastik dan wayang kulit terletak pada saat mutekar (atau motekar) dipertunjukkan. (SINDO, Kamis 17 Juli 2008)

Instalasi seni Gambar Motekar karya M.Tavip menjadi salah satu karya dalam pameran karya para dosen STSI Bandung, yang berjudul siklus 11 tahun di Galeri Kita di jalan RE. Martadinata, Bandung, Kamis, (10/7) (KOMPAS, Sabtu 12 Juli 2008)

Pengunjung menikmati karya instalasi Gambar Motekar pada pameran siklus 11 tahun Seni Rupa Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung. (Pikiran Rakyat, Khazanah, Sabtu 12 Juli 2008)

Tampaknya sosialisasi melalui pementasan dan pameran yang telah dilakukan menjadi kunci pembuka gerbang kolaborasi dengan kelompok Wayang Ajen dalam rangka Festival Internasional, diantaranya: Festival Athena (2007), Vietnam/Hanoi (2008), Athena/Kilkis dan Cyprus (2008), Surabaya (2008), Spayol (2009). Wayang yang dipakai dalam festival merupakan pengembangan dari wayang kulit menjadi wayang plastik yang transparan. Sesuatu yang sangat menarik dalam pertunjukan ini adalah, peran multi disipliner

dari seorang dalang dalam menata setting panggung serta menjadi operator lighting sendiri di saat mendalang. Adapun proses penciptaan karya sebagai berikut:

1. Observasi

Mengamati fenomena-fenomena yang sedang berkembang di masyarakat tentang sarana ruang bermain anak-anak. Pengamatan ini mulai dari, Mall-mall, rental PlayStation, video game tempat tinggal, dan lainnya yang ada kaitannya dengan pokok permasalahan.

Mengapresiasi setiap ada pertunjukan wayang kulit purwa yang sering dipentaskan di Taman Budaya Surakarta, Pendopo atau tayangan pertunjukan wayang kulit di media televisi, seperti TV Nasional Indosiar, TV lokal Yogya. Pengumpulan data mencakup pada kebutuhan visual artistik dan non-artistik. Seperti studi lapangan, pustaka

Studi pustaka deskripsi karya-karya mahasiswa penciptaan seni di perpustakaan Program Pascasarjana ISI Surakarta yang berkaitan dengan karya pedalangan misalnya, Wayangku Idolaku, Wayang Relief, Sanatana Dharma. Studi terhadap perkembangan pertunjukan wayang kulit karya-karya wayang pakeliran inovasi seperti wayang Sandosa, Wayang Cengblong, Wayang Sukasman, Wayang Suket. Pengamatan ini lebih difokuskan pada bentuk visualnya atau multimediana. Pengkarya menyadari keterbatasan wawasan tentang seni pedalangan sangat kurang.

Observasi dengan mendatangi sekolah-sekolah yang telah dijadikan pilihan akan dilanjutkan dengan pemaparan maksud dan tujuan diadakannya produksi ini, terutama menyangkut anak-anak didiknya yang akan dilibatkan dalam produksi.

Kegiatan observasi secara bertahap untuk persiapan karya ini, pengkarya sudah dimulai sejak bulan Februari 2009.

2. Proses Penciptaan Karya

Penciptaan karya Wayang Tavip “*Membangun Kembali Potensi Pada Anak*”, dimulai November 2009. Rangkaian kegiatan dalam Proses Penciptaan Karya meliputi beberapa tahapan antara lain workshop, eksplorasi, pembagian peran, orientasi tata cahaya, tata panggung, gladiresik, dan berakhir dengan sebuah pertunjukan tanggal 24 Mei 2010.

a. Workshop

Pada tahap awal pengkarya akan memperagakan wayang yang terbuat dari bahan transparan (plastik), sebagai daya tarik anak-anak agar termotivasi mengikuti garapan ini.

Selanjutnya anak-anak disuruh untuk mencoba memainkan wayang-wayang tersebut di balik layar dan ditonton oleh teman-temannya.

Pada tahap kedua anak-anak disuruh menggambar dan diberi kebebasan untuk menentukan objek sesuai dengan imajinasi mereka.

Tahap ketiga anak-anak akan diajarkan cara mengolah bahan-bahan untuk membuat karya seni dari barang-barang bekas seperti dari botol, gelas minuman air mineral, dan jenis plastik transpran lainnya.

b. Eksplorasi

Pertama, pengkarya menceritakan tokoh-tokoh yang dipakai dalam cerita, mendiskripsikan karakter dari masing-masing tokoh tersebut, mulai dari tokoh yang paling jahat hingga tokoh terbaik. Anak-anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan tokoh-tokoh tersebut sesuai dengan imajinasinya dan gaya mereka yang divisualkan dalam bahasa gambar.

Kedua, pengkarya menyiapkan beberapa wayang kulit purwa, kemudian anak-anak disuruh menggambar ulang atau meniru wayang tersebut. Kegiatan

menggambar dimulai dari kertas lalu dipindahkan ke plastik transparan dan anak-anak dibebaskan dalam mewarnai tokoh tersebut.

Ketiga, Anak-anak diminta untuk memotong gambar yang telah dibuat sesuai dengan bentuk gambar, kemudian gambar yang sudah dipotong diberi gagang dari sapu lidi seperti wayang kulit. Anak-anak juga diajarkan merangkai botol-botol tersebut menjadi sebuah boneka.

Keempat, Anak-anak diajak jalan-jalan ke kebun binatang Bandung, dan menggambar apa yang anak-anak lihat. Kegiatan ini bertujuan agar anak-anak mendapat pendidikan tentang jenis-jenis satwa yang dilindungi. Kegiatan ini tidak hanya dilakukan di kelas, tapi dilakukan di alam bebas sekitar wilayah tersebut.

Kelima, Anak-anak disuruh memainkan wayang sambil berdialog secara spontan sesuai dengan bahasa mereka, pengkarya hanya membantu alur ceritanya saja, dan di sinilah dimulai pembuatan cerita. Seluruh dialog anak-anak selama eksplorasi akan dicatat, diolah, diedit, dan disusun oleh pengkarya, menjadi bahan dasar untuk pembuatan cerita Wayang Tavip.

Workshop dan eksplorasi dimulai pada bulan November 2009, diikuti oleh anak-anak SD kelas I s/d. VI berjumlah 17 siswa dari SDN 2 Cangkring, dan bulan Februari 2010 bertambah 27 siswa dari SDN Margaluyu, kedua sekolah ini dari Kelurahan Wargamekar Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung Selatan.

Kegiatan workshop, eksplorasi dilaksanakan di rumah pengkarya, sekolah, kebun binatang Bandung, dan alam bebas.

c. Pemantapan Naskah dan Peran

Pada bagian pemantapan ini, anak-anak telah ditentukan peran yang akan



Gambar 2. Karakter Wayang
(Sumber: M. Tavip, 2010)

dimainkan, tokoh wayang yang dipakai, dialog-dialog, blocking, yang ada dalam cerita.

Namun demikian ini bukan suatu yang baku masih sangat mungkin untuk dapat dikembangkan demi tercapai hasil yang diharapkan, baik itu dari segi dialog, gerak, lagu atau visual artistik.

d. Orientasi Tata Cahaya

Setelah anak-anak mulai hafal naskah masuk pada tahap orientasi cahaya, agar anak-anak dapat mempelajari dan memahami efek- efek bayangan wayang di layar ketika disoroti dengan lampu, bagaimana cara membesarkan dan mengecilkan bayangan wayang tersebut di layar. Kegiatan ini akan dipandu oleh pengkarya dan sekaligus mengajari anak-anak yang bertugaskan sebagai operator lampu dan layar pada saat pertunjukan.

e. Orientasi Tata Panggung

Panggung yang akan dipakai untuk peretunjukan ini adalah halaman rumah yang beratap. Oleh karena itu, anak-anak perlu beradaptasi agar mendapat gambaran tempat dan ruang bermain juga penataan artistik yang sebenarnya. Segala kebutuhan artistik dalam garapan ini pengkarya sudah dipersiapkan satu bulan sebelumnya.

f. Gladi Kotor dan Gladi Bersih

Gladi kotor dan gladi bersih pada pertunjukan Wayang Tavip dilakukan tiga hari menjelang pertunjukan, artinya H – tiga Gadi kotor, H – dua Gladi bersih.

g. Pertunjukan

Pada pertunjukan Wayang Tavip, pengkarya sebagai penggarap bertanggung jawab sepenuhnya dalam garapan ini, karena anak-anak tetap harus didampingi dan diingatkan mulai dari pertunjukan sampai selesai, apalagi ini pemula bagi mereka. Hal-hal yang menyangkut masalah teknis pengkarya serahkan pada panitia, termasuk membereskan semua perlengkapan artistik yang digunakan dalam pertunjukan.

PENUTUP

Wayang Tavip menceritakan tentang aktivitas, keluguan, kejujuran, kelucuan, keceriaan, dan ekspresi anak-anak ketika mereka bercerita tentang Rantai Makanan, yang mereka pelajari di kelas. Ketika padi sedang menguning di serang tikus, tikus dimakan ular, kemudian ular dimakan elang, lalu elang dimakan siapa? Siapa yang paling jahat dan rakus? Cerita itu mereka visualkan dengan media wayang yang dibuat sendiri.

Garapan karya tugas akhir ini dipentaskan di halaman rumah pengkarya, berlokasi di kompleks perumahan Delima Endah Griya VI No 5/6 Rt 02 Rw 06, Kelurahan Wargamekar, Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung. Penataan panggung berfungsi sebagai tempat pameran karya dan tempat pertunjukan. Dinding kiri, kanan, belakang, dan atas panggung ditutup dengan kain-kain putih sebagai latar pameran dan pertunjukan. Penataan panggung pada garapan ini sampai rumah pengkarya ditutup dengan kain putih, yang fungsinya sama untuk latar pameran dan layar pertunjukan.

Pertunjukan ini terdiri dalam dua bagian, pameran dan pertunjukan semuanya merupakan rangkaian yang saling berhubungan. Pergelaran ini tidak ada istirahat mulai menit pertama sampai akhir pertunjukan.

Durasi Pertunjukan Wayang Tavip "Membangun Kembali Potensi pada Anak-Anak", diselenggarakan selama tujuh puluh menit, terdiri dalam dua kegiatan yang saling berkaitan, yaitu dua puluh lima menit untuk pameran karya, dan empat puluh lima menit untuk pertunjukan Wayang Tavip.

DAFTAR PUSTAKA

Halliday M.A.K, Hasan Ruqaiya
1992. *Bahasa, Konteks dan Teks : Aspek-aspek Bahasa Dalam Pandangan Semiotik Sosial*. Gadjah Mada University Press.

Hurlock, Elizabeth B.
1994. *Psikologi Perkembangan, suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi kelima.

Ibrahim IDI, Subandi
2004. *Sirnanya Komunikasi Empatik; Krisis Budaya Komunisi Dalam Masyarakat Kontemporer*, Bandung, Pustaka Bani Quraisy dengan Fiskotak.

Rahman, Taufik
1987. *Tekhnik Shooting Video*, Bandung, Penerbit Angkasa Bandung.

Nugroho, Roni Ariyanto
(12 Juli 2008). "*Instalasi Seni Gambar Motekar*". Kompas.

Nasrulloh, Usep Usman
(12 Juli 2008). "*Pameran Karya Dosen STSI*". Pikiran Rakyat.

Program Pendidikan Pascasarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta Februari 2005. *Seni Pertunjukan Indodesia: Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*, The Ford Foundation & Program Pendidikan Pascasarjana Sekolah Tinggi seni Indonesia (STSI) Surakarta

Sahid, Nur
2004. *Semiotika Teater*, Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sarwanto
2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Dalam Ritual Bersih Desa*, Kajian Fungsi Dan Makna, Pasca Sarjana, ISI Press, dan CV Cendrawasih.

Satoto, Sudiro
1989. *Pengkajian Drama II*, Sebelas Maret University Press.

Soepandi, Atik. Wibisana H, Wahyu
1995. *Glosarium Tata Busana Sunda*, Lembaga Basa Jeung Sastra Sunda LBSS, Bandung.

Sumardjo, Jakob
2006. *Estetika Paradoks*, STSI Bandung Press.

Moerti, Wisnoe
(17 Juli 2008). "*Telurkan Ide Gila dengan Membuat Wayang Plastik*", Seputar Indonesia, 4-10.

Wangi, Sena Tim
1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, Sena Wangi Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia, Jakarta.