

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Asal mula ketoprak menurut hasil penelitian Bagian Kesenian Jawatan Kebudayaan (Bidang Kesenian Ditjen Kebudayaan) yang dikutip oleh Handung Kus Sudyarsana, ketoprak lahir di Surakarta pada tahun 1908 yang diciptakan oleh RMT. Wreksodiningrat (Handung, 1989:9). Nama ketoprak menurut Koeswaji Kawendrasusanto yang dikutip oleh Handung berasal dari nama sebuah alat musik *tiprak* (satu jenis musi bambu yang digunakan untuk mengusir burung di sawah) yang apabila dipukul berbunyi prak-prak (Handung, 1989:23).

Pertama kali ketoprak dimainkan, semua peralatan masih bersifat sederhana, baik dalam hal pakaiannya maupun alat musik yang digunakan untuk iringan, sampai pada ceritanya pun sangat sederhana yakni cerita tentang kehidupan sehari-hari para petani. Pakaian yang digunakan adalah pakaian sehari-hari yang mereka kenakan, alat musik yang digunakan adalah *lesung* (alat penumbuk padi yang terbuat dari kayu), dan cerita yang disajikan berkisar pada kehidupan petani seperti mbok tani yang sudah mengirim makanan pada suaminya yang sedang bekerja di sawah, saat-saat panen, dan sebagainya. Awal mula tujuan penciptaan ketoprak hanya digunakan sebagai hiburan melepas lelah setelah mereka bekerja di sawah sehari penuh. Hal ini terlihat pada penggunaan pakaian iringan dan cerita yang semuanya masih sederhana. Kesederhanaan ini tidak hanya pada peralatan yang dipergunakan saja, melainkan jalan cerita dan dialog

yang mereka tampilkan bersifat spontanitas tanpa harus dipersiapkan lebih dulu. Komunikasi antara pemain dan penonton merupakan hal yang wajar dalam menghidupkan suasana pentas. Karena tiprak merupakan alat musik pengiring yang sangat dominan dalam pementasan tersebut, maka mereka menyebutkan pertunjukan dengan nama ketoprak, yang kemudian nama tersebut berkembang sampai sekarang. Kedudukan tiprak yang kemudian diganti dengan kentongan, disebabkan semakin sulitnya tiprak dijumpai di desa-desa. Dalam perkembangan selanjutnya, akhirnya muncul suatu konvensi dalam masyarakat bahwa ciri khas dari pertunjukan ketoprak adalah kentongan.

Ketoprak Dor disebut sebut lahir dari rahim para kuli kontrak asal Jawa yang bekerja di perkebunan Sumatera Timur. Ada dua jenis ketoprak yang berkembang dan di kembangkan masyarakat Jawa di SUMUT. Pertama yang disebut Ketoprak Belangkon. Ketoprak ini dikembangkan orang Jawa yang bukan kaum kuli. Mereka adalah golongan administrator. Ketoprak Belangkon adalah imitasi dari ketoprak ala Keraton Mataram. Baik dalam kostum maupun ensambelnya. Jika di Jawa patron mereka adalah pejabat keratin, di Sumatera Timur patron mereka pemilik kebun dan pengusaha kolonial. Kelak setelah Indonesia merdeka, patron mereka berubah menjadi elit Jawa yang ada dalam jaringan kekuasaan birokrasi daerah.

Jenis kedua adalah Ketoprak Dor yang dikembangkan para kuli kontrak. Mereka merupakan kelompok terbesar yang didatangkan secara besar besaran pada akhir abad 19, untuk menggerakkan roda kapitalisme perkebunan milik para Baron Belanda dan Eropa yang telah lama bercokol di tanah Deli. Singkat cerita

para kerja kuli ini haus kesenian, yang ingin memainkan kesenian pada era waktu itu. Berbeda dengan Ketoprak Belangkon, dalam hal ensambel, Ketoprak Dor menggunakan alat musik seperti akordeon atau harmonium, alat musik khas Melayu yang biasa digunakan untuk ronggeng Deli, gendang, dan tanjidor atau tektektor, ini adalah sejenis tambur berbentuk barel dengan frame dua sisi dilengkapi dengan pemukul berukuran kecil. Tanjidor hanya dimainkan pada satu sisi. Jika dipukul pakai kayu atau stik menghasilkan bunyi prak dan dor. Dari suara musik inilah, pertunjukan ini diberi nama Ketoprak Dor.

Lakon lakon yang dibawakan tidak melulu berkisah tentang kepahlawanan atau kesatria Jawa yang berasal dari babad Jawa atau mitos. Tetapi juga hikayat dari tabah Deli seperti Puteri Hijau atau ceritamodern seperti bangkit dari kubur. Bahasa yang disampaikan menggunakan bahasa Melayu bercampur bahasa Jawa ngoko. Saat adegan banyolan diangkat dari persoalan keseharian para kuli kontrak di kawasan perkebunan. Soal kostum mereka juga keluar dari pakaian ketoprak yang dikenal di Jawa sebelumnya. Lebih banyak menggunakan symbol kerakyatan dari peran yang sedang dibawakan pemain. Seorang pengembara misalnya cukup tampil dengan symbol orang tengah membawa tas. Raja cukup dengan memakai ikat tali dikepala jika tidak ada mahkota. Tempat mereka pentas adalah hajatan orang-orang kebun, yang umumnya juga tinggal didalam kawasan perkebunan atau di pinggiran areal perkebunan yang telah berkembang jadi kota. Sedang pakaian yang digunakan terpengaruh budaya Melayu. Misalnya penggunaan kain ikatan atau songket, budaya Timur Tengah, dan India seperti

kain sutra yang penuh pernik, budaya Belanda dan Portugis seperti pakaian pembesar kerajaan.

Suriyat mengenal Ketoprak Dor sejak usia 10 tahun lewat ayahnya, Subandi yang juga pemimpin pertama Sanggar LMARS. Saat manggung, ia bertugas sebagai penabuh gendang atau tanjidor. Setelah nyantrik selama 7 tahun, ia lalu diizinkan jadi pemain utama. “Saya belajar jadi pemain dan menghafal cerita dengan melihat saat ayah bermain, dari satu pementasan ke pementasan lainnya,” katanya. Dengan kata lain, pemain Ketoprak Dor umumnya memang lahir dari lingkungan dekat ketoprak. Itu juga dialami Jumaidi, ayahnya dulu kuli kebun asal Sleman, Jogjakarta. Bekerja di sebuah perkebunan di Stabat, Langkat. Saat ada keluarga Jawa melahirkan anak, ia sering bermain music menyambut si jabang bayi. Darah seni itu juga yang membuatnya bergabung sebagai pemain Ketoprak pada 1970. Ia jadi pemain termuda waktu itu di grupnya, ia bias memainkan alat musik apa saja. Ayahnya juga berpesan agar Jumaidi ikut berperan melestarikan kesenian Jawa di Sumatera Utara agar tak punah.

Menurut ketua sanggar Ketoprak Dor (LMARS), tidak semua sair-sair dan sejarahnya sekarang ini dapat diketahui dan dinyanyikan oleh pemain Ketoprak Dor masa kini. Kurang kepedulian para seniman dulu dan kini untuk menuliskan atau mendokumentasikan sejarah dan syair-syair tembang yang dulu sangat banyak macam ragamnya menyebabkan hilangnya sebagian besar tambang-tambang itu karena sudah terlupakan, orang-orang dulu yang mengetahui hal tersebut sudah banyak yang meninggal dunia. Generasi pemain Ketoprak Dor saat ini tidak tahu banyak soal sejarah dan tembang-tembang yang digunakan oleh

Ketoprak Dor dulu pada masa lalu. Itu termasuk salah satu dampak sejarah yang kurang di lestarikan oleh generasi muda sekarang yang dampak pada saat nantinya bisa menghilang kalau tidak diberitahukan kepada penerus sekarang ini.

Maka dari itu saya sebagai penulis ingin mengangkat Ketoprak Dor agar banyak orang mengetahui apa itu Ketoprak Dor. Tujuan penulis tidak lain mengajak para penerus *millennial* agar mengenal dan melestarikan Ketoprak Dor itu sendiri. Besar harapan penulis Ketoprak Dor nantinya banyak diminati dari kalangan muda sampai kalangan dewasa agar dapat membudidayakan kesenian asal Sumatera Utara ini.

Melihat masalah yang terjadi sekarang ini, penulis mempunyai suatu ide yang dimana berjalannya studi akhir dalam menyelesaikan Sarjana. Dengan mengangkat sejarah Ketoprak Dor agar banyak yang mengetahui Seni Tari ini. Tentunya penulis membuat sejarah dengan tampilan lebih menarik, yaitu dengan animasi 2D yang sudah dipelajari selama masa kuliah. Maka dari itu penulis memilih mengangkat judul yaitu “**Motion Graphic Sejarah Ketoprak Dor di Kota Medan**”.

I.2. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas dan mempermudah pembahasan, maka difokuskan hanya membahas tentang “**Motion Graphic Sejarah Ketoprak Dor di Kota Medan**”. Di dalam penelitian pembuatan laporan, penulis akan membatasi masalah yaitu :

1. Objek penelitian di sanggar perkumpulan Ketoprak Dor (LMARS) di Tanjung Mulia, Sumatera Utara.
2. Informasi yang tertuang dalam karya ini yaitu tentang sejarah Ketoprak Dor di Kota Medan.
3. Karya animasi yang dibuat dalam bentuk Animasi Motion Graphic 2D

I.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang penulis bisa simpulkan dari latar belakang yang ada, yaitu Bagaimana merancang *motion graphic* biografi yang memuat sejarah Kesenian Ketoprak Dor yang berada di Kota Medan sehingga mampu menyampaikan kisah dan profil secara singkat kepada masyarakat.

I.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan *motion graphic* untuk memperkenalkan Ketoprak Dor dan sejarah Ketoprak Dor di Kota Medan kepada masyarakat secara komunikatif sehingga lebih menarik.
2. Agar menarik masyarakat untuk mengetahui sejarah Ketoprak Dor di Kota Medan dengan *motion graphic*.
3. Sebagai sarana media promosi Ketoprak Dor di kota Medan untuk menarik minat masyarakat.

4. *Motion graphic* juga dirancang untuk mempresentasikan Ketoprak Dor dan sejarah Ketoprak Dor dengan mudah dapat menarik minat untuk mengetahui perkembangan Ketoprak

I.5. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari hasil karya yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan sejarah Ketoprak Dor yang berkembang di kota Medan.
2. Masyarakat lebih mengenal Kesenian Ketoprak Dor dan sejarahnya.
3. Untuk menarik minat masyarakat kepada sejarah Ketoprak Dor.
4. Memberikan wawasan kesenian Ketoprak Dor melalui *motion graphic*