

PENCIPTAAN KARYA SENI PERTUNJUKAN TEATER OBJEK RAMAH ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI OLEH KOMUNITAS *BORNEO ART PLAY* DI KOTA PALANGKA RAYA

Mishelly Henitha¹, Yuliati Eka Asi², Marrisaa Aulia Mayangsari³
Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik
Universitas Palangka Raya

E-mail: selly12102002@gmail.com, yuliati.unpar@gmail.com, marrisaaulia@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Teater objek dalam dunia seni pertunjukan lebih dikenal dengan istilah teater boneka. Namun, kurangnya pengetahuan masyarakat tentang teater objek berdampak pada minimnya minat mereka terhadap jenis teater ini, baik sebagai penonton maupun pelaku. Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi proses penciptaan pertunjukan teater objek ramah anak oleh Komunitas *Borneo Art Play* di Kota Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan metode pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan objek sebagai medium utama dalam teater menciptakan interaksi yang menarik dan mudah dipahami penonton terkhususnya oleh anak-anak. Selain itu, pertunjukan ini berhasil menyampaikan nilai-nilai pendidikan, seperti kearifan lokal, pelestarian alam, dan kepedulian lingkungan, dengan cara yang menyenangkan. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman mengenai peran seni pertunjukan dalam pendidikan anak, serta menyoroti pentingnya pengembangan kreativitas dalam komunitas seni lokal. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penggiat seni dan pendidik dalam menciptakan program-program edukatif yang efektif dan menarik bagi anak-anak.

Kata Kunci: media edukasi, seni pertunjukan, teater objek

PENDAHULUAN

Kota Palangka Raya, seperti dibanyak daerah lain di Indonesia, aksesibilitas anak-anak terhadap pertunjukan teater terkadang terbatas. Hal ini bisa disebabkan oleh minimnya program pertunjukan teater yang dirancang khusus untuk mereka, kurangnya pemahaman tentang preferensi dan kebutuhan khusus anak-anak sebagai audiens pertunjukan teater, serta kurangnya kondisi inklusi bagi anak-anak dalam proses penciptaan karya seni.

Penciptaan seni adalah aktivitas untuk mengungkapkan nilai-nilai, untuk sharing berbagai prinsip dan cita-rasa keindahan, kebaikan, dan kebenaran menggunakan struktur kompleks dengan unsur yang saling tergantung satu sama lain (Sunarto, 2014).

Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang teater objek ramah anak berdampak pada minimnya minat mereka terhadap jenis teater ini, baik sebagai penonton maupun pelaku. Teater

objek ramah anak sendiri merupakan bentuk pertunjukan yang memadukan seni visual yang bersahabat bagi anak-anak, dengan tujuan untuk mengedukasi dan menghibur.

Alasan peneliti memilih untuk melakukan penelitian mengenai penciptaan pertunjukan teater objek ramah anak oleh komunitas *Borneo Art Play* ini berdasarkan rasa ingin tahu peneliti karena peneliti menganggap bahwa komunitas kesenian di Kota Palangka Raya sangat minim menyajikan pertunjukan teater yang relevan dengan kebutuhan anak-anak seperti yang dilakukan komunitas ini, yang menyajikan pertunjukan teater dengan nilai edukatif juga dapat menjadi tontonan yang ramah terkhususnya bagi anak-anak. Terlebih pertunjukan teater objek alias seni peran yang dilakoni benda-benda mati di Bumi Tambun Bungai sejauh ini dipantau peneliti masih belum populer bagi khalayak umum terkhususnya anak-anak di wilayah Kota Palangka Raya.

Teater objek dalam dunia seni pertunjukan lebih dikenal dengan istilah teater boneka, namun dalam komunitas *Borneo Art Play* disebut dengan istilah teater objek karena properti yang digunakan didalam komunitas ini tidak hanya menggunakan boneka saja, tetapi banyak properti lainnya seperti topeng khas suku Dayak, permainan bayangan dan ada beberapa pertunjukan yang dikolaborasikan dengan jenis pertunjukan teater gerak seperti pantomim.

Menurut Eko Santosa (2008: 44) mengatakan bahwa unsur-unsur pembentuk teater menjadi elemen yang sangat penting dalam menciptakan sebuah pertunjukan teater yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendalam dalam penyampaian pesan edukatif. Dalam konteks Teater Objek “*Himba*”, unsur-unsur ini berfungsi untuk membangun alur cerita, karakter, dan atmosfer yang mendukung pertunjukan, yaitu memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan penuh makna bagi anak-anak.

METODE

Untuk menemukan proses penciptaan karya seni pertunjukan Teater Objek sesuai dengan pokok butir-butir dalam rumusan masalah, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menghasilkan informasi dalam bentuk deskriptif. Sumber data menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder dengan prosedur pengumpulan data didapat dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi serta menggunakan analisis data.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini merupakan pembahasan yang berkaitan dengan rumusan masalah bagaimana proses penciptaan pertunjukan Teater Objek *Himba* oleh komunitas *Borneo Art Play*, apa nilai edukasi yang terkandung dalam Teater Objek *Himba* oleh komunitas *Borneo Art Play*, dan apa saja faktor yang mendukung dan menghambat penciptaan pertunjukan Teater Objek *Himba* oleh Komunitas *Borneo Art Play* di Kota Palangka Raya. Berikut pembahasan mengenai “Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Teater Objek Ramah Anak Sebagai Media Edukasi Oleh Komunitas *Borneo Art Play* di Kota Palangka Raya”:

1. Proses penciptaan pertunjukan Teater Objek “*Himba*”

Dalam tahap pembuatan naskah Teater Objek “*Himba*” *Art Director* menyebut naskah ini dengan sebutan *treatment*, dikarenakan tidak ada acara khusus dalam penyusunan alur cerita, sehubungan teater objek ini tidak memiliki narasi maupun dialog. Sehingga proses penciptaan naskah dirangkum peneliti melalui tahap pencarian ide/gagasan, tahap penyempurnaan atau pengembangan ide/gagasan, dan tahap visualisasi ke dalam sebuah medium secara nyata.

Unsur-unsur pembentuk yang terdapat dalam teater “*Himba*” meliputi naskah lakon, sutradara, pemain, penonton dan tata artistik.

a) Naskah Lakon

Dalam komunitas ini, pembuatan naskah teater objek disebut dengan *treatment*. Naskah ini mengangkat tema-tema besar seperti pelestarian budaya Kalimantan dan isu-isu lingkungan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, namun dibalut dengan cara yang ringan dan mudah dipahami. Cerita dalam “*Himba*” tidak hanya berfokus pada satu karakter atau objek, tetapi melibatkan interaksi antara berbagai elemen yang ada di sekitar dunia anak-anak dari karakter hewan hingga objek-objek sehari-hari yang diubah menjadi makhluk hidup. Berikut ini merupakan tahap-tahap pembuatan naskah beserta alur cerita teater “*Himba*”:

Tahap	Penjelasan	Alur Cerita
Perkenalan	Perkenalan memberikan dasar yang kuat bagi penonton untuk memahami konteks cerita dan mengapa konflik atau masalah itu penting. Memperkenalkan tokoh, emosi yang akan hadir, situasi	Dalam bagian ini, menceritakan mengenai kedekatan kakek dan cucu. Dimana objek tokoh <i>Himba</i> menjadi karakter utama dalam teater objek “ <i>Himba</i> ” ini. Karakter kakek atau dalam teater ini bernama Bue merupakan

	<p>hingga segala hal yang perlu dikenalkan terlebih dahulu kepada penonton. Biasanya, bagian ini bersifat lebih tenang dan memberikan gambaran umum mengenai dunia cerita.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakter utama: Penonton dikenalkan dengan tokoh-tokoh utama dalam cerita, siapa mereka, apa motivasi mereka, dan hubungan antar karakter. • Latar belakang cerita: Lokasi, waktu, dan suasana tempat cerita berlangsung mulai diungkapkan. • Masalah dasar: Di sini muncul masalah utama atau konflik yang akan berkembang sepanjang cerita. 	<p>seorang seniman pembuat kecapi, dimana hal ini dibuat berdasarkan mirisnya terhadap popularitas alat musik sape lebih dikenal dari pada kecapi yang merupakan salah satu kekayaan budaya Kalimantan Tengah.</p>
<p>Klimaks</p>	<p>Klimaks adalah titik yang membuat penonton paling terlibat secara emosional dan penasaran dengan bagaimana cerita ini akan berakhir. Klimaks menyampaikan permasalahan atau persoalan dalam teater yang ingin disampaikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konflik mencapai puncaknya: Semua masalah atau tantangan yang dihadapi oleh karakter utama atau pihak-pihak lain dalam cerita mencapai titik terburuk. • Perubahan besar: Biasanya ada perubahan signifikan dalam alur cerita, misalnya, keputusan besar yang diambil oleh tokoh utama atau pengungkapan 	<p>Dalam bagian ini, menceritakan mengenai Himba penasaran terhadap pekerjaan yang dilakukan oleh kakeknya, dan suatu saat diajak oleh kakeknya ke hutan untuk mengambil kayu. Sebelum mengambil kayu tersebut, kakek melakukan ritual dan barulah pohon tersebut ditebang, dalam melakukan ini kakek tidak sembarangan mengambil pohon. Ditengah perjalanan, Himba melihat Capung dan ingin membawa pulang Capung ke rumah. Namun kakek melarangnya karena tidak boleh mengambil sesuatu didalam hutan dengan sembarangan. Saat tiba di rumah, Kakek langsung mempersiapkan diri untuk membuat kecapi. Saat Himba sedang seorang diri, tiba-tiba Capung itu muncul lagi dihadapan Himba kemudian Himba pun mengejar Capung tersebut, dimana Capung tersebut membawa Himba sampai menuju ke tengah hutan hingga</p>

