

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perseroan Terbatas Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko (PT TWC) merupakan salah satu bagian dari Badan Usaha Milik Negara (BUMN). PT TWC memiliki beberapa bagian dan unit dari struktur organisasinya, salah satunya adalah Unit Teater dan Pentas Sendratari Ramayana. Unit ini memiliki tanggung jawab yang besar terhadap hasil pertunjukan Sendratari Ramayana Prambanan yang dikelola oleh PT TWC.

Sendratari Ramayana Prambanan adalah sebuah pertunjukan tari yang diangkat dari cerita Ramayana dan ditampilkan di panggung *indoor* dan *outdoor* Trimurti Candi Prambanan. Pertunjukan Sendratari Ramayana Prambanan tidak hanya sebagai sebuah pertunjukan tetapi juga sebagai sumber informasi. Pertunjukan Sendratari Ramayana Prambanan memiliki nilai-nilai luhur yang mampu menggambarkan sebuah drama hidup seseorang, yang mana mengisahkan sebuah perjuangan yang tanpa akhir antara kebaikan melawan kejahatan.

Komunitas Wisnu Murti adalah sebuah kelompok atau organisasi yang terfokus pada pengembangan, pemeliharaan dan pertunjukan seni tari Sendratari Ramayana. Komunitas Wisnu Murti biasanya melakukan berbagai kegiatan, seperti latihan rutin, pembelajaran koreografi, dan teknik khusus dalam Sendratari Ramayana. Begitu juga kegiatan lainnya seperti persiapan dan penyelenggaraan pertunjukan, kolaborasi dengan seniman dan kelompok lain, serta kegiatan pendidikan dan pemberdayaan masyarakat untuk apresiasi terhadap seni tari.

Komunitas Wisnu Murti menjalin kemitraan dengan institusi pendidikan, lembaga seni dan pemerintah setempat. Kolaborasi semacam ini mampu menciptakan program yang lebih luas dan berkelanjutan untuk memperkenalkan budaya Jawa kepada masyarakat. Contohnya bekerja sama dengan sekolah-sekolah untuk mengajak murid-muridnya untuk menyaksikan Sendratari Ramayana.

Salah satu sekolah yang turut menjadi bagian dalam mengajak muridnya untuk melestarikan kesenian Sendratari Ramayana adalah SMAN 3 Padmanaba dalam acara Lustrum XV SMAN 3 Padmanaba dengan tujuan untuk mengingatkan

kembali masyarakat, komunitas seni budaya, industri wisata, dan pemerintah, bahwa pertunjukan tersebut bisa dibangkitkan kembali untuk mengembangkan seni budaya (Merdeka, 2017). Selain itu Komunitas Sendratari Ramayana juga mengadakan pertunjukan di tempat-tempat umum seperti pada acara pembukaan Asean Tourism Forum (ATF) yang digelar di Yogyakarta dan disaksikan langsung oleh Wakil Presiden RI, Ma'aruf Amin dan para pimpinan negara-negara Asean dan Asia (Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan, 2023). Komunitas Sendratari Ramayana memiliki peran yang signifikan dalam mempertahankan dan memperkenalkan budaya Jawa di era modern. Dalam era yang serba modern dan terpengaruh oleh tren global, komunitas ini berusaha untuk menjaga keaslian budaya Jawa melalui pertunjukan Sendratari Ramayana dan beradaptasi dengan tantangan zaman.

Budaya Jawa memiliki warisan seni dan tradisi yang kaya, salah satunya Sendratari Ramayana. Dalam era modern yang ditandai dengan adanya sebuah perkembangan teknologi dan globalisasi, budaya Jawa dan seni tradisionalnya mengalami sebuah tantangan untuk tetap relevan dan diapresiasi oleh masyarakat. Adapun 2 pengembangan budaya Jawa saat ini dalam Sendratari Ramayana adalah musik Jawa gamelan serta filosofi dan nilai budaya Jawa. Dalam hal ini, peran komunitas Sendratari Ramayana menjadi sangat penting dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya Jawa kepada generasi muda dan masyarakat luas.

