

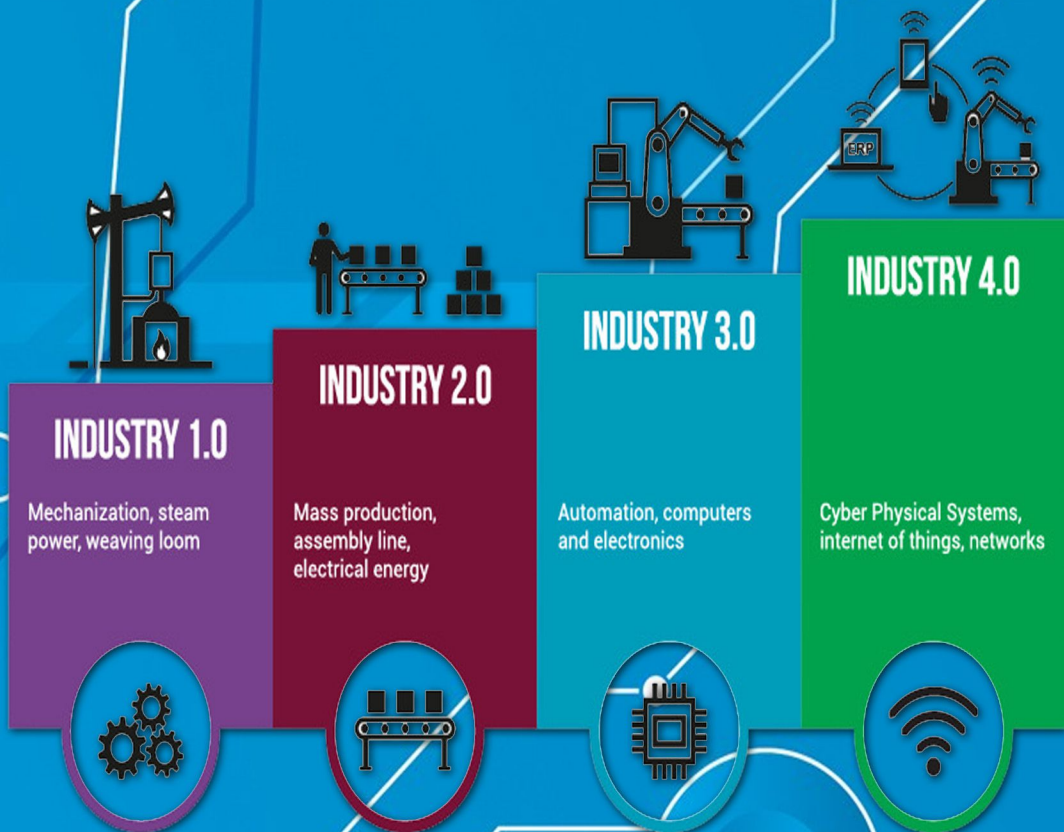


Lembaga Penelitian dan
Pengabdian Kepada Masyarakat
ISBI Bandung

Prosiding Seminar Nasional:

Pendidikan Karakter & Industri Kreatif dalam Perspektif Seni Budaya di Era Industri 4.0

Bandung, 4 Desember 2018



SUNAN
AMBU
PRESS

2018

**Lembaga Penelitian dan
Pengabdian Kepada Masyarakat
ISBI Bandung**

**Prosiding Seminar Nasional:
Pendidikan Karakter dan Industri Kreatif dalam
Perspektif Seni Budaya di era Industri 4.0**



**Lembaga Penelitian dan
Pengabdian Kepada Masyarakat
ISBI Bandung**

Prosiding Seminar Nasional:
Pendidikan Karakter dan Industri Kreatif dalam
Perspektif Seni Budaya di era Industri 4.0

Diterbitkan pertama kali 2018
Cet. I Bandung: Sunan Ambu STSI Press
ix + 626 halaman; 180 x 25.5 cm
ISBN: 978-979-8967-74-0

Cetakan Pertama - 1, 2018

Editor : Neneng Yanti K. Lahpan
Sri Rustiyanti

Reviewer : Husen Hendriyana

Diterbitkan pertama kali
Oleh
Penerbit Sunan Ambu Press
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
Jalan Buah Batu No. 212 Bandung - Jawa Barat - Indonesia

@Hak pengarang dilindungi oleh Undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian maupun seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari penerbit.

Pasal 44

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagai dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Seminar Nasional dengan tema “Pendidikan Karakter dan Industri Kreatif dalam Perspektif Seni Budaya di Era Industri 4.0” merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh LPPM ISBI Bandung. Tema yang diusung kali ini adalah respon atas fenomena mutakhir terkait perubahan-perubahan yang demikian cepat akibat revolusi teknologi dan informasi yang berakibat pada perubahan cara pandang kita dalam melihat berbagai persoalan dan berbagai dampaknya, termasuk di dunia pendidikan.

Perguruan Tinggi diharapkan mampu memberikan alternatif-alternatif jawaban dalam merespon situasi tersebut. Dalam hal ini, pendidikan katakter tetap menjadi isu utama yang menjadi fondasi dalam membangun sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif dalam menghadapi tantangan-tantangan di era industri 4.0 tersebut. Selain itu, sebagai perguruan tinggi seni, ISBI Bandung juga perlu menyajikan solusi-solusi alternatif dalam merespon kecepatan perubahan itu melalui perspektif seni budaya. Oleh karena itu, dalam seminar kali ini, selain menyajikan materi dari narasumber utama, kami juga mengundang para dosen, peneliti, mahasiswa, maupun pegiat seni-budaya lainnya untuk turut serta menyajikan hasil-hasil penelitian mereka. Alhamdulillah, responnya sangat positif. Tercatat 79 peserta dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia turut serta menyampaikan presentasinya dalam seminar ini. Hasil-hasil penelitian yang disajikan itu sangat beragam tema dan disiplin ilmunya, mencakup seni pertunjukan, seni rupa dan desain, bahasa, sastra, komunikasi dan lain-lain. Luasnya cakupan tema ini menjadikan seminar ini sebagai ajang berbagi ilmu pengetahuan dari riset-riset terbaru dalam berbagai perspektif, yang bisa jadi dapat ditindaklanjuti dalam bentuk kolaborasi-kolaborasi penelitian lintas disiplin.

Seperti kita ketahui bersama bahwa kompleksitas persoalan sosial-budaya masyarakat di era global saat ini tidak dapat dijawab oleh satu disiplin ilmu saja. Maka, penelitian-penelitian lintas disiplin menjadi suatu kebutuhan yang mendesak.

Selaku Ketua LPPM IBSI Bandung, kami berharap semoga seminar ini menjadi ajang silaturahmi intelektual yang bermanfaat bagi khalayak luas, khususnya di lingkungan akademik, yang dapat melahirkan kolaborasi-kolaborasi baru lintas disiplin.

Akhir kata, kami mohon maaf bila terdapat banyak kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Saran dan masukan dari seluruh peserta sekalian akan sangat berguna bagi perbaikan kegiatan di masa depan.

Selamat berseminar!

Bandung, 1 Desember 2018
Ketua LPPM ISBI Bandung,

Dr. Husen Hendriyana, S. Sn., M.Sn.

DAFTAR ISI

1. Situs Prasejarah Limbangan Sebagai Bahan Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama; Ani Suhartini 1
2. Muatan Kearifan Lokal dalam Industri Pariwisata di Bawomataluo; Ariesa Pandanwangi 10
3. Metafora Ontologis "Pikiran Adalah Komputer" Dalam Judul-Judul Artikel dan Berita Daring; Baiq Haula dan Syifa Wasilatul Fauziyah 17
4. Menyoal Bentuk Pengemasan Seni Pertunjukan Wayang Golek Sebagai Media Pendidikan Karakter di Kalangan Pelajar Tingkat SMP; Cahya, Neneng Yanti KL 25
5. Potensi Wisata Pengobatan Tradisional di Jawa Barat : Suatu Kajian Budaya dan Pariwisata Dadang Suganda, Wagianti, Sugeng Riyanto, Nani Darmayanti 31
6. Rekonstruksi Musik Kendang Penca di Kampung Ranca Pasung Kecamatan, Kelurahan Ciamis; Dedi Setiadi 36
7. Hias Tie Dye Jumputan Khas Budaya Daerah Indonesia; Dewi Suliyantini 44
8. Penggunaan Bahasa Tidak Baku Sebagai Bahasa Iklan pada Tulisan di Tempat-Tempat Penjual Makanan; Eli Syarifah Aemi 50
9. Kreativitas Kekomposisian Musik Berbasis Artificial Intelegence dan Computer learning Era 4.0; Ferry Matias 56
10. Kesenian Kelong Makassar Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Nilai Berbasis Kearifan Lokal; Haerullah Yusuf, 64
11. Revitalisasi Keraifan Lokal Seni Budaya Gambang Kromong pada masyarakat Betawi; Hudaepah 75
12. Strategi Kesantunan Berbahasa Masyarakat Kabupaten Empat Lawang; Idawati dan Afriantoni 84
13. Musik Iringan Tari Jaipongan Kawitan; Jaja 93

14. Nilai Didaktis Puisi yang Fana Adalah Waktu Kajian Semantik dan Pragmatik; Mimin Sahmini **98**
15. Permainan “Oray-Orayan” Sebagai Terapi Bermain (Play Therapy) Untuk Anak Korban Bencana Alam : Suatu Kajian Budaya Dan Psikologi; Nani Darmayanti, Dian Ekawati, Ani Rachmat **106**
16. Kajian Etnopedagogi di Indonesia; Nia Emilda, Ai Juju Rohaeni, dan Wanda Listiani **113**
17. Tari Gelombang : Legitimasi Status Sosial Masyarakat Minangkabau di Sumatera Barat; Ninon Syofia **118**
18. Analisis Penguatan Pendidikan Karakter dalam Novel “Burlian” Karya Tere Liye (Kajian Pragmatik); Nychken Gilang Bedy S, Mutiara Ramadhan **125**
19. Tubuh Lumpung ke Tubuh Aktor : Metode Seni Peran Berbasis Kearifan Lokal; Rahman Saleh **134**
20. Pendekatan Semiotik: ‘Jika pada Akhirnya” Karya Husni Djamaluddin; Riana Dwi Lestari **142**
21. Mitos Anak Buncir Sebagai Sistem Pranata Sosial; Ridzky Firmansyah Fahmi, Iin Tjarsinah, Tiya Antoni **148**
22. Upaya Pelestarian Tari Adok dalam Bentuk Kreativitas pada Masyarakat Solok Sumatera Barat; Risnawati **158**
23. Pengenalan Nilai-Nilai Kaulinan Sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional; Sanctus Gregorian Hero **165**
24. Kajian Musik Vokal Puteri Bungsu Suku Melayu Kalimantan Barat; Septiani Kumalasari **177**
25. Pengaruh Budaya Cosplay terhadap Kearifan Lokal pada Masyarakat Urban di Kota-Kota Besar; Sri Rustiyanti **185**
26. Model Kurasi Penciptaan Kostum Karnaval; Suharno, Cahyadi Dewanto, Kurnain **191**
27. Estetika dan Makna Simbolik Rumah Gadang di Minangkabau; Suryanti **200**
28. Redesain Zebra Cross Bagi Pejalan Kaki di Kota Bandung; Teddy Ageng Maulana, Kuntum Indah Purnamasari **207**

29. Reativitas Menata Tari Anak-Anak di TK/SD Kampung Ciganitri;Turyati dan Alfiyanto **213**
308. Permainan Tradisional Kengkei dalam Bingkai Budaya Lokal; Uniawati **219**
31. Digitalisasi Musik Teater Daerah Dengan Digital Audio Workstation (Daw); Yadi Mulyadi, Sunarto, Afri Wita **226**
32. Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Cerpen Penyair Besar, Penyair Kecil Karya Budi Darma; Yusep Ahmadi F. **237**
33. Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda dalam Membangun Karakter Siswa; Lisnawati Kanianingsih **244**
34. Tari Sariak Rengkek Barudak Sebagai Pendidikan Karakter Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar; Eti Mulyati **258**
35. Mitos Pwahaci: Sumber Gagasan Proses Ritual Seren Taun di Cigugur Kabupaten Kuningan Jawa Barat; Ignatius Heri Subiantoro **270**
36. Revitalisasi dan Hibridisasi; Imam Setyobudi **276**
37. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Penumbuhkembangan Budaya Literasi Bagi Generasi Milenial; Lili Priyani **283**
38. Gending Tari dalam Pertunjukan Ronggeng Tayub di Ciamis; Ocoh Suherti **289**
39. Tinjauan Perubahan Makna Dan Persepsi Masyarakat Urban Terhadap Kain Ulos dalam Gaya Berbusana (Studi Kasus: Ulos Ragidup); Dewi Isma Aryani, Hana Agnes Melysa Sianturi **299**
40. Tari Tradisional Membentuk Kepribadian; Endang Caturwati **314**
41. Strategi Komunikasi dalam Program Pewarisan dan Pelestarian Seni Budaya Lokal di Jawa Barat; Enok Wartika **321**
42. Aplikasi Aksara Sunda Pada Limbah Batu di Majalengka, Jawa Barat; Gabriel Aries Setiadi, M.Sn, Dyah Nurhayati, M.Sn. **328**
43. Metodologi Penelitian Praktik di Lingkungan Perguruan Tinggi Seni (Practice-led Research & Practice Based Research); Husen Hendriyana **333**

44. Seni Tradisi Sebagai Sumber Belajar dan Pengembangannya dalam Perspektif Komunikasi Seni; Jaeni dan Lalan Ramlan **347**
45. Pendidikan Seni Sebagai Penyangga Kesenian Daerah di Jawa Barat; Neneng Yanti Khozanatu Lahpan, M. Yusuf Wiradiredja, Nia Dewi Mayakania **357**
46. Komunikasi Visual Gambar Ilustrasi Tradisi dalam Naskah Tua Jawa Masa Pra-Kermerdekaan; Nuning Yanti Damayanti **366**
47. Tari Shiu Pat Mo Karya Entong Sukirman Kisam Sebuah Pendekatan Cultural Studies; Nurul Rohmawati **377**
48. Pertunjukan Topeng dalam Upacara Ngunjung di Desa Pangkalan Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon; Nunung Nurasih **386**
49. Kisah Dayang Sumbi Dalam Penciptaan Karya Tari Kidung Kembang Jaksi; Ria Dewi Fajaria **395**
50. Peran Mamayang dalam Upacara Karesmen Mapag Panganten Adat Sunda di Kota Bandung; Riyana Rosilawati **400**
51. Komunikasi Estetik Model Merchandise Khas Jawa Barat Berbahan Keramik Sintetik Limbah Styrofoam; Supriatna **406**
52. Kajian Sosiolinguistik: Analisis Budaya dalam Cerpen Berjudul Kasingsal Karya Elis Tating Bardiah; Via Nugraha, Ratih Sapdiani **412**
53. Dialektika Sinematografi dan Koreografi dalam Produksi *Dance* Film "Senandung Tubuh Groteks"; Apip, Turyati **418**
54. Mengenal Musik Tradisi Perkusi Melodis Minangkabau; Ediwar, Hanefi, Rista Minawati, Hajizar **423**
55. Keterlibatan Mitra Ukm Keramik Hias Plered Pada Pameran Internasional Produk Ekspor; Deni Yana, Agus Cahyana, Wanda Listiani **429**
56. Sastra Anak Berbasis Komik Digital Sebagai Media Menanamkan Karakter di Era Industri 4.0; Iis Siti Salamah Azzahra **439**
57. Juru Pare: Menyelisik Perempuan dalam Upacara Nganyaran; Nova Scorviana H., Roni Kurniawan **447**

58. Representasi Budaya Pemilihan Pasangan Hidup dalam Cerita Rakyat Batak Angkola; Safinatul Hasanah Harahap 461
59. Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Tari di Yogyakarta; Titik Putraningsih, GR. Lono Lastoro Simatupang, Suminto A Sayuti 466
60. Relief Candi Penataran Sebagai Instrumen Peningkat Legenda Sri Tanjung; Tubiyono 479
61. Ragam Motif Batik Cianjur; Wuri Handayani dan Nia Emilda 487
62. Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Sunda dalam Mobile Apps; Dicky Hidayat 494
63. Representasi Sosial-Budaya Asean dalam Antologi Rahim Puisi: Kajian Sosiologi Sastra; Evi Susanti dan Juarni 507
66. Upacara Nyuguh di Kampung Adat Kuta Sarebu Pamali Tambaksari Ciamis; Euis Suhaenah, Ai Juju Rohaeni, Nia Amelia 516
67. Musik Sunda kuno Selayang Pandang:: Melacak Jejak yang Terekam dalam Naskah-naskah Sunda Kuno; Ilham Nurwansah 525
68. Material Bambu pada Elemen Interior Rumah Makan Sunda; Savitri, Nani Sriwardani 536
69. Onduo Sebagai Pembentuk Karakter Anak; Devi Fauziyah Ma'rifat 541
70. Ngendau Sebagai Representasi Masyarakat Dayak Kenyah: Proses Menuju Industri Kreatif; Rika Istianingrum 548
71. Pemartabatan Bahasa Indonesia dalam Teknologi Informasi; Iis Islimiah, Nina Nurhasanah 557
72. Pantun Seumapa dalam Tradisi Pinangan di Masyarakat Aceh; Lina Sundana, Asriani, dan Razali 567
73. Pemanfaatan Bambu sebagai Media Perancangan Permainan Calongcong; M. Zaini Alif, Savitri, dan Nia Emilda 573
74. Nilai-Nilai Karakter Tunjuk Ajar Melayu dalam Naskah Cerita Makyong Wak Prambun; Zaitun 579
75. Viabilitas Ragam Hias Sulus Gelung Teratai; Akhmad Nizam, Wisma Nugraha Ch R, SP. Gustami 589

76. Subsektor Kriya Cinderamata Budaya Lokal Dan Ikon Sumedang Sebagai Sumber Ekonomi Kreatif Kabupaten Sumedang; Ai Juju Rohaeni, Wanda Listiani, Khairul Mustaqin 601
77. Literasi Tubuh Melalui Metode Pelatihan Piring di Rumah Kreatif Wajiwa; Alfiyanto 607
78. Kearifan Lokal Tari Tuwung Genre Tari Keurseus Perempuan Karakter Halus; Ai Mulyani 614
79. Estetika Silek Gelombang Sebagai Penyambutan Tamu di Nagari Pagaruyuang Sumatera Barat; Adriana Gusti 619

Situs Prasejarah Limbangan Sebagai Bahan Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

Ani Suhartini

Departemen Pendidikan Seni, Sekolah Pasca Sarjana
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

Limbangan citizen are part of Garut Region. This research is related to find of Archaeological site culture in Limbangan and its learn focus to (1) kind of archaeological site in Limbangan, (2). Its unique, (3). Arranging art material of Junior High School. This research used descriptive qualitative method with a technique collect data, by using observation, document study, and interview. The result of research is found many kind of archaeological sites in Gunung Sangiang surrounded such as ancient building, monolit, place of sacrifice, grave, and variety of tools made by stone. Its unique from each Limbangan archaeological site culture can be seen from form, material for producing, and the technique how to do. Archeological site Limbangan culture can be made material for students of Junior High School VII grade, to increase knowledge, skill that can be improve appreciation attitude. Mean and story of Archeological site Limbangan culture is a local culture that must be hold in high esteem of preservation.

Key words: *Archeological site Limbangan culture, Its unique, art material*

ABSTRAK

Masyarakat Limbangan, secara administratif menjadi bagian masyarakat Kabupaten Garut. Penelitian ini berkenaan dengan Temuan Situs Budaya Limbangan dan pembelajarannya dengan fokus kajian pada (1) Jenis-jenis Situs Budaya Limbangan; (2) Keunikan-keunikannya; dan (3) Penyusunan untuk bahan ajar seni budaya SMP. Penelitian ini menggunakan metoda kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data lewat observasi, studi dokumen dan wawancara. Penelitian ini mengurai secara deskriptif sebagai temuan yakni bermacam situs budaya di seputar Gunung Sangiang berupa bangunan kuno, monolit, tempat pemujaan, makam dan berbagai perkakas batu bervariasi. Keunikan dari masing-masing situs budaya Limbangan tampak dari bentuk, bahan baku dan tehnik pengerjaannya. Situs Limbangan dijadikan sebagai bahan ajar untuk siswa SMP kelas VII untuk peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap apresiatif. Situs budaya Limbangan, makna dan ceritanya merupakan budaya local yang harus dijunjung kelestariannya.

kata kunci: *Situs Budaya Limbangan, Keunikan Situs, Bahan Ajar Seni Budaya*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Legenda merupakan salah satu warisan Limbangan merupakan salah satu daerah yang berada di Kabupaten Garut, Jawa Barat yang subur dan memiliki kekayaan alam yang melimpah. Limbangan merupakan wilayah yang memiliki sejarah tersendiri karena peninggalan-peninggalan dari zaman prasejarah hingga sekarang. Fenomena lingkungan alam yang ada di wilayah Limbangan hasil temuan kini menjadi daya tarik bagi sebagian ahli arkeologi untuk melakukan penelusuran dan penelitian mengenai kemungkinan hal itu sebagai peninggalan-peninggalan sejarah budaya. Berbagai situs dan artefak yang ada diduga memiliki kaitan dengan gambaran kehidupan manusia di zaman prasejarah. Tepatnya artefak-artefak menjadi bukti adanya kehidupan manusia ketika zaman masa berburu yang bertempat tinggal saat itu di gua-gua.

Penulis sebagai bagian dari masyarakat Limbangan sangat tertarik untuk melakukan penelitian berkenaan dengan fenomena yang diduga peninggalan sejarah budaya masyarakat Limbangan khususnya, dan masyarakat Garut Umumnya. Pada sisi lain, penulis sebagai profesi guru seni budaya memandang peninggalan sejarah budaya harus diketahui dan dipelajari oleh para siswa.

Rumusan Masalah

1. Termasuk jenis apakah Situs yang terdapat di Limbangan Kabupaten Garut?
2. Keunikan apakah yang terdapat di Situs Limbangan Kabupaten Garut, jika dikaji melalui estetika seni dan budaya?
3. Bagaimanakah korelasi Situs Budaya Kuno Limbangan Garut jika dijadikan bahan ajar untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama?

Tujuan

Penelitian ini secara khusus mengarah pada tujuan, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan jenis dan kategori Situs-situs budaya kuno yang ada di wilayah Limbangan Kabupaten Garut?
2. Menganalisis keunikan dan estetika Situs-situs Budaya kuno di wilayah Limbangan, Kabupaten Garut?
3. Menemukan formula penyusunan bahan ajar Situs Budaya Kuno Limbangan Garut untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi yang bersifat kualitatif dengan pendekatan multidisiplin, seperti: seni rupa, sejarah, antropologi, dan sosiologi. Kajian utama pembahasan dalam penelitian ini adalah seni rupa, khususnya dalam mengungkap benda-benda kemungkinan zaman prasejarah yang ada di sekitar Bl.Limbangan kabupaten Garut. Pemilihan sampel dengan metode *purposive sampling* dianggap paling tepat agar tepat dan terarah sesuai rumusan masalah. Kemudian *sample* tersebut dijadikan satu unit analisis yang disetarakan dengan populasi di lapangan.

Berdasarkan karakteristik masalah dan data yang akan dikumpulkan, maka penulis

mengambil strategi penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif untuk dapat menguraikan sekaligus memaparkan secara lengkap tentang ungu rupa jenis-jenis benda, artifak, yang mengarah kepada situs sebagai gambaran nyata dari suatu peninggalan budaya masa prasejarah yang ada di kecamatan Bl.Limbangan kabupaten Garut. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai metode sesuai kebutuhannya, yaitu observasi lapangan, wawancara dengan responden yang ditentukan, pendokumentasian secara visual maupun tekstual, studi literatur terhadap sumber bacaan berupa buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian atau seminar, serta sumber internet dilakukan sesuai keperluan.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pengamatan penulis berbagai artefak pada zaman batu yang ada di wilayah Limbangan tersebut, dapat dikelompokkan dalam 4 (empat) bagian yaitu :

1. Bangunan Prasejarah, misalnya Gunung Sangiang, Gunung Konci, Batu Niung, Patra Guru, dan Batu Rompe (Punden Berundak).
2. Bangunan makam yang disakralkan seperti , makam Sunan Rumenggong, Makam Sunan Cipancar, Makam Patra Guru, Makam Prabu Siliwangi Nerus Bumi, Makam Gagak Lumayung, Makam Kapunduhan dan puluhan makam lainnya yang disakralkan.
3. Monolite (Batu Gores, Batu Larangan, Batu Kakapa, Batu Kuya, Batu Kipas, Munding Dongkol, dan berbagai batu lainnya).
4. Peralatan atau perkakas alat-alat rumah tangga yang mungkin dipergunakan pada zaman prasejarah, yang ditemukan lebih dari 200 buah artefak berbagai jenis dan bahan.

Keunikan dan nilai estetika pada Situs Limbangan ini oleh penulis dikaji berdasarkan 4 kelompok yaitu:

1. Keunikan dan Nilai Estetika Bangunan Situs Gunung Sangiang

Keunikan Gunung Sangiang terletak pada batu cadas, yang membentuk bangunan batu dengan memiliki teras berukuran sangat besar yaitu kurang lebih 2.720 meter memanjang membentuk suatu bangunan dan memiliki atap, dinding yang bidangnya miring serta memiliki pelataran yang cukup panjang. Tepat di atas bukit disisi kiri terdapat batu belah yang mendekati simetris, dan berdasarkan mitologi masyarakat tempat ini sering dijadikan tempat ritual atau pemujaan, bahkan ada yang untuk sarana mencari pesugihan.

Secara arsitektur bangunan Gunung Sangiang memiliki kaidah nilai estetika yang baik karena adanya suatu harmoni yang menjadi kunci baik buruknya sebuah karya. Bangunan batu Gunung Sangiang memiliki nilai intrinsik dan ekstrinsik, yaitu memiliki nilai yang mutlak pada karya itu sendiri juga memiliki nilai yang memperkuat akan kehadirannya yaitu nilai lain di luar karya itu sendiri. Kedua nilai ini



sama pentingnya dalam kehadiran bangunan batu Gunung Sangiang karena terpadunya kedua nilai secara berimbang menurut kaidah dan norma. Gunung Sangiang mengandung makna *The principle of hierarchy* (asas tata jenjang). Istilah *The principle of hierarchy* (asas tata jenjang) dalam teori estetika Gunung Sangiang masuk dalam unsur ini dimana dalam karya seni yang rumit kadang-kadang terdapat suatu unsur yang memegang kedudukan memimpin yang penting.

Bangunan Batu Gunung Sangiang secara teori estetika mengandung asas *The principle of balance* (Asas keseimbangan) karena antara sisi kanan batu tonjolan yang menempel di dinding diseimbangkan dengan batu belah yang berada di sisi kanan bangunan Gunung Sangiang. Gunung Sangiang mengacu kepada *The principle of evolution* (asas perkembangan) karena Gunung Sangiang proses sebagai bangunan inti awalnya menentukan bagian – bagian selanjutnya dan bersama-sama menciptakan suatu makna dan suatu hubungan sebab akibat atau rantai tali-temali yang perlu dimana ciri pokoknya berupa pertumbuhan dari makna keseluruhan.



2. Keunikan dan Nilai Estetika Makam

Ada beberapa jenis kubur batu yang unik dan dapat ditemukan di Situs Limbangan ini , yaitu:

Kubur batu / Sarcopagus; Batu Peti atau kubur batu yang terbuat dari batu besar yang dapat dibuka-tutup, dilihat dari bentuknya batu peti berukuran kurang lebih 2 x 2 meter persegi. Bagian depan peti terlihat ada garis yang diperkirakan memiliki wadah beserta tutupnya. Pada bagian sisi kiri dan kanan ada goresan yang menunjukkan bahwa batu peti itu bisa dibuka.



Namun bagian belakangnya tak mendapat sentuhan dan dibiarkan utuh bahkan tanpa terlihat ada belahan. Bagian Permukaan Batu Peti memiliki keistimewaan yaitu ada pahatan yang membagi permukaan bagian atas yang simetris.



Meski menurut ahli arkeologi Batu Peti ini merupakan batu alam biasa, akan tetapi kaidah estetika sudah mencakup didalamnya seperti bentuk persegi dan ada bekas pahatan yang terlihat menjadi lebih indah.

Makam Sukasirna; Keunikan bentuk makam ini adalah ukurannya yang sangat kecil dan disekitar makam tersebut berbentuk susunan batu yang tersusun rapi berbentuk persegi dan berulang.

Batu Prabu Siliwangi Nurus Bumi (Kuburan Panjang); Keunikan dari kuburan panjang ini adalah dari bentuk kuburan batu yang dibuat memanjang kurang lebih 9 meter, dan terdiri dari 7 buah nisan yang berbeda.

Makam ini terletak di Desa Pangeureunan dengan posisi di atas bukit, dan di sekitar kuburan panjang ini terdapat berbagai macam bentuk bebatuan yang sangat bervariasi yang memiliki ciri budaya Prasejarah.

Makam Sunan Rumenggong; Makam Sunan Rumenggong memiliki bentuk seperti sebuah menhir dan memiliki kesamaan dengan menhir budaya prasejarah, yaitu susunan batu yang membentuk suatu halaman persegi panjang, sedangkan Menhir zaman prasejarah bisa berbentuk persegi panjang, bulat atau tidak beraturan.

Makam Sunan Rumenggong berbentuk persegi panjang dengan batu yang tersusun dengan dua nisan yang berbeda. Makam sunan Rumenggong berukuran panjang 3 m dan tinggi 0,5 m. Jika dikaji secara estetika paradoks makam Sunan Rumenggong mengandung pola tritangtu.

Batu nisan berbentuk persegi menunjukkan batu wanita, dan batu nisan kedua persegi yang terpotong jadi agak meruncing melambangkan batu laki-laki, sedang susunan batu persegi yang mengelilingi batu nisan adalah yang menyatukan keduanya.



Batu Nisan Kuburan Panjang

3. Keunikan dan Nilai Estetika Monolit

Batu Kakapa; Dilihat dari bentuknya Batu kakapa memiliki ciri seperti batu panyarandean, yaitu memiliki cekungan yang dapat dijadikan sebagai tempat peristirahatan (Panyarandean). Disekitar kompleks batu kakapa ini terdapat batuan yang unik dan sangat menarik untuk dilihat, yaitu satu batu dengan cerukan dua phalus.



Keunikan batu phalus ini adalah biasanya hanya satu phalus, tetapi di batu gosali ini terdapat dua ukuran bentuk phalus yang berbeda, meski tidak dibuat secara realistis. Bentuk phalus ini ada yang berukuran besar dan kecil, dan disekitar Gosali banyak ditemukan seperti artefak yang mirip sekali dengan kapak perimbas dan lesung batu seperti pada zaman prasejarah.



Batu Kompleks Sukasirna; Batu Kompleks Sukasirna dilihat dari bentuknya seperti sudah mengalami sentuhan kreatif manusia bukan bentukan alam. Adapun bentuknya cukup bervariasi seperti batu korsi, batu amparan, batu nanceb dan batu belah.

Keempat bentuk batu tersebut jika dihubungkan dengan budaya prasejarah, dapat diartikan bahwa batu korsi mengandung arti sebagai batu sesaji atau batu pangcalikan.

Batu nanceb, yaitu batu yang bentuknya menancap kedalam tanah dengan ukuran yang muncul dipermukaan tanah hanya 15 cm dan memiliki bentuk segi lima, jika dilihat dari bentuknya batu tersebut seperti buatan manusia dengan sengaja yang mengenal seni bentuk dan memiliki makna simbolis.



4. Keunikan dan Nilai Estetika Peralatan/Perkakas Batu

Keunikan perkakas batu yang ada di Situs Limbangan terletak pada bahan yang terbuat dari batu andesit dan bentuknya yang bervariasi, dengan teknik pengerjaannya ada yang masih kasar dan sangat halus juga ada yang sudah menguasai teknik pahatan yang luar biasa.



Dari ratusan perkakas masing-masing berbeda bentuk dan fungsinya. Peralatan ini diperkirakan memiliki fungsi menumbuk makanan, senjata, alat pemotong dan juga sebagai tempat menyimpan sesaji atau juga sebagai media peribadatan yang merupakan lambang yoni dan untuk meramu obat. Peralatan yang berupa kapak juga memiliki bentuk dan ukuran yang bervariasi pula, dari teknik yang masih kasar dan sangat halus pengerjaannya.

Fungsi peralatan ini diperkirakan untuk memotong makanan dan sebagai alat untuk berburu.

Peninggalan budaya di wilayah Kabupaten Garut yang kaya dan beragam, dari mulai masa prasejarah sampai masa Islam, sangat potensial dijadikan sumber pembelajaran bagi para siswa sesuai dengan materi pada satuan pembelajarannya. Tinggalan arkeologi dan sejarah tersebut dapat dijadikan aset bagi dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan untuk menumbuhkembangkan rasa memiliki dan mencintai budaya leluhurnya, pada gilirannya tumbuh perasaan untuk melestarikan budaya leluhur di masa kini hingga masa yang akan datang.

Berkenaan dengan pemilihan bahan ajar ini, penulis mengangkat tema Situs Limbangan menjadi Bahan Ajar mata pelajaran seni budaya untuk Siswa SMP. Secara umum penentuan jenis materi bahan ajar ini dititik-beratkan pada kedalaman, ruang lingkup, urutan penyajian, perlakuan (treatment) terhadap materi pembelajaran dengan pendekatan berbagai metode mengajar, diantaranya:

Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa tentang Situs Limbangan secara mendetail dan lugas, informatif dan efektif.

Metode diskusi adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan masalah (*problem solving*). Metode diskusi diaplikasikan dalam proses belajar

mengajar untuk: a. Mendorong siswa berpikir kritis. b. Mendorong siswa mengekspresikan pendapatnya secara bebas. c. Mendorong siswa menyumbangkan buah pikirnya untuk memecahkan masalah bersama. d. Mengambil satu alternatif jawaban atau beberapa alternatif jawaban untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang seksama.

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan. Manfaat psikologis pedagogis dari metode demonstrasi adalah: a. Perhatian siswa dapat lebih dipusatkan, b. Proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari. c. Pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri siswa. Kelebihan metode demonstrasi ini diantaranya; membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses pembelajaran.

Metode ceramah plus adalah metode mengajar yang menggunakan lebih dari satu metode, yakni metode mengajar gabungan antara ceramah dengan tanya jawab dan pemberian tugas. Metode ini idealnya dilakukan secara tertib, yaitu: 1) Penyampaian materi oleh guru. 2) Pemberian peluang bertanya jawab antara guru dan siswa. 3). Pemberian tugas kepada siswa. Metode ini adalah merupakan kombinasi antara kegiatan menguraikan materi pelajaran dengan kegiatan memperagakan dan latihan (drill).

Metode resitasi adalah suatu metode mengajar dimana siswa diharuskan membuat resume dengan kalimat sendiri. Metode ini diharapkan pengetahuan yang anak didik peroleh dari hasil belajar sendiri akan dapat diingat lebih lama. Anak didik berkesempatan memupuk perkembangan dan keberanian mengambil inisiatif, bertanggung jawab dan berdiri sendiri.

Metode karya wisata adalah suatu metode mengajar yang dirancang terlebih dahulu oleh pendidik dan diharapkan siswa membuat laporan dan didiskusikan bersama dengan peserta didik yang lain serta didampingi oleh pendidik, yang kemudian dibukukan. Tujuan dari metode karya wisata ini menerapkan prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran.

Metode Mengajar Sesama Teman (*Peer teaching method*) adalah suatu metode mengajar yang dibantu oleh temannya sendiri.

Metode Pemecahan Masalah (*Problem solving method*) adalah suatu metode mengajar yang mana siswanya diberi soal-soal, lalu diminta pemecahannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan penulis berbagai temuan artefak pada zaman batu yang ada di wilayah Limbangan tersebut, dapat dikelompokkan dalam 4 (empat) bagian yaitu: Bangunan Prasejarah, misalnya gunung sangiang, gunung konci, batu niung, patra guru, dan batu rompe (Punden Berundak); Bangunan makam yang disakralkan seperti, makam Sunan Rumenggong, makam Patra Guru, makam Prabu Siliwangi Nerus Bumi, makam Gagak Lumayung, makam Kapunduhan dan lainnya; Monolite (batu gores, batu larangan, batu kakapa, batu kuya, batu kipas, munding dongkol, dan berbagai batu lainnya); Peralatan atau perkakas alat-alat rumah tangga yang mungkin dipergunakan pada zaman prasejarah, yang diketemukan lebih dari 200 buah artefak berbagai jenis dan bahan.

Keunikan yang terdapat di Situs Limbangan Kabupaten Garut, jika dikaji melalui estetika

seni dan budaya adalah benda-benda budaya yang bernilai historis ini memiliki bentuk yang sangat estetik beragam dengan corak dan warna yang bermacam-macam pula. Dari sudut pandang budaya, situs Limbangan menjadi khazanah yang memiliki nilai yang sangat tinggi. Situs ini merupakan salah satu warisan budaya yang mencitrakan tingginya peradaban saat itu dalam konteks budaya primordial. Situs ini pun sebagai penanda kekayaan alam yang terhampar sebagai warisan dari peradaban yang lama.

Situs yang terletak di Limbangan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Berkenaan dengan pemilihan bahan ajar ini, misalnya penulis mengangkat tema Situs Limbangan menjadi Bahan Ajar mata pelajaran Seni Budaya untuk Siswa SMP. Adapun secara umum penentuan jenis materi bahan ajar ini dititik-beratkan pada kedalaman, ruang lingkup, urutan penyajian, perlakuan (treatment) terhadap materi pembelajaran dengan berbagai metode seperti: Metode Ceramah (*Preaching Method*), Metode Diskusi (*Discussion Method*), Metode Demontrasi (*Demonstration Method*), Metode ceramah plus, Metode resitasi (*Recitation method*), Metode Karya Wisata (*Study tour method*), Metode mengajar sesama teman (*Peer teaching method*), dan Metode pemecahan masalah (*Problem solving method*).

DAFTAR PUSTAKA

Suhartini, Ani .(2015). *Situs Prasejarah Limbangan Sebagai Bahan Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Bandung: Sekolah Pasca Sarjana UPI

Muatan Kearifan Lokal Dalam Industri Pariwisata di Bawomataluo

Ariesa Pandanwangi
Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Kristen Maranatha

ABSTRAK

Kampung Adat di Bawomataluo terletak di Nias Selatan. Daerah ini terkenal dengan sebutan Bukit Matahari, karena lokasinya yang terletak di puncak bukit. Kearifan lokal dalam produk keseniannya banyak diusung dalam keseharian dan "dijual" kepada turis lokal dan mancanegara, namun hingga saat ini belum mampu meningkatkan laju perekonomian masyarakatnya. Adapun muatan kearifan lokal tersebut adalah 1. Lompat batu, 2. Tarian tradisional 3. Seni bangunan tradisional. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui faktor faktor apa saja yang menghambat produk kearifan lokal dalam industri kepariwisataan. Metode yang dipergunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini, faktor yang mempengaruhi produk seni di Desa Bawomataluo adalah 1. Nilai sosial di masyarakat, 2. Sistem kepercayaan yang tinggi terhadap tokoh-tokoh adat setempat 3. Keterbukaan dalam masyarakat, sehingga masyarakat dengan mudah menerima penduduk lainnya. Rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah 1. pentingnya peran pemerintah dalam menjembatani keterbukaan dalam berkomunikasi antara tokoh masyarakat dengan masyarakat setempat.

Kata Kunci: Nias, Pariwisata, Rumah tradisional.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki warisan budaya, yang di setiap daerahnya, beberapa sudah diakui oleh UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization). Beberapa warisan budaya tersebut adalah rumah-rumah tradisional, wayang, batik, keris, angklung, dan lainnya (Martina, Imafaza, Kusna, & Kuswinarti, 2014). Termasuk salah satunya adalah rumah tradisional di Nias yang sejak tahun 2009 sudah diajukan untuk diakui UNESCO (Ariston, 2017). Kini masuknya budaya modern ke Nias menjadi tantangan baru bagi kelangsungan budaya tradisional masyarakat Nias. Kampung-kampung tradisional seolah menjadi terisolir, sementara kampung-kampung modern dimekarkan, dengan bangunan beton. Masyarakat meninggalkan rumah tradisional mereka, karena kondisi rumah yang sudah dianggap tidak layak huni, karena dimakan rayap pada bagian kayu, atap yang kerap bocor karena terbuat dari material kearifan lokal, ketika menggantinya membutuhkan biaya yang lebih mahal daripada material yang mudah didapatkan

(Ariston, 2017). Mereka pada akhirnya tinggal di rumah baru yang dikoordinir dan disiapkan oleh pemerintah, atau mereka merenovasi rumah tradisional menjadi semi permanen. Semakin

lama dari data hasil wawancara disampaikan bahwa rumah-rumah tradisional semakin tersisih, karena penduduknya banyak yang memilih tinggal di rumah berdinding beton dan berlantai keramik (Ariston, 2017). Apabila dikaji kembali area desa Bawomataluo, nyaris seluruh area terdapat rumah tradisional, termasuk ruang publik yang dipergunakan oleh masyarakatnya untuk berdiskusi ataupun memecahkan masalah yang dihadapi oleh masyarakat (Ariston, 2017). Keunikan lain di Desa Bawomataluo adalah banyaknya peninggalan megalitik yang terhampar di depan rumah-rumah tradisional di Bawomataluo. Budaya Nias adalah salah satu dari sedikit budaya megalitik yang masih tersisa di Nusantara.

Salah satu obyek penelitian yang terkait dengan kearifan lokal masyarakat Nias yang masih terawat dan masih dilestarikan oleh masyarakatnya di Desa tradisional Bawomataluo, Teluk Dalam, Kabupaten Nias Selatan, Kecamatan Fanayama. Di sana hingga kini masih dilestarikan adalah satu kekayaan besar yang dimiliki dan dibanggakan masyarakat Nias, yaitu 1. Lompat batu, 2. Tarian tradisional 3. Seni bangunan tradisional. Point ini dari sisi sektor kepariwisataan belum mampu menaikkan perekonomian rakyat.

Padahal pembangunan dan pengembangan kepariwisataan dapat diarahkan sebagai sektor andalan untuk mendorong peningkatan pertumbuhan ekonomi rakyat, peningkatan pendapatan asli daerah, pemberdayaan perekonomian masyarakat, memperluas lapangan kerja dan peluang usaha, serta meningkatkan pengenalan dan pemasaran produk dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Zega & Erlina, 2014).



Gambar 1. Pertunjukan Lompat Batu
Sumber: Dokumentasi peneliti



Gambar 2. Perputaran ekonomi yang dianggap belum dapat meningkatkan kesejahteraan rakyat
Sumber: Dokumentasi peneliti

Sedangkan rumah tradisionalnya, memiliki ciri khas berupa rumah panggung dengan ketinggian total mencapai 40 m dari tanah, tertinggi dari rumah-rumah lainnya di kampung tersebut, dan memiliki pintu masuk utama dari bagian kolong rumah. Hanya ada satu rumah tradisional dengan ketinggian tersebut. Hal ini dikarenakan milik raja yang berkuasa pada masa itu. Di dalamnya terdapat ragam hias dan ukir walaupun secara umum di Nias banyak di antaranya yang rusak dan tak terselamatkan akibat gempa. Hal ini menjadi daya tarik daerah setempat yang memukau wisatawan baik karena budaya, adat istiadat, kesenian yang beraneka ragam serta keindahan alam yang mempesona (Sri, 2013).



Gambar 3. Rumah Tradisional di Bawomataluo
Sumber: Dokumentasi peneliti



Gambar 4. Kawasan Bawomataluo
Sumber: Dokumentasi peneliti

Wilayah Bawomataluo di kelilingi gunung, sungai dan juga laut. Hal yang tidak dimiliki oleh daerah lain di Indonesia.

Berdasarkan situasional tersebut di atas, seharusnya hal ini menjadi daya tarik wisatawan dari dalam negeri maupun manca negara sehingga dapat menggerakkan ekonomi rakyat, kondisi mereka dapat berubah menjadi sejahtera. Kenyataan ini berbanding terbalik dengan realitas yang ada. Jadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang memengaruhi produk seni dalam industri kepariwisataan. Dalam rangka peningkatan ekonomi melalui kepariwisataan dibutuhkan infrastruktur yang baik, dan terkoordinir secara profesional, karena itu dibutuhkan terobosan baru dalam pengembangan industri kepariwisataan, khususnya pengelola kearifan lokal setempat.

METODE

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Untuk perolehan data dilakukan dengan: 1) Studi Literatur dilakukan dengan menggali dari sumber pustaka, dunia maya, dan sumber primer. 2) Observasi lapangan, yaitu mengamati langsung kehidupan sosial masyarakat di Bawomataluo. 3) wawancara yaitu Melaksanakan wawancara tak-terstruktur, wawancara terbuka dan membuat catatan-catatan wawancara. Melaksanakan beragam jenis wawancara: tatap-muka dengan tokoh masyarakat yaitu Kepala Desa, kelompok masyarakat untuk mendapatkan data mengenai deskripsi dengan segenap potensi dalam atraksi budaya.

Data yang diperoleh dari metode tersebut diolah melalui tahapan sebagai berikut yaitu:



Gambar 5. Tahapan penelitian
 Sumber: (Pandanwangi, Kusbiantoro, & Leonardo, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era globalisasi ini perkembangan pariwisata telah mengubah visi dunia manusia tentang makna kehidupan, persaudaraan, dan masa depan (Sudana, 2013). Manfaat perkembangan teknologi mempermudah orang bepergian kemanapun yang dia suka. Ketersediaan transportasi yang murah dan nyaman, menjadi daya tarik wisatawan baik mancanegara ataupun lokal. Promosi tempat wisata yang mengedukasi dapat dengan mudah ditemui melalui media sosial ataupun link ke internet (Sudana, 2013, p. 6) namun sayang sekali kehadiran wisatawan terkadang tidak membuat nyaman pemandangan penduduk, seperti berpakaian yang minim. Atau pun hal lainnya yang kadang meresahkan penduduk setempat. Dari hasil wawancara (Ariston, 2017), kerap dijumpai wisatawan asing yang datang dan tidak mau mematuhi aturan dari tokoh budaya setempat. Berperilaku sopan, tidak merokok di rumah tradisional, ataupun membuat kebisingan.

Harapan penduduk di kampung Bawomataluo sesungguhnya mereka menginginkan adanya peningkatan pendapatan dari kearifan lokal yang mereka miliki. Kebanyakan penduduk bekerja sebagai petani karet yang penghasilannya kian lama dirasakan sulit. Kesulitan ini membuat mereka banyak berharap dari datangnya wisatawan ke area bawomataluo. Tapi inipun sudah terhalang oleh para koordinator yang mengatur pertunjukan seperti lompat batu, tari perang, kunjungan ke rumah tradisional. Wisatawan yang datang berombongan sudah terkoordinir demikian pula pertunjukan tersebut. Wisatawan hanya datang sebentar kemudian pulang pada sore hari. Hal ini karena sangat kurangnya tempat penginapan bagi wisatawan di area tersebut. Kalaupun ada itu adalah rumah penduduk yang disewakan ala kadarnya, tanpa fasilitas standar seperti layaknya penginapan.

Faktor faktor yang menghambat produk kearifan lokal dalam industri kepariwisataan

Berdasarkan pengamatan di lapangan, Laki-laki tampaknya mendominasi sektor pariwisata sebagai pelaku dalam ekonomi di Bawomataluo. Hal ini tampak dalam kegiatan pertunjukan lompat batu dan tari perang. Pemandu wisata pun didominasi laki-laki. Begitu langkanya perempuan terlibat dalam sektor ekonomi kepariwisataan ini. Tampaknya hal ini bertolak belakang dengan pelaku kepariwisataan di Bali.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, keterlibatan perempuan dalam sektor ekonomi dan menjadi pelaku, termotivasi karena berkeinginan untuk meningkatkan pendapatan keluarga, yang tujuannya untuk menciptakan keluarga yang sejahtera dengan pendidikan anak-anak yang sesuai dengan perkembangan globalisasi dengan tuntutan kebutuhan semakin meningkat dalam segala aspek kehidupan (Sri, 2013). Hal ini bertolak belakang dengan pelaku bisnis pariwisata di desa Bawomataluo yang terkesan menunggu job-job pesanan untuk melaksanakan pertunjukan. Tampaknya apabila dikaji lebih mendalam, ada beberapa faktor yang menyebabkan hal itu terjadi; di antaranya adalah: 1) sulitnya sinyal internet di wilayah tersebut, untuk mendapatkan komunikasi yang baik dengan dunia luar, maka peneliti kerap harus keluar rumah terlebih dahulu, untuk mendapatkan sinyal. 2) sulitnya transportasi ke Desa Bawomataluo. Area bawomataluo terletak di puncak bukit, untuk mencapai daerah tersebut, kendaraan di parkir di depan lokasi dan pengunjung yaitu wisatawan menaiki tangga yang berjumlah puluhan anak tangga. Beruntung peneliti dapat menitipkan kendaraan sewaan di belakang lokasi rumah penduduk. 3) keberadaan daya tarik wisata Bawomataluo seharusnya menjadi faktor pendorong (push factor) yang mempengaruhi pengambilan keputusan bagi wisatawan yang akan berkunjung ke Nias, namun sayangnya publikasi besar-besaran belum ditempuh oleh tokoh-tokoh setempat ataupun pemerintah daerah. Keluhan yang dilontarkan oleh pemilik rumah tradisional Omo Sebua kepada peneliti adalah Pemerintah mengatur wilayah nya menjadi area wisata, namun tidak ada perhatian ataupun program untuk membantu perawatan rumah tradisional. Saat ini yang sangat dianggap mengganggu adalah banyaknya sarang laba-laba yang menempel di ketinggian langit-langit yang mencapai 40 m. Untuk membersihkannya dibutuhkan biaya yang tinggi. Selain itu juga tingkat kemiringan lantai rumah tradisional sudah sangat miring, sedangkan pada bagian dinding sebagian ada yang sudah keropok dimakan oleh waktu seperti perubahan cuaca ataupun rayap. Kondisi di lapangan sesungguhnya sudah mengkhawatirkan. Kondisi ini harus segera ditindaklanjuti oleh pemerhati konservasi kawasan. 4) sulitnya wisatawan untuk mendapatkan asupan makanan ketika jam makan siang. Nyaris tidak ada orang yang berjualan di area tersebut. Yang ada adalah warung kopi sachetan, penjual barang souvenir sederhana. 5) fasilitas hiburan di malam hari tidak ada sama sekali, malam hari terasa sangat panjang, senyap dan gelap. Lampu penerangan jalan seolah ala kadarnya saja. Beruntung area tersebut cukup nyaman untuk dilalui oleh pejalan kaki. Motor dilarang masuk kawasan tersebut karena dianggap berisik. 6) cuaca yang panas pada siang hari juga terkadang kurang nyaman bagi pendatang. 7) Sistem kekerabatan patrilineal menempatkan laki-laki pada kedudukan yang lebih tinggi, sebaliknya perempuan tidak diposisikan sebagai pengambil keputusan.

Berdasarkan faktor-faktor yang dipaparkan diatas sesungguhnya partisipasi masyarakat lokal dalam aktivitas kepariwisataan masih sangat rendah (Sudana, 2013), mereka sangat bergantung pada koordinator yang dapat mengakses travel-travel asing, ataupun lokal. Hal ini berarti manusia sebagai pelaku yang merupakan faktor-faktor sentral dalam kebudayaan, harus berani mengubah keadaan ini. Hanya manusia yang terlibat secara kultural, dalam arti dia secara sadar sanggup mengubah lingkungan alam, metode, dan kontribusi hasil penelitian yang telah dilakukan.

Muatan Kearifan Lokal dalam industri pariwisata

Wisatawan yang datang ke Bawomataluo memiliki ketertarikan terhadap keaslian budaya setempat yang dianggap belum banyak tersentuh oleh pariwisata massa. Budaya kearifan lokal yang terkadang terkait dengan mitos yang bukan bersifat mistis, tetapi sebuah pemaknaan. Salah satunya hingga hari ini terdapat beberapa upacara adat yang masih berlangsung hingga saat ini (Fahmi, Reza, Gugun, & Dade, 2017). Selain seni pertunjukan seperti tari dan lompat batu, pemandangan di Bawomataluo juga memiliki ke khasan, seperti pantai sorake, yang jaraknya cukup ditempuh dengan waktu 90 menit saja dengan menggunakan motor. Jalanpun masih lenggang, kecuali apabila melewati pasar barulah ditemui kemacetan lalu lintas. Pemandangan di pantai sorake rupanya juga belum tersentuh industri pariwisata massa. Lautnya yang bersih, sekelilingnya juga masih sepi. Tidak banyak informasi yang memadai tentang kondisi wisata pantai tersebut. Muatan kearifan lokal di Bawomataluo tampaknya dipandang perlu untuk masuk dalam prioritas pembangunan kepariwisataan yang berkelanjutan dengan memperhatikan pengembangan ilmu pengetahuan bagi pelaku bisnis pariwisata dalam bentuk transfer knowledge, yaitu dipandang sangat perlu mereka mendapatkan pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan tentang kearifan lokal, perilaku dalam menerima wisatawan, meningkatkan keramah tamahan, hal ini perlu ditanamkan kepada anak anak juga sejak kecil. Tidak jarang ketika peneliti melintas berjalan kaki, diikuti oleh anak-anak untuk mendapatkan sedikit uang.

Upaya yang perlu dilakukan oleh pemerintah, serta pelaku industri pariwisata.

Mengamati permasalahan dan uraian di atas maka dipandang perlu untuk 1) perlindungan seni yang memiliki muatan kearifan lokal, 2)

Mendorong para pelaku industri untuk bergerak aktif mempromosikan dan berupaya keras dalam ikut sebagai pengambil keputusan, disini dibutuhkan peranan yang sangat aktif untuk terlibat langsung dalam asosiasi ataupun komunitas wisata, 3)

Mendorong masyarakat setempat untuk terlibat aktif membuka usaha rakyat dengan tidak mengganggu ketentraman umum, 4) upaya mengajukan kepada pemerintah untuk kemudahan transportasi menuju Bawomataluo, 5) meningkatkan penerangan sepanjang jalan arah menuju bawomataluo khususnya pada malam hari serta penerangan untuk di Bawomataluo. 6) Perlindungan terhadap budaya megalit, yang langka ditemukan di tempat lain.

SIMPULAN

Temuan dalam penelitian ini, masyarakat lokal belum sepenuhnya menyadari pentingnya muatan kearifan lokal, yang sebenarnya dapat menjadi sumber peningkatan ekonomi rakyat. Mereka lebih bersifat pasrah terhadap keadaan. Dari hasil wawancara dengan banyak pihak sangat langka yang memiliki rasa percaya diri, berbeda dengan seorang narasumber yang memiliki kepercayaan penuh bahwa daerah Bawomataluo ini pantas menjadi kawasan yang dilestarikan dan diakui oleh UNESCO, karena itu peran pemerintah dalam membantu pelestarian Bawaomataluo tidak hanya dalam bentuk pendanaan yang dianggarkan dalam Anggaran Pendapatan Belanja Daerah tetapi juga dipandang perlu untuk mentransformasi karakter pelaku dalam industri pariwisata.

Ucapan Terimakasih

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian yang dibiayai oleh hibah Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi Kemenristekdikti. Untuk itu diucapkan terimakasih. Juga kepada pemerintah Daerah Kabupaten Nias yang telah memberikan ijin dan kelancaran dalam pengambilan data di Nias.

Daftar Pustaka

- Ariston. (2017, April). Wawancara Sejarah Berdirinya Rumah Tradisional Nias Omo Hada. (A. Pandanwangi, & K. Kusbiantoro, Interviewers)
- Fahmi, F. M., R. &, G. &, & Dade. (2017). Fungsi Dan Mitos Upacara Adat Nyangku Di Desa Panjalu Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis. *Jurnal Panggung*, Vo. 27 No. 2(Juni 2017), 202. doi: 10.26742/panggung.v27i2.261
- Martina, T., Imafaza, M., Kusna, A., & Kuswinarti. (2014, Juni). Modifikasi Busana Pengantin Adat Solo Putri One Piece dengan Hiasan Benang Emas. *Jurnal Panggung*, Vo. 21(No. 2), 107. doi:<http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v24i2.110>
- Pandanwangi, A., Kusbiantoro, K., & Leonardo. (2017). Bahasa Rupa dan Pemaknaan Ragam Hias Rumah Tradisional Nias dari sudut Pandang Faktor Eksternal Dan Internal. Bandung.
- Sri, A. A. (2013, July). Faktor-faktor Yang Memotivasi Perempuan sebagai pengelola pondok wisata. *Analisis Pariwisata*, 13(1), p. 1. Retrieved Nov Sunday, 2018, from <https://fpar.unud.ac.id/img/uploads/2014/03/Jurnal-Pariwisata-Vol.13-No.1-2013.pdf>
- Sudana, I. P. (2013). Strategi Pengembangan Desa Wisata Ekologis Di Desa. *Analisis Pariwisata*, p. 12.
- Zega, T. F., & Erlina. (2014). Strategi Pengembangan Kawasan Pariwisata Kabupaten Nias Utara. *Jurnal Ekonom*, Vol. 17 No.2, 204. Retrieved Nov 2018, from <http://repository.usu.ac.id/http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/43582/ticius%20erlina%20agus.pdf?sequence=1>

Metafora Ontologis "Pikiran Adalah Komputer" Dalam Judul-Judul Artikel Dan Berita Daring

Baiq Haula dan Syifa Wasilatul Fauziyah
Program Studi Linguistik Umum, Fakultas Ilmu Budaya
Universtas Padjajaran

ABSTRAK

Manusia yang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sering memainkan sebuah kata, kalimat atau frasa dalam ungkapan-ungkapan, yang secara tidak langsung ungkapan-ungkapan tersebut merupakan metafora. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metafora ontologis "pikiran adalah komputer" dalam judul-judul artikel dan berita-berita daring. Sumber data dalam penelitian ini yaitu judul-judul artikel atau berita yang dimuat dalam situs daring. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori Lakoff dan Johnson (2003). Hasil dalam penelitian ini yaitu ditemukan 10 data yang mendukung adanya metafora ontologis "pikiran adalah komputer" di antaranya "lambat loading, hang, refresh, delete, memprogram ulang, recharge, error, upgrade, blank dan ga connect".

Kata kunci: metafora ontologis, semantik, linguistik kognitif.

PENDAHULUAN

Setiap manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan aktivitas untuk memberikan informasi baik itu berupa ujaran atau tulisan. (Chaer & Agustina, 2010) berpendapat bahwa bahasa merupakan alat komunikasi atau alat interaksi yang hanya dimiliki oleh manusia. Hal tersebut menjelaskan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang paling baik yang dimiliki oleh manusia. Dalam hal ini, (Chandler, 2007) berpendapat bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang paling sempurna yang dimiliki oleh manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang dipergunakan untuk menyampaikan gagasan, ide, pikiran dan berbagai informasi.

Bahasa memiliki peran penting dalam proses berpikir seseorang, bahasa membuat manusia menjadi berpikir, dengan kata lain bahasa merupakan salah satu alat untuk menyalurkan pikiran-pikiran yang ada dalam kognisi seseorang. Manusia memaknai setiap konsep yang ada dalam kehidupan dengan menggunakan kognisinya sendiri. Dalam ilmu bahasa, pemaknaan secara kognisi dipelajari dalam ruang lingkup linguistik kognitif. (Evans & Green, 2006) berpendapat bahwa linguistik kognitif merupakan studi yang mempelajari bagaimana seseorang berpikir akan sesuatu yang diujarkan melalui bahasanya, hal tersebut selaras dengan pendapat dari (Cuyckens & Geeraets, 2012) menjelaskan bahwa linguistik kognitif merupakan hubungan antara bahasa dengan fungsi kognisinya seseorang, yang mana kognisi setiap orang digunakan untuk

mengetahui dan mempelajari segala sesuatu yang ada di dunia ini. Segala sesuatu yang ada di sekeliling kita pasti memiliki makna. Bahasa digunakan untuk memaknai setiap hal tersebut. Dalam linguistik kognitif, salah satu kajian yang membedah makna-makna yang ada di sekeliling kita ialah semantik kognitif. (Evans, 2007) menjelaskan bahwa semantik kognitif merupakan salah satu studi yang mempelajari makna-makna yang ada pada kognisi seseorang atau interpretasi pada kognisi seseorang. Salah satu kajian dari semantik kognitif ini adalah metafora. Metafora dalam semantik kognitif merupakan salah satu gaya bahasa yang mengonsepskan antara satu konsep dengan konsep yang lain.

Manusia sebagai pengguna bahasa tidak hanya mampu menciptakan kata-kata baru, mereka mampu memainkan sebuah kata, kalimat atau frasa dalam ungkapan-ungkapannya yang secara tidak langsung ungkapan-ungkapan tersebut merupakan sebuah metafora. Menurut (Lakoff & Johnson, 2003) dalam bukunya yang berjudul '*metaphor we live by*' metafora merupakan suatu gaya bahasa perbandingan yang biasanya ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, baik secara lisan ataupun secara tulisan. Manusia secara tidak sadar mengungkapkan metafora dalam bahasa-bahasa yang biasa ia ucapkan. (Cruse, 2004) menjelaskan bahwa metafora ini merupakan penggunaan kata atau frasa untuk makna yang berbeda dari makna literalnya. Dalam metafora ada perpindahan konsep dari satu konsep ke konsep yang lain, dengan merujuk pada persamaan konsep-konsep tersebut yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah pemahaman kognitif.

Dalam kehidupan sehari-hari, tanpa disadari manusia selalu menggunakan metafora, salah satu contohnya yaitu ungkapan hal-hal abstrak menjadi konkret, dalam gaya bahasa hal tersebut merupakan metafora ontologis. (Lakoff & Johnson, 2003) menjelaskan bahwa metafora ontologis ini merupakan salah satu bagian dari metafora konseptual yang mengonsepskan hal-hal yang abstrak seperti pikiran, pengalaman, dan proses kedalam sesuatu yang konkret. Metafora ontologis ini mengonsepskan sesuatu seperti ide, pikiran, pengalaman dan proses abstrak lainnya kedalam sesuatu yang lebih konkret atau yang memiliki properti fisik tertentu. Dengan kata lain, metafora ini menganggap suatu nomina abstrak menjadi nomina yang konkret.

Perhatikan contoh dibawah ini:

The mind is a machine.

My mind isn't operating today

Dalam contoh diatas kata *my mind* (pikiranku) yang memiliki arti abstrak disamakan dengan sebuah *machine* (mesin) suatu hal yang konkret seolah-olah sebuah pikiran itu bagaikan sebuah mesin. Contoh tersebut pun sering diungkapkan dalam kehidupan sehari-hari beberapa contohnya yaitu ungkapan-ungkapan seperti "*eh pikirnya jangan lola dong!*", "*Duh Maaf otakku nge Hang*" dan "*Perlu di upgrade tuh otakmu!*" contoh-contoh tersebut membuktikan bahwa adanya metafora "PIKIRAN ADALAH KOMPUTER" hal tersebut menjadi salah satu alasan penelitian ini dilakukan, guna mengungkapkan metafora yang sering digunakan dalam bahasa sehari-hari yang terkait dengan metafora "PIKIRAN ADALAH KOMPUTER".

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. (Donrey, 2007) menjelaskan bahwa metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk mendeskripsikan, yaitu membuat penjelasan atau menggambarkan secara faktual, sistematis, dan akurat mengenai data, sifat-sifat dan hubungan fenomena-fenomena yang diteliti.

Sedangkan metode kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan sebuah data baik itu data tertulis ataupun data lisan (Dawson, 2002). Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode simak dengan menggunakan teknik catat. (Sudaryanto, 2015) menjelaskan bahwa metode simak merupakan sebuah metode yang dilakukan dengan cara menyimak, yaitu menyimak beberapa bentuk-bentuk metafora ontologis yang ada pada judul-judul berita atau artikel yang terkait dengan metafora “PIKIRAN ADALAH KOMPUTER”. Teknik lanjutan yang dilakukan yaitu teknik catat (Sudaryanto, 2015) menjelaskan bahwa teknik catat dilakukan untuk mencatat data-data yang ada. setelah teknik tersebut dilakukan penulis menganalisis data-data tersebut dengan menggunakan metode agih berdasarkan teori dari Lakoff dan Jhonson.

Metode agih merupakan alat penentu yang terdapat pada bagian bahasa itu sendiri. Dalam hal ini, (Sudaryanto, 2015) menjelaskan bahwa metode agih merupakan sebuah metode yang alat penentunya merupakan bagian dari bahasa itu sendiri. Metode agih memiliki teknik dasar yang disebut dengan teknik bagi unsur langsung (BUL) yaitu memilah data berdasarkan satuan lingual menjadi beberapa bagian atau unsur (Sudaryanto, 2015). Berdasarkan tujuan penelitian, untuk memberikan data yang relevan, penulis menggunakan teknik Bagi Unsur Langsung (BUL) dalam menganalisis data. Teknik BUL ini dapat memberikan deskripsi mengenai ranah sumber dan ranah sasaran pada data-data metafora yang dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan dijelaskan data-data yang mendukung adanya metafora “pikiran adalah komputer”.

1. Penjelasan Kenapa Otak Anak Sering Dibentak Jadi *Lambat Loading* (“Penjelasan Kenapa Otak Anak Sering Dibentak Jadi *Lambat Loading*,” n.d.)

Data di atas yang menunjukkan ungkapan metaforis adalah *lambat loading*. Ranah sumber dalam frase tersebut adalah *lambat loading* dan ranah sasarannya adalah pikiran. Frase *lambat loading* digunakan dalam kalimat tersebut untuk menggambarkan suatu entitas, yaitu proses berpikir yang lambat. Konsep kata *lambat loading* biasanya disandingkan dengan komputer yang berkaitan dengan proses lambatnya memuat dan mengumpulkan bagian-bagian file yang terpisah. Konsep tersebut juga sering digunakan untuk mengungkapkan jaringan internet yang tidak stabil. Persamaan konsep *lambat loading* ini sering disandingkan dengan pikiran. Pada zaman sekarang, ada ungkapan “kamu ini *lola* banget sih mikirnya”. Ungkapan tersebut memiliki makna ketika pikiran seseorang lambat loading, berarti orang tersebut sulit untuk memuat dan memikirkan sesuatu dengan cepat.

2. Gawat Otak Saya Mulai *Hang!* (“Gawat Otak Saya Mulai *Hang*,” n.d.)

Data di atas yang menunjukkan ungkapan metaforis adalah *hang*. Ranah sumber pada data tersebut adalah *hang* dan ranah sasarannya adalah *pikiran*. Kata *hang* digunakan pada kalimat tersebut untuk menggambarkan suatu entitas, yaitu tidak berfungsinya pikiran dalam merespon sesuatu. Konsep kata *hang* biasanya disandingkan dengan komputer. Konsep kata *hang* dalam

komputer adalah sistem dalam komputer tidak merespon atau menanggapi suatu perintah. Pada data tersebut, adanya transfer konsep kata *hang* ke konsep pikiran sehingga ketika pikiran tidak berfungsi dengan normal dan tidak merespon sesuatu muncul ungkapan “maklum aja otak saya *ngehang*”.

3. 10 Trik Me-“refresh” Otak Anda (“10 Trik Me-‘refresh’ Otak Anda,” n.d.)

Data di atas yang menunjukkan ungkapan metaforis adalah *refresh*. Ranah sumber pada data tersebut adalah *refresh* dan ranah sarannya adalah pikiran. Kata *refresh* digunakan pada kalimat tersebut untuk menggambarkan suatu entitas, yaitu menyegarkan pikiran, membangkitkan ingatan yang sudah pernah dialami. Konsep kata *refresh* biasanya disandingkan dengan komputer. Konsep kata *refresh* memiliki arti menyegarkan atau memuat ulang halaman web yang sedang dibuka. Persamaan konsep *refresh* pada komputer sering disandingkan dengan konsep *refresh* pada pikiran. Konsep *refresh* pada manusia dilakukan dengan melakukan hal-hal yang dapat membuat hati dan pikirannya senang atau segar kembali, seperti jalan-jalan atau menonton tv. Pada komputer, *refresh* digunakan untuk memperbaharui tampilan atau memuat kembali tampilan yang ada di desktop setelah terjadi suatu perubahan.

4. Tak Bisa Lepas dari Ponsel Terbukti Otak “Error” (“Tak Bisa Lepas dari Ponsel Terbukti karena Otak Error,” n.d.)

Data di atas yang menunjukan ungkapan metaforis adalah *error*. Ranah sumber pada data tersebut adalah *error* dan ranah sarannya adalah pikiran. Kata *error* digunakan pada kalimat tersebut untuk menggambarkan suatu entitas, yaitu pikiran seseorang yang salah atau tidak berfungsi dengan benar ketika merespon sesuatu. Konsep kata *error* biasanya disandingkan dengan komputer yang berkaitan dengan kesalahan, kekeliruan atau ketidaktepatan yang dapat disebabkan oleh *software* atau perangkat lunak, *hardware* atau perangkat keras, dan kesalahan dikaenakan oleh pengguna komputer itu sendiri. persamaan konsep *error* ini sering disandingkan dengan pikiran, terbukti dengan adanya ungkapan “pikiran *error*” unkanpan tersebut memiliki makna ketika pikiran seseorang *error*, berarti adanya kesalahan, kekeliruan atau ketidaktepatan pikiran seseorang dalam mencerna atau memikirkan ssesuatu, hal tersebut memiliki persamaan dengan konsep komputer yang *error* yaitu kesalahan, kekeliruan atau ketidaktepatan yang disebabkan oleh software, hardware atau pengguna komputer itu sendiri.

5. Upgrade Pikiran Anda (“Upgrade Pikiran Anda,” n.d.)

Data di atas yang menunjukkan ungkapan metaforis adalah *upgrade*. Ranah sumber pada data tersebut adaah *upgrade* dan ranah sarannya adalah pikiran. Kata *upgrade* digunakan pada kalima tersebut untuk menggambarkan suatu entitas, yaitu meningkatkan kemampuan berfikirnya seseorang. Konsep kata *upgrade* biasanya disandingkan dengan komputer yang berkaitan dengan penggantian kelas PC dari satu generasi ke generasi lainnya yang memiliki tingkatan lebih tinggi dari tingkatan yang sebelumnya. Persamaan konsep *upgrade* ini sering disandingkan dengan pikiran, terbukti dengan adanya ungkapan “upgrade pikiran anda” unkanpan tersebut memiliki makna peningkatan pikiran seseorang menjadi pikiran yang memikirkan hal-hal yang berdampak positif hal tersebut memiliki persamaan dengan konsep *upgrade* pada

komputer yaitu penggantian kelas PC atau program-program tertentu agar lebih meningkat dan program pada komputer akan menjadi lebih baik.

6. **10 Cara Mengatasi Otak yang Blank** (“Cara Mengatasi Otak yang Blank,” n.d.)

Data diatas yang menunjukkan ungkapan metaforis adalah *blank*. Ranah sumber pada data tersebut adalah *blank* dan ranah sasarannya adalah pikiran. Kata *blank* digunakan pada kalimat tersebut untuk menggambarkan suatu entitas, yaitu tidak bisa memikirkan sesuatu atau lupa dalam memikirkan sesuatu. Konsep kata blank biasanya disandingkan dengan komputer yang berkaitan dengan berhentinya program komputer yang terjadi hanya beberapa detik atau menit. Persamaan konsep blank ini sering disandingkan dengan pikiran, terbukti dengan adanya ungkapan “Otak yang Blank” ungkapan tersebut memiliki makna sebuah pikiran yang lupa sejenak atau tidak bisa memikirkan sesuatu sejenak dikarenakan terlalu sibuk akan suatu hal atau terlalu banyak pikiran pada seseorang, hal tersebut memiliki persamaan dengan konsep *blank* pada komputer yaitu berhentinya program komputer sejenak dikarenakan terlalu banyak membuka program atau file-file lain sehingga komputer menjadi nge *blank*.

7. **Pikiran Ga Connect Sama Hati** (“Otak Ga Connect Sama Hati,” n.d.)

Data diatas yang menunjukkan ungkapan metaforis adalah connect. Ranah sumber pada data tersebut adalah Ga connect dan ranah sasarannya adalah pikiran. Kata Ga connect digunakan pada kalimat tersebut untuk menggambarkan suatu entitas, yaitu tidak bisa memahami sesuatu. Konsep kata Ga Connect biasanya disandingkan dengan komputer yang berkaitan dengan tidak terhubungnya sebuah jaringan internet. Persamaan konsep Ga connect ini sring disandingkan dengan pikiran, terbukti dengan adanya ungkapan ‘Pikiran Ga Connect’ ungkapan tersebut memiliki makna sebuah pikiran yang tidak nyambung dengan topik yang sedang dibicarakan atau sedang di pahami, hal tersebut memiliki persamaan dengan Ga Connet pada Komputer yaitu tidak nyambungnya jaringan internet sehingga menjadi sebuah gangguan.

8. **Men-Delete Pikiran “Negative” Lewat Registry Otak** (“Men-Delete Pikiran ‘Negatif’ Lewat Registry Otak,” n.d.)

Data di atas yang menunjukkan ungkapan metaforis adalah *delete*. Ranah sumbernya adalah *delete* dan ranah sasarannya adalah pikiran negatif. Pada data tersebut, kata *delete* digunakan untuk mengungkapkan suatu entitas, yaitu menghapus pikiran yang tidak berguna atau tidak menyenangkan. Pikiran negatif dalam otak manusia tidak bertahan lama karena manusia tidak ingin menyimpan “sampah” yang dapat berdampak negative bagi manusia itu sendiri. Konsep kata *delete* sering disandingkan dalam komputer, yaitu dalam komputer file atau program yang tidak berguna harus didelete agar tidak mengganggu kinerja komputer. Konsep *delete* dalam komputer ini ditransfer konsepnya dan dijadikan suatu ungkapan seolah-olah manusia dapat menghapus pikiran negatifnya seperti dalam komputer.

9. **Cara Memprogram Ulang Otak Anda** (“Cara Memprogram Ulang Otak Anda,” n.d.)

Data di atas yang menunjukkan ungkapan metaforis adalah *memprogram ulang*. Memprogram ulang memiliki padanan kata *install* ulang. Ranah sumbernya adalah memprogram ulang dan

ranah sarannya adalah pikiran. Pada data tersebut, kata *memprogram ulang* digunakan untuk mengungkapkan suatu keadaan entitas, yaitu merubah pola pikir manusia atau memperbaharui pola pikir. Konsep *memprogram ulang* biasanya disandingkan dengan kata komputer. Pada komputer *memprogram ulang* memiliki pengertian memasukkan atau menambahkan file ke dalam *drive* sehingga komputer dapat digunakan kembali. Proses tersebut dilakukan jika terjadi sebuah kerusakan atau terdapat file yang hilang, sistem operasi komputer sudah mulai lambat, atau hanya ingin *upgrade software* ke versi yang lebih tinggi. Konsep *memprogram ulang* ini digunakan juga pada percakapan sehari-hari seperti “install ulang tuh otak lo!”. Ungkapan seperti contoh tersebut tidak disadari merupakan sebuah metafora dan secara tidak langsung kita menyamakan konsep pikiran manusia dengan komputer. Persamaan konsep *memprogram ulang* antara pikiran dan komputer adalah sama-sama bersifat memperbaharui, misalnya pada pikiran merubah pola pikir dari hal negatif menuju hal positif sedangkan pada komputer mengubah suatu program A ke program B agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

10. **Saatnya Recharge Otak** (“Saatnya Recharge Otak,” n.d.)

Data di atas yang menunjukkan ungkapan metaforis adalah *recharge*. *Recharge* memiliki padanan kata dengan bahasa Indonesia yaitu mengecras (menambah daya). Ranah sumber dalam ungkapan metaforis tersebut adalah *recharge* dan ranah sarannya adalah pikiran. Pada data tersebut *recharge* digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan, yaitu manusia membutuhkan asupan-asupan otak agar pikiran yang ada di dalamnya tidak menyusut sehingga otaknya tetap bisa menghasilkan ide-ide yang kreatif. Terdapat beberapa cara yang digunakan manusia untuk *mencharge* otaknya yaitu tetap membaca, mengikuti kelas keterampilan, atau memproduksi sesuatu. Konsep kata *recharge* ini biasanya disandingkan dengan laptop atau komputer. *Recharge* dilakukan untuk mengisi daya berupa aliran listrik agar laptop atau komputer tetap dapat beroperasi. Konsep kata *recharge* yang biasanya sering digunakan untuk laptop atau komputer ditransfer ke konsep pikiran manusia sehingga pikiran manusia seolah-olah membutuhkan daya, daya tersebut berupa hal-hal yang dapat membuat pikiran manusia tetap berpikir seperti yang sudah disebutkan di atas.

PENUTUP

Pada zaman sekarang ungkapan-ungkapan mengenai metafora ontologis “Pikiran adalah Komputer” ini banyak digunakan di kalangan masyarakat. Masyarakat sebagai pengguna bahasa dengan tidak sengaja mengungkapkan istilah-istilah yang unik menggunakan bahasa-bahasa figuratif yang sebenarnya ungkapan tersebut merupakan metafora. Dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa data yang mendukung adanya metafora ontologis “Pikiran adalah Komputer” dalam bahasa sehari-hari, diantaranya kata-kata seperti “lambat loading, hang, refresh, delete, memprogram ulang, recharge, error, upgrade, blank dan ga connect”. Kata-kata tersebut digunakan untuk hal-hal yang berkaitan dengan komputer, tetapi masyarakat sering menghubungkan kata-kata tersebut dengan ungkapan-ungkapan yang terkait ‘pikiran’. Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat mengartikan konsep-konsep tersebut secara kognitif.

Daftar Pustaka

Buku

- Chaer, A., & Agustina. (2010). *Sociolinguistik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics The Basic*. Taylor and Francis Rotledge.
- Cruse, A. (2004). *Meaning in Language: An Intoduction to English Semantics and Pragmatics*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Cuyckens, & Geeraets. (2012). *Introducing Cognitive Linguistics*. Oxford University Press.
- Dawson, C. (2002). *Practical Research Methods*. How To Books Ltd.
- Donrey, Z. (2007). *Research methods in Applied Linguistics*. Oxford University Press.
- Evans, & Green. (2006). *Cognitive Linguistics An Introduction*. Edinburgh University Press.
- Evans, V. (2007). *A Glossary of Cognitive Linguistics*. Edinburgh University Press.
- Lakoff, & Johnson, M. (2003). *Methapors we live by*. London: The University of Chicago Press.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Laman

- 10 Trik Me-“refresh” Otak Anda. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <http://blog.unnes.ac.id/candrawahyu/2016/07/15/10-trik-me-refresh-otak-anda/>
- Cara Memprogram Ulang Otak Anda. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <https://id.wikihow.com/Memprogram-Ulang-Otak-Anda>
- Cara Mengatasi Otak yang Blank. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <https://lifestyle.kompas.com/read/2010/06/24/09364552/10.cara.mengatasi.otak.yang.quotblankquot>.
- Gawat Otak Saya Mulai Hang. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <https://www.kompasiana.com/pratiwiwahyu/54ff8eada33311404c5104cc/gawat-otak-saya-mulai-hang>

Men-Delete Pikiran “Negatif” Lewat Registry Otak. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <https://pendidikanpositif.com/2012/09/28/men-delete-pikiran-negative-lewat-registry-otak/>

Otak Ga Connect Sama Hati. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <https://www.bjita.com/2010/11/otak-ga-connect-sama-hati.html>

Penjelasan Kenapa Otak Anak Sering Dibentak Jadi Lambat Loading. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <http://jateng.tribunnews.com/2015/11/12/penjelasan-kenapa-otak-anak-sering-dibentak-jadi-lambat-loading>

Saatnya Recharge Otak. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <https://nasional.kompas.com/read/2008/06/17/14190983/saatnya.recharge.otak>

Tak Bisa Lepas dari Ponsel Terbukti karena Otak Error. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-3755108/tak-bisa-lepas-dari-ponsel-terbukti-karena-otak-error>

Upgrade Pikiran Anda. (n.d.). Retrieved November 17, 2018, from <http://berpikirpositif5758.blogspot.com/p/blog-page.html>

Menyoal Bentuk Pengemasan Seni Pertunjukan Wayang Golek Sebagai Media Pendidikan Karakter di Kalangan Pelajar Tingkat SMP

Cahaya, Neneng Yanti KL
Fakultas Budaya dan Media -ISBI Bandung, Jalan Buabhatu 212 Bandung

ABSTRAK

Pengemasan bentuk seni pertunjukan tidak hanya sekedar sebuah bentuk sajian karya seni yang dikemas begitu saja, melainkan perlu konsep garap, metoda dan pendekatan keilmuan terkait. Oleh karena itu tulisan ini adalah sebuah tulisan hasil dari penelitian yang penulis lakukan yang sudah dimplementasikan di masyarakat. Sumber inspirasi dari tulisan ini adalah berangkat dari kehadiran maha karya Naskah Sunda Kuno yang relevan dengan fokus pengkajian. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan cara mendeksripsikan dan menganalisisnya sehingga menghasilkan sebuah penemuan dalam bentuk model atau konsep seni kemasan pada pertunjukan wayang golek hasil dari proses adaptasi naskah-naskah yang dipilih. Pada akhirnya naskah lakon tersebut dijadikan media pendidikan karakter di tingkat anak SMP. Proses tersebut merupakan upaya merevitalisasi dan merekonstruksi naskah-naskah kuno yang dijadikan sumber inspirasi dalam perspektif kreativitas seni pertunjukan wayang golek Sunda.

Kata Kunci: Naskah Kuno, model pengemasan, pendidikan karakter, wayang golek

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Maha karya naskah Sunda kuno dipandang sebagai sumber inspirasi yang dapat menjadi lumbung ide kreatif dalam berkarya di bidang seni pertunjukan. Di dalamnya terdapat kandungan nilai-nilai luhur sebagai bentuk kearifan lokal budaya Sunda. Di antara naskah kuno Sunda seperti *Siksa Kanda Ng Karesian*, *Sewaka Dharma*, *Amanat Galunggung* dan yang lainnya, merupakan potensi *local genius* peradaban masyarakat Sunda di Jawa Barat. Berangkat dari naskah-naskah tersebut itulah, maka dapat ditemukan ruang-ruang pemahaman dan pemaknaan nilai-nilai luhur dalam konteks kehidupan berbangsa, beragama dan berbudaya.

Sebuah kondisi yang memprihatinkan, kini naskah-naskah tersebut dalam kondisi terpinggirkan, jarang diteliti, apalagi dijadikan sumber inspirasi dalam berkarya. Jika kondisi tersebut terus berlangsung tanpa ada upaya mengangkat kembali, maka dikhawatirkan tidak akan dapat bertahan lama terlebih dapat berkembang, melainkan secara perlahan akan menghilang dimakan zaman. Dalam konteks budaya global yang dimaksud, suatu potensi budaya, yang terkandung dalam naskah kuno, sangat memerlukan dukungan kajian dari berbagai disiplin ilmu dan profesi lainnya.

Konteksnya dengan penelitian yang penulis lakukan, maka naskah Sunda kuno dijadikan sumber inspirasi yang dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengayaan reportoar sastra pewayangan, khususnya dalam seni pertunjukan wayang *golek*. Naskah Sunda kuno sebagai potensi seni dan budaya tradisi lokal bukanlah sebuah warisan dogmatis sebagai teks yang kaku dan mati, yang hanya berada pada tataran konservasi, melainkan dapat hidup dan menghidupi serta berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Melalui model penelitian terapan inilah, bentuk seni pertunjukan dikemas dalam sebuah model baru yang dapat diterima oleh masyarakat modern di tengah-tengah kuatnya pengaruh global yang lebih berorientasi kepada kekinian dan cenderung meninggalkan tradisi lama warisan leluhurnya sehingga lambat laun akan terlupakan dibenak generasi penerus bangsa.

B. Metode Penelitian

Salah satu yang lebih mencirikan dari bentuk penelitian budaya seni dalam penggunaan metode penelitian adalah metode kualitatif. Maka penelitian ini pun menggunakan metode kualitatif dengan menyertakan studi naskah, dalam hal ini naskah sunda kuno, yang bersifat deskriptif-analitis. Peneliti berusaha mendeskripsikan dan memahami temuan-temuan, disertai interpretasi atau analisis terhadap data yang ada, yang kemudian membuat model-model pengemasan seni pertunjukan sebagai hasil interpretasi data dan fakta yang ditemukan. Dalam penelitian kualitatif, dasar yang dipakai untuk analisisnya adalah data, dalam hal ini kehadiran data harus ditempatkan sebagai sebuah totalitas (Soedarsono, 1999, 8-12). Dalam penelitian kualitatif, data itu merupakan data yang memiliki kandungan yang kaya, multi-dimensional, dan kompleks.

Adapun sejumlah langkah atau prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari pemilihan naskah kuno hingga menjadi naskah lakon wayang yang baru, untuk kemudian dibuat model pengemasan wayang *golek* bagi audiens masa kini yang mengandung papatah-pepatah dari naskah kuno tersebut. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Pemilihan naskah, dilakukan berdasarkan kriteria berupa naskah Sunda kuno yang berisi pitutur atau petuah. Petuah atau pitutur ini yang nantinya akan diselipkan dalam dialog naskah wayang.
2. Setelah naskah dipilih, naskah dianalisis untuk menemukan ungkapan-ungkapan atau ekspresi yang mengandung petuah tersebut.
3. Bentuk-bentuk ekspresi yang berisi petuah-petuah yang ditemukan dari naskah dikumpulkan secara tematik dan diberi kode.
4. Bentuk-bentuk ekspresi atau istilah khusus dari naskah kuno yang akan dijadikan bahan penulisan lakon dipilih dan dipilah sesuai dengan kebutuhan penulisan lakon.
5. Melakukan pemaknaan dan interpretasi terhadap ekspresi-ekspresi dalam naskah untuk dikontekstualisasikan dengan kondisi masa kini.
6. Lakon ditulis dengan karakteristik yang khusus dalam bentuk kemasan yang dapat diterima oleh audiens masa kini
7. Membuat kemasan model pertunjukan wayang *golek* dengan inspirasi dari naskah kuno.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada akhirnya hasil dari proses penelitian tersebut, dapat diwujudkan ke dalam sebuah bentuk naskah lakon (cerita) wayang golek yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat diimplementasikan dalam bentuk pertunjukan wayang golek durasi 60 meneit. Naskah lakon tersebut merupakan contoh model kreativitas pembuatan naskah lakon wayang golek yang terinspirasi oleh naskah kuno di atas. Wayang dikemas dalam durasi 1 jam, dan lakon tersebut akan digunakan sebagai pertunjukan wayang untuk media pendidikan karakter yang akan diaplikasikan pada siswa SD dan SMP.

Struktur Pertunjukan wayang (Pola Pengadegan) lakon **Gatatkaca Sabda Guru:**

Pra Pertunjukan:

Pada bagian awal pertunjukan, disajikan sebuah bentuk pengantar pertunjukan yang berisikan penjelasan konsep garap dan pemaparan materi pertunjukan wayang golek secara lengkap dan terperinci. Pengantar tersebut dibawakan oleh seorang ahli di bidang pertunjukan wayang, sehingga ia mampu memberikan penjelasan yang rinci tentang seluruh aspek terkait dalam pertunjukan wayang. Dimulai dari penjelasan nama-nama properti dalang, gamelan, hingga menjelaskan secara teknis cara membunyikan / menabuh masing-masing instrumen / alat gamelan. Dengan demikian para siswa (penonton) dapat mengetahui langsung nama-nama alat gamelan disertai cara menabuh / membunyikannya.

Pertunjukan diawali dengan bunyi tabuhan *cempala* (sebuah benda pemukul dari kayu untuk membunyikan suara tok pada kotak wayang oleh dalang.

ADEGAN *Place Back*:

Diawali dengan sebuah adegan *place back* yang menggambarkan perjuangan Gatotkaca dalam proses mendapatkan ilmu kedigjayaanya melalui perjuangannya berguru kepada pamanya brajawisesa dan braja lambatan yang berujung pertarungan yang dimenangkan oleh Gatotkaca. Pada akhirnya kedua pamannya tersebut masuk ke dalam diri Gatotkaca, sehingga bertambahlah kesaktian Gatotkaca.

ADEGAN 1: KERATON PRINGGANDANI

Tokoh : 1. Arimbi
2. Prabakesa
3. Gatotkaca

Gending / lagu : *Karatagan Wayang*

Kakawen Talutur : *Putri ayu gara dalem*
Sang Arimbi ratu ayu
Ratu ing pringgandani
Ratu adil paramarta

Nyandra : *Sigra datan kang winanri*
Sigra ingkang winursita
Kacarios di karaton pringgandani
Sang retna ayu dewi Arimbi nuju dipayunan ku ingkang

putra Rg. Gatotkaca satria Mlajangtengah.
Kapingkalih ingkang sineba Ariya Prabakesah
Lami-lami pengndika nipun dewi Arimbi

ADEGAN II : di Padepokan Tumaritis : Semar menyambut kehadiran Gatotkaca
Lagu : Panglima (Gatotkaca ngibing /menari), Sinden menggunakan *rumpaka*
(syair) khusus yang bertemakan sosok satria kepahlawanan.

KAKAWEN TALUTUR GATOTKACA:
Satria ing pringandani
Gatotkaca sang puta bima ya Arimbi suta
Gatotkaca satria utama

NYANDRA : *Gentur kang tinutur, gentra kang cindarita*
Gatotkaca parantos aya dipayunen Semar sapala putra

ADEGAN III : Di Paleburgangsa:

Brajamusti kedatangan Gatotkaca, Semar, Cepot, Dawala dan Gareng. Pada akhirnya terjadi proses wirid ilmu kedigjayaan antara Gatotkaca dengan ke lima pamanya; Brajamusti, Braja Denda, Braja Wisesa, Braja Lambatan dan Braja Wikalpa. Dengan niat yang tulus, jujur dan bersih hati, walau Gatotkaca mendapat ancaman dendam dibalik proses wirid proses berguru, namun pada akhirnya ke lima Braja tersebut, dengan sendirinya ingin masuk dalam diri gatotkaca (miraga sukma), sehingga kesaktian Gatotkaca semakin sempurna dengan masuknya ruh lima Braja bersaudara masuk dalam diri Gatotkaca.

Lagu : *Renggong Gancang*

Kakawen : *Talutur (Kaget)*

Kaget denira ningali...
Ningali kang nembe prapta
Kagetna ka giri-giri..
Gatotkaca madep ingkang paman...

KETERANGAN:

Maka terjadilah proses pewarisan ilmu melalui tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh seorang Gatotkaca dengan berbagai tempaan baik fisik maupun non fisik yang kesemuanya dapat dilalui dengan sempurna, sehingga pada akhirnya Gatotkaca dapat memiliki kesaktian Brajamusti secara lahir batin sempurna menjelma kepada diri Gatotkaca sang ksatria pinilih tanding gagah sakti madraguna benteng babanteng nagara.

-TAMAT-

KESIMPULAN

Melalui kandungan makna dan simbol nilai-nilai luhur yang terdapat pada naskah-naskah sunda kuno , maka bentuk seni pertunjukan wayang dalam format seni kemasan menjadi lebih kaya dengan harmonisasi pemaknaan, penafsiran ekspresi dalam bentuk kreativitas pengemasan seni pertunjukan wayang golek. Proses inilah yang terjadi dalam sebuah bentuk transformasi nilai yang diwujudkan ke dalam bentuk naskah dan struktur pertunjukan wayang golek . Sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sebuah model pengemasan seni pertunjukan yang representatif sebagai media pendidikan karakter sekaligus media apresiasi seni tradisi.

Maha karya Naskah Sunda Kuno yang kaya akan kandungan nilai dan makna filosofis tersebut dalam penelitian ini dijadikan sumber inspirasi dalam penulisan naskah lakon wayang golek. Bentuk-bentuk ekspresi dalam ketiga naskah kuