



Pendampingan Sandur Sedhet Srepel di Jetak Bojonegoro dengan Strategi Pengembangan Produk Karya Pertunjukan

Koko Hari Pramono¹ Lilis Lestari² Ratna Mestikasari Putri³ Mujib Al Firdaus⁴

¹ Program Studi Seni Teater, Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

¹ kokosakeizme@gmail.com

² Program Studi Seni Teater, Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

² lilislestari@stkw-surabaya.ac.id

³ Program Studi Seni Teater, Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

³ ratnamestikasariputri@gmail.com

⁴ Program Studi Seni Teater, Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

⁴ m.mujibalfirdaus08@gmail.com

Abstrak

Kesenian tradisi memiliki tantangan dalam pelestarian di masa depan, hal ini disebabkan oleh perkembangan informasi dan teknologi yang melatarbelakangi pewarisan seni teater tradisi yang perlu penyesuaian agar dapat tetap lestari. Point penting dalam pengabdian masyarakat ini tentu menjadikan suatu pengabdian yang memiliki nilai tawar terhadap masyarakat Desa Kalianyar, Kecamatan Kapas, Kabupaten Bojonegoro untuk menjadi pilihan maupun strategi untuk mengembangkan suatu penelitian agar dapat dilakukan dan menjadi pemahaman untuk identitas dan pewarisan teater tradisi. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini penulis membuat sub tema dengan materi penelitian seni tradisi dengan model penelitian pengembangan four D (4D). Dalam artikel pengabdian kepada masyarakat kali ini penulis memilih metode pengembangan S. Thiagarajan, Dortsy S, Semmel, dan Melvyn I. Dimana dalam R&D Model pengembangan Four-D terdiri empat tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Dari 4 tahapan pengembangan inilah yang akan diurakan pada Sandur Dalam Karya Graffiti karya Oky Dwi Wicahyono.

Kata Kunci: Pengembangan R&D, Sandur Sedhet Srepel, Bojonegoro.

DOI: <https://doi.org/10.20111/gayatri.v2i2.50>

*Correspondensi: Koko Hari Pramono

Email: kokosakeizme@gmail.com

Received: 27 Januari 2025

Accepted: 28 Januari 2025

Published: 29 Januari 2025



Gayatri is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Copyright: © 2021 by the authors.



Abstract

Traditional arts have challenges in preserving in the future, this is due to developments in information and technology which underlie the inheritance of traditional theater arts which need adjustments in order to remain sustainable. This important point in community service certainly makes it a service that has bargaining value for the people of Kalianyar Village, Kapas District, Bojonegoro Regency to become an option and strategy for developing research so that it can be carried out and become an understanding of the identity and inheritance of traditional theater. In this community service activity, the author created a sub-theme with research material on traditional arts using the four D (4D) development research model. In this article on community service, the author chooses the development method of S. Thiagarajan, Dortsy S, Semmel, and Melvyn I. Where in R&D the Four-D development model consists of four stages, namely: Define, Design, Develop.), Disseminate. Of these 4 stages of development, Sandur in Graffito by Oky Dwi Wicahyono will be described

Keywords : development R&D, Sandur Shdet Srepel, Bojonegoro.

"

I. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan suatu bagian dari Tridarma Perguruan tinggi yang harus dilakukan oleh seorang dosen. Penentuan pengabdian ini dilakukan berdasarkan skala kebutuhan dan urgensi dari kelompok masyarakat yang memang memerlukan pendampingan untuk meningkatkan, mengembangkan atau memberikan solusi dari permasalahan yang menjadi bagian kesulitan dalam kelompok masyarakat tertentu.

Pengabdian kepada masyarakat (PkM) merupakan suatu konsep yang melibatkan penerapan pengetahuan, keterampilan, dan sumber daya dari institusi pendidikan atau akademik untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh masyarakat secara langsung. Seiring dengan perkembangan zaman, peran PKM semakin diakui sebagai bagian integral dari misi lembaga pendidikan tinggi dalam memajukan kesejahteraan masyarakat. Menurut Bringle dan Hatcher, pengabdian kepada masyarakat didefinisikan sebagai "upaya kolaboratif yang berorientasi pada solusi untuk memecahkan masalah dalam masyarakat dengan memanfaatkan pengetahuan dan sumber daya dari lembaga pendidikan tinggi." Pendekatan ini menekankan pentingnya kolaborasi antara lembaga pendidikan, masyarakat, dan pemerintah dalam mengidentifikasi, merencanakan, dan melaksanakan program-program yang bermanfaat bagi masyarakat (Bringle et al., 2010).

Pemilihan mitra dalam pengabdian kepada masyarakat ini ditentukan oleh penulis berdasarkan skala kebutuhan dan pertimbangan urgensi persoalan yang sedang dihadapi oleh suatu kelompok masyarakat disekitar lokasi. Mitra pengabdian kepada masyarakat adalah sanggar Sedhet Srepel yang dipimpin oleh Oky Dwi Wicahyono. Adapun alamat mitra berada di Jetak Kecamatan Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro Provinsi Jawa Timur.

Praktik PkM dapat meningkatkan reputasi dan citra lembaga pendidikan tinggi di mata masyarakat, meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran praktis dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, serta memperluas jejaring dan kemitraan lembaga dengan berbagai stakeholder di luar dunia akademik (Zlotkowski, 1996)



Pengabdian kepada masyarakat ini terfokuskan pada suatu pendampingan untuk proses pengkaryaan dengan judul “Memasukkan Ruh Sandur dalam Karya Grafito Akhudiat”. Peran dan posisi penulis adalah memberikan pendampingan pada sanggar Sedhet Srepet dalam melakukan *research*, penulis telah melakukan analisis kebutuhan awal bahwasanya dalam penggarapan biasanya sanggar Sedhet Srepet menggunakan pola tersendiri untuk melakukan penggalian dalam ide dan gagasan penciptaan, namun peran dan porsi pengamdian kepada masyarakat ini penulis memberikan pendampingan *research and development* atau penelitian pengembangan sebagai suatu pendekatan secara ilmiah untuk lebih menekankan pada pembacaan gejala awal dan eksplorasi data agar kedepan pertunjukan sandur dapat mengikuti perkembangan zaman dan sesuai dengan konteks pertunjukan yang dibutuhkan oleh maskarakat di masanya.

II. METODE

Pemilihan metode merupakan bagian penting dalam suatu pengabdian kepada maskarakat, hal ini dirasa penting sebab metode akan menentukan langkah kerja kedepan dalam melakukan analisis persoalan maupun solusi kebutuhan yang dapat mengatasi persoalan-persoalan yang terdapat di kelompok masyarakat sebagai tempat maupun mitra dalam pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan tujuannya, kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pengembangan karena tujuan utamanya adalah menghasilkan produk yang telah divalidasi dan diujicobakan. Adapun produknya adalah suatu pertunjukan Memasukkan Ruh Sandur dalam Karya Grafito Akhudiat yang dipentaskan pada 11 Januari 2025 di halaman Kedai Kendalisada di area Lembaga Cabang Pendidikan Kepramukaan (Lemcadika) Kalianyar Bojonegoro.



(Gambar 1 poster pertunjukan sumber dokumentasi Oky Dwi Wicahyono)



Penelitian pengembangan menurut Pranata (2011, hal. 39) adalah upaya yang sistematis untuk merancang sesuatu produk, serta memvalidasi dan menguji cobakan sehingga dihasilkan produk akhir yang memenuhi syarat bagi memenuhi kebutuhan pemecahan masalah tertentu. Menurut Sugiono penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010, hal. 407).

Berdasarkan skala pemilihan kebutuhan pendampingan kepada masyarakat maka penulis menggunakan pendekatan R&D sebagai metode penelitian pengembangan untuk menghasilkan suatu produk pendampingan kepada masyarakat yang nantinya akan dapat digunakan oleh mitra dalam pengabdian kali ini. Dalam sebuah Jurnal ilmiah rancangan penelitian pengembangan yang mengadaptasi model four-D (Thiagarajan et al., 1974, hal. 13–178) Model tersebut terdiri atas empat (4) proses yaitu ; a) Pendefinisian (*define*), b) Perancangan (*design*), c) Pengembangan (*develop*), d) Penyebaran (*dissemination*), (Koko Hari Pramono, 2022). Sehingga dalam pengabdian kepada masyarakat kali ini penulis menerapkan empat langkah yang dilaksanakan secara prosedural.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh penulis dengan mitra sanggar Shendet Srepet yang terletak di Jetak Kecamatan Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro Provinsi Jawa Timur. Adapun mekanisme pengabdian dilakukan dengan skema pengembangan, pendampingan dilakukan dalam proses penciptaan pertunjukan Memasukkan Ruh Sandur dalam Karya Grafito Akhudiat sutradara Oky Dwi Wicahyo. Langkah maupun tahapan dalam pengembangan memiliki 4 mekanisme antara lain sebagai berikut:

a) Pendefinisian (*define*)

Pendefinisian adalah bagian awal dalam pengembangan, adapun pendefinisian kali ini seputar Sandur bojonegoro yang di definisikan dalam bentuk aslinya dimana kesenian ini tumbuh dan berkembang. Sandur Menurut Mukarom, salah satu seniman sandur Bojonegoro, tidak ada literatur yang menjelaskan dengan pasti kapan sandur berdiri. Namun, sandur berkembang dan berjalan secara masif sudah sejak masa kolonialisme Belanda. Nama sandur sendiri belum pasti berasal dari mana. Sedangkan secara pertunjukan, Sandur Bojonegoro telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Indonesia oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pada tahun 2018.

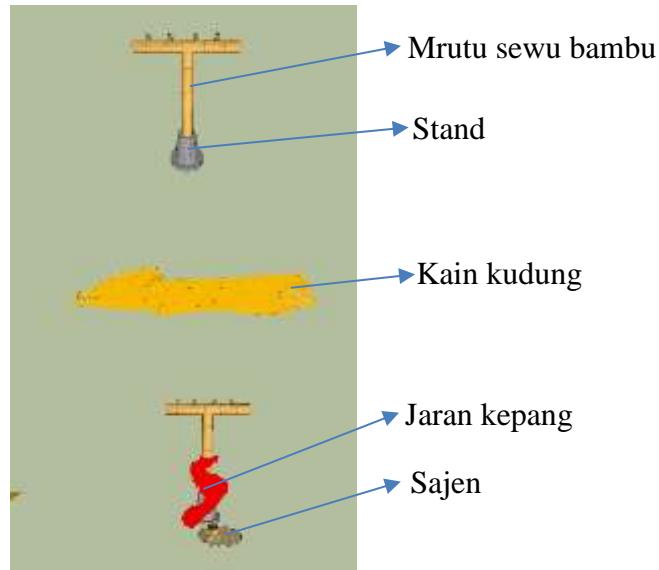
Konsep dasar terciptanya sandur adalah untuk bermain. Sedangkan dalam konsep pertunjukan, sandur sebagai ritual. Dalam konsep pertunjukan yang masif, sandur berfungsi sebagai hiburan. Dulu, lanjut Mukarom, sandur dipentaskan ketika musim panen tiba dengan tema cerita kehidupan para petani. Sandur merupakan pentas seni yang paling bersih. Ketika sandur dipentaskan, tidak ada budaya mabuk, berkelahi dan sebagainya meskipun pada saat itu judi dan mabuk adalah rutinitas keseharian. “Dulu sandur dipercaya sebagai ritual penyembuhan. Makanya sandur selalu ramai,” kata Mukarom.

b) Perancangan (*design*),

Tahap kedua adalah perancangan dengan memfokuskan pada strategi pembuatan pengambangan sebelum pementasan, dalam perancangan ini dilakukan oleh sutradara untuk membuat ide dan gagasan penciptaan yang dimulai dari pemilihan metode penyutradaran. Metode yang dilipih dalam penyutradaraan adalah menggunakan Bertolt Brecht, pemilihan metode penyutradaraan ini dirasa yang paling pas oleh sutradara untuk menunjang proses penciptaan.



(Gambar 2 Desain artistik dan pemanggungan dokumentasi Oky Dwi Wicahyo)



(Gambar 3 Desain properti dokumentasi Oky Dwi Wicahyo)

c) Pengembangan (*develop*),

Pengembangan yang dilakukan dalam pendampingan mitra sanggar Sedhet Srepel seluruh ide dan gagasan di tentukan oleh sutradara yang juga sebagai pimpinan sanggar Sedhet Srepel yaitu Oky Dwi Wicahyo, namun posisi penulis disini sebagai mitra memberikan pendampingan untuk melakukan penelitian pengembangan sandur sebagai spirit dalam pengkaryaan naskah Grafito karya Akhudiat. Dimana hasil pengembangan merupakan konsep baru dari sandur yang menjadi bagian penting dalam kemasan pertunjukan teater modern sehingga dapat membawakan pertunjukan dengan kontekstual dan sesuai kebutuhan penonton kesenian tradisi hari ini.

Dewasa ini kesenian tradisi sudah mulai ditinggalkan oleh penontonya oleh sebab itu dalam pengabdian kepada masyarakat kali ini penulis membuat konsep pendampingan berupa mekanisme pendekatan penelitian pengembangan yang nantinya dapat digunakan oleh mitra dalam melakukan penelitian sebelum melalui tahapan penciptaan karya pertunjukan khususnya Sandur.



Gambar 4 : Ayesha Membawa Limbo ke Penghulu (Pak Kyai) untuk Mencari Restu
sumber dokumentasi Oky Dwi Wicahyo

d) Penyebaran (*dissemination*)

Pada tahapan terakhir dari pengabdian kepada masyarakat ialah penyebaran atau *dissemination* yang menjadi rangkaian ujung dari penelitian pengembangan. Pendampingan ini menghasilkan sebuah produk berupa karya pertunjukan yang dijadikan produk yang disebarluaskan atau dipagelarkan. Pagelaran dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2025.



Gambar 5 : Limbo Membawa Ayesha ke Penghulu (Romo Pastor) untuk Mencari Restu
sumber dokumentasi Oky Dwi Wicahyo



Penyebaran yang dilakukan berupa sajian pertunjukan yang dikemas dalam pagelaran dan dihadiri oleh banyak penonton yang akan mengapresiasi produk pertunjukan secara langsung. Pertunjukan diselenggarakan hari Sabtu 11 Januari 2025. Halaman Kedai Kendalisada di area Lembaga Cabang Pendidikan Kepramukaan (Lemcadika) Kalianyar Bojonegoro dipadati pengunjung sejak pukul 19.00 WIB.



Gambar 6 : Adegan Konflik Antara Limbo dan Romo Pastor sumber dokumentasi Oky Dwi Wicahyo



Gambar 7 : Poster Pengabdian Kepada Masyarakat sumber dokumentasi Oky Dwi Wicahyo



IV. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Jetak Kecamatan Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro Provinsi Jawa Timur. Adalah kegiatan periodik yang dilakukan oleh penulis dalam upaya peningkatan apresiasi terhadap kesenian tradisi. Dengan upaya pendampingan melalui program peningkatan penelitian pada kelompok kesenian sanggar Shedet Srepel pimpinan Oky Dwi wicahyo maka diharapkan membawa dampak optimalisasi penyutradaraan teater tradisi yang berlandaskan pada kebutuhan penelitian untuk memaksimalkan inovasi pertunjukan teater tradisi agar sesuai dengan konteks perkembangan dan kebutuhan zaman dan dapat beradaptasi sesuai dengan kebutuhan pertunjukan hari ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih tak terhingga kepada Ketua Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya khususnya jurusan Seni Teater dan Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat (LPPM) yang telah menugaskan penulis untuk dapat melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Dan tidak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih kepada saudara Oky Dwi Wicahyo sebagai pimpinan sanggar Shedet Srepel sekaligus mitra dalam pengamian kepada masyarakat yang berada di Jetak Kecamatan Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro Provinsi Jawa Timur.



DAFTAR PUSTAKA

- Bringle, R. G., Hatcher, J. A., & Muthiah, R. N. (2010). The role of service-learning on the retention of first-year students to second year. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 16(2), 38–49.
- Hari Pramono, Koko (2022) Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Kuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D. *Tonil: Journal of Literature, Theater and Cinema Studies*. Vol. XIX, No.1, 9-16
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. ., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Zlotkowski, E. (1996). The role of service learning in higher education. ERIC.