Dalam era modern saat ini, terjadi pergeseran minat dan perhatian masyarakat terhadap sebuah hiburan yang jauh lebih populer. Salah satu budaya Jawa yang harus bersaing dengan media massa, film, musik dan bentuk hiburan lainnya adalah Sendratari Ramayana.

Perkembangan teknologi memberikan sebuah peluang baru bagi promosi dan pengenalan budaya Jawa. Dengan memanfaatkan media-media ini komunitas dapat mencapai *audiens* yang lebih luas, termasuk generasi muda yang terhubung dalam dunia digital. Video dokumenter, cuplikan pertunjukan, atau cerita di balik layar Sendratari Ramayana yang dipromosikan secara *online* untuk menarik minat dan rasa ingin tahu masyarakat.

Era modernisasi seperti sekarang membuat dunia seolah menjadi tanpa batas dan dapat dengan mudahnya budaya luar pun masuk ke negara kita sehingga

mampu memberikan pengaruh bagi masyarakat. Modernisasi merupakan perubahan sosial yang membawa kemajuan dalam bidang ekonomi dan politik. (Basrowi, 2005: 170).

Masalah yang dihadapi oleh Komunitas Sendratari Ramayana ini adalah kurangnya minat dari masyarakat terhadap budaya tradisional seperti yang dipentaskan dalam Sendratari Ramayana, terlebih generasi muda. Saat ini generasi muda cenderung memiliki ketertarikan terhadap hiburan modern, seperti film, musik pop dan gaya hidup yang modern lainnya, kurangnya pemahaman tentang isi cerita dari pertunjukan Sendratari Ramayana ini. Akibat kurangnya minat terhadap budaya Jawa, pementasan Sendratari Ramayana pun semakin sepi penonton.

Dampak dari sepi penonton, tidak semua komunitas tari bisa rutin mementaskan Sendratari Ramayana yang tentunya mempengaruhi pemasukan para anggotanya. Hanya komunitas tari yang besar yang sering diminta untuk mementaskan sendratari ini, sementara komunitas tari yang kecil hanya sesekali diminta untuk tampil. Komunitas tari yang biasa mementaskan Sendratari Ramayana di Candi Prambanan ada lima, yaitu:

1. Komunitas Wisnu Murti
2. Komunitas Roro Jonggrang
3. Komunitas UKJGS
4. Komunitas Buwo Wijaya
5. Komunitas Puspo Warno

Komunitas tari besar adalah Komunitas Wisnu Murti, Roro Jonggrang, dan UKJGS. Mereka inilah yang lebih sering diminta untuk mementaskan Sendratari Ramayana dalam berbagai *events* penting, seperti pada acara upacara pembukaan hari Kemerdekaan Indonesia, acara pembukaan Asean Tourism Forum (ATF) dan acara-acara Natal dan Tahun Baru. Komunitas tari yang kecil seperti Komunitas Buwo Wijaya dan Komunitas Puspo Warno biasanya tampil di kalangan pelajar untuk memperkenalkan Sendratari Ramayana sekaligus budaya Jawa kepada para pelajar dengan harapan mereka bisa tertarik untuk menonton Sendratari Ramayana.

Komunitas Wisnu Murti adalah komunitas yang mementaskan sendratari dengan gaya Jawa Surakarta. Komunitas Wisnu Murti menjadi komunitas yang pertama dalam pementasan Sendratari Ramayana ini. Komunitas Wisnu Murti

terbentuk pada 19 Desember 1968. Komunitas Wisnu Murti memiliki kegiatan rutin setiap tahunnya berupa Gladhi Madya (Pentas Anggota baru Komunitas Wisnu Murti), Gladhi Agung (Bakti Seni), Gladhi Purwa (Penguatan anggota baru komunitas), dan Ambal Warsa (Pentas peringatan hari jadi Komunitas Wisnu Murti). Komunitas Wisnu Murti menjadi pengisi tetap di Ramayana Ballet Panggung Trimurti maupun panggung Open Air Prambanan.

Komunitas-komunitas tari di atas inilah yang nantinya menjadi sarana untuk Sendratari Ramayana bisa tetap diminati dan dinikmati walaupun budaya Jawa sudah mulai ditinggalkan, khususnya oleh generasi muda. Karena itulah penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Peran Anggota Komunitas Wisnu Murti dalam Melestarikan Budaya Jawa di Era Modern karena penulis memahami bahwa budaya Jawa semakin hari semakin berkurang minatnya dengan seiring berkembangnya teknologi dan modernisasi. Komunitas tari ini diharapkan mampu menjadi sarana dalam memperkenalkan budaya Jawa, khususnya dalam Sendratari Ramayana dari segi musik Jawa gamelan serta filosofi dan nilai budaya Jawa yang ditampilkan sendratari ini. Dalam penelitian ini, penulis memilih Komunitas Wisnu Murti yang merupakan salah satu komunitas tari besar dalam Sendratari Ramayana sebagai subyek penelitian.

Berdasarkan latar belakang tentang Komunitas Sendratari Ramayana ini, maka dilakukan penelitian dengan judul “Peran Komunitas Wisnu Murti Dalam Memperkenalkan Budaya Jawa di Era Modern”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana peran anggota Komunitas Wisnu Murti dalam melestarikan budaya Jawa di era modern?
- b. Apa saja tantangan yang dihadapi oleh anggota komunitas Wisnu Murti dalam melestarikan budaya Jawa di era modern?

C. Tinjauan Pustaka

Pada sub bab ini, penulis memaparkan hasil penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan oleh peneliti lain yang bertujuan sebagai bahan rujukan pendukung referensi serta perbandingan dalam menyusun dan mengembangkan materi yang terdapat pada penelitian yang diteliti:

Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Istafad Sani (2017) dengan judul *Sendratari Ramayana Dalam Melestarikan Kebudayaan Tradisional (Studi Kasus di Balekambang Kota Surakarta)*. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode kualitatif yang berfokus pada studi kasus. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori fungsionalisme struktural. Hasil dari penelitian ini adalah motif bertahan yang dimiliki oleh semua pihak pengelola Sendratari Ramayana. Pertama motif intrinsik antara lain adanya bakat dalam diri para pemain yang mampu menumbuhkan panggilan jiwa sehingga memiliki kesadaran untuk bertahan melestarikan sendratari ramayana di era modern. Kedua motif ekstrinsik adalah adanya simbiosis mutualisme atas terselenggaranya pertunjukan Sendratari Ramayana yang membawa keuntungan bagi setiap pihak.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah objek yang diteliti sama-sama tentang Sendratari Ramayana yang melestarikan kebudayaan tradisional supaya tidak punah dan metode penelitian yang digunakan juga sama, menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah lokasinya di mana penelitian sebelumnya di Balekambang sedangkan penelitian penulis di Prambanan.

Penelitian kedua yaitu penelitian oleh Salma Ananda, Martini dan Nova Scoviana Herminasari (2022) dengan judul *Minat Generasi Muda Kepada Pelestarian Gamelan Jawa di Komunitas Gamelan Muda Samurti Andaru Laras*. Metode penelitian yang digunakan ini adalah dengan metode kualitatif dengan tehnik pengumpulan data adalah wawancara, dokumentasi, studi pustaka dan observasi. Konsep yang digunakan adalah konsep pengembangan dan pemanfaatan. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengupayakan pelestarian gamelan Jawa yaitu pertama, dengan membuat inovasi pementasan melalui kolaborasi alat musik

modern, melakukan garapan musik dengan instrumen modern, dan berkolaborasi dengan grup musik modern. Kedua, dengan melakukan berbagai pemanfaatan gamelan Jawa yang dilakukan dengan membuka *workshop* dan kelas pemula bagi masyarakat umum yang ingin bermain gamelan Jawa dan melakukan pementasan-pementasan gamelan Jawa pada setiap *event*, pengiring pernikahan maupun perlombaan.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan konsep komunitas. Penelitian sebelumnya dan penelitian penulis sama-sama menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah subjek penelitiannya. Subjek penelitian penulis adalah anggota Komunitas Sendratari Ramayana sedangkan subjek penelitian sebelumnya adalah anggota Komunitas Gamelan. Lokasi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah Sanggar Sekar Budaya Nusantara yang ada di daerah Jakarta Selatan, sedangkan penelitian penulis di Prambanan.

Penelitian ketiga yaitu penelitian oleh Tri Wahyuni, Yuhastina dan Nurhadi (2021) dengan judul *Peran Kegiatan Komunitas Sradha Sala Dalam Menjaga Kelestarian Sastra Jawa*. Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode penelitian kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori fungsionalisme. Hasil penelitian ini menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Sradha Sala sebagai upaya melestarikan Sastra Jawa. Upaya Komunitas Sradha Sala dalam melestarikan sastra Jawa di kota Surakarta terdiri dari beberapa kegiatan. Pertama yaitu riset, yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai manuskrip peninggalan budaya dan hasilnya akan dibukukan. Pelaksanaan kegiatan kelas dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelas tetap dilakukan secara rutin dan kelas bebas yang dilakukan sewaktu – waktu menyesuaikan keadaan. Ketiga yaitu studi lapangan, kegiatan ini dilakukan agar anggota Srada mampu belajar secara langsung bukti kebudayaan sastra Jawa di masyarakat. Keempat yaitu menulis di sosial media, kegiatan ini dilakukan untuk mempublikasikan sastra Jawa agar lebih mudah dipelajari masyarakat modern saat ini.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan sama-sama menggunakan konsep peran. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah subjek penelitiannya. Subjek penelitian penulis adalah anggota Komunitas Sendratari Ramayana sedangkan subjek penelitian sebelumnya adalah anggota Komunitas Sraddha Sala. Lokasi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah Museum Radya Pustaka Kota Surakarta sedangkan penelitian ini adalah Prambanan.

Penelitian keempat yaitu penelitian oleh Dian Tarakanita, Pungky Ayu Yulitasari, Ismawati, Sriyono, dan Eka A. Rinaldhi (2017) dengan judul *Peran Komunitas Pojok Budaya dalam Pelestarian Kebudayaan Lokal Melalui Cultural Tourism di Bantul*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran Komunitas Pojok Budaya dalam melestarikan kebudayaan lokal melalui cultural tourism di Bantul dan untuk mengetahui faktor apa saja yang membuat Komunitas Pojok Budaya tetap eksis dalam mengelola Kampung Dolanan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep kebudayaan dan perlindungan. Hasil pada penelitian ini bahwa Komunitas Pojok Budaya ini memiliki 3 peran dalam melestarikan kebudayaan lokal yakni mampu memperkenalkan makna budaya yang terkandung dalam setiap permainan tradisional, mampu menciptakan permainan yang aman bagi anak-anak, dan mampu memberdayakan masyarakat lokal untuk mendukung *cultural tourism*.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah jenis penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode kualitatif dan sama-sama menggunakan konsep peran. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian dimana subjek penelitian sebelumnya adalah anggota Komunitas Pojok Budaya, sedangkan penelitian penulis adalah anggota Komunitas Sendratari Ramayana. Lokasi yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah Dusun Pandes, Desa Panggungharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul sedangkan penelitian penulis adalah Prambanan.

D. Kerangka Konseptual

1. Peran

Menurut Talcott Parsons (2007: 67), peran adalah sebuah pola tingkah laku yang diharapkan masyarakat dari orang yang menduduki status tertentu. Peran dalam komunitas merupakan bagian dari struktur sosial yang mengatur perilaku individu. Peran tersebut yang terhubung dengan norma-norma sosial yang ada dalam masyarakat.

Peran secara terminologi adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat (Syamsir, 2014: 86).

Peran adalah bentuk perilaku yang diharapkan dari seseorang pada situasi sosial tertentu. Setiap komunitas memiliki peran untuk membentuk suatu kelompok yang sama-sama mempunyai tujuan atau kesamaan dalam bidang tertentu untuk mencapai tujuan bersama-sama. Peran adalah suatu rangkaian yang teratur yang ditimbulkan karena suatu jabatan. Manusia sebagai makhluk sosial memiliki kecenderungan untuk hidup berkelompok. Dalam berkelompok akan terjadi interaksi antara anggota komunitas yang satu dengan anggota komunitas lainnya. (Soekanto, 2007: 10)

Peran lebih menunjukkan pada fungsi penyesuaian diri, dan sebagai sebuah proses. Peran yang dimiliki oleh seseorang mencakup tiga hal antara lain:

- a. Peran aktif adalah peran yang diberikan oleh anggota kelompok karena kedudukannya di dalam kelompok sebagai aktivitas kelompok, seperti pengurus, pejabat, dan lain sebagainya
- b. Peran partisipatif adalah peran yang diberikan oleh anggota kelompok kepada kelompoknya yang memberikan sumbangan yang sangat berguna bagi kelompok itu sendiri
- c. Peran pasif adalah sumbangan anggota kelompok yang bersifat pasif, dimana anggota kelompok menahan diri agar memberikan kesempatan kepada kelompok yang lain sehingga berjalan dengan baik. (Soekanto, 2009: 213).

Dari keseluruhan konsep tersebut, penulis menggunakan konsep peran yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto. Konsep tersebut menyebutkan bahwa peran adalah bentuk perilaku yang diharapkan dari seseorang pada situasi sosial tertentu. Konsep ini akan diturunkan dalam poin-poin pertanyaan penelitian.

2. Tantangan

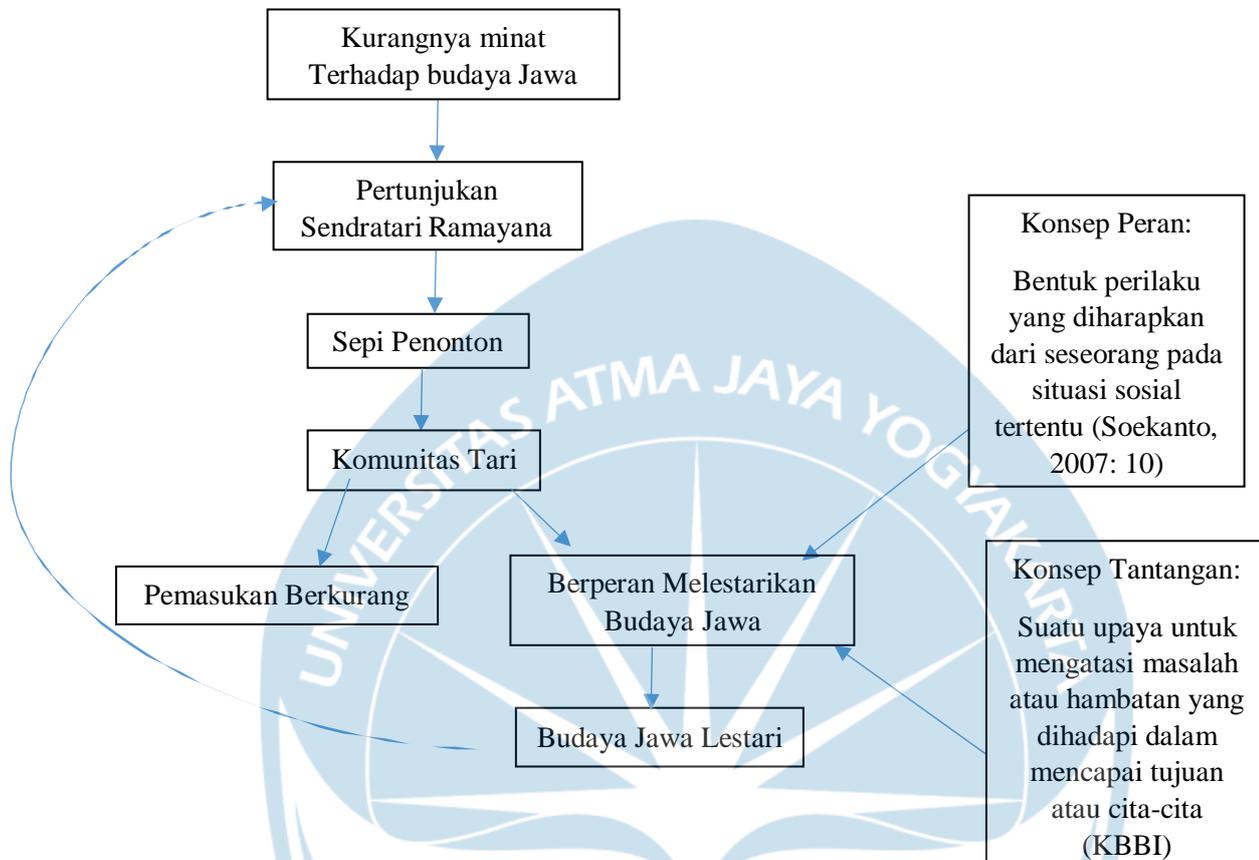
Tantangan dapat diartikan sebagai hal atau objek yang menggugah tekad untuk meningkatkan kemampuan mengatasi masalah, atau rangsangan untuk bekerja lebih giat (Laudia, 2021: 31).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tantangan adalah suatu upaya untuk mengatasi masalah atau hambatan yang dihadapi dalam mencapai tujuan atau cita-cita (Hardiansyah, 2011: 65).

Dari konsep tersebut, penulis menggunakan konsep tantangan yang dikemukakan dalam KBBI yang menyebutkan bahwa tantangan adalah sebuah upaya untuk mengatasi sebuah masalah atau hambatan dalam mencapai sebuah tujuan atau cita-cita. Konsep tersebut akan dibuat dalam poin-poin pertanyaan saat melakukan wawancara.

E. Kerangka Berpikir

Gambar 1: Kerangka Berpikir



(Sumber: Diolah Penulis, 2024)

Sendratari Ramayana adalah sebuah pertunjukan tari yang diangkat dari cerita Ramayana dan ditampilkan di panggung *indoor* dan *outdoor* Trimurti Candi Prambanan. Seiring berkembangnya zaman, peminat budaya Jawa khususnya Sendratari Ramayana semakin berkurang. Hal tersebut berakibat pertunjukan Sendratari Ramayana sepi penonton dan membuat komunitas tari berkurang pemasukannya. Maka dari itu perlunya peran dari komunitas tari dalam melestarikan budaya Jawa supaya bisa mengatasi tantangan supaya peminatnya bisa bertambah dan bisa melestarikan budaya Jawa supaya pertunjukan Sendratari Ramayana bisa tetap ada. Pada penelitian ini, penulis menggunakan konsep peran dan tantangan. Menurut Soekanto (2007), konsep peran adalah bentuk perilaku yang diharapkan dari seseorang pada situasi

sosial tertentu. Dalam konsep tantangan menurut KBBI, konsep tantangan adalah suatu upaya untuk mengatasi masalah atau hambatan yang dihadapi dalam mencapai tujuan atau cita-cita.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang fenomena yang ada dan rumusan masalah yang diperoleh, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui peran dari anggota komunitas Wisnu Murti dalam melestarikan budaya Jawa di era modern
2. Mengetahui tantangan yang dihadapi oleh anggota komunitas Wisnu Murti dalam melestarikan budaya Jawa di era modern.

G. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan mengikuti buku panduan penyusunan skripsi dari Program Studi Sosiologi FISIP UAJY sebagai berikut:

1. Pendahuluan Bab I meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tinjauan pustaka, kerangka konseptual, kerangka berpikir, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.
2. Bab II menjelaskan metodologi dan menjelaskan topik penelitian, meliputi jenis penelitian dan metode penelitian, pemyedia informasi, operasional konseptual, metode pengumpulan data, jenis data dan metode yang dideskripsikan dan dijelaskan secara *problem based*.
3. Bab III menyajikan hasil dan pembahasan yang digunakan untuk menyusun laporan akhir.
4. Bab IV kesimpulan hasil penelitian