

EKSPLORASI CERITA LOKAL KAMPUNG CILIMUS BERBASIS KAMISHIBAI SEBAGAI SENI PERTUNJUKAN BARU

Rizki Taufik Rakhman^{1*}, Eva Leiliyanti², Eko Hadi Prayitno³, Tesaannisa⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Jakarta, Jl.Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14,
Rawamangun, Kec.Pulo Gadung, Jakarta Timur, 13220
^{1*}rizkitaufikrakhman@gmail.com, ²eleiliyanti@unj.ac.id, ³ekohadiprayitno@unj.ac.id,
⁴tesaannisa@unj.ac.id

Abstract

Cilimus Village, Cisaat Village, Subang, West Java has been declared a Language and Arts Village through the area program under the supervision of Jakarta State University. The Fine Arts Education study program responded to this by inviting the English Literature study program to collaborate. The need for new performing arts is the root of the problem in Cilimus village, the aim is to prepare Cilimus village as a Language and Arts village through a new performance that has the uniqueness of Cisaat village, Subang, West Java. This activity is a continuation of the previous year's community services which produced a positive response among the young generation of Cisaat village. The concept of kamishibai originated from Japanese speaking techniques and media which were later adopted into a new performing art. This has been tested in previous activities using participatory experimental methods. However, in this activity the participants consisted of the young generation of Cilimus village aged 15-18 years.

Keywords: local storie;, exploration; kamishibai; new performing art

Abstrak

Kampung Cilimus Desa Cisaat, Subang Jawa Barat telah dicanangkan sebagai kampung Bahasa dan Seni melalui program wilayah binaan Universitas Negeri Jakarta. Program Studi Pendidikan Seni Rupa merespon hal tersebut dengan mengajak prodi Sastra Inggris untuk kolaborasi. Kebutuhan seni pertunjukan baru menjadi akar permasalahan dari kampung Cilimus bertujuan untuk mempersiapkan kampung Cilimus sebagai kampung Bahasa dan Seni melalui sebuah pertunjukan baru yang memiliki ke-khas-an desa Cisaat, Subang-Jawa Barat. Kegiatan ini merupakan lanjutan pengabdian pada masyarakat tahun sebelumnya yang menghasilkan respon positif di generasi muda desa Cisaat. Konsep kamishibai bermula dari teknik dan media bertutur di Jepang yang kemudian diadopsi menjadi sebuah seni pertunjukan baru. Hal ini telah diujicobakan dengan menggunakan metode eksperimental partisipatori. Namun, pada kegiatan kali ini para peserta yang terdiri dari generasi muda kampung Cilimus berumur 15-18 tahun.

Kata Kunci: cerita lokal; eksplorasi; kamishibai; seni pertunjukan baru.

1. PENDAHULUAN (Introduction)

Desa Cisaat terletak di kecamatan Ciater, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat memiliki panorama alam yang sangat indah, kaya akan ragam seni dan budaya. Keberagaman sumber kekayaan alam dan budaya yang dimilikinya membuat Desa Cisaat ini berhasil memperoleh pengakuan secara nasional dari Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Dr. H. Sandiaga Salahudin Uno, B.BA, M.BA. Meskipun mendapat pengakuan secara nasional, Desa Cisaat masih memerlukan pendampingan dari Universitas Negeri Jakarta agar dapat menjadi desa wisata edukasi.



Gambar 1. Desa Cisaat, Subang, Jawa Barat dari tampak atas (Sumber: pribadi, 2022)

Desa Cisaat terdiri dari 4 Dusun, 10 kampung, 6 RW dan 28 RT. Komposisi adalah sebagai berikut: 1. Dusun Cisaat, 2. Dusun Cilimus, 3. Dusun Cigangsing, 4. Dusun Jagarnaik. Dalam perencanaannya, dusun Cilimus yang terdiri dari 3 kampung; Kampung Cilimus, Kampung Koleberes, dan Kampung Perumahan Palasaria akan menjadi kampung Bahasa dan Seni.

Pada tahun 2022 lalu, tim P2M Prodi Pendidikan Seni Rupa berkolaborasi dengan Prodi Sastra Inggris telah melakukan kegiatan P2M berjudul, "Pengembangan Seni Pertunjukan Baru berbasis Kamishibai sebagai Branding Wisata Edukasi Cisaat, Subang Jawa Barat". Respon positif didapatkan dari generasi muda Desa Cisaat terhadap kegiatan P2M tersebut.

Tim P2M melakukan evaluasi kegiatan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kegiatan P2M tahun 2022. Kelebihan dari kegiatan P2M tahun 2022 adalah dengan terpenuhinya tujuan berupa memperkenalkan teknik kamishibai sebagai media promosi dari cerita lokal Desa Cisaat. Antusiasme dari para peserta tercermin dengan keaktifan para peserta P2M yang mengikuti setiap kegiatan bahkan melampaui waktu yang seharusnya karena diskusi yang berkepanjangan antara tim P2M dengan peserta.

Kelemahan dari kegiatan P2M tahun 2022 lalu adalah peserta seluruhnya berasal dari Kampung Cisaat, dimana tidak mewakili karakter 9 kampung lainnya di Desa Cisaat sehingga hasil yang diperoleh dari kegiatan P2M hanya merepresentasikan kampung Cisaat.

Setelah evaluasi kegiatan dilakukan maka Prodi Pendidikan Seni Rupa kembali berkolaborasi dengan prodi Sastra Inggris melanjutkan pengembangan seni pertunjukan baru melalui kegiatan P2M dengan mengubah lokasi pelaksanaan ke kampung Cilimus di desa Cisaat. Kegiatan P2M dilaksanakan pada 19-23 Mei 2023.

Diharapkan program berkelanjutan ini dapat menghasilkan sebuah seni pertunjukan baru bagi Desa Cisaat melalui kampung Cilimus sebagai kampung Bahasa dan Seni, dan Desa Cisaat sebagai Desa Wisata Edukasi.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Cerita lokal sebagai bentuk seni pertunjukan baru memerlukan pemahaman mendalam mengenai cerita lokal yang ada. Cerita lokal merupakan sebuah cerita yang muncul dan berkembang dalam sebuah wilayah. Cerita lokal dapat disebut juga sebagai cerita rakyat. Dalam pandangan Hutomo (1991), cerita rakyat termasuk dalam kategori sastra lisan, dan sastra lisan itu sendiri mengacu pada ekspresi kesusasteraan yang berasal dari masyarakat dan

kebudayaan, dan biasanya disebarkan melalui tradisi lisan atau cerita yang disampaikan dari satu orang ke orang lain melalui lisan. Maka dari itu, seringkali satu cerita rakyat yang sama memiliki beberapa bentuk versi berbeda. Hal ini disebabkan karena disampaikan secara lisan dari satu orang ke orang lain menambah kemungkinan adanya pesan yang dilebih atau dikurangkan dalam cerita tersebut. Namun, inti dari cerita lokal tersebut tetaplah sama. Sehingga cerita lokal perlu ditelaah terlebih dahulu akan kebenarannya. Cerita lokal yang sudah ditelaah itupun kemudian dikembangkan ke dalam sebuah seni pertunjukan. Salah satu jenis seni pertunjukan mendongeng dari Jepang yakni kamishibai.

Kamishibai berasal dari kata “Kami” yang berarti kertas, dan “Shibai” yang berarti teater. Sehingga secara harfiah kamishibai berarti pertunjukan teater kertas. Teknik storytelling kamishibai yang menggunakan aspek visual dalam pelaksanaannya menambah poin lebih bagi penontonnya. Selain itu, pada kegiatan ini dalam kamishibai juga ditambahkan aspek lain seperti seni musik. Dalam pertunjukannya, kamishibai diterapkan pada program ini, terdapat hal unik seperti bernyanyi dan memainkan alat musik khas sebagai kearifan lokal sebagai pembeda dan teknik baru bercerita.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Metode yang digunakan pada kegiatan P2M ini adalah metode eksperimental partisipatori. Metode ini digunakan untuk mengungkapkan hubungan sebab-akibat antara berbagai variabel dengan mengontrol pengaruh variabel lainnya. Partisipasi aktif peserta akan menjadi bagian integral dari metode ini, dengan melibatkan mereka secara aktif dalam pengambilan tindakan dan pembuatan perubahan berdasarkan pengetahuan praktis yang mereka dapatkan.

Kegiatan P2M ini berlangsung selama 5 hari (19-23 Mei 2023). Hari pertama, kegiatan eksplorasi cerita lokal desa Cisaat. Hari kedua, kegiatan eksplorasi narasi visual melalui teknik ilustrasi. Hari ketiga melanjutkan kegiatan hari kedua dengan eksplorasi media lainnya sebagai ilustrasi. Hari keempat merupakan finalisasi karya dari tiap kelompok dan melakukan simulasi pertunjukan. Hari kelima adalah penampilan tiap kelompok sebagai embrio seni pertunjukan baru.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Pada hari pertama tim P2M mendongeng dengan gaya teaterikal untuk memperkenalkan sebuah seni pertunjukan kepada peserta. Tim P2M membawa pertunjukan teaterikal dengan mengadopsi dongeng Lutung Kasarung yang berasal dari Jawa Barat. Dongeng tersebut dipilih dengan alasan adanya kesamaan budaya dari latar belakang cerita dengan para peserta P2M yang juga merupakan warga asli Subang, Jawa Barat. Pertunjukan teaterikal dongeng Lutung Kasarung tersebut ternyata sukses membawa euphoria bahagia, canda dan tawa para peserta P2M karena pertunjukan dihiasi dengan improvisasi para pemeran seperti disisipkan canda-candaan yang mengundang tawa dan tidak terkesan pertunjukan yang bersifat formal, namun tetap sesuai jalan cerita Lutung Kasarung yang ada. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran kepada peserta tentang apa saja kegiatan yang dilakukan selama 5 hari kedepan.



Gambar 2. Narasumber materi 1: Naskah Dongeng (sumber: pribadi, 2023)

Setelah dongeng teaterikal berakhir, materi pertama berupa menulis naskah dongeng diberikan dengan narasumber ibu Tesaannisa. Materi yang diberikan narasumber berupa cara mudah untuk menggali dan menceritakan kembali cerita lokal di kampung Cilimus, kemudian dimodifikasi menjadi cerita baru.

Berbagai penjelasan mengenai unsur-unsur yang harus ada di dalam sebuah cerita seperti: unsur intrinsik dan ekstrinsik menjadi fokus dalam materi menulis naskah. Selanjutnya, peserta P2M melakukan praktik secara langsung menulis dongeng berbasis cerita lokal.



Gambar 3. Proses Narasi Visual (sumber: pribadi, 2023)

Pada hari kedua, kegiatan P2M masih melanjutkan dari sesi sebelumnya yaitu sesi membuat naskah dongeng. Materi disampaikan oleh para mahasiswa prodi Pendidikan Seni Rupa; Rheyno, Hera dan Salvia terkait materi tentang ‘*Apa itu Kamishibai?*’ lalu dilanjutkan oleh Amanda dan Nadila dengan materi ‘*Desain Karakter*’.

Setelah pemberian kedua materi peserta diminta untuk mengeksplorasi narasi melalui visual dalam bentuk ilustrasi. Tim P2M yang terdiri dari 10 orang dibagi menjadi 2 pasang untuk menjadi mentor tiap kelompok. Mentor bertugas untuk membantu para peserta P2M dalam membuat dan merancang desain karakter tokoh utama, tokoh pendukung, setting/latar belakang dari narasi cerita yang sudah dibuat terlebih dahulu.

Pada hari ketiga, tim P2M melanjutkan dari tahap selanjutnya yakni mulai dari merancang desain karakter hingga ke tahap implementasi desain karakter tersebut ke bentuk *puppet* untuk pertunjukan *Kamishibai* yang akan mereka tampilkan di hari kelima. Tim P2M memberikan

pilihan media lainnya dengan memanfaatkan benda tak terpakai. Alternatif ini dapat memberikan gambaran kepada peserta bahwa kreatifitas tidak akan pernahhilang dan selalu dapat dikembangkan.

Bentuk boneka yang diciptakan cukup bervariasi mulai dari menggunakan sedotan bekas untuk tangkai bonekanya, atau menggunakan kardus bekas sebagai pondasi dari boneka *Kamishibai* mereka.



Gambar 4. Hasil Karya Peserta P2M (Sumber: pribadi, 2022)

Pada hari keempat, peserta melanjutkan pembuatan narasi visual kemudian melakukan simulasi pertunjukan. Perkelompok maju melakukan simulasi membawakan cerita dengan meragakan *puppet* yang sudah mereka buat. Walaupun belum maksimal semua kelompok masih tetap semangat dalam melakukan pertunjukan.

Simulasi pertunjukan yang ditampilkan pada hari keempat kemudian mereka improvisasi dan dikembangkan lebih totalitas. Seperti menambah suasana tegang dengan iringan musik gendang oleh kelompok dengan anggota Riski dan Ajmal, lalu pembacaan narasi menggunakan percampuran Bahasa Inggris oleh kelompok dengan anggota Bayu, Cecep dan Tio, serta tak kalah kreatif yaitu improvisasi ide cerita dengan mengusung akulturasi antara budaya tradisional dari Subang dan budaya musik populer K-Pop.



Gambar 5. Penampilan Peserta P2M (sumber: pribadi, 2023)

Keterukuran keberhasilan dari kegiatan P2M melalui tercapainya tujuan kegiatan yakni peserta mengikuti dengan antusias dan aktif dari awal hingga akhir kegiatan. Selain itu, simulasi seni pertunjukan berhasil dilakukan oleh peserta di hari terakhir P2M. Evaluasi dilakukan melalui video testimoni dari para peserta yang sebagian besar menyatakan kepuasan dan keinginan mereka untuk diadakan kembali kegiatan serupa di lain waktu.

5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Kampung Cilimus dipersiapkan menjadi kampung Bahasa dan Seni, dimana desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi. Cerita lokal berbasis kamishibai memiliki peluang sebagai seni pertunjukan baru khas kampung Cilimus dimana setiap tahunnya dapat mempertunjukan kepada khalayak baik domestik maupun internasional dalam bentuk festival.

Dari hasil kegiatan P2M yang sudah dilaksanakan sebaiknya dipertimbangkan kembali untuk dilaksanakan lanjutan kegiatan P2M di tahun berikutnya. Namun, hal ini tidak akan berhasil apabila tidak ditunjang dari beberapa faktor antara lain: kerjasama dengan mitra (Pokdarwis) dan alokasi biaya yang diperoleh tim P2M untuk mengadakan festival minim.

6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Brewer, C. & Windeatt, B. 2013. *The End of Storytelling*. In Brewer, C. & Windeatt, B. (.eds). *Traditions and Innovations in the Study of Medieval English*.
- Dananjaya, James. 1986. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Endaswara, Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: Medpress.
- Jaedun, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Puslit Dilkdasmen, Lemlit UNY: Yogyakarta.
- Junaedi, Fajar. 2019. *Participatory Action Research, Metode Riset untuk Analisis Sosial Partisipatif*. Yogyakarta: ASPIKOM.
- Ryle, Gilbert. 1949. *The Concept of Mind*. Great Britian: William Brendon and Sons, Ltd.