

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jawa Barat adalah salah satu provinsi di Indonesia dengan keberagaman budaya dan tradisinya, tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat mulai dari bahasa, adat istiadat hingga kesenian yang terus dilestarikan dari generasi ke generasi.

Wayang Golek merupakan salah satu kesenian yang masih eksis keberadaannya hingga saat ini dengan posisi penting sebagai media ekspresi budaya. Keberadaan Wayang Golek di Jawa Barat memperlihatkan banyak perkembangan, seperti penggunaan tata *lighting* guna memperkuat dramatisasi, asap (*smoke bomb*) hingga penggunaan media bulu yang lebih nyata yang terdapat pada tokoh wayang hanoman. Selain itu, juga terbukti dengan bermunculannya kelompok-kelompok seni pedalangan seperti Giri Harja, Giri Komara, Munggul Pawenang hingga kelompok seni pedalangan lainnya.

Menurut Rohimah dkk (2021: 57), perkembangan dalam seni Wayang Golek modern dimulai oleh R.U. Partasuanda, inovasi tersebut dikembangkan dan diteruskan oleh Asep Sunandar Sunarya pada era

1970-1980-an. Merujuk pada pernyataan tersebut, salah satu contoh Wayang Golek modern adalah Wayang Golek Ajen yang disebut juga Wayang Ajen. Wayang Ajen diciptakan oleh salah seseorang budayawan Sunda yang menggunakan media Wayang Golek yang berorientasi pada dunia dakwah yaitu Wawan Gunawan, nama Ajen diberikan oleh Dr. Arthur S. Nalan pada tahun 1998 (Anwar & Rohman, 2020: 49).

Pertunjukan Wayang Ajen dikemas dengan interpretasi yang segar dan relevan dengan kehidupan modern, seperti pengambilan lakon yang lebih kontemporer, penggunaan teknologi yaitu tata *lighting* yang terkendali secara manual maupun digital juga proyeksi visual untuk latar belakang. Bandung memang terbilang menjadi salah satu daerah dengan keunikan seni dan budayanya sehingga mempunyai daya tarik tersendiri. Namun di luar Kota Bandung, terdapat satu kelompok seni pedalangan yang mengusung seni wayang kontemporer. Terletak di bagian Selatan Tengah Jawa Barat, tepatnya di kaki Gunung Gede dan Gunung Pangrango yaitu Kota Sukabumi. Seni wayang kontemporer yang terlahir di Kota Sukabumi dan telah di resmikan sebagai seni budaya asli Kota Sukabumi disebut dengan Wayang Sukuraga.

Wayang Sukuraga adalah kesenian wayang khas Kota Sukabumi dengan keunikan cerita, bentuk, dan pertunjukannya. Wayang Sukuraga

termasuk jenis kesenian wayang kontemporer dengan idiom-idiom baru (Suardi, 2019: 2). Selain itu, Wayang Sukuraga memadukan unsur seni rupa, seni musik, seni teater, seni tari hingga seni sastra. Wayang Sukuraga diciptakan oleh Effendi yang kerap disapa Kang Fendi Sukuraga, lahir pada 16 April 1958. ketertarikannya terhadap dunia seni di mulai sejak usia empat tahun, mulai dari hobi melukis hingga gemar bermain *kendang*.

Kata Sukuraga di ambil dari Bahasa Indonesia, berasal dari kata “Suku” yang diartikan sebagai “bagian” sedangkan kata “raga” diartikan sebagai “tubuh”, jadi Wayang Sukuraga itu adalah wayang anggota tubuh (Effendi, Wawancara, 2025). Wayang Sukuraga merupakan sebuah representasi dari anggota tubuh atau panca indera manusia yang di mana tokoh – tokohnya juga diambil dari bagian anggota tubuh seperti mata, telinga, hidung, tangan, mulut, kaki hingga organ intim. Lebih lanjut, Rohimah dkk (2021: 59) menyatakan, kesenian merupakan media untuk menyampaikan perasaan, gagasan, sikap, dan nilai-nilai seorang seniman, baik secara pribadi maupun dalam konteks sosial. Effendi berpikir bahwa tidak setiap orang dapat menafsirkan pesan yang terkandung dalam karya lukisnya, sehingga harus direalisasikan melalui bentuk visual yang konkrit. Pesan tersebut menekankan berupa nilai-nilai moral dan spiritual

yaitu bagaimana seharusnya anggota tubuh tangan, kaki, mata, hidung, mulut, telinga digunakan dalam fungsi yang sesuai dengan ajaran agama Islam. Dalam setiap wawancara, Effendi selalu menekankan bahwa kita adalah dalang yang harus menggerakkan wayang-wayangnya dengan benar. Atas pengalaman hidup yang telah ia lalui, terciptalah wayang berbahan dasar kulit yang dinamai “Wayang Sukuraga”.

Jika merujuk pada konsepsi “kreativitas”, Effendi adalah sosok kreatif. Zebua (dalam Sianipar, 2023: 78) menjelaskan bahwa, “Secara etimologi kata kreativitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *to create* artinya menciptakan, menimbulkan dan membuat”. Kreativitas adalah kemampuan membuat sesuatu yang baru dan memerlukan prakarsa (Munandar, 1997: 32). Karena itu Effendi merupakan sosok kreatif, atas prakarsanya mengangkat filosofi tubuh manusia sebagai media penyampaian dengan memadukan budaya lokal dan nilai spiritual. Atas kreativitasnya itu pula, Wayang Sukuraga bisa diakui keberadannya oleh pemerintah Kota Sukabumi menjadikannya sebagai seni budaya asli Kota Sukabumi.

Cerita dalam pertunjukan Wayang Golek Purwa Sunda, merupakan cerita yang diadaptasi dari kisah Mahabharata dan Ramayana. Cerita tersebut berasal dari Bangsa Aria yang mendiami India bagian Utara,

merupakan bangsa pertama yang menceritakan kisah Mahabharata dimulai sejak 2000 tahun sebelum Masehi, kisah tersebut berkembang di Indonesia bersamaan dengan tersebarnya agama hindu sejak abad ke-4 Masehi (Sumarno & Rasona, 1983: 41). Berbeda dengan Wayang Sukuraga yang mengambil kisah dari kehidupan sehari-hari layaknya kehidupan manusia, seperti cerita yang berjudul “Perang Saudara”, “Kebersamaan” hingga isu politik. Lakon pada pertunjukan Wayang Sukuraga, diawali dengan sebuah narasi yang berbentuk musikalisasi puisi dan musikalisasi puisi menjadi jembatan dialog antar tokoh. Musikalisasi puisi berisi pesan tentang anggota tubuh yang harus digunakan dengan baik, juga menyampaikan kelakuan buruk anggota tubuh manusia yang sering dilakukan. Kerap kali Effendi menyesuaikan lakon pada pertunjukannya saat penontonnya anak-anak dengan menyederhanakan makna dan simbolnya (Suardi, 2019: 7).

Inti lakon pada Wayang Sukuraga menekankan sebuah pesan, pesan tersebut berupa bagaimana manusia bisa mengendalikan anggota tubuhnya untuk selalu melakukan kebaikan dan memerangi hawa nafsu dalam dirinya sendiri.

Effendi mengemas pertunjukan Wayang Sukuraga menjadi beberapa penampilan seni dan berinteraksi langsung dengan penonton.

Penampilan musikalisasi puisi, menyanyikan lagu ciptaanya, interaksi dengan penonton pada penampilan tarian *Kudu Leumpang* dan tarian gugunungan yang ia sebut sebagai *Mask of Gugunungan*. Selain itu, pertunjukan Wayang Sukuraga diiringi oleh instrumen. Instrumen yang digunakan dalam pertunjukan Wayang Sukuraga yaitu *saron*, *demung*, *kendang*, *perkusi*, *goong*, *keyboard*, *biola* dan *bass*. Beberapa instrumen digunakan secara kondisional, ketika tidak ada instrumen *bass* bisa diganti dengan instrumen *goong*. Bahkan, dalam situasi tertentu Effendi bisa melakukannya sendiri yaitu menjadi dalang sekaligus memainkan beberapa instrumen.

Pertunjukan Wayang Sukuraga, wayangnya hanya dipertunjukan beberapa saat, sehingga yang mendominasi pertunjukan adalah aksi panggung dari Effendi. Maka dari itu, pertunjukan Wayang Sukuraga merupakan perpaduan pertunjukan wayang dengan *performance art*¹ dari Effendi (Iyan, Wawancara, 2024).

Kreativitas Effendi tidak hanya terbatas dalam pembuatan wayang saja, Effendi juga menjadikan rumahnya sebagai galeri yang ia sebut “Rumah Budaya Sukuraga”. Suardi (2019: 30) menyatakan bahwa

¹ *Performance art* adalah bentuk seni atau aksi panggung dari seorang seniman yang mencakup ekspresi tubuh, suara dan interaksi dengan penonton

“Rumah Budaya Sukuraga menjadi tempat untuk mengaktualisasikan ide-ide kreatif para seniman”. Tidak jarang para seniman yang ikut berkolaborasi dengan Effendi, seperti mengadakan mini konser yang di mana di “Rumah Budaya Sukuraga” mempunyai panggung pertunjukan mini dilengkapi fasilitas peralatan yang memadai, melakukan pameran baik itu lukisan maupun pameran seni lainnya. Tidak hanya itu, “Rumah Budaya Sukuraga” juga digunakan sebagai tempat eduwisata seperti menggambar dan mewarnai Wayang Sukuraga, *workshop* untuk kalangan remaja seperti membatik dengan batik khas Sukuraga dan kegiatan lainnya. Effendi juga memproduksi berbagai macam *merchandise* Sukuraga seperti, *tote bag* (tas selempang), topi, baju dan *souvenir* lainnya yang bertemakan Sukuraga. Tidak hanya itu, ia juga meluncurkan aplikasi Sukuraga yang dapat di unduh pada *Play Store* dan bisa dimainkan.

Fenomena ini menunjukkan bahwa Effendi dengan kreativitasnya mampu menciptakan Wayang Sukuraga sebagai media ekspresi baru, juga memperluas fungsi dan peran kesenian tersebut dari sekedar pertunjukan menjadi media edukasi nilai-nilai moral. Transformasi Wayang Sukuraga dari bentuk dua dimensi, serta pendirian galeri yaitu Rumah Budaya Sukuraga sebagai pusat pembelajaran. Hal tersebut mencerminkan revitalisasi budaya berbasis pendidikan.

Atas kreativitasnya, Effendi mampu menciptakan wayang dengan sentuhan kontemporer. Bentuk wayang yang unik dan berbeda dengan wayang pada umumnya, menjadi ciri khas tersendiri bagi Wayang Sukuraga. Tidak hanya dilihat dari segi bentuk wayangnya saja, tetapi juga dalam hal bentuk pertunjukan Wayang Sukuraga. Interaksi secara langsung dengan penonton yang dilakukan oleh Effendi selaku dalang yang sekaligus menampilkan tarian, yaitu tarian *Kudu Leumpang* dan tarian *Mask of Gugunungan*. Hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis, karena seorang dalang turut berinteraksi secara langsung dan dekat dengan penonton. Dengan itu penyampaian pesan dari cerita dalam pertunjukannya tidak hanya terpaku melalui media wayang saja, akan tetapi dipadukan dengan cara yang lebih komunikatif yaitu berupa tarian. Dengan demikian, penulis melakukan penelitian lebih lanjut terhadap sosok personal Effendi dan berfokus dalam konteks kreativitas. Penelitian ini akan menggali proses kreatif yang dilakukan oleh Effendi dalam menciptakan Wayang Sukuraga. Sehingga penulis mengangkat judul “Kreativitas Effendi Dalam Penciptaan Wayang Sukuraga”.

1.2. Rumusan Masalah

Wayang Sukuraga merupakan buah hasil kreatif Effendi, dengan konsep kreatifnya ia mengangkat filosofi dari tubuh manusia. Tidak hanya sebatas dibentuk menjadi sebuah wayang tiga dimensi, tetapi mengembangkannya menjadi bentuk pertunjukan, *merchandise*, aplikasi Sukuraga, membuat batik hingga menjadikan rumahnya sebagai wadah bagi masyarakat untuk bisa mengenal Wayang Sukuraga lebih dalam. Effendi berhasil menciptakan ruang, di mana seni tradisional bisa terus berkembang tanpa kehilangan akar budayanya terutama dalam hal adaptasi dan pembaruan.

Maka dari itu, penelitian ini berfokus untuk menganalisis proses kreatif Effendi dengan berupaya menjawab pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas Effendi berdasarkan teori 4P (*Person, Press, Process, Product*) ?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan kreativitas Effendi berdasarkan teori 4P (*Person, Press, Process & Product*) yang dirumuskan oleh Rhodes.

1.3.2. Manfaat

a. Bagi Penulis

Sarana wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian juga sebagai bentuk rasa kepedulian dalam melestarikan kesenian dari Kota Sukabumi.

b. Bagi Mahasiswa

Menjadi bahan referensi untuk memahami sejarah, filosofi maupun teknik pembuatan Wayang Sukuraga.

c. Bagi Kota Sukabumi

Menjadi bahan informasi bagi pemerintah Kota Sukabumi dan masyarakat tentang seni budaya asli Kota Sukabumi, juga membantu memperkenalkan kesenian khas Kota Sukabumi dalam bentuk karya tulis.

d. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai sarana referensi untuk penelitian mahasiswa/i juga dapat dipakai sebagai tambahan data teori mengenai kreativitas.

e. Bagi Kesenian Wayang Sukuraga dan Rumah Budaya Sukuraga

Rasa peduli akan kesenian Wayang Sukuraga dan Rumah Budaya Sukuraga yang dituangkan dalam bentuk sebuah karya tulis ilmiah dan membantu menyampaikan edukasi maupun pesan yang disampaikan

oleh Sukuraga dalam bentuk karya tulis.

1.4. Tinjauan Pustaka

Pada tahap ini penulis melakukan peninjauan terhadap tulisan-tulisan yang sudah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, tentunya tulisan yang ditinjau terdapat korelasi dengan peneilitan yang dilakukan oleh penulis. Adapun tinjauan pustaka yang telah dilakukan :

Jurnal yang ditulis oleh Alief Suardi tahun 2019 Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, dengan judul “Wayang Sukuraga Dari Bahasa Rupa ke Bahasa Pertunjukan”. Membahas mengenai makna yang disampaikan dari pertunjukan Wayang Sukuraga. Terdapat makna yang disampaikan oleh anggota tubuh manusia yang memiliki perannya masing-masing dari setiap tokoh Wayang Sukuraga. Relevansi dengan penelitian yaitu mempunyai kesamaan dalam hal inovasi yang merupakan hasil kreativitas Effendi, pada “KREATIVITAS EFFENDI DALAM PENCIPTAAN WAYANG SUKURAGA” berfokus pada konteks proses kreatif sehingga dapat mencakup beberapa faktor dalam proses penciptaanya baik itu faktor internal maupun eksternal.

Jurnal dengan judul “Peranan Rumah Budaya Sukuraga dalam menjaga eksistensi kesenian Wayang Sukuraga khas Kota Sukabumi tahun 2016-2021”, ditulis oleh Eva Nikmatul Rizki tahun 2022 Universitas Udayana Bali. Membahas mengenai berdirinya Rumah Budaya Sukuraga yang digunakan bukan hanya sekedar galeri pribadi dari Effendi melainkan sebagai tempat eduwisata seperti mewarnai Wayang Sukuraga, kegiatan workshop untuk remaja seperti membatik yang tentunya bertemakan Wayang Sukuraga. Relevansi dengan penelitian yaitu menjaga eksistensi merupakan hasil kreativitas Effendi, penelitian “KREATIVITAS EFFENDI DALAM PENCIPTAAN WAYANG SUKURAGA” lebih mengarah kepada proses kreatif sosok personal Effendi sebagai pencipta Wayang Sukuraga.

Tesis yang ditulis oleh Alif Suardi tahun 2020 ISBI Bandung, dengan judul “INTERAKSI SIMBOLIK PERTUNJUKAN WAYANG SUKURAGA PADA LAKON KBERSAMAAN”. Membahas mengenai interaksi simbolik dari Effendi sebagai seorang dalang pada pertunjukan Wayang Sukuraga, dengan menggunakan pendekatan teori interaksi simbolik dari Helbert Blummer. Interaksi tersebut bertumpu pada tiga premis, premis pertama bahwa manusia bertindak terhadap hal-hal berdasarkan makna. Premis kedua makna diperoleh melalui interaksi sosial, dan yang ketiga makna

tersebut disempurnakan pada saat proses interaksi sedang berlangsung. Selain itu, juga membahas proses kerja kreatif Effendi yang ditinjau dari segi pemaknaan, bahasa dan pikiran. Relevansi dengan penelitian yaitu suatu pola pikir kreatif Effendi dalam proses memaknai karyanya. Penelitian dengan judul “KREATIVITAS EFFENDI DALAM PENCIPTAAN WAYANG SUKURAGA” ini, mengarah kepada proses kerja kreatif Effendi sebagai *creator* dalam penciptaan Wayang Sukuraga.

Skripsi yang ditulis oleh Salma Azzra Dewanty tahun 2022 Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, dengan judul “STRUKTUR DRAMATIK DALAM PERTUNJUKAN WAYANG SUKURAGA KESENIAN KHAS KOTA SUKABUMI”. Membahas mengenai bentuk pertunjukan dan bagaimana struktur dramatik dalam cerita “Perang Saudara” dari Wayang Sukuraga, dimulai dengan tahap Eksposisi, Insiden Permulaan, Pertumbuhan Laku, Krisis atau Titik balik, Penyelesaian Penurunan Laku. Relevansi dengan penelitian yaitu topik tentang Wayang Sukuraga, penelitian “Kreativitas Effendi dalam Penciptaan Wayang Sukuraga” “KREATIVITAS EFFENDI DALAM PENCIPTAAN WAYANG SUKURAGA” berfokus pada konteks kreatif dari Effendi dan lebih mengarah pada ranah seni karawitan.

Tulisan-tulisan di atas merupakan literasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Namun, penelitian-penelitian tersebut cenderung meneliti hasil karya atau produk dari Effendi. Penelitian dengan judul “KREATIVITAS EFFENDI DALAM PENCIPTAAN WAYANG SUKURAGA”, berfokus pada konteks proses berpikir kreatif dari Effendi dalam menciptakan Wayang Sukuraga.

1.5. Landasan Teori

Penelitian ini berfokus pada konteks kreatif, kreativitas merupakan ekspresi individu dalam memecahkan masalah sehingga menciptakan hal-hal baru. Antara & Yogantari (2018: 296) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu dalam menyelesaikan masalah sehingga dapat menciptakan ide-ide asli. Sementara itu Riyanti (2019: 12) menjelaskan, kreativitas merupakan sebuah sifat yang pada dasarnya menghasilkan kebaruan berupa produk, gagasan maupun ide.

Dalam penelitian ini, teori kreativitas yang dirumuskan dengan istilah *person*, *press*, *process* dan *product* yaitu teori kreativitas dari Rhodes. Menurut Rhodes (1961) dalam (Fatmawiyati, 2018: 3) mengemukakan “ada empat dimensi kreatifitas yang disebut *The Four P's of Creativity* (4P) yaitu *person* (orang), *press* (tekanan), *process* (proses), *product* (produk).”

Keempat poin ini saling berkaitan dalam sebuah proses kreatif, yaitu dimulai dari sosok personal Effendi yang memiliki kreativitas lalu melibatkan dirinya dalam sebuah proses kreatif. Adanya dukungan dan dorongan dari dalam dirinya maupun dari lingkungan, pada akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk kreatif. Maka, teori kreativitas Rhodes bila diaplikasikan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. *Person* : Mendeskripsikan mengenai sosok personal Effendi.
2. *Press* : Mendeskripsikan dorongan Effendi dalam menciptakan Wayang Sukuraga, menyangkut faktor internal dan eksternal.
3. *Process* : Mendeskripsikan bagaimana proses kerja kreatif Effendi dalam membentuk ide kreatif untuk menciptakan Wayang Sukuraga
4. *Product* : Mendeskripsikan bentuk karya dari Effendi berupa produk dan musikalitas

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Bogdan & Taylor (dalam Abdussamad, 2021: 30) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif

merupakan rangkaian kegiatan penelitian baik berupa kata-kata tertulis maupun lisan hingga perilaku seseorang yang dapat diamati, sehingga lebih mengarah kepada individunya secara holistik. Deskriptif merupakan jenis penelitian yang menyajikan data sesuai dengan fakta. Sugiri (2023: 591) menyatakan “Metode deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada, yang bersifat alamiah dan rekayasa manusia”. Penelitian ini menggunakan tahapan teknik penelitian sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kegiatan mengumpulkan informasi yang relevan dengan objek penelitian berupa sumber bacaan seperti artikel, buku, skripsi, jurnal dan sebagainya guna mempertegas dan memperkuat pernyataan karya ilmiah yang akan ditulis.

b. Observasi

Observasi atau studi lapangan merupakan teknik pengumpulan data dengan terjun ke lapangan untuk menemukan data yang sesuai dengan objek penelitian. Bertujuan untuk melihat fakta langsung di lapangan juga menguji kebenaran dari tinjauan pustaka yang telah dilakukan.

Berkaitan dengan penelitian ini, penulis mencari data secara langsung kepada narasumber utama yaitu Effendi dengan mengunjungi rumahnya yang berada di Jl. Sukakarya, Sukakarya, Kec. Warudoyong, Kota Sukabumi, Jawa Barat.

c. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan pengumpulan data berupa komunikasi dari peneliti dengan narasumber yaitu dialog seputar objek penelitian secara langsung tanpa perantara. Wawancara tentunya bisa dilakukan dengan siapapun tapi tetap mempunyai korelasi dengan topik penelitian. Namun pada penelitian ini, yang menjadi narasumber utama yaitu Effendi.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan data yang telah diperoleh melalui dokumen-dokumen yang relevan dengan topik penelitian dan menganalisisnya. Dokumen tersebut bisa berupa bahan tertulis seperti buku, surat kabar, artikel bahkan dapat berupa visual, audio maupun audio visual.

1.7. Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan disusun dengan kerangka penulisan standar karya ilmiah dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

Bab II Effendi dan Kesenian Wayang Sukuraga, membahas sosok pribadi Effendi dan kesenian Wayang Sukuraga mulai dari awal mula hingga pembuatannya.

Bab III Kreativitas Effendi Berdasarkan Teori 4P :

1. *Person* : Sosok pribadi Effendi
2. *Press* : Faktor internal maupun eksternal
3. *Process* : Proses kerja kreatif Effendi dengan menggunakan pendekatan teori proses kreatif dari Wallas.
4. *Product* : Karya dan musikalitas

Bab IV Kesimpulan dan Saran, yang digunakan sebagai solusi dari uraian permasalahan.