	<p>penting yang mengubah arah cerita.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertentangan yang sangat kuat: Konflik antara karakter utama dan antagonis atau kekuatan yang menantang mereka mencapai intensitas tertinggi. Penonton merasakan ketegangan yang sangat kuat. 	<p>Himba berhasil menangkap Capung tersebut dan tiba-tiba muncul roh-roh yang marah atas kehadiran Himba dan dianggap mengganggu kenyamanan hutan hingga roh itu mengejar Himba mengelilingi hutan tersebut tanpa memberikan jalan keluar untuk Himba.</p>
<p>Penyelesaian</p>	<p>Penyelesaian memberikan penutupan bagi cerita, memberikan pemahaman bagi penonton tentang dampak dari konflik yang terjadi dan bagaimana karakter-karakter tersebut menanggapi perubahan yang terjadi dalam hidup mereka.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konflik diselesaikan: Masalah atau konflik utama yang ada di cerita mencapai penyelesaian, baik itu dengan cara yang positif, negatif, atau ambigu, tergantung pada jenis cerita yang ingin disampaikan. • Karakter berkembang: Karakter-karakter utama seringkali mengalami perkembangan atau perubahan besar akibat pengalaman mereka sepanjang cerita, dan itu tercermin dalam keputusan atau tindakan yang mereka ambil di akhir cerita. • Kembali ke keseimbangan: Biasanya, penyelesaian berusaha membawa kembali keseimbangan dalam dunia cerita, meskipun ada 	<p>Dalam bagian ini, menceritakan keadaan Himba yang sedang berada dalam ketakutan, namun tetap saja Himba tak kunjung mendapatkan jalan keluar dari hutan tersebut. Saat ketika Himba melepaskan capung itu, seketika Himba dapat menemukan jalan keluar hutan dan Himba sontak berlari untuk menemui sang Kakek serta memeluk Kakek. Saat itu juga sang Kakek mengingatkan Himba untuk dapat mendengarkan perintah kakek dan untuk tidak sembarangan masuk ke dalam hutan.</p>

	kemungkinan juga berakhir dengan "ketidakpastian" atau ambiguitas, tergantung pada tujuan cerita.	
--	---	--

Tabel 1. Tahap Pembuatan Naskah dan Alur Cerita Teater “*Himba*”

Berdasarkan alur cerita tersebut, maka diambil kesimpulan bahwa seseorang harus menghormati dan mengikuti norma serta budaya yang berlaku di tempat atau lingkungan yang sedang ia tinggali atau datangi. Frasa ini mengajarkan pentingnya beradaptasi dengan budaya setempat, menghargai aturan dan kebiasaan di tempat tersebut, dan tidak bersikap semena-mena atau tidak menghormati orang lain. Seperti yang dikatakan oleh Bapak Abdul Khafidz bahwa inti dari pertunjukan ini seperti pepatah yaitu “dimana langit dipijak, disitu langit dijunjung”.




b) Sutradara


Peran sutradara dalam teater ini ialah mengarahkan pemain dalam melaksanakan pertunjukan, dimana yang menjadi tantangan bagi sutradara yaitu sutradara lebih terfokus pada pengendali boneka saat pertunjukan seperti gerak tangan pemain yang kurang nyaman dilihat atau gerak tubuh yang terkesan mengganggu pertunjukan. Hal ini dianggap sutradara terjadi dikarenakan ini merupakan pertunjukan teater objek perdana yang mereka lakukan dan masih berpengaruh dengan teater pada umumnya yang biasanya terfokus pada aktornya dan bukan objek ataupun properti panggung.

c) Pemain

Peran pemain (pengendali boneka) dalam teater objek ini yaitu menjalankan apa yang sudah menjadi rencana pertunjukan, dalam hal ini pemain melaksanakan naskah teater yang dimana dalam komunitas ini disebut dengan *treatment*. Selama pelaksanaan pertunjukan, pemain diberikan kebebasan atau yang biasa dikenal dengan improvisasi sehingga pemain dapat mengeksplorasi imajinasi mereka dalam menyampaikan sebuah rasa dan suasana melalui cerita. Pemain atau

pengendali objek dalam teater Himba ini berjumlah empat orang pemain dan satu pemain pantomim. Dimana satu objek ini dikendalikan oleh dua pemain. Objek boneka yang menjadi karakter dalam teater Himba ini bernama Himba dan Bue. Objek-objek lain yang terdapat di dalam teater Himba ini yaitu objek capung, kecap, topeng dan *shadow*. Berikut ini merupakan *puppeteer* dari objek teater “Himba”:

Objek	<i>Puppeteer</i>	Dokumentasi
Himba	Fani & Budi	 <p>Gambar 1. Budi dan Fani, Dokumentasi BAP, 2023</p>
Bue	Amanda & Lusy	 <p>Gambar 2. Amanda dan Lusy, Dokumentasi BAP, 2023</p>
<i>Shadow</i>	Amanda & Lusy	 <p>Gambar 3. Amanda dan Lusy, Dokumentasi BAP, 2023</p>

Topeng	Amanda & Lusy	 <p>Gambar 4. Amanda dan Lusy, Dokumentasi BAP, 2023</p>
Pantomime	Khafizd	 <p>Gambar 5. Khafizd, Dokumentasi Papermoon, 2023</p>

Tabel 2. *Puppeteer* atau Pemain Objek

d) Penonton

Peran penonton memperkaya pertunjukan Himba melakukan ruang diskusi pertunjukan Komunitas *Borneo Art Play* yang dimana ini merupakan hal yang biasa dilakukan pada setiap pertunjukan. Pertunjukan sebuah diskusi antara seniman dan penonton, dimana pesan yang disampaikan bukan berupa ceramah dan tidak berdasarkan hasil dikte seniman apa pesan yang disampaikan. Forum diskusi ini menjadi langkah penerimaan interpretasi penonton terhadap pertunjukan teater objek dan mampu memperkaya pertunjukan karena imajinasi, perspektif serta pengalaman yang berbeda-beda.

e) Tata Artistik

Unsur Tata Artistik yang memberikan keindahan dan mempertegas makna lakon yang dipentaskan dalam teater “Himba” ini meliputi tata panggung, tata cahaya/lampu, tata musik/suara serta tata rias dan tata busana. Berikut ini pemaparan terkait tata artistik dalam teater “*Himba*”:

1) Tata Panggung

Sehubungan karna pertunjukan ini perdana ditampilkan di Jakarta dan memiliki keterbatasan untuk membawa bahkan membuat properti disana, oleh karena itu tata panggung komunitas ini lebih memilih properti yang lebih berkompromi dalam mencari benda yang mudah dibawa ke luar kota. Sehingga pada akhirnya komunitas *Borneo Art Play* memutuskan untuk menjadikan kain sebagai artistik pada panggung.

Kain tersebut dibentangkan di panggung sebagai latar dan untuk mempertegas suasana, dimana kain ini juga dipilih untuk memiliki nilai yang lebih fungsional. Kain tersebut dibentangkan diatas panggung dan dibagi menjadi tiga bagian tempat, dimana pada bagian kiri dan kanan panggung dibentangkan lurus rapi keatas serta satu kain dibentangkan secara abstrak agar terlihat memiliki tekstur sehingga dapat menggambarkan atau memiliki makna sebuah keadaan apapun ketika kain tersebut diberikan pencahayaan.



Gambar 6. Tata Panggung, Dokumentasi BAP, 2023




Selain itu, dalam tata panggung ini terdapat meja panjang untuk guna permainan himba dilakukan, dimana istilah permainan boneka yang lebih dominan diatas meja seperti yang diterapkan dalam teater objek himba ini disebut dengan permainan *table-top*.



Gambar 7. Permainan Objek di Atas Meja, Dokumentasi BAP, 2023

Pada teater “*Himba*” terdapat properti yang mendukung alur cerita bagi objek dalam teater ini, dimana properti ini digunakan objek sebagai petunjuk aktivitas dan berbagai hal lainnya. Berikut properti yang digunakan dan yang berinteraksi dengan objek:



Properti	Dokumentasi
Topeng	 <p data-bbox="1003 1356 1386 1386">Gambar 8. Topeng, Mishelly, 2024</p>
Capung	 <p data-bbox="977 1793 1412 1864">Gambar 9. Capung, Dokumentasi BAP, 2023</p>

<p><i>Kecapi</i></p>	 <p>Gambar 10. Kecapi, Mishelly, 2024</p>
<p><i>Mandau</i></p>	 <p>Gambar 11. Mandau, Dokumentasi BAP, 2023</p>
<p><i>Bakul (Tas Anyaman)</i></p>	 <p>Gambar 12. Bakul, Dokumentasi BAP, 2023</p>

Tabel 3. Properti Teater “Himba”

Dalam penelitian ini, penggunaan teater objek sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan yang melibatkan interaksi antara manusia dan objek-objek non-manusia. Salah satu aspek menarik yang akan dieksplorasi adalah dinamika dibalik peran boneka dalam teater objek, yang tidak hanya berfungsi sebagai

alat peraga, tetapi juga menjadi aktor yang hidup, menghidupkan cerita dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Sebagai bagian dari penelitian ini, boneka dimainkan oleh dua orang, yaitu objek utama bernama Himba yang dimainkan oleh Fani dan Budi, objek kedua bernama Bue yang dimainkan oleh Amanda dan Lusy, Shadow dan Topeng yang juga dimainkan oleh Amanda dan Lusy serta permainan *pantomime* oleh Khafizd. Berikut ini merupakan objek utama dalam teater “Himba”:

Objek	Dokumentasi
Himba	 <p data-bbox="1000 1066 1393 1094">Gambar 13. Himba, Mishelly, 2024</p>
Bue	 <p data-bbox="1016 1501 1377 1528">Gambar 14. Bue, Mishelly, 2024</p>

Tabel 4. Objek Teater “Himba”

2) Tata Cahaya/Lampu

Dalam penataan cahaya teater objek ini secara peradegan dirancang oleh tim komunitas *Borneo Art Play* dan dieksekusi teknisi penata cahaya komunitas Salihara, dimana hal ini nantinya juga menyesuaikan ketersediaan pencahayaan

yang disediakan di pementasan yang dilaksanakan oleh komunitas Salihara. Pencahayaan yang digunakan dalam teater “*Himba*” menciptakan atmosfer yang mendalam dan mendukung emosi yang ingin disampaikan oleh para pemain. Warna-warna dalam tata cahaya yang digunakan tersebut yaitu merah, biru, kuning, dan hijau, memiliki makna simbolis yang kuat dalam mendukung emosi dan tema pertunjukan. Lampu merah sering digunakan untuk menciptakan atmosfer intens, mengisyaratkan kemarahan, gairah, atau bahaya, serta menambah ketegangan dalam adegan-adegan yang dramatis. Sementara itu, cahaya biru memberi kesan dingin, melankolis, atau kesendirian, yang seringkali mengiringi adegan-adegan introspektif atau konflik batin para karakter. Lampu kuning, yang memberikan kesan hangat dan ceria, sering digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih cerah atau optimis, sementara hijau, yang memiliki asosiasi dengan alam dan keseimbangan, bisa menggambarkan ketenangan atau konflik yang lebih mendalam antara alam dan manusia. Kombinasi warna-warna ini memungkinkan pencahayaan teater “*Himba*” untuk tidak hanya mencerahkan panggung, tetapi juga mengkomunikasikan berbagai nuansa emosional yang mendalam, sesuai dengan dinamika cerita yang sedang ditampilkan. Berikut ini merupakan pencahayaan secara garis besar alur teater “*Himba*”:

Alur Cerita	Pencahayaan	Makna
(1) Perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> - Kuning - Oranye - Putih - Hijau 	<p>Pada tahap perkenalan, pencahayaan umumnya dimulai dengan cahaya lembut dan terfokus pada para karakter utama di panggung. Lampu dengan warna hangat digunakan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mengundang, menggambarkan keseharian atau keadaan yang lebih tenang. Cahaya yang lembut ini juga membantu penonton untuk mengenal karakter dan setting, serta membangun ekspektasi terhadap cerita yang akan berkembang. Makna dari pencahayaan pada bagian ini adalah untuk memperkenalkan dunia cerita dan memberi kesan kedamaian sebelum konflik muncul.</p>

(2) Klimaks	<ul style="list-style-type: none"> - Oranye - Merah - Hijau - Putih 	<p>Ketika cerita mencapai puncak konflik atau klimaks, pencahayaan menjadi lebih intens dan dramatis. Lampu merah atau oranye yang lebih tajam sering kali digunakan untuk mempertegas ketegangan, gairah, atau bahkan konflik yang memuncak. Cahaya yang lebih keras dan kontras akan muncul di area-area tertentu dari panggung untuk menyoroti peristiwa-peristiwa penting atau karakter yang sedang berada dalam situasi kritis. Selain itu, pencahayaan yang berubah cepat atau bergerak juga dapat digunakan untuk menggambarkan dinamika yang berubah dengan cepat, menambah kesan dramatis dan meningkatkan ketegangan. Makna cahaya pada klimaks ini adalah untuk menggambarkan ketegangan emosional yang kuat, menciptakan ketidakpastian, atau bahkan ketakutan yang mendalam pada karakter dan penonton.</p>
(3) Penyelesaian	<ul style="list-style-type: none"> - Biru - Hijau - Putih 	<p>Pada tahap penyelesaian, pencahayaan kembali melunak dan sering kali bertransisi ke warna yang lebih tenang seperti biru atau hijau. Cahaya biru yang lembut dapat menciptakan suasana reflektif atau melankolis, menggambarkan saat-saat setelah puncak konflik ketika karakter mulai meresapi hasil dari perjalanan mereka. Lampu yang lebih seimbang dan terang pada bagian ini juga menandakan penyelesaian masalah dan pemulihan setelah ketegangan, serta menciptakan suasana yang lebih harmonis dan damai. Pencahayaan yang lebih stabil dan lembut ini membantu penonton meresapi resolusi cerita dan memberikan kesan penutupan yang memuaskan. Makna dari cahaya di bagian ini adalah untuk menandakan akhir yang lebih damai dan tuntas, sekaligus memberi ruang bagi refleksi dan kesimpulan cerita.</p>


Tabel 5. Pencahayaan Teater “Himba”


3) Tata Musik/Suara

Penataan musik dalam teater objek himba ini berkolaborasi dan digarap langsung oleh Daniel Nuhan. Dimana konsep penataan musik dalam teater himba ini berupa musik mati/mp3 alunan alam dengan genre fantasi sehingga permainan musik dirancang bermain dari awal teater dimulai hingga teater selesai. Pada saat pertunjukan selesai, ada penampilan tambahan diluar pertunjukan teater yang disajikan, dimana itu merupakan pertunjukan Daniel Nuhan bermain kecapi dan nge-rap secara langsung.

4) Tata Rias dan Tata Busana

Salah satu aspek penting yang turut mendukung keseluruhan konsep visual dalam teater "*Himba*" adalah penataan busana yang selaras dengan tema dan *setting* cerita. Busana yang digunakan dirancang untuk mencerminkan budaya dan kehidupan masyarakat Dayak, dengan mempertimbangkan unsur tradisional yang kuat. Kostum yang dipilih tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap penampilan, tetapi juga sebagai sarana untuk mendalami karakter dan identitas para objek. Penataan busana pada objek lebih memperlihatkan kesederhanaan dengan pemilihan warna yang lebih minim dan menyesuaikan basis pertunjukan kampung Dayak. Berikut ini merupakan busana yang dikenakan oleh objek dalam teater "*Himba*":

Objek	Busana
Himba	 <p>Gambar 15. Busana Himba, Mishelly, 2024</p>

<p>Bue</p>	 <p>Gambar 16. Busana Bue, Mishelly, 2024</p>
------------	---

Tabel 6. Busana Objek Teater “Himba”

Pemilihan warna pakaian untuk Himba yang menggunakan pakaian berwarna coklat dan Bue yang mengenakan pakaian berwarna hijau bermotif coklat mencerminkan karakter serta hubungan mereka dengan alam dan satu sama lain. Warna coklat pada pakaian Himba menggambarkan kedekatan dengan tanah, kestabilan, dan kesederhanaan, serta mencerminkan sifat yang lebih bersahaja dan mendalam. Coklat juga sering diasosiasikan dengan keteguhan dan kepercayaan diri, menandakan bahwa Himba adalah sosok yang lebih kuat dan tegas, namun tetap terhubung dengan akar budaya dan lingkungan sekitar. Sementara itu, Bue yang mengenakan pakaian berwarna hijau dengan motif coklat memperlihatkan keseimbangan antara alam dan manusia. Warna hijau melambangkan kehidupan, kesuburan, dan pertumbuhan, sementara motif coklat yang menyatu dengan hijau memberikan kesan bahwa Bue juga memiliki kedekatan dengan tanah, namun dengan kepribadian yang lebih lembut dan penuh kehati-hatian. Kedua pilihan warna ini tidak hanya menggambarkan karakter masing-masing, tetapi juga menunjukkan hubungan mereka dengan alam dan sesama, menciptakan kontras yang harmonis dalam alur pertunjukan.

Sedangkan pada busana pemain hanya menggunakan baju dan celana berwarna hitam, juga diberikan cadar berwarna hitam dan yang terlihat hanya mata pemain saja, sehingga pada saat penampilan penonton hanya terfokus pada

objek saja dan bukan pemain. Selain itu, cadar yang digunakan difungsikan juga untuk menutup ekspresi pemain, dikarenakan ini merupakan garapan teater objek yang pertama sehingga masih terkesan sulit mengkondisikan ekspresi muka. Berikut ini merupakan busana yang dikenakan oleh *puppeteer* (pemain) dalam teater “*Himba*”:



Gambar 17. Busana *Puppeteer*, Dokumentasi BAP, 2023

2. Nilai edukasi yang terkandung dalam Teater Objek “*Himba*”

Teater Objek “*Himba*” tidak hanya mengedepankan unsur hiburan, tetapi juga memberikan banyak nilai edukatif yang sangat penting bagi perkembangan karakter dan pemahaman anak-anak. Dalam proses penciptaannya, teater ini mengandung berbagai aspek pendidikan yang mendalam, yang melibatkan pengajaran nilai-nilai spiritual, etika, estetika, serta keterampilan hidup. Berikut adalah beberapa aspek edukasi yang terkandung dalam Teater Objek “*Himba*”:

1. Aspek Pendidikan Spiritual dan Emosional: Teater Objek “*Himba*” sangat memperhatikan pengembangan aspek spiritual dan emosional anak-anak melalui cerita yang mengandung pesan moral yang mendalam. Pertunjukan ini berfokus pada pencapaian keseimbangan batin melalui hubungan karakter-karakter yang ada dalam cerita, yang diwakili oleh objek-objek. Teater “*Himba*” menggali kedalaman nilai-nilai spiritual yang berakar pada tradisi dan kepercayaan masyarakat Dayak. Melalui alur cerita, simbolisme, dan karakter-karakter yang ada, pertunjukan ini mengajak penonton untuk merenungkan hubungan manusia dengan alam, roh leluhur, dan

kekuatan gaib. Pengajaran tentang pentingnya keseimbangan hidup, keharmonisan dengan alam, serta penghormatan terhadap tradisi dan spiritualitas menjadi inti dari pesan moral yang disampaikan.

2. Aspek Nilai Etika dan Moral: Aspek etika dan moral dalam Teater Objek “*Himba*” memberikan pengajaran penting tentang bagaimana anak-anak harus berperilaku dalam masyarakat, serta bagaimana mereka berinteraksi dengan sesama dan lingkungan mereka. Teater ini juga menyentuh tema-tema etika yang relevan dalam kehidupan sosial dan budaya. Melalui interaksi antar karakter, penonton diajak untuk memahami pentingnya kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab sosial. Tokoh-tokoh dalam pertunjukan ini sering kali berhadapan dengan dilema moral yang menguji integritas dan nilai-nilai kemanusiaan. Melalui pemecahan konflik tersebut, penonton belajar tentang konsekuensi dari tindakan dan bagaimana membuat pilihan yang benar dalam kehidupan sehari-hari.
3. Aspek Nilai Didik Estetis: Teater Objek “*Himba*” juga memberikan nilai edukasi dalam aspek estetika, yang mengajarkan anak-anak untuk menghargai keindahan seni dalam berbagai bentuk. Aspek estetika ini tidak hanya mencakup unsur visual dari pertunjukan, tetapi juga menyentuh pada pengalaman emosional yang mendalam melalui seni. Estetika menjadi salah satu aspek yang sangat ditekankan dalam Teater Objek “*Himba*,” di mana penataan visual, termasuk pencahayaan, kostum, dan properti, dirancang untuk menciptakan pengalaman estetis yang menyentuh. Penciptaan dunia panggung yang memadukan unsur-unsur seni rupa, musik, dan gerak ini mengajarkan pentingnya apresiasi terhadap keindahan dalam berbagai bentuk seni. Selain itu, karya ini juga memperkenalkan penonton pada kekayaan budaya Dayak yang sarat dengan simbolisme dan filosofi estetika tradisional.
4. Aspek Pendidikan Kecakapan Hidup: Selain aspek emosional, etika, dan estetika, Teater Objek “*Himba*” juga menyelipkan nilai-nilai yang berkaitan dengan kecakapan hidup atau life skills, yang sangat berguna bagi perkembangan pribadi anak-anak dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Teater “*Himba*” juga menawarkan pembelajaran keterampilan hidup melalui cara-cara karakter-karakternya mengatasi tantangan dan beradaptasi dengan lingkungan mereka. Konsep-konsep

seperti kerja sama, pemecahan masalah, pengelolaan emosi, dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan menjadi inti dari proses pembelajaran yang digambarkan dalam cerita. Penonton, terutama generasi muda, dapat belajar bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata, memberikan mereka keterampilan yang berguna dalam kehidupan sosial dan pribadi mereka.

Secara keseluruhan, Teater Objek "*Himba*" menyampaikan nilai-nilai edukatif yang luas, meliputi aspek spiritual, emosional, etika, estetika, dan kecakapan hidup. Pertunjukan ini memberikan kontribusi penting dalam perkembangan karakter anak-anak, sekaligus mengajarkan mereka cara melihat dunia dengan cara yang lebih holistik dan penuh rasa empati terhadap lingkungan dan sesama. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, teater objek "*Himba*" menjadi media yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan-pesan pendidikan yang mendalam kepada audiens muda.

5. Faktor yang mendukung dan menghambat penciptaan pertunjukan Teater Objek "*Himba*"

Penciptaan pertunjukan teater objek "*Himba*" oleh Komunitas *Borneo Art Play* dipengaruhi oleh berbagai faktor yang baik mendukung maupun menghambat proses kreatif dan produksi. Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses penciptaan pertunjukan tersebut:

a. Faktor Pendukung

Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan pembuatan dan pertunjukan Teater Objek "*Himba*" di antaranya:

- 1) Kreativitas dan inovasi dalam penggunaan objek.
- 2) Kerelaan orang-orang sekitar yang ingin berkolaborasi dengan teater himba.
- 3) Ruang-ruang pertunjukan "*Himba*" yang diberi kepada komunitas tidak terbatas.
- 4) Berjejaring kepada seniman lain sehingga mendapatkan ruang latihan.
- 5) Hadirnya teater "*Himba*" mampu mengumpulkan segala lintas profesi yang ingin menyaksikan pertunjukan teater sehingga penonton mengetahui bahwa pertunjukan mampu dijadikan sebagai media pertunjukan, sehingga mampu memperkaya ekosistem pertunjukan teater.

- 6) Penonton di Kota Palangka Raya memiliki pertunjukan yang lebih *fresh* dengan hadirnya teater objek.

b. Faktor Penghambat

Meskipun banyak faktor pendukung, terdapat beberapa tantangan yang dapat menghambat kesuksesan teater objek “*Himba*” di antaranya:

- 1) Keterbatasan dana dan sumber daya.
- 2) Keterbatasan aksesibilitas kepada audiens yang lebih luas.
- 3) Kurangnya pengetahuan tentang teater objek di masyarakat.
- 4) Kesulitan dalam mengelola produksi yang kompleks.
- 5) Permainan objek oleh *puppeteer* memakan waktu cukup lama dikarenakan pengendali objek terbiasa berperan sebagai aktor.
- 6) Proses penyesuaian diri terhadap pengendalian satu objek yang dilakukan oleh dua orang pengendali.
- 7) *Puppeteer* susah mengendalikan ekspresi wajah mereka pada saat pertunjukan dimulai.
- 8) Sutradara lebih terfokus pada aktivitas pengendali objek daripada objek.
- 9) Tidak ada ruang latihan khusus yang bersifat permanen.

Lampiran :



Gambar 18. Wawancara Bersama *Art Director Borneo Art Play* (Dokumentasi Aristio, 6 November 2024)



Gambar 19. Wawancara Bersama *Co - Art Director Borneo Art Play* (Dokumentasi Aristio, 6 November 2024)



Gambar 20. Wawancara Bersama *Puppeteer Borneo Art Play* (Dokumentasi Aristio, 6 November 2024)



Gambar 21. Dokumentasi Objek Teater “Himba” di Sekretariat BAP (Dokumentasi Aristio, 6 November 2024)

KESIMPULAN

Setelah menganalisis tari manugal parei kami menarik kesimpulan bahwa tari manugal parei adalah tari kreasi tradisional yang dibuat sebagai bentuk representasi dari kegiatan sehari-hari masyarakat Dayak dalam proses bercocok tanam demi menunjang kehidupan masyarakat Dayak Kalimantan tengah. Dengan adanya analisis ini kami berharap masyarakat Dayak dapat kembali mengingat dan mengenang budaya tradisi manugal parei ini.

KEPUSTAKAAN

Buku

Hadi, Y. Sumandiyo. 2016. *Koreografi (Bentuk – Teknik – Isi)*. Yogyakarta: Cipta Media.

Informan

Artureni, Murniati Cherina. (2022). *Koreografer Tari Kreasi Daerah Manugal Parei, Palangka Raya*.

Audio/Video

April 19, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=DQAqZOprBBE&t=5165s>

Pustaka Laman

April 19, 2022, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Tari>

April 19, 2022, from [https://eprints.umm.ac.id/38882/4/BAB 3.pdf](https://eprints.umm.ac.id/38882/4/BAB%203.pdf)

April 19, 2022, from <https://eprints.umm.ac.id/38882/4/BAB%203.pdf>

April 19, 2022, from <https://husnaasmal.blogspot.com/2019/01/karakteristik-pendekatan-interdisipliner.html>

April 19, 2022, from <http://lib.unnes.ac.id/21960/1/2501411117-S.pdf>