

BAB II

A. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

1. Sendratari Ramayana

a. Sendratari

Istilah “sendratari” menurut Soeharso untuk pertama kalinya dicetuskan oleh Anjar Asmara, seorang tokoh seni pentas, seni sastra dan seni film. Ia yang pertama-tama menerjemahkan istilah *ballet* dengan perkataan Indonesia Seni Dramatari yang hingga kini menjadi populer dengan singkatan sendratari (Soeharso, 1970: 3).

Sendratari merupakan singkatan dari “seni drama” dan “tari”. Dramatari atau yang biasa disebut dengan sendratari adalah salah satu bentuk tari dramatik yang ada di Indonesia. Menurut Soedarsono dramatari adalah tari yang bercerita, baik tari itu dilakukan oleh seorang penari maupun oleh beberapa orang penari, sedangkan tari non dramatik adalah tari yang tidak bercerita (R.M. Soedarsono, 1978 :16). Ciri khas yang terdapat pada seni *ballet* atau sendratari ialah bentuk seni sebagai media pengutaraan suatu cerita dengan menggunakan tari dan musik (gamelan), tanpa adanya dialog, atau *antawecana*.

Istilah sendratari yang dikenal dan berkembang selama ini adalah suatu bentuk garapan seni dramatari tanpa dialog dan merupakan pertunjukan yang universal. Dialog dalam pertunjukan sendratari diganti dengan gerak-gerak gestikulasi atau gerak maknawi, terutama dengan sikap-sikap, gerak tangan, dan kepala (Y. Sumandiyo Hadi, 1997: 46). Bentuk garapan Sendratari Ramayana yang berupa dramatari tanpa dialog dimaksudkan sebagai sajian kesenian yang dikemas untuk wisatawan, baik wisatawan mancanegara maupun domestik dengan harapan bahwa wisatawan mampu menangkap isi cerita lewat ekspresi gerak maknawi para penari.

b. Ramayana

Ramayana berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu kata *Rama* dan *Ayana* yang berarti “Perjalanan Rama”. Ada juga yang menyebutkan bahwa *Ramayana* berasal dari asal kata *Rama* yang berarti menyenangkan; menarik; anggun; cantik; bahagia, dan *Yana* berarti pengembaraan (Wikipedia, diunduh pada tanggal 3 Januari 2017).

Ramayana merupakan karya sastra klasik dari India kuno yang sampai saat ini masih mendapat sambutan dari masyarakat pembaca Indonesia bahkan dunia. Dianggapnya serta dicintainya *Ramayana* sampai saat ini bukan merupakan sebuah kebetulan, ini karena *Ramayana* merupakan sebuah karya *masterpiece* dan menjadi warisan dunia termasuk Indonesia. Seperti yang diungkapkan oleh Padmopuspito bahwa “selama sungai masih mengalir dan gunung masih berdiri tegak selama itu pula kisah *Ramayana* terus berkembang” (Padmopuspito, 1998: 37). Hal ini membuktikan bahwa *Ramayana* adalah sebuah karya sastra besar yang tidak akan habis untuk diteliti khususnya dalam bidang sastra. Selain melalui karya sastra dan wayang (purwa), berkembangnya cerita *Ramayana* semakin diterima di Jawa setelah melalui pertunjukan baik wayang orang, maupun sendratari.

Dalam perkembangannya, cerita *Ramayana* telah diubah dalam berbagai bentuk karya sastra, cerita wayang dan pertunjukan tari. Perkembangan tersebut menjadi fenomena yang sangat menarik untuk dikaji lebih dalam cerita *Ramayana* yang didasarkan pada *genre* seni pertunjukan. Beberapa pola sajian *Ramayana* yang berkembang dalam pertunjukan tari setelah tahun 1961 yaitu dengan adanya “*Sendratari Ramayana Prambanan*” yang telah menjadi agenda rutin tahunan setiap bulan Mei- Oktober. Era *Ramayana full story* juga hadir sebagai pola sajian di Prambanan sejak tahun 1989.

c. Sendratari Ramayana

Sendratari Ramayana merupakan suatu pertumbuhan kebudayaan dan kesenian yang sangat penting, seperti yang diungkapkan oleh Soeharso di mana dengan adanya Sendratari Ramayana tumbuhlah suatu babak baru dalam kehidupan dan kesenian umumnya dan pada tari dan karawitan khususnya (Soeharso, 1970: 1). Sebagai suatu babak baru, kehadirannya selaras dengan kondisi kreativitas serta selera masyarakat pendukungnya, yaitu sebuah garapan baru yang mencoba memberi alternatif dan inovasi bentuk seni tradisi dengan mengacu pada garap Wayang Wong, Wireng, dan Bedhaya (Hersapandi, 1987: 1).

Pada mulanya pertunjukan Sendratari Ramayana yang dipentaskan di panggung terbuka Prambanan merupakan pertunjukan untuk sajian wisata yang diselenggarakan pertama kali di Yogyakarta pada tahun 1961. Sendratari Ramayana adalah suatu cetusan gagasan untuk melaksanakan rencana pembangunan MPRS 8 tahun, dimana salah satu sub sektor di dalamnya adalah rencana atau proyek untuk menghidupkan pariwisata yang akan dapat menambah pendapatan nasional (Soeharso, 1970: 2).

Bentuk pertunjukan Sendratari Ramayana di panggung terbuka Prambanan tidak menggunakan dialog bahasa Jawa seperti Wayang Wong, karena dramatari semacam ini tidak akan bisa mengkomunikasikan cerita yang dibawakan. Oleh karena itu ditetapkan dramatari yang tidak menggunakan dialog verbal (seperti *ballet*), yang kemudian dikenal dengan istilah “sendratari”. Sendratari tanpa dialog verbal lebih mengutamakan gerak-gerak penguat ekspresi. Sendratari Ramayana yang berupa dramatari tanpa dialog dimaksudkan sebagai sajian kesenian yang dikemas untuk wisatawan, baik wisatawan mancanegara maupun domestik dengan harapan bahwa wisatawan mampu menangkap isi cerita lewat ekspresi gerak maknawi para penari.

Sendratari Ramayana merupakan suatu pertumbuhan kebudayaan dan kesenian yang sangat penting. Pada tanggal 28 Juli 1961 merupakan saat yang bersejarah bagi perkembangan dramatari di Indonesia. Berawal dari sinilah

dipentaskannya seni pertunjukan dalam bentuk sendratari yang mengisahkan suatu epos yang sangat panjang yaitu Epos Ramayana, dengan media tari dan gamelan yang merupakan suatu ciptaan baru di dunia pementasan seni pertunjukan di Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa dengan kehadiran Sendratari Ramayana di panggung terbuka Prambanan pada tahun 1961 merupakan babak baru bentuk seni pertunjukan di Indonesia dan dalam perkembangannya menjadi acuan bentuk garapan Sendratari Ramayana yang dipentaskan di Surakarta, Yogyakarta, dan daerah lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh Soeharso bahwa Sendratari Ramayana akan membawa bidang pertumbuhan kesenian di Indonesia pada tingkatan yang lebih luas, lebih tinggi, dan lebih indah (Soeharso, 1970: 41).

a. Pementasan Sendratari Ramayana

Sendratari Ramayana Prambanan merupakan sebuah kebudayaan lokal dengan perpaduan seni tari dan drama ditambah musik khas gamelan membuktikan bahwa budaya tersebut berasal dari Indonesia, namun menggabungkan beberapa unsur lain. Kemunculan pementasan Sendratari Ramayana di kompleks Candi Prambanan tidak lepas dari campur tangan Indonesia dengan dunia global. Awal mula ide pementasan tersebut dari Keputusan MPRS II tahun 1960 yang menjadi dasar bagi pengembangan proyek pemerintah Indonesia guna meningkatkan kesejahteraan rakyat. Salah satu proyek prioritas yang disebut dalam keputusan MPRS (Majelis Permusyawaratan Rakyat Sementara) tersebut ialah pengembangan pariwisata, yang dikelompokkan sebagai proyek B (Moekardi, 2011).

Berdasarkan keputusan MPRS (Majelis Permusyawaratan Rakyat Sementara) itulah KGPH Djati Koesoemo yang menjabat sebagai Menteri Pariwisata, pos dan Perhubungan Darat menginisiasi pementasan Sendratari Ramayana sebagai proyek kementriannya. Ide pementasan Sendratari Ramayana sedikit banyak bisa ditelusuri dari latar belakang Djati Koesoemo yang merupakan kerabat keraton Solo, sehingga memiliki gagasan pengembangan tarian tradisional untuk dikemas secara

profesional sehingga mampu menarik wisatawan mancanegara ke Indonesia (Jelajah, 2012).

Terinspirasi dari atraksi asing tersebut, Djati Koesoemo mencoba menyusun atraksi khas Indonesia yang tidak kalah dengan negara-negara lain yakni, Sendratari Ramayana. Jejak-jejak inspirasi dari Kamboja dan Mesir nampak jelas dalam pengembangan Sendratari Ramayana, dimana konsep memadukan tarian dengan candi terinspirasi dari Kamboja, sedangkan pencahayaan dan narasi terinspirasi dari Mesir. Selain itu Djati Koesoemo juga memiliki keyakinan bahwa kisah Ramayana yang menjadi panduan Sendratari membawa nilai-nilai universal yakni kebaikan melawan kejahatan, sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat dunia. Apalagi kisah Ramayana juga relatif dikenal secara Internasional (Moehkardi, 2011).

Ide Djati Koesoemo mengenai Sendratari Ramayana mendapat dukungan dari Presiden Soekarno karena beliau juga ingin Sendratari Ramayana menjadi seni budaya Indonesia yang mampu diangkat ke pentas dunia (Indonesia n.d). Semenjak diselenggarakan perdana pada tanggal 28 Juli telah diadakan sejumlah perbaikan guna menunjang pagelaran tersebut. Sebagai contoh pada awalnya panggung tempat dilaksanakannya Sendratari berukuran 14x50 m. Ketika dilakukan peninjauan ulang ternyata ukuran panggung yang terlalu luas justru menyebabkan para penari sering kehilangan keseimbangan dalam menempatkan diri. Kritik inilah yang direspon dengan perubahan panggung menjadi berukuran 22x25 meter di tahun 70an (Moehkardi, 2011).

Sendratari Ramayana Prambanan merupakan sebuah pertunjukan yang menggabungkan tari dan drama tanpa dialog, dipertunjukkan di dekat Candi Prambanan di Pulau Jawa, Indonesia. Sendratari Ramayana Prambanan merupakan sendratari yang paling rutin mementaskan Sendratari Ramayana sejak 1961. Pemilihan bentuk sendratari sebagai penutur cerita pahlawan atau biasa disebut wiracarita Ramayana karena Sendratari mengutamakan gerak-gerak penguat ekspresi sebagai pengganti dialog, sehingga diharapkan penyampaian wiracarita Ramayana

dapat lebih mudah dipahami dengan latar belakang budaya dan bahasa penonton yang berbeda. Cerita Ramayana ini mengisahkan perjalanan hidup Rama dan Shinta dengan sumber ceritanya diambil dari cerita epos Ramayana. Sinopsis ceritanya terdapat pada dinding Candi Prambanan dalam bentuk relief, khususnya yang ada pada Candi Siwa dan Brahma.

Sendratari Ramayana Prambanan biasa digelar tiap hari Selasa, Kamis, dan Sabtu, alamat lengkap kantor serta lokasi pertunjukan adalah di Jalan Raya Jogja – Solo Km 16 Prambanan Sleman, Yogyakarta 55571. Pada awalnya pementasan sendratari Ramayana ini dilakukan pada bulan purnama saat musim kemarau bertempat di panggung terbuka, sebelah barat kompleks candi. Kini acara tersebut sudah mengalami perkembangan, pementasannya disesuaikan dengan program yang dijadwalkan untuk satu tahun dan dikaitkan dengan event tertentu.

Pertunjukan Sendratari Ramayana ini tidak hanya diminati oleh wisatawan dalam negeri saja tetapi juga wisatawan asing, bahkan telah kondang hampir di seluruh dunia. Kepopulerannya Sendratari Ramayana Prambanan tidak lepas dari keberadaan Candi Prambanan yang letaknya strategis, dan memiliki nilai kesejarahan, seni kriya, arsitektur maupun simbolis.

Seni pertunjukan Sendratari Ramayana kini telah dipaketkan menjadi satu dengan objek wisata Candi Prambanan. Pada umumnya para wisatawan khususnya wisatawan asing yang berkunjung ke Candi Prambanan dan sekitarnya, menyempatkan diri untuk menyaksikan Sendratari Ramayana. Para wisatawan yang datang dan menginap di Yogyakarta tidak hanya berkunjung ke kraton tetapi juga ke objek-objek wisata lainnya, termasuk Kompleks Candi Prambanan dan sekaligus menyaksikan atraksi Sendratari Ramayana.

Jumlah wisatawan dalam setiap tahunnya selalu meningkat, terlebih di hari libur. Sehubungan dengan hal itu, keberadaannya menjadi salah satu aset pariwisata yang memiliki omset cukup baik. Maka hal ini perlu dilestarikan karena di samping

sebagai salah satu suguhan wisatawan yang mampu memberikan sumbangan pada devisa Negara, juga merupakan salah satu bukti karya seni budaya bangsa.

Semula wiracita dipentaskan terbagi menjadi 6 episode, yaitu: (1) Hilangnya Dewi Shinta; (2) Hanuman Duta; (3) Hanuman Obong; (4) Pembuatan jembatan Menuju Ngalengka; (5) Gugurnya Kumbakarna; dan (6) Ujian Kesetiaan Shinta atau Shinta Obong. Pembagian 6 episode ini berlaku sejak 1961, karena episode 2 dan 4 dirasa kurang menimbulkan klimaks dan tidak menarik perhatian penonton, sejak 1967 enam episode tersebut dipadatkan menjadi 4 episode. Episode 1 sampai 5 diringkas menjadi 3 episode, sedangkan episode 6 tetap utuh dan menjadi episode 4.

Tiap awal episode selalu diawali dengan lantunan nyanyian pesindhen yang isinya memberitahukan kepada penonton bahwa pagelaran Ramayana selalu diadakan pada bulan purnama. Sebelum dimulainya cerita ditampilkan sebuah prosesi delapan penari pria berbusana prajurit Keraton Surakarta yang mengawal 7 wanita pembawa sesaji. Setelah berada di tengah lantai pentas, prajurit akan melakukan gerak tari gagah, sementara para wanita pembawa sesaji meletakkan sesaji serta dupa di dekat gamelan.

Para wanita pembawa sesaji tersebut selanjutnya akan duduk di antara penabuh gamelan dan melanjutkan tugas berikutnya sebagai vokalis atau *warangga*, sementara para prajurit keluar pentas. Dua orang pembawa acara akan maju dari belakang panggung dan akan membacakan isi cerita sesuai dengan episode yang akan ditampilkan dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia serta diiringi musik gamelan. Tiap episode biasanya dimulai pukul 19.00 dan berakhir pukul 21.00 WIB.

Bagian-bagian dalam pertunjukan Sendratari Ramayana:

a. Episode 1: Hilangnya Shinta

Episode 1 terdiri dari 3 babak dan dirinci dalam 57 adegan. Babak pertama menggambarkan istana Alengka, kedatangan dan laporan Sarpakenaka, serta

keputusan Rahwana untuk menculik Shinta bersama Marica. Babak kedua menceritakan Rama, Shinta, dan Laksmmana di hutan Dandakan.

Shinta digoda Kijang Kencana yang merupakan jelmaan Marica, lalu Rama pergi memburu kijang. Selanjutnya Shinta yang ditinggal Laksmmana diculik Rahwana, Jatayu berusaha menolong Shinta, dan Rama bertemu Jayatu yang hampir tewas. Babak ketiga menggambarkan perang antara Subali dan Sugriwa hingga tewasnya Subali.

b. Episode 2: Hanuman Duta

Episode 2 ini terdiri dari 7 babak dan dirinci dalam 71 adegan. Babak pertama menggambarkan Gua Kiskenda yang dihadiri Sugriwa, Rama, Laksmmana, dan penugasan 4 duta yang dipimpin Hanuman untuk mencari Shinta. Babak kedua menceritakan rombongan Hanuman yang tertipu jebakan dan tipu daya Sayempraba hingga buta. Babak ketiga menceritakan Raja Garuda Sempati menyembuhkan Hanuman dan rombongannya lalu memberi petunjuk cara menuju Alengka.

Babak keempat menceritakan Shinta yang dirayu oleh Rahwana di Taman Argasoka. Babak kelima berisi pertemuan Hanuman dengan Shinta di Argasoka dan perang Hanuman dengan Indrajit hingga Hanuman tertawa. Babak keenam Indrajit membawa Hanuman ke hadapan Rahwana, Rahwana yang marah memukul Hanuman hingga jatuh, Wibisana memperingatkan Rahwana bahwa tidak layak memperlakukan duta yang tidak berdaya, dan berakhir dengan diusirnya Wibisana dari Alengka.

Babak ketujuh, Hanuman dihukum dengan cara membakarnya hidup-hidup. Namun Hanuman malah mengambil sebagian api yang membakarnya dan berlari ke arah tumpukan jerami sebagai tiruan perumahan di Alengka dan membakarnya. Hanuman meninggalkan Alengka untuk melapor kepada Rama.

c. Episode 3: Gugurnya Kumbakarna

Episode 3 terdiri dari 4 babak dan dirinci dalam 42 adegan. Babak pertama menggambarkan usaha Rama bersama bala tentara keranya untuk membangun jembatan yang menghubungkan India Selatan dengan Alengka. Babak kedua berisi kedatangan Anggada sebagai utusan ke Alengka, Rahwana yang hendak membunuh Anggada dicegah oleh Kumbakarna dan berakhir dengan diusirnya Kumbakarna.

Babak ketiga menggambarkan perang antara tentara Alengka dengan pasukan kera, Indrajit melepaskan panah Nagapaksa yang berwujud ular dan melumpuhkan pasukan kera. Nagapaksa dalam Sendratari Ramayana Prambanan ditampilkan dengan wujud 5 orang penari wanita yang mengenakan busana seperti ular. Wibisana membalas dengan panah Garuda dan berhasil menawar efek dari Nagapaksa. Panah Garuda ditampilkan dengan wujud sejumlah penari dengan kostum burung garuda.

Adegan selanjutnya pertarungan antara Indrajit dengan Laksmana. Babak keempat menggambarkan pertarungan antara Kumbakarna dan Sugriwa, Sugriwa yang terdesak dibantu oleh Laksmana, Laksmana akhirnya menewaskan Kumbakarna, para bidadari menyambut arwah Kumbakarna.

d. Episode 4: Api Suci Shinta

Episode 4 terdiri dari 4 babak dan dirinci dalam 48 adegan. Babak pertama menggambarkan Rahwana yang merayu Shinta, namun Shinta tetap menolak, Rahwana menunjukkan kepala yang mirip dengan Rama dan Laksmana, Shinta lalu dibuat pingsan oleh hal tersebut.

Babak kedua berisi perang antara pihak Rama dan Rahwana, Rahwana turun ke medan perang dan tewas di tangan Rama. Babak ketiga Rama menobatkan

Wibisana sebagai raja Alengka, kehadiran Shinta ditolak oleh Rama, Shinta dianggap sudah tidak suci karena telah disentuh Rahwana.

Shinta pun membuktikan kesuciannya dengan percobaan masuk ke kobaran api, Shinta akhirnya dapat selamat karena ditolong oleh dewa api, Batara Brama, Shinta turun dari gundukan api percobaan dibimbing oleh Brama dan menemui Rama. Adegan diakhiri dengan Rama, Shinta, Laksmana, serta pembesar bala terntara kera meninggalkan pentas.

2. Sumber Belajar

a. Sumber Belajar

Sumber dalam KBBI memiliki makna sebagai suatu tempat keluar (air atau zat cair); mata air. Di sini dikaitkan dengan belajar. Sehingga sumber belajar memiliki arti yang dikemukakan oleh beberapa ahli, di antaranya:

- 1) Cece Wijaya dan A. Thabrani Rusyah, berpendapat bahwa sumber belajar adalah lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai sumber pengetahuan, dapat berupa manusia atau bukan manusia (Cece Wijaya dan A. Thabrani Rusyah, 1994).
- 2) Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi mengungkapkan bahwa sumber belajar adalah segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses atau aktivitas pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung di luar dari peserta didik (lingkungan) yang melengkapi diri mereka pada saat pengajaran berlangsung (Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, 1991).
- 3) Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menjelaskan bahwa sumber belajar adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung sebagian atau secara keseluruhan (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989).

- 4) Fred Percival dan Henry Ellington memberi pengertian bahwa sumber belajar (Resources Learning) adalah satu set bahan atau situasi belajar yang sengaja diciptakan agar siswa secara individual dapat belajar (Fred Percival dan Henry Ellington, 1988).
- 5) Fatah Syukur NC, menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala apa (daya, lingkungan dan pengalaman) yang dapat digunakan dan dapat mendukung proses pengajaran secara lebih efektif dan efisien serta dapat memudahkan pencapaian terjadi pengajaran atau belajar, tersedia langsung atau tidak langsung baik konkrit atau abstrak (Fatah Syukur NC, 2005).
- 6) AECT (Association For Education Communication and Technology) menyatakan sumber belajar adalah semua sumber (yang meliputi orang dan barang) yang mungkin digunakan oleh si belajar baik secara sendiri maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal untuk memberikan kemudahan belajar (Yusuf Hadi Miarso, 1986).

Dari berbagai pengertian sumber belajar menurut para ahli yang telah dipaparkan di atas menunjukkan adanya keberagaman pendapat yang berlainan. Tetapi dari semua pengertian itu dapat diambil kesimpulan bahwa sumber belajar adalah segala sumber baik itu berupa daya, lingkungan maupun pengalaman yang digunakan dan sebagai pendukung dalam terjadinya proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Kesadaran Sejarah

a. Kesadaran

Dalam teori tentang alam sadar (*Conscious Mind*), Freud menjelaskan bahwa alam sadar adalah satu-satunya bagian yang memiliki kontak langsung dengan realitas. Terkait dengan alam sadar ini adalah apa yang dinamakan oleh Freud sebagai alam pra-sadar (*Preconscious Mind*), yaitu jembatan antara *Conscious* dan

Unconscious, berisikan segala sesuatu yang dengan mudah dipanggil ke alam sadar, seperti kenangan-kenangan yang walaupun tidak kita ingat ketika kita berpikir, tetapi dapat dengan mudah dipanggil lagi, atau seringkali disebut sebagai “kenangan yang sudah tersedia” (*available memory*).

Alam bawah sadar (*Unconscious Mind*), merupakan bagian yang paling dominan dan penting dalam menentukan perilaku manusia. Mencakup segala sesuatu yang sangat sulit dibawa ke alam sadar, seperti nafsu dan insting kita serta segala sesuatu yang masuk ke dalamnya karena kita tidak mampu menjangkaunya, seperti kenangan pahit atau emosi yang terkait dengan trauma. Freud berpendapat bahwa alam bawah sadar adalah sumber dari motivasi dan dorongan yang ada dalam diri kita, apakah itu hasrat yang sederhana seperti makanan atau seks, daya-daya neurotic, atau motif yang mendorong seorang seniman atau ilmuwan berkarya. Namun anehnya, menurut Freud, kita sering terdorong untuk mengingkari atau menghalangi seluruh bentuk motif ini naik ke alam sadar.

Menurut teori psikoanalitik Sigmund Freud, kepribadian terdiri dari tiga elemen. Ketiga unsur kepribadian itu dikenal sebagai id, ego, dan superego yang bekerja sama untuk menciptakan manusia yang kompleks.

- 1) Id adalah struktur paling mendasar dari kepribadian, seluruhnya tidak disadari dan bekerja menurut prinsip kesenangan, tujuannya pemenuhan kepuasan yang segera.
- 2) Ego berkembang dari id, struktur kepribadian yang mengontrol kesadaran dan mengambil keputusan atas perilaku manusia.
- 3) Superego merefleksikan nilai-nilai sosial dan menyadarkan individu atas tuntutan moral. Superego, berkembang dari ego saat manusia mengerti nilai baik buruk dan moral. Apabila terjadi pelanggaran nilai, superego menghukum ego dengan menimbulkan rasa bersalah.

Masalah kesadaran tidak lepas dari masalah psikis. Adapun yang dimaksud psikis ini adalah totalitas segala peristiwa kejiwaan baik yang disadari maupun yang tidak disadari. Kehidupan kejiwaan manusia itu terdiri dari dua bagian yaitu alam sadar dan tidak sadar. Kedua alam tersebut tidak hanya saling mengisi akan tetapi saling berhubungan secara konvesatoris. Fungsi kedua alam tersebut adalah untuk penyesuaian. Alam sadar berfungsi untuk penyesuaian terhadap dunia luar, sedangkan alam tidak sadar berfungsi untuk untuk penyesuaian terhadap dunia dalam atau diri sendiri.

Kesadaran mempunyai dua komponen yaitu fungsi jiwa dan sikap jiwa yang masing-masing mempunyai peranan penting dalam orientasi terhadap dunianya. Adapun yang dimaksud dengan fungsi jiwa menurut Jung (Wirawan, 1993:185) adalah “Suatu aktivitas kejiwaan yang secara teori tidak berubah dalam lingkungan yang berbeda. Sedangkan sikap jiwa merupakan arah daripada energi psikis yang menjelma dalam bentuk orientasi manusia terhadap dirinya”. Arah energi psikis ini dapat keluar atau ke dalam, demikian pula dengan arah orientasi manusia terhadap dirinya dapat keluar ataupun ke dalam.

Manusia dalam kehidupan dapat bertindak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat ataupun sebaliknya. Manusia yang dapat bertindak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dapat dikatakan memiliki kesadaran moral, yaitu adanya keinsyafan dalam diri manusia bahwa sebagai anggota masyarakat dapat melakukan kewajibannya. Berkaitan dengan hal tersebut Zubar (1995:51) mengatakan: “Kesadaran moral merupakan faktor penting untuk memungkinkan tindakan manusia selalu bermoral, berperilaku susila, lagi pula tindakannya akan sesuai dengan norma yang berlaku. Kesadaran moral didasarkan atas nilai-nilai yang benar-benar esensial dan fundamental. Perilaku manusia yang berdasarkan atas kesadaran moral, perilakunya selalu direalisasikan sebagaimana yang seharusnya, kapan saja dan di mana saja”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa orang yang memiliki kesadaran moral yang tinggi akan selalu bertindak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat dalam keadaan apapun dan kapanpun. Dengan kata lain, norma-norma tersebut telah terinternalisasi dalam kebiasaan berpikir dan bertindak orang tersebut

b. Kesadaran Sejarah

Pemahaman kesadaran sejarah tidak dapat dipisahkan dari pembahasan tentang kesadaran yang memiliki beberapa pengertian. Kesadaran merupakan hubungan antara individu dengan lingkungannya sejauh lingkungan itu eksis bagi individu (Mulyana, 2001). Kesadaran itu berarti hubungan diri yang mengamati, mengetahui, berefleksi dan dunia social di sekelilingnya. Kesadaran adalah pemahaman manusia atas pengalamannya.

Kesadaran merujuk pada suatu kondisi atau kontinum di mana mampu merasakan, berpikir dan membuat persepsi (Kuper, 2000: 162). Kesadaran adalah pemahaman sesuatu dengan melibatkan mental, menyangkut ide, perasaan, pemikiran, kehendak dan ingatan (Hornby, 1974: 180). Kesadaran akan muncul pada diri seseorang jika orang tersebut sedang memikirkan sesuatu yang ada di sekitarnya (Morgan, 1971: 519).

Kesadaran berkaitan dengan perhatian sebagai kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas (Suryabrata, 1984: 24) makin banyak kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas, makin intensiflah perhatian. 'Sadar' sering digunakan untuk merujuk pada seseorang yang memberikan perhatian pada peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitarnya dan menghubungkan aktifitasnya dengan peristiwa-peristiwa tersebut. Seseorang dianggap sadar jika terdapat sederet perangsang dari alam sekitar (Gliddens, 2003). Kesadaran timbul dari diri manusia yang sadar tentang diri sendiri pada saat melihat dirinya berhadapan dengan suatu objek (Drijarkara, 1978).

Pengertian kesadaran dari beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa kesadaran merupakan aktivitas diri manusia dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga berkembang perhatian, pemikiran, dan penghayatan yang pada gilirannya berpengaruh pada sikap dan perilakunya.

Kesadaran Sejarah atau *historical consciousness* adalah kesadaran tentang waktu atas dasar pengalaman masa lalunya (Berkhofer, 1971: 216-217). Kesadaran sejarah disebut juga perasaan sejarah atau *historical sense* yang berarti penerjemahan, penafsiran setiap generasi tentang masa lalu dilihat dari segi urgensinya (Guinsburg, 1972: 51-56). Kesadaran sejarah merupakan pandangan, pemikiran, atau konstruksi sejarah sebagai daya upaya yang direncanakan untuk mengerti masa lalu di dalam lingkungan sendiri yang berfungsi mengukur dan menentukan sikap manusia dalam kerangka sejarahnya atau *historical mindedness* (Gottschalk, 1973: 93, 201; Kartodirjo, 1982: 66-67).

Kesadaran sejarah dapat dibedakan menjadi gejala psikologis dan sebagai gejala sejarah (Suryo, 1989: 5). Kesadaran sejarah sebagai gejala psikologis merupakan konstruksi pemahaman pengalaman masa lalu ditandai dengan pemikiran perspektif waktu secara tajam, mampu membedakan dimensi masa lalu secara urut-runtut dalam ingatan (*memory*) atau kesadaran (*consciousness*). Kesadaran sejarah sebagai gejala sejarah dapat dilihat melalui simbol-simbol menimental proses sejarah baik dalam bentuk spiritual dan materi. Simbol-simbol monumental dalam bentuk material misalnya: bangunan sejarah atau monument.

Kesadaran sejarah sebagai rasa hayat sejarah, memahami bahwa kejadian pada masa kini dipandang sebagai kelanjutan daripada kejadian yang lampau, kejadian masa kini akan mempunyai akibat langsung atas kejadian-kejadian pada masa mendatang (Soedjatmoko, 1992: 56). Kesadaran sejarah tidak lain adalah kesadaran diri, sadar akan diri sebagai makhluk individu, makhluk sosial, dan makhluk ciptaan Tuhan (Sudirman, 1993).

Kesadaran sejarah dengan demikian mengandung pengertian hasil pemikiran dan penghayatan seseorang terhadap peristiwa masa lalu yang ditimbulkan oleh aktivitas manusia, yang mempergunakan pengertian tersebut untuk kepentingan masa kini dan perencanaan kehidupan di masa datang.



B. Kerangka Berpikir

Perkembangan mengakibatkan timbulnya banyak kemajuan teknologi di seluruh penjuru negeri, namun perkembangan itu belum disertai filter yang tepat sehingga menimbulkan banyak kerugian bagi sebagian pihak terutama bagi kalangan kaum muda saat ini. Mereka cenderung menganggap kebudayaan luar sebagai kebudayaan yang lebih baik dari kebudayaan mereka sendiri. Hilangnya kesadaran pun juga sering dijumpai dalam pembelajaran di sekolah. Siswa kurang menyadari bahwa pembelajaran di sekolah sebenarnya penting untuk membantu mereka di kehidupan mendatang, hal itu juga terjadi dalam pembelajaran sejarah.

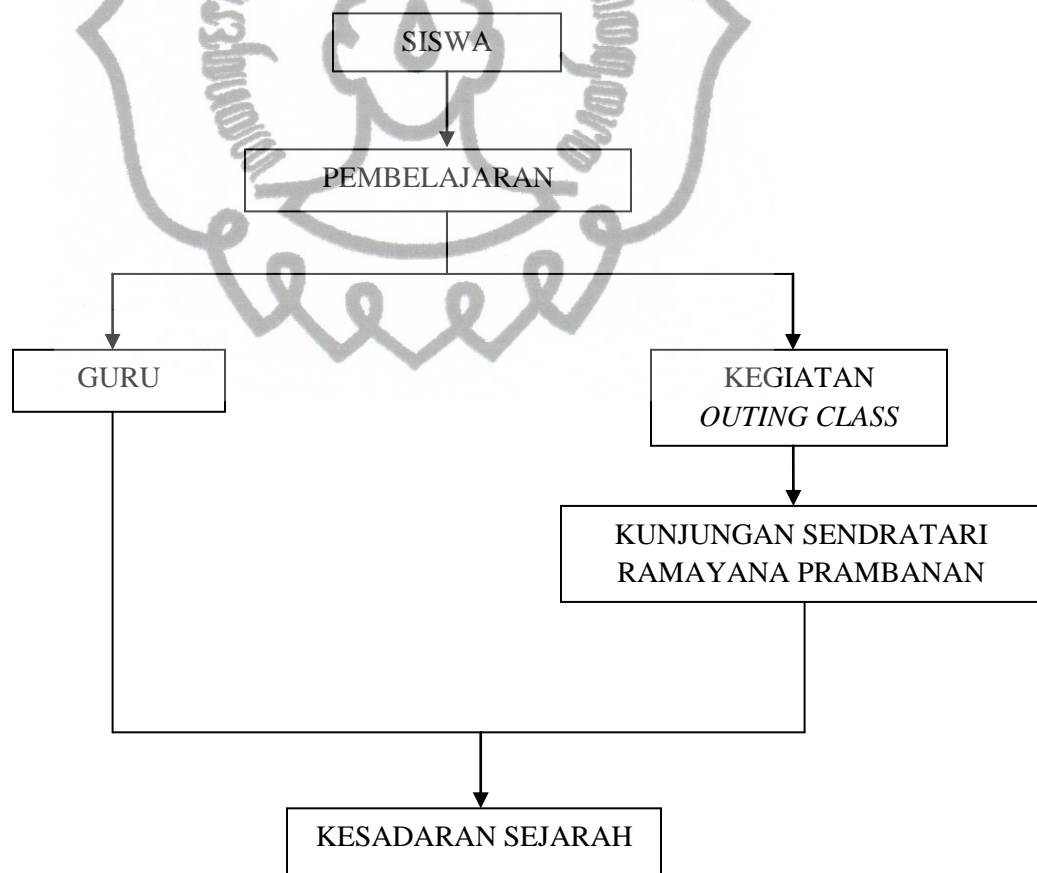
Sejarah merupakan cerita tentang pengalaman kolektif suatu komunitas atau nasyon di masa lampau. Pada pribadi pengalaman membentuk kepribadian seseorang dan sekaligus menentukan identitasnya. Pelajaran sejarah di sekolah bertujuan guna menciptakan wawasan historis atau perspektif sejarah. Di samping itu, pelajaran sejarah juga mempunyai fungsi sosio-kultttural, membangkitkan kesadaran historis. Berdasarkan kesadaran historis dibentuk kesadaran nasional. Hal ini membangkitkan inspirasi dan aspirasi kepada generasi muda bagi pengabdian kepada Negara dengan penuh desikasi dan kesediaan berkorban.

Kepribadian turut membentuk identitas seorang individu atau suatu komunitas, kiranya tidak sulit dipahami bahwa kepribadian berakar pada sejarah pertumbuhannya. Di sini, kesadaran sejarah amat esensial bagi pembentukan kepribadian. Analog dengan sosiogenesis individu, kepribadian bangsa juga secara inhern memuat kesadaran sejarah itu. Implikasi hal tersebut di atas bagi *national building* ialah tak lain bahwa sejarah dan pendidikan memiliki hubungan yang erat dalam proses pembentukan kesadaran sejarah. Dalam rangka *nation building* pembentukan solidaritas, inspirasi dan aspirasi mengambil peranan yang penting, di satu pihak untuk *system-maintenance* negara nasyon, dan dipihak lain memperkuat orientasi atau tujuan negara tersebut. Tanpa kesdaran sejarah, kedua fungsi tersebut

sulit kiranya untuk dipacu, dengan perkataan lain semangat nasionalisme tidak dapat ditumbuhkan tanpa kesadaran sejarah (Kartodirdjo, 1993: 53).

Di SMA Kebakkramat pada tiap tahun melakukan *outing class* atau belajar di luar lingkungan sekolah. Diantaranya mengunjungi daerah Yogyakarta untuk menyaksikan sendratari Ramayana. Dengan adanya kunjungan tersebut, siswa SMA Negeri Kebakkramat dapat melihat secara langsung bagaimana kebudayaan sendratari tersebut dapat menggugah minat siswa terhadap kebudayaan lokal, sehingga dapat menumbuhkan kesadaran sejarah dalam pembelajaran di sekolah.

Adapun alur yang dapat digambarkan dari penelitian ini berdasarkan uraian di atas adalah sebagai berikut:



C. Penelitian yang Relevan

Berikut ini disajikan jurnal penelitian yang memiliki bahasan bersangkutan dengan penelitian ini. Pertama penelitian yang dilakukan Putri Pramesti Wigaringtyas tahun 2014 yang berjudul *Kreativitas Nuryanto Dalam Penciptaan Dramatari Ramayana*. Hasil penelitian ini menunjukkan faktor-faktor apa saja yang menjadi daya tarik karya sastra Ramayana sehingga mampu menjadi inspirasi munculnya berbagai bentuk seni pertunjukan. Dengan mengalami perkembangan dalam penyajiannya membuat tari Ramayana dapat mempertunjukkan pola gerak, musik tari, tafsir dan suasana baru yang lebih memikat para penonton.

Disambung dengan penelitian yang dilakukan oleh Dita Yeliani Eryana yang berjudul *Kesadaran Sejarah Siswa SMA Negeri Gondangrejo Ditinjau dari Keberadaan Museum Sangiran dan Minat Belajar*. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa keberadaan Museum Sangiran memiliki pengaruh pada kesadaran sejarah siswa. Museum Sangiran di sini diibaratkan sebagai media yang digunakan, sementara dalam penelitian penulis nantinya akan menggunakan media belajar yang lain yaitu *Sendratari Ramayana Prambanan*. Dari dua penelitian di atas dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini, untuk mendukung teori yang dipaparkan sebelumnya.

D. Hipotesis Tindakan

Dalam sebuah penelitian, hipotesis diperlukan untuk memprediksi kemungkinan hasil yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian itu. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dimunculkan pada penelitian. Berdasarkan teori yang dipaparkan sebelumnya, penelitian yang akan dilakukan terhadap siswa kelas X SMA Negeri Kebakkramat dinyatakan bahwa melalui media belajar *sendratari Ramayana* dapat menimbulkan kesadaran sejarah.