Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-429
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

INOVASI BENTUK PERTUNJUKAN SENDRATARI RAMAYANA DI CANDI PRAMBANAN YOGYAKARTA

Supriyadi Hasto Nugroho[1], Ni Luh Enita Maharani[2*], Sutiyono Sutiyono[3]
[1-3] Departemen Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author
[2] niluhenitamaharani@uny.ac.id

***How to cite*:** Nugroho, S. H., Maharani, N. L. E., Sutiyono, S. (2026). Inovasi Bentuk Pertunjukan Sendratari Ramayana di Candi Prambanan Yogyakarta. *Gesture: Jurnal Seni Tari, 15*(2): 408-430

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan bentuk pertunjukan dalam pertunjukan Sendratari Ramayana di Prambanan. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan fokus pada pengembangan bentuk pertunjukan. Objek formal dalam penelitian ini adalah inovasi bentuk pertunjukan, sedangkan objek materialnya adalah sendratari Ramayana di Prambanan. Subjek penelitian ini adalah pimpinan grup dan pengelola sendratari Ramayana. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskripsi data dan reduksi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Pertunjukan sendratari Ramayana dimulai dari tahun 1961; (2) Pertunjukan sendratari Ramayana mengalami perkembangan yang diawali dari cerita 6 episode, 4 episode, full story, dan pemadatan cerita mulai tahun 2025; (3) Pengembangan bentuk pertunjukan sendratari Ramayana dilakukan pada setiap adegan dengan fokus pada penggarapan tari kelompok; (4) Pengembangan juga dilakukan pada rias, busana, properti, dan desain lantai.

KATA KUNCI

Inovasi, Bentuk Pertunjukan, Sendratari Ramayana

ABSTRACT

This study aims to examine the evolution of performance styles of the Ramayana dance drama at Prambanan. The research method is qualitative, with a focus on the evolution of performance styles. The formal object of this study is innovation in performance styles, while the material object is the Ramayana dance drama at Prambanan. The subjects of this study were the group leaders and managers of the Ramayana dance drama. Data collection techniques included observation, interviews, and documentary analysis. Data analysis techniques included data description and data reduction. The results of this study indicate that (1) the Ramayana dance-drama performances began in 1961; (2) the Ramayana dance-drama performances underwent a development process, starting with a 6-episode story, then a 4-episode story, followed by the full story, and finally a condensed version beginning in 2025; (3) The development of the Ramayana dance-drama format was carried out in each scene with a focus on group dance choreography; (4) Development was also carried out in makeup, costumes, props, and stage design.

KEYWORDS

Innovation, Performance Form, Ramayana Dance Drama

Received: 29 September 2026
Accepted: 28 October 2026
Published: 30 October 2026

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

PENDAHULUAN

Sendratari Ramayana Prambanan merupakan seni pertunjukan yang menggabungkan tari dan drama tanpa dialog dengan mengangkat kisah Ramayana. Sendratari Ramayana yang dipentaskan di Kompleks Candi Prambanan mengangkat cerita Ramayana yang mengacu pada relief Candi Prambanan, khususnya relief yang terdapat di Candi Siwa dan Candi Brahma (Sadilah, 2007). Sejak pertama kali dipentaskan pada 26 Juli 1961, pertunjukan ini terus mengalami perkembangan dalam struktur penyajian dan penggarapan artistiknya. Pada awalnya Sendratari Ramayana disajikan dalam enam episode, kemudian berkembang menjadi empat episode, hingga muncul format *full story* yang menyajikan keseluruhan cerita Ramayana dalam satu malam. Perubahan tersebut mencerminkan upaya penyesuaian bentuk pertunjukan terhadap kebutuhan penyajian dan pengalaman penonton dengan tetap menjadikan cerita Ramayana sebagai landasan utama penciptaan (Harminto, 2023).

Pertunjukan Ramayana *full story* digelar setelah managemen pertunjukan sendratari Ramayana dikelola oleh PT. Taman wisata Candi Borobudur, Prambanan, dan ratu Boko. Pertunjukan ini diharapkan penonton bisa melihat sendratari Ramayana dari awal hingga akhir cerita dalam satu malam saja. Namun demikian, memadukan cerita yang begitu Panjang menjadi pertunjukan satu malam tidaklah mudah, akhirnya pengelola Bersama para konsultan dan para perwakilan grup pengisi pertunjukan menyepakati adanya format adegan dalam pertunjukan sendratari Ramayana *full story*. Format adegan itu urutannya adalah Sayembara Sinta, Hutan Dandaka, Sinta Ilang, Gua Kiskenda, Anoman Duto, Taman Argosoka, Anoman Obong, Kumbakarna Lena, Rahwana Gugur, dan Sinta Obong.

Pertunjukan Ramayana *full story* memerlukan kecerdasan dalam menggarap, dengan memadatkan begitu banyak episode menjadi satu kali pertunjukan. Pihak pengelola menyerahkan kreativitas dan pengembangan garapan kepada grup pengisi pertunjukan sendratari Ramayana. Alhasil, setiap grup mempunyai kreativitas masing-masing dalam menggarap setiap adegannya, dengan format yang sama. Pengembangan bentuk penyajian tersebut menjadi fenomena penting dalam upaya menjaga keberlanjutan Sendratari Ramayana Prambanan di tengah perkembangan pariwisata, teknologi, dan kebutuhan penonton (Soedarsono, 1999). Pengembangan pertunjukan memerlukan penyesuaian agar tetap menarik dan relevan, tetapi juga harus mempertimbangkan karakteristik artistik yang terbentuk secara historis (Prasetya dkk., 2024). Oleh karena itu pengembangan bentuk pertunjukan dalam Sendratari Ramayana Prambanan perlu dipahami sebagai bagian dari dinamika pelestarian tradisi melalui kreativitas para pelaku seni. Persoalan yang muncul bukan hanya bagaimana pertunjukan dikembangkan, melainkan juga bagaimana perubahan tersebut memengaruhi penyusunan adegan, kesinambungan cerita, dan identitas artistik yang menjadi ciri khas pertunjukan (Yuliza, 2020).

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Bentuk pertunjukan Sendratari Ramayana yang dapat dilihat hingga sekarang dalam berbagai versi, gaya, dan inovasinya. Inovasi-inovasi dalam pertunjukan Sendratari Ramayana selalu dilakukan agar pertunjukan sendratari Ramayana tidak stagnan, tetapi memerlukan sentuhan kreatif agar lebih menarik. Inovasi dan kreatifitas tersebut tentu menyesuaikan perkembangan teknologi tanpa menghilangkan pakem yang sudah baku. Penyesuaian tersebut juga tampak pada cara pertunjukan dihadirkan kepada penonton, misalnya melalui pementasan secara daring pada masa pandemi Covid-19 (Kusmawati & Sarjono, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskripsi–analisis untuk menganalisis semua kejadian yang ada dalam pertunjukan Sendratari Ramayana dalam kaitannya inovasi bentuk pertunjukannya. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan teori tentang inovasi dan bentuk pertunjukan (Asih & Hidajad, 2023; Septiyan, 2022). Melalui metode ini, kiranya berbagai aspek yang diteliti akan dapat menghasilkan data yang valid, reliabel, dan relevan. dengan yang dibutuhkan. Selain itu juga dilakukan penggalian data yang lebih mendalam terhadap objek-objek penelitian, sehingga data-data yang diperoleh lebih akurat melalui metode observasi (*partisipant observer*), wawancara, dan studi dokumentasi.

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis dengan tahap-tahap: 1) Deskripsi Data, pada tahap ini tim peneliti melakukan pengumpulan data yang diwujudkan dalam bentuk karya-karya dalam Sendratari Ramayana Prambanan, gambar tentang kejadian dan segala yang berkaitan inovasi garapan dalam kemasan Sendratari Ramayana; dan 2) Reduksi data, pada tahap ini tim peneliti menentukan fokus permasalahan yang diangkat setelah mengumpulkan data. Data- data yang terkumpul selanjutnya dipilah-pilah, dan pada tahap ini tim peneliti menjadikan hasil pengumpulan data menjadi lebih rinci, mendeskripsikan, dan menyimpulkan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gagasan awal dari Sendratari Ramayana berawal dari ide GPH Djatikoesoemo untuk meningkatkan pariwisata Indonesia di mata dunia (Soedarsono, 2003). Pada tahun 1960 Djatikoesoemo menyaksikan pertunjukan *Royal Ballet of Cambodia* yang dipentaskan di depan Angkor Wat dalam perjalanannya ke negara-negara sahabat untuk meninjau tempat-tempat yang dapat menjadi sumber inspirasi, setelah kembali ke Indonesia akhirnya Djatikoesoemo berniat untuk mementaskan sebuah pagelaran dramatari yang ditampilkan di depan Candi Prambanan. Proyek pertama Sendratari Ramayana ini ditangani langsung oleh Kementerian Perhubungan Darat, Pos, dan

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Telekomunikasi, sebagai proyek nasional dengan dana 20 juta rupiah dan dilaksanakan mulai dari bulan April 1961 (Sendratari Ramayana Prambanan, 2026).

Sebelum penampilan perdana, gladi resik dipentaskan selama 3 malam berturut-turut pada tanggal 23 sampai 25 Juli 1961. Pementasan perdana dilakukan pada 26 Juli 1961, diresmikan oleh Menteri Perhubungan Darat, Pos, Telekomunikasi, dan pariwisata (PDPTP), Mayor Jenderal GPH Djatikusumo. Pementasan dibuka dengan pidato pengantar dari Prof. Dr. Soeharso, selaku panitia penyelenggara dan sutradara. Tamu undangan yang hadir dalam peresmian antara lain: Sri Sultan Hamengkubuwono IX, Gubernur Jawa Tengah Mochtar, Kepala Polisi Jawa Tengah Dr. Sukahar, dan Pembantu Menteri PDPTP Mayor Petut Soeharto. Pementasan berikutnya yang dianggap penting digelar pada 25 Agustus 1961, pementasan ini dihadiri oleh Presiden Soekarno, 5 orang menteri Kabinet RI, 16 duta besar negara sahabat, serta sejumlah undangan VIP lainnya yang berjumlah sekitar 50 orang termasuk aktor Charlie Chaplin. Pada pementasan ini Presiden Soekarno juga menulis pesan dalam prasasti yang berbunyi: (Sendratari Ramayana Prambanan, 2026)

> Balet Ramayana Prambanan adalah satu pertjobaan (good effort) untuk membawa seni-pentas Indonesia ke taraf yang lebih tinggi (Soekarno). Bila dunia tahu akan Festival Ramayana ini, para pengunjung tentu akan datang berbondong-bondong ke Indonesia. Akan saya ceritakan kepada dunia, bahwa di Jawa Tengah terdapat kesenian yang mengagumkan yang membuat saya amat terkesan (Charlie Chaplin).

Pementasan Cerita Episode

Episode 1 terdiri dari 3 babak dan dirinci dalam 57 adegan. Babak pertama menggambarkan istana Alengka, kedatangan dan laporan Sarpakernaka , serta keputusan Rahwana untuk menculik Sita bersama Marica . Babak kedua menceritakan Rama, Sita, dan Laksmana di Hutan Dandaka, Sinta digoda Kijang Kencana yang merupakan penjelmaan Marica, lalu Rama pergi memburu kijang, Selanjutnya Sita yang ditinggal Laksmana diculik Rahwana, Jatayu berusaha menolong Sinta, dan Rama bertemu Jatayu yang hampir tewas.

Episode 2 terdiri dari 7 babak dan dirinci dalam 71 adegan. Babak pertama menggambarkan Gua Kiskenda yang dihadiri Sugriwa, Rama, Laksmana, dan penugasan 4 duta yang dipimpin Anoman untuk mencari Sita. Babak kedua menceritakan rombongan Hanuman yang tertipu jebabak 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 Sita yang dirayu oleh Rahwana di Taman Argasoka. Babak kelima berisi pertemuan Hanuman dengan Sita di Argasoka dan perang Hanuman dengan Indrajit hingga Hanuman tertawan. Babak keenam Indrajit membawa Hanuman ke hadapan Rahwana, Rahwana yang marah dan memukul Hanuman sampai 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

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

mengambil sebagian api yang membakarnya dan berlari kearah tumpukan jerami sebagai tiruan perumahan di Alengka dan membakarnya. Hanuman meninggalkan Alengka untuk melapor kepada Rama.

Episode 3 terdiri dalam 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 lima 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 tedesak dibantu oleh Laksmana, Laksmana akhirnya menewaskan Kumbakarna, para bidadari menyambut arwah Kumbakarna.

Episode 4 terdiri dalam 4 babak dan dirinci dalam 48 adegan. Babak pertama menggambarkan Rahwana yang merayu Sita, namun Sita tetap menolak, Rahwana menunjukan kepala yang mirip dengan Rama dan Laksmana, Sita lalu pingsan. 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 Sita ditolak oleh Rama, Sita dianggap sudah tidak suci karena telah disentuh Rahwana. Sita membuktikan kesuciannya dengan percobaan masuk ke kobaran api, Sita akhirnya ditolong oleh dewa api, Batara Brama, Sita turun dari gundukan api percobaan dimbimbing oleh Brama dan menemui Rama. Adegan diakhiri dengan Rama, Sita, Laksmana, serta pembesar bala tentara kera meninggalkan pentas.

Pementasan *Full* Story

Sejak pagelaran Sendratari Ramayana dikelola oleh PT Taman Wisata Candi, pertunjukan Sendratari Ramayana menyajikan pula dalam bentuk cerita utuh (*Full Story*). Epidode-episode yang disajikan sebelumnya, dipadu, dipadatkan, dan ada adegan yang dieliminasi untuk disajikan dalam pertunjukan satu malam saja. Cerita dimulai dari adegan: Sayembara Manthili, Pasewakan alengka, Hutan Dandaka, Guwa Kiskenda, Taman Argosoko, Perang Brubuh, hingga Rahwana Gugur dan Sinta Obong. Penyajian cerita utuh yang dikelola PT Taman wisata Candi ini diisi oleh lima grup Ramayana, yaitu: Yayasan Roro Jonggrang, Sekar Puri, Cahya Gumelar, Wisnu Murti, Guwa Wijaya untuk *Open Air*. Sedangkan untuk pertunjukan di Panggung trimurti diisi oleh grup Ramayana yang

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

terdiri dari: Kasanggit, Puspowarno, UKJGS, Kamasetra, OMM. Untuk saat ini pengisi pertunjukan Sendratari Ramayana semakin banyak.

Kelima grup tersebut mengisi pementasan Sendratari Ramayana *Open Air* secara bergiliran sesuai jadwal yang dibuat oleh PT Taman Wisata Candi. Gambaran suasana pementasan Sendratari Ramayana di panggung terbuka Prambanan dapat dilihat pada dokumentasi visual (Going Solo, t.t.; Kompasiana, t.t.). Pertunjukan pada awalnya hanya di hari Selasa, Kamis, dan Sabtu saja, namun kadang kala ada permintaan khusus dari tamu yang menginginkan pertunjukan di luar agenda reguler. Sedangkan pengisi pertunjukan Sendratari Ramayana di Panggung Trimurti jadwal regulernya relatif sama dengan yang di *Open Air*.

Karakterisasi Tari

Karakterisasi gerak tari Sendratari Ramayana Prambanan mengacu pada karakterisasi gerak pada wayang orang (Hersapandi, 1999). Awal perkembangan Sendratari Ramayana Prambanan didominasi gaya tari Surakarta, sedikit teknik gerak tari gaya Yogyakarta yang mengisi namun tetap lebih dominan gaya Surakarta. Pelaksanaan teknis serta penyajian gaya Yogyakarta dan Surakarta agak berbeda, Gaya Surakarta lebih dekat dengan gaya romantik, sedangkan gaya Surakarta lebih dekat dengan gaya klasik (Sumaryono, 2011). Dominasi gaya Surakarta pada awal perkembangan Sendratari Ramayana Prambanan disebabkan koreografer yang ikut dalam proyek awal berasal dari Surakarta, salah satu pimpinan proyek pementasan sendiri adalah GPH Soerio Hamidjojo yang merupakan ahli tari dan karawitan di Surakarta. Selain itu salah satu pelatih adalah RT Atmokesowo yang juga merupakan ahli tari di Surakarta. Sejak tampilnya penari muda dari Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Yogyakarta, perlahan pengaruh gaya Yogyakarta dan daerah lain masuk ke dalam Sendratari tersebut. Hasilnya dapat dikatakan saat ini di Jawa Tengah terdapat tiga gaya sendratari, yaitu gaya Prambanan, gaya Surakarta, dan gaya Yogyakarta

Rias dan Busana

Sendratari Ramayana Prambanan memiliki desain busana yang masih mengacu pada wayang wong gaya Surakarta, namun lebih sederhana agar penari leluasa bergerak. Salah satu contohnya atribut berupa hiasan kepala mengacu pada relief Ramayana di Candi Prambanan. Tentara kera menggunakan cat untuk warna kulit. Warna merah baik pada selendang atau *sampur* dan rias pada muka, dikenakan para raksasa atau tokoh-tokoh kasar. Rama pada pentas Sendratari Ramayana Prambanan mengenakan dua macam pakaian. Pada episode pertama saat mengembara di hutan ia mengenakan topong berwarna hitam menggambarkan rambut yang digelung ke atas, begitu pula Laksmana.

Pada episode kedua dan selanjutnya Rama memakai mahkota yang biasa dikenakan seorang raja. Kain yang dikenakan sebagian besar menggunakan motif batik parang , selain itu juga digunakan motif batik kawung. Penggunaan motif *batik parang* masih mengacu ketentuan di istana,

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

pada motif batik *parang rusak barong besar* hanya dikenakan oleh raja, motif batik *parang rusak gendreh* yang berukuran sedang dikenakan oleh para ksatria halus, sedangkan motif batik *parang rusak klithik* dikenakan oleh para putri. Pada adegan Kumbakarna maju ke medan perang, ia mengenakan kain putih yang disampirkan di pundaknya sebagai lambang kesucian dan ksatria yang berbudi luhur, hal ini menggambarkan bahwa Kumbakarna maju ke medan perang untuk membela negara Alengka, bukan untuk Rahwana. Tata rias umumnya tidak banyak berbeda dengan riasan wayang orang, riasan dianggap tidak banyak mempengaruhi gerak tari, gerak muka, dan mimik dalam panggung terbuka yang berukuran besar, karena penonton yang duduk jauh dari panggung sulit melihat mimik penari secara detail. Tata rias menentukan penggambaran suatu tokoh, di Indonesia muka Rama dan Laksmana berwarna kuning natural, sedangkan di Myanmar , Thailand , Kamboja , dan Malaysia muka Rama berwarna hijau kebiru-biruan, untuk Laksmana berwarna kuning

Pengembangan Bentuk Pertunjukan Sendratari Ramayana Prambanan

Pertunjukan Sendratari Ramayana mengalami perkembangan yang cukup pesat, baik dilihat dari segi penyelenggaraannya (manajemen) hingga pertunjukannya (garapannya). Unsur-unsur garapan tari tersebut meliputi gerak, iringan, rias, busana, dan properti yang saling mendukung dalam satu kesatuan penyajian (Sedyawati, 1979). Adegan-adegan dalam pertunjukan Sendratari Ramayana yang sudah dibuat standar untuk pertunjukan *Full Story* semua grup, harus diterapkan dengan pengmbangan dan kreativitas garapan sesuai dengan grup masing-masing. Adegan yang merupakan objek untuk digarap adalah adegan yang banyak menggunakan penari masal, seperti Sayembara Manthili, Guwa Kiskenda, Taman Argosoko, dan Perang Brubuh.

Pengembangan Format Adegan

Pada periode sebelum tahun 2025, format adegan sendratari Ramayana sudah digunakan cukup lama, atau dimulai sebelum reformasi. Format adegan yang menjadi dasar penggarapan semua grup pengisi sendratari Ramayana Prambanan, merupakan hasil dari kesepakatan antara pengelola, konsultan sendratari Ramayana, dan grup pengisi. Kesepakatan format adegan tersebut, selanjutnya diimplementasi melalui penggarapan setiap adegan, menurut kreativitas setiap grup pengisi pertunjukan.

Adegan-adegan dalam pertunjukan sendratari Ramayana tersebut adalah: 1) Sayembara Manthili; 2) Pasewakan Ngalengka (tetapi tidak harus ada): 3) Hutan Dandaka; 4) Sinta Ilang (diculik Rahwana hingga Jatayu mati); 5) Gua Kiskenda (perang Sugriwa Subali); 6) Anoman Duta; 7) Taman Argosoka; 8) Jejeran Alengka; 9) Kumbokarno Tundhung hingga Anoman Obong; 10) Rama Tambak (untuk pementasan di Panggung Terbuka; 11) Perang Brubuh; 12) Sinta Obong; 13) Sinta Panggih.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Periode tahun 2025, adegan dalam pertunjukan Sendratari Ramayana periode mulai Tahun 2025, mengalami beberapa perubahan adegan, bahkan pengurangan adegan. Pengurangan adegan oleh pihak pengelola dilakukan untuk mengurangi durasi pertunjukan yang semulai satu setengah jam menjadi satu jam. Alasan pengurangan durasi tersebut menurut Gambuh salah satu penanggungjawab pertunjukan, dikarenakan penonton sudah mulai pulang sebelum pertunjukan selesai. Beberapa adegan yang disebut pada periode sebelum tahun 2025, dihilangkan yaitu: adegan Gua Kiskendha dan Rama Tambak. Selain itu, pihak pengelola juga menyarankan durasi setiap adegan untuk tidak terlalu panjang.

Inovasi Garapan Setiap Adegan

Adegan Sayembara Manthili

Dalam adegan Sayembara Mantili kreativitas gerak dibutuhkan untuk menggarap tari-tari yang sifatnya kelompok. Dalam adegan ini beberapa tari kelompok yang yang butuh sentuhan kreatif, yakni: tari Rampak Gendewa (putri), tari Rampak putra (biasanya menggunakan properti bendera, umbul-umbul, tombak, gada tameng, dan sebagainya), dan Raja sewu Negara. Sedangkan untuk penokohan seperti Prabu Janoko, Sinta, dan Rama cenderung improvisasi meski sudah dipola substansinya. Setelah gerak-gerak dalam tari kelompok dan penokohan tersusun, selanjutnya disatukan urutannya agar terbentuk satu kesatuan yang utuh yaitu garapan gerak tari adegan Sayembara Mantili.



Gambar 1: Gerak Rampak Gendewa Putri dan Rampak Tombak Putra (Dokumentasi: Endra Wijaya, 2025)



Gambar 2: Rama menthang Gendewa (Dokumentasi: Endra Wijaya, 2025)

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Pada Gambar 1 di atas memperlihatkan inovasi garapan pada adegan Sayembara Manthili oleh grup Puspowarno Yogyakarta, sedangkan Gambar 2 merupakan inovasi Garapan oleh grup Sekar Puri Prambanan. Grup-grup pengisi Ramayana yang lain juga mempunyai inovasi dalam menggarap adegan Sayembara Manthili sesuai ciri khas masing-masing grup.

Grup Kamasetra dari Universitas Negeri Yogyakarta, setelah Ramawijaya berhasil mengangkat gendewa, para penari kelompok membentuk formasi yang menggambarkan kereta yang dinaiki Rama dan Sinta sebagai gambaran keberhasilan memenangkan sayembara.



Gambar 3: Komposisi kereta kuda pada akhir adegan Sayembara Manthili (Dokumentasi: Kamasetra, 2021)

Grup Kusuma Aji juga mempunyai ciri khas sendiri dalam penggarapan adegan ini. Adegan Sayembara Manthili oleh grup Kusuma Aji cenderung digarap rapi dalam penggarapan desain gerak dan desain lantai atau pola lantai. Grup ini berpandangan bahwa sayembara dilakukan di sebuah Kerajaan, sehingga segala sesuatu harus tertata dengan rapi.



Gambar 4: Rama Wijaya berhasil mengangkat gendewa pada adegan Sayembara Manthili Grup Kusuma Aji Klaten (Dokumentasi: Supriyadi, 2025)

Pada adegan Sayembara Manthili ada dua bentuk inovasi garapan untuk penggambaran kedahsyatan gendewa Sywa, serta visualisasi para peserta Sayembara dalam mengangkat gendewa tersebut. Gendewa sebagai pusat perhatian garapan divisualisasikan secara nyata dengan diangkat oleh para peserta sayembara.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture



Gambar 5: Adegan Ramawijaya akan mengangkat Gendewa (Dokumentasi: Kamasetra, 2021)

Visualisasi dalam mengangkat Gendewa Sywa, oleh beberapa grup pengisi pertunjukan digarap secara simbolis, yaitu Gendewa Sywa diwakili oleh sekelompok penari putri yang membawa properti gendewa.



Gambar 6: Visualisasi kekuatan Gendewa Sywa melalui penari kelompok putri dengan properti gendewa (Dokumentasi: Kamasetra, 2021)

Kreativitas dan inovasi adegan Sayembara Manthili yang dikembangkan setiap grup pengisi pertunjukan Sendratari Ramayana berbeda-beda. Kreativitas dan inovasi terdapat pada penggunaan properti, jumlah penari, penggarapan desain lantai, hingga struktur penyajiannya. Struktur penyajian pada adegan Sayembara Manthili ada yang diawali dengan penari kelompok putra dengan property bendera atau umbul-umbul atau tameng gada, atau tombak. Dilanjutkan dengan peneari kelompok putri dengan menggunakan properti gendewa. Setelah itu *in stage* Prabu Janaka dan Dewi Sinta dikawal putri-putri. Di depan Prabu Janaka ada dua penari putri yang membawa Gendewa Sinta kemudian diletakkan di *dead centre*. Ada juga penggarapan yang tidak menggunakan Gendewa Sinta, namun digambarkan secara simbolis oleh penari kelompok putri yang membawa properti gendewa. Muncul Raja Sewu Negara sebagai raja yang mengikuti Sayembara agar dapat memperistri Sinta. Para raja tersebut biasanya melakukan gerak bersama dulu, sebelum satu persatu mengangkat Gendewa Sywa, namun semua raja gagal mengangkat. Datang Rama Wijaya mengikuti sayembara, dan berhasil mengangkat Gendewa Sywa. Bagian akhir adegan ini, hampir semua grup *out stage* ke belakang tengah mengikuti Prabu Janaka, Ada satu grup yakni Kamasetra yang digarap budhalan dengan membentuk komposisi atau formasi kereta kuda, Rama dan Sinta terkesan menaiki kereta kemudian pergi seperti arak-arakan yang disaksikan prabu Janaka.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Struktur penyajian adegan ini tidak baku. Pengelola mewajibkan ada adegan Sayembara Manthili, tetapi kreativitas diserahkan kepada grup masing-masing. Grup Kasanggit misalnya, lebih menggarap adegan ini dimulai dari gerak bersama yang dilakukan oleh raja-raja Sewu Negara. Ada pula grup pengisi pertunjukan yang tidak menggunakan penari kelompok putra.

Adegan Hutan Dandaka

Pada adegan ini, struktur penyajiannya diawali dari jogedan oleh tokoh Rama, Lesmana, dan Sinta. Garap jogedan dan desain lantainya berbeda-beda pada setiap grupnya. Inovasi dan kreativitas setiap grup muncul pada bagian setelah jogedan tersebut, yaitu munculnya binatang. Mayoritas grup Binatang yang ditampilkan hanya Kijang, dengan jumlah penari satu sebagai Kijang Kencana, atau lebih dari satu yang salah satunya adalah Kijang Kencana.

Grup Kusuma Aji berusaha menggarap adegan ini semenarik mungkin dengan menampilkan beberapa Binatang. Diawali dari datangnya beberapa penari Kelinci yang diperankan anak-anak, kemudian muncul penari burung kecil, selanjutnya sekelompok penari kijang kecil, terakhir muncul penari Kijang Kencana.



Gambar 7: Visualisasi Kijang Kencana dikerubut Rama Lesmana, dan Sinta
(Dokumentasi: Supriyadi, 2025)



Gambar 8: Dewi Sinta dikelilingi penari kelinci (Dokumentasi: Supriyadi, 2025)

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture



Gambar 9: Kelompok penari kijang dan burung merupakan sentuhan inovasi oleh grup Kusuma Aji (Dokumentasi: Supriyadi, 2025)

Adegan Dandaka ini adalah sebagai awal dari Sinta Ilang atau hilangnya sinta, karena Sinta sangat tertarik dengan kecantikan Kijang Kencana. Sinta memohon kepada Rama untuk menangkap Kijang Kencana. Rama meminta Lesmana untuk menjaga Sinta selama Rama berburu Kijang Kencana. Sinta gelisah karena Rama tidak kunjung datang, Sinta meminta Lesmana menyusul Rama, dengan berat hati Lesmana menyanggupinya. Lesmana membuat lingkaran magis agar Sinta tidak diganggu Binatang buas ataupun orang jahat. Datang Rahwana yang tertarik kecantikan Sinta, namun Rahwana selalu gagal meraih Sinta. Akal licik Rahwana dengan merubah wujud dirinya menjadi brahmana yang kelaparan. Sinta kasihan melihat Brahmana tersebut, dan keluar dari lingkaran magis untuk memberinya sedekah, akhirnya Sinta berhasil dibawa pergi Rahwana.

Penggarapan adegan ini standar setiap grupnya, hanya grup Puspawarno mencoba menyingkat durasi dengan memadukan dua fokus ke dalam satu waktu, yaitu Lesmana membuat lingkaran magis, dan Rahwana berubah wujud menjadi Brahmana. Artinya Rahwana tidak jogedan gandrung kepada Sinta dan tidak ada visualisasi kegagalan Rahwana meraih Sinta karena adanya lingkaras magis.

Adegan Gua Kiskenda

Pada adegan Guwa Kiskenda yang mengisahkan peperangan kakak beradik yaitu Sugriwa dan Subali dalam memperebutkan Dewi Tara. Pada adegan ini agar tercipta pertunjukan yang menarik, adegan prajurit kera yang ditarikan banyak penari perlu digarap gerakannya. Bagian lain yang digarao dalam adegan ini adalah Tari Percintaan antara Subali dan Dewi Tara dan Perangan Sugriwa dan Subali.

Beberapa grup melakukan inovasi pada perangan antara Sugriwa dan Subali. Dalam perangan tersebut penari kelompok atau kera rucah yang jumlahnya banyak dilibatkan, sebagai penggambaran kekuatan dari tokoh Sugriwa maupun Subali.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture



Gambar 10: Jogedan Prajurit Kera (Dokumentasi: YouTube, 2019)

Pada bagian gerakan *love dance* antara Subali dan Dewi Tara, beberapa grup memanfaatkan area pentas untuk di eksplor ruangnya. Tangga pada bagian tengah belakang sebagai arena menari, sedangkan penari kera rucah hanya pose atau melihat dari stage di depannya yang levelnya lebih rendah. Beberapa grup yang lain bagian ini dilakukan di stage tepatnya di *dead centre,* atau tengah-tengah stage, penari kera rucah membentuk formasi lingkaran mengelilingi Subali dan Dewi tara.



Gambar 11: Gerak Percintaan Subali dan Dewi Tara (Dokumentasi: YouTube, 2019)



Gambar 12: Gerakan Perang antara Sugriwa dan Subali (Dokumentasi: YouTube, 2016)

Adegan Gua Kiskenda mulai tahun 2025, oleh pengelola pertunjukan menjadi salah satu adegan yang dihilangkan, dengan alas alasan penonton sudah sering keluar sebelum pertunjukan berakhir. Hal ini berdampak pada hilangnya para penari kera rucah pada grup tertentu meskipun sebetulnya penari kera rucah yang jumlahnya banyak menjadi daya tarik penonton.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Adegan Taman Argasoka

Pada adegan Taman Argosoka tari kelompok yang digarap adalah Parekan atau Bedhayan yang ditarikan oleh sekelompok penari putri. Bagian lain yang harus diperhatikan adalah garapan gerak para tokoh terkait dengan komunikasi gerak antara tiga tokoh yaitu Rahwana, Sinta dan Trijatha. Penghayatan peran tokoh Sinta menjadi tantangan tersendiri bagi penari dalam adegan ini (Thomas dkk., 2018). Substansinya sudah jelas, yaitu Trijatha selalu menghalang-halangi niat Rahwana memperistri Sinta, akhirnya Rahwana marah dan hendak membunuh Sinta, tinggal para tokoh tersebut bisa mengisi jeda-jeda gerak dengan berimprovisasi.

Penggarapan gerak lebih dominan pada bagian Parekan atau kelompok penari putri dengan menyerupai tari bedaya dengan durasi yang pendek. Parekan menjadi awal dari adegan Taman Argasoka, kemudian datang Sinta dan Trijatha, terus menari bersama antara penari tokoh dengan Parekan. Akhir gerakan mirip bedaya ini adalah datangnya Rahwana, Sinta posisi di tengah stage, Trijatha menghadap Rahwana jengkeng, dan Pareka membentuk formasi pagar menyambut datangnya Rahwana.



Gambar 13: Garapan gerak tari putri kelompok dan tokoh secara bersama
(Dokumentasi: Endra Wijaya, 2025)

Pada bagian penggarapan jogedan Parekan Sinta dan Trijatha hampir semua grup mempunyai pola yang sama, dengan ciri khas penggarapan gerak dan desain lantai sesuai dengan kreativitas masing-masing grup.



Gambar 14: Garapan gerak tari putri kelompok dan tokoh secara bersama
(Dokumentasi: Endra Wijaya, 2025)

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Pada bagian Rahwana gandrung, ada beberapa model penggarapan. Beberapa grup hanya memanfaatkan penari tokoh yang ada dalam bagian gandrung tersebut, yaitu Rahwana, Sinta dan Trijatha. Grup yang lain masih memanfaatkan penari putri kelompok atau Parekan sebagai pelengkap dan pemanis, serta memperkuat rasa dalam adegan tersebut.



Gambar 15: Tokoh Rahwana sedang berkomunikasi gerak dengan Trijata, penari Parekan masih terlibat dalam bagian tersebut (Dokumentasi: Endra Wijaya, 2025)

Bagian gandrung yang melibatkan tokoh Rahwana, Sinta, dan Trijatha, merupakan adegan serius yang perlu digarap dengan seksama. Beberapa grup menggambarkan sosok raja yang bijaksana meskipun akhirnya marah hendak membunuh Sinta. Namun grup lainnya menggarap sosok Rahwana sebagai raja yang bengis ketika marah kepada Sinta. Sebelum Rahwana marah karena selalu ditolak Sinta dan dihalang-halangi Trijata, pada adegan gandrung, ada grup yang menggarap dengan agak humor agar penonton terhibur. Pernik-pernik Garapan tersebut merupakan inovasi dari beberapa grup pengisi, meski secara global formatnya sama.

Adegan ini diakhiri dengan datangnya Anoman yang diutus Rama untuk memberikan cincin kepada Sinta. Setelah Sinta dan Trijata outstage, Anoman merusak taman Argosoka, terjadi peperangan antara Anoman dengan Indrajit. Indrajit berhasil menangkap Anoman dengan panah rantainya.

Adegan Pasewakan Alengka

Adegan ini diawali dengan jogedan atau gerakan prajurit raksasa (*buto*), dilanjutkan datangnya beberapa tokoh Kerajaan Alengka, yakni Kumbokarno dan Sarpakenaka (tidak mesti ada) tergantung grup. Disusul raja Alengka yakni Rahwana dengan gerak *Kiprahan*. Kemudian datang Indrajit membawa Anoman yang telah merusak Taman Argosoka.



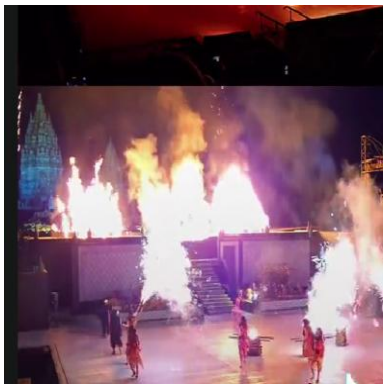
Gambar 16: Rahwana Kiprah pada adegan Pasewakan Alengka (Dokumentasi: Supriyadi, 2025)

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Inovasi dan kreativitas Garapan pada adegan ini terletak pada gerakan rampak buto, dan permainan watak dan karakter para tokoh agar drama yang terjadi bisa tercapai, Seperti Rahwana hendak membunuh Anoman tetapi dicegah Kumbokarno. Rahwana marah besar kepada Kumbokarno, dan akhirnya diusir dari kerajaan Alengka. Rahwana mengutus Indrajit untuk membakar Anoman sebagai akhir dari adegan ini.

Adegan Anoman Obong

Adegan Anoman Obong adalah sambungan dari adegan sebelumnya dan tidak terpisah oleh jeda atau pergantian iringan atau *blackout lighting.* Inovasi dalam adegan ini adalah dari sisi garapan gerak para raksasa (buto) dengan membawa obor. Pada adegan ini, sebelum tahun 2025 Anoman Dibakar dengan menggunakan api yang dibawa para penari raksasa. Pertama posisi Anoman di *dead centre*, ada properti mirip tandu yang berisi Jerami berada di sekitar posisi Anoman. Jerami tersebut dibakar oleh para raksasa. Anoman tidak terbakar, tetapi melompati properti yang terbakar, selanjutnya membawa obor yang tersisa untuk membakar seluruh area pentas termasuk yang di bagian belakang atas penabuh. Ketikan Anoman *out stage*, posisinya diganti Ogoh-ogoh besar dengan bentuk Anoman. Mulai tahun 2025 penggarapan adegan ini tetap, oleh pengelola ditambah dengan kembang api untuk menambah suasana kacau saat Anoman membakar Kerajaan Alengka.



Gambar 17: Adegan Kerajaan alengka dibakar oleh Anoman (Dokumentasi: Supriyadi, 2025)

Adegan Kumbakarna Lena

Setelah diusir dari Alengka, Kumbakarna bertekad untuk mempertahankan Kerajaan Alengka yang diserang oleh prajurit kera yang dipimpin oleh Prabu Ramawijaya. Kumbakarna berperang melawan prajurit kera, Sugriwa, dan Lesmana. Kumbakarna akhirnya tewas oleh panah Ramawijaya.

Beberapa grup menggarap adegan ini dengan beberapa inovasi. Pertama, sebelum dipanah Ramawijaya Kumbakarna sebelumnya dipanah tiga kali oleh Lesmana pada bagian tangan dan kaki. Tetapi ada juga langsung dipanah oleh Ramawijaya. Penggarapan lain juga pada bagian perang antara Kumbakarna dengan prajurit kera. Grup Wisnumurti misalnya, menggarap adegan perang ini dengan sangat rapi, karena prajurit kera digarap secara rampak dalam menghadapi Kumbakarna.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Penggarapan lain adalah perang prajurit kera dengan Kumbakarna kadang diselingi dengan perang dengan Sugriwa secara bergantian. Setelah para prajurit kera dan Sugriwa kalah, Lesmana yang maju menghadapi Kumbakarna, sebelum Kumbakarna dipanah Ramawijaya.

Adegan Perang Brubuh

Grup pengisi pementasan ada yang memanfaatkan adegan Perang Brubuh sebagai adegan yang bagus untuk digarap. Perang antara Ramawijaya dengan Rahwana digarap dengan memanfaatkan peperangan antara prajurit kera melawan prajurit raksasa. Kedua prajurit tersebut berperang secara berkelompok, pada saat tertentu diam dalam formasi atau desain lantai yang sudah digarap. Saat itu Ramawijaya dan Rahwana berperang memanfaatkan pola lantai yang dibentuk oleh formasi prajurit. Penggarapan ini secara berulang dengan formasi yang berbeda sehingga terkesan dinamis dan secara visual menarik untuk dilihat. Formasi terakhir, para penari kera membentuk dua garis sejajar secara vertical mengarah ke tengah belakang, posisi Rama ada di tengah formasi prajurit kera, sedangkan Rahwana dan para prajurit raksasa di tengah belakang atau di atas tangga. Pada formasi tersebut Ramawijaya melepaskan panahnya ke arah Rahwana.

Adegan Sinta Obong

Setelah Rahwana mati, terjadi pertemuan antara Ramawijaya dengan Dewi Sinta, namun Rama menolak karena meragukan kesucian Sinta. Ramawijaya meminta Sinta untuk melakukan laku obong untuk membuktikan kesuciannya. Penggarapan adegan ini cenderung pada formasi atau pola lantai yang dibentuk oleh penari kelompok kera dan penari kelompok putri atau parekan. Bahkan ada pula prajurit raksasa yang masuk dalam formasi, logikanya rajanya sudah mati, prajurit raksasa akhirnya mengabdi kepada Ramawijaya.

Setelah Sinta terbukti masih suci, Ramawijaya menjemputnya dengan kasih sayang di posisi belakang tengah. Pertemuan ini sering dinamakan dengan adegan Sinta Panggih, dimana kedua pasangan yang berpisah cukup lama akhirnya bertemu dengan cinta kasih yang suci. Ramawijaya dan Sinta menyapa satu persatu, mulai dari Lesmana Anoman, Trijata, Sugriwa, dan para prajurit, hingga para parekan atau putri-putri. Pada adegan ini merupakan *ending* dari pertunjukan Ramayana,



Gambar 18: Ending dalam pertunjukan Sendratari Ramayana, Rama ketemu kembali dengan Sinta/ Sinta panggih (Dokumentasi: Endra Wijaya, 2025)

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Pengembangan Iringan

Pada dasarnya, iringan sendratari Ramayana di semua grup masih mengacu pada iringan tradisional klasik. Bentuk-bentuk gending seperti: Lancaran, Ketawang, Ladrang, Gangsaran, Srepeg/Playon, Sampak, Ayak-ayak, Ganjur, dan Monggang masih mewarnai di setiap pertunjukan. Bentuk-bentuk gending tersebut dipergunakan karena pertunjukan sendratari merupakan pertunjukan tari tradisional yang masih mengacu pada kaidah-kaidah seni tradisional klasik. Penempatannya disesuaikan dengan adegan apa yang sesuai dengan karakter bentuk gending tersebut. Penata tari dan penata iringan merupakan aktor penting dalam menentukan bentuk gending yang digunakan.

Inovasi dan kreativitas iringan dilakukan dengan menyesuaikan bagian-bagian dari Garapan tari yang membutuhkan sentuhan baru. Sentuhan garap iringan baru lebih banyak digunakan pada adegan Sayembara Manthili, terutama pada iringan untuk mengiringi gerak penari rampak putra dan rampak putri, maupun adegan-adegan lain yang ada garapan gerak tari berkelompok.

Pengembangan Rias

Tata rias dalam pertunjukan sendratari Ramayana juga mengacu pada tata rias wayang khususnya untuk penari tokoh menyesuaikan dengan karakter atau tokoh yang diperankan. Untuk penari putri kelompok menggunakan rias cantik, untuk rias penari kelompok rampak putra menggunakan rias tampan. Adapula penari rampak putra menggunakan rias karakter seperti rias kera dan rias raksasa, sedangkan penari kelompok putri atau Parekan yang ada dalam adegan Taman Argasoka menggunakan rias wayang putri.

Inovasi yang dilakukan sangat tergantung pada kreativitas dan skill merias diri para penari dalam menguatkan peran yang dibawakan. Ketrampilan merias ini ditunjukkan dalam merias dirinya menjadi kera, raksasa, Raja Sewu Negara. Dalam hal ini, para penari mempunyai bentuk rias yang berbeda-beda meskipun menjadi penari kelompok kera, raksasa atau Raja Sewu Negara.

Pengembangan Busana

Seperti halnya dalam tata rias, tata busana yang dikenakan dalam pertunjukan sendratari Ramayana mengacu pada busana tari tradisional klasik (gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta). Busana tari klasik tersebut dikenakan oleh para tokoh, seperti: Ramawijaya, Lesmana, Sinta, Rahwana, Trijata, Anoman dan tokoh-tokoh lainnya. Meskipun demikian setiap grup mempunyai beberapa perbedaan terutama pada motif dan warna. Untuk busana gaya Surakarta tokoh Ramawijaya dan Lesmana misalnya ada yang menggunakan celana polos border ada pula yang menggunakan motif *cindhe*. Warna yang digunakan pun kadang berbeda untuk tokoh tersebut, bisa hitam, biru atau hijau. Untuk tokoh Ramawijaya dan Lesmana gaya Yogyakarta menggunakan motif *cindhe* warna merah.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Inovasi yang dilakukan dalam penataan busana cenderung pada penari rampak putra, rampak putri, dan putri taman atau Parekan. Penari rampak putra beberapa grup menggunakan busana seperti busana keprajuritan, dengan kain model *rampek/rapek* dan *sapit/supit urang*. Model kain tersebut dipadu dengan beberapa hiasan busana lainnya seperti *buntal* untuk gaya Yogyakarta dan *uncal* untuk gaya Surakarta. Demikian juga pada hiasan kepalanya, ada grup yang menggunakan iket lembaran dipadu dengan *udheng gilig*, ada pula yang menggunakan *kodhok boneset*.



Gambar 19: Kostum Penari Rampak Putra Grup Wisnu Murti (Dokumentasi: Wisnu Murti, 2023)

Penggunaan untuk rampak putri atau rampak gendewa umumnya seperti keprajuritan putri dengan kain model wiron, mekak, kalung kace, dan hiasan kepala menggunakan jamang. Model ini sangat umum, dan hampir semua grup menggunakan bentuk kostum seperti itu. Perbedaannya hanya variasi warna, ada yang hitam, ungu, biru, ada pula yang menggunakan warna hijau dan merah.



Gambar 20: Kostum Penari Rampak Genewa Putri Grup Kamasetra (Dokumentasi: Anggita, 2024)

Inovasi Properti

Properti yang digunakan untuk pertunjukan sendratari Ramayana dibagi menjadi dua, yakni properti yang digunakan untuk penari tokoh dan properti yang digunakan untuk penari kelompok. Tokoh Ramawijaya dan Lesmana menggunakan properti keris dan gendewa untuk berperang. Tokoh Rahwana menggunakan pedang saat berperang melawan Burung Jatayu dan menggunakan *candrasa* untuk perang melawan Ramawijaya. Indrajit anak Rahwana menggunakan properti gendewa untuk menangkap Anoman.

Penari rampak putra properti yang digunakan tergantung kreativitas setiap grup. Beberapa properti yang digunakan umumnya adalah tombak atau watang, tameng, gada, bendera, umbul-umbul, dan songsong atau payung bersusun. Untuk penari rampak putri umumnya menggunakan

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

properti gendewa. Ada pula properti panggung yang dipajang dipanggung, yaitu gendewa sywa yang dijadikan property untuk sayembara.



Gambar 21: Properti watang, gendewa dan payung grup Bayu Bajra
(Dokumentasi: Widya Loka Wisata, 2023)

PENUTUP

Simpulan

Pertunjukan sendratari Ramayana sudah berlangsung sekitar 64 tahun terhitung sejak tahun 1961. Pertunjukan ini mengalami beberapa perubahan dan perkembangan. Dari segi pengelolaan, pertama dikelola oleh Yayasan Roro Jonggrang dengan panggung pertunjukannya ada di Timur sungai dan Selatan candi. Pengelola berikutnya adalah PT. Taman Wisata Candi Borobudur Prambanan dan Ratu Boko dengan panggung pertunjukan di sebelah Barat sungai. Pertunjukan Ramayana dengan pengelolaan Yayasan Roro Jonggrang diawali cerita yang dibagi menjadi 6 (enam) episod. Pada perkembangan selanjutnya dipadatkan menjadi 4 episode. Setelah dikelola oleh PT. Taman Wisata Candi, pertunjukan dilakukan dengan dua versi, yakni: cerita 4 episode dan *full story* atau cerita lengkap. Pengembangan dan kreativitas garapan dalam pertunjukan sendratari Ramayana ditunjukkan pada setiap adegannya, terutama adegan-adegan yang menggunakan penari kelompok. Pengembangan dalam pertunjukan Ramayana dilakukan pada elemen gerak, iringan, rias, busana, properti dan desain lantai. Pengembangan ersebut masih cukup bervariasi, karena adanya perbedaan garap antara grup yang satu dengan grup lainnya. Dengan demikian pengembangan bentuk pertunjukan Sendratari Ramayana Prambanan tidak hanya berkaitan dengan perubahan struktur penyajian dan pemadatan cerita, tetapi juga mencakup pengolahan unsur-unsur artistik di dalam setiap adegan. Pengembangan tersebut menjadi bagian dari dinamika pertunjukan yang memungkinkan munculnya variasi garapan antar kelompok.

Saran

Saran diberikan kepada 1) pengelola pertunjukan, terus memantau dan mengevaluasi pertunjukan yang dilakukan oleh setiap grup, agar kualitas selalu terjaga. Selain itu penting untuk diselenggarakan festival Ramayana dengan berbagai gaya agar penonton terhibur dan menikmati variasi pertunjukan; 2) grup pengisi pertunjukan, agar selalu mempertahankan kuantitas jumlah

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 408-430
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.73165 Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

penari dan kualitas pertunjukannya; 3) peneliti, penelitian ini sebagai pancatan untuk meneliti sendratari Ramayana dengan fokus yang berbeda.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN (AI)

Selama penyusunan naskah ini, penulis menggunakan *chatgpt* semata-mata untuk memperbaiki bahasa dan keterbacaan. Penulis meninjau dan menyunting hasilnya serta bertanggung jawab penuh atas isi publikasi ini

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS (CREDIT)

Penulis	Peran (CRediT)
Supriyadi Hasto Nugroho[1]	Konseptualisasi, Metodologi, Investigasi, Analisis formal, Penulisan – draf awal
Ni Luh Enita Maharani[2]	Kurasi data, Validasi, Penulisan – tinjauan dan penyuntingan
Sutiyono[3]	Supervisi, Administrasi proyek, Penulisan – tinjauan dan penyuntingan

PERNYATAAN PENDANAAN

Penelitian ini tidak didanai oleh instansi dan lembaga manapun dan penyelesaian naskah berdasarkan hasil kerja tim yang bersumber dari hasil penelitian dan ditulis dengan kaedah akademik.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat kepentingan finansial maupun hubungan pribadi yang diketahui dan dapat dianggap memengaruhi pekerjaan yang dilaporkan dalam naskah ini

DAFTAR PUSTAKA

Asih, D. T., & Hidajad, A. (2023). Bentuk Pertunjukan Tabbhuen di Pondok Pesantren Wali Songo Kabupaten Situbondo. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, *20*(1), 59-76. https://doi.org/10.24821/TNL.V20I1.9532

Going Solo. (t.t.). *Sendratari Ramayana di Prambanan (Yogya)* [Gambar]. https://share.google/images/Lowmm32WrLpQoXXhI

Harminto, B. (2023). Sendratari Ramayana Prambanan Yayasan Roro Jonggrang Empat Episode di Panggung Terbuka (Open Air). *Joged: Jurnal Seni Tari*, *21*(1), 71-82. https://journal.isi.ac.id/index.php/joged/article/download/9663/3136

Hersapandi. (1999). *Wayang Orang: Sri Wedari. Dari Seni Istana Menjadi Seni Komersial*. Yogyakarta: Yayasan untuk Indonesia.

Kompasiana. (t.t.). *Menonton Pertunjukan Sendratari Ramayana* [Gambar]. https://share.google/images/Jikbop9bKNHx6fhGI

Kusmawati, D., & Sarjono, H. (2023). Tinjauan Pustaka Sistematis: Studi Kritis Pementasan Budaya di Era Pandemi Covid-19 pada Pertunjukan Sendratari Ramayana secara Online. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*. https://doi.org/10.22219/satwika.v6i1.18275

Prasetya, H. B., Hariyanto, H., Nugraha, B. A., Larasati, Y. G., & Ariastuti, M. F. (2024). Reformatting the performing arts: Wayang Climen as a tradition-based entertainment solution for urban audiences in Yogyakarta. Journal of Urban Culture Research, (29), 77–96. https://doi.org/10.14456/jucr.2024.15

Sadilah, E. (2007). Sendratari Ramayana di kawasan wisata Candi Prambanan. Jantra, 2(4), 245–252.https://repositori.kemendikdasmen.go.id/5145/1/Jantra_Vol._II_No._4_Desember_2007.pdf

Sedyawati, E. (1979). *Tari: Tinjauan dari Berbagai Segi*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Sendratari Ramayana Prambanan. (2026). Dalam Wikipedia. Diakses pada 28 September 2026, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Sendratari_Ramayana_Prambanan

Septiyan, D. D. (2022). Bentuk Pertunjukan dan Proses Kreativitas Penciptaan Karya Musik Jimi Multhazam dalam Single Album The Upstairs. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni*, *5*(1), 42-54. https://doi.org/10.37368/TONIKA.V5I1.364

Soedarsono, R. M. (1999). *Seni Pertunjukan Indonesia & Pariwisata*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia dan Art.Line.

Soedarsono, R. M. (2003). *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.

Sumaryono. (2011). *Antropologi Tari: Dalam Perspektif Indonesia*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Thomas, F. J., dkk. (2018). Pengalaman Menjadi Pemeran Tokoh Dewi Sinta dalam Sendratari Ramayana Prambanan: Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Jurnal Empati*, *7*(4), 269-278. https://doi.org/10.14710/empati.2018.23475

Widya Loka Wisata. (2023). *Properti watang, gendewa, dan payung grup Bayu Bajra* [Gambar]. https://share.google/images/T9yhjth48Gr1Bs00P

YouTube. (2016). Sendratari SUGRIWA SUBALI / Javanese Ramayana SUGRIV VALI YUDH Dance [HD]. Sriwisnu Dance Gamelan Wayang [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fIpV6CJrakg

YouTube. (2019). BEKSAN WANARA / Sugriwa Subali / Javanese SENDRATARI Ramayana Ballet Dance WISNUMURTI [HD]. Sriwisnu Dance Gamelan Wayang. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=guRoWTYfxMs

Yuliza, F. (2020). Creativity of Art in Sendratari Ramayana as an Example of Transformation Process. *Jurnal Ekspresi Seni*. https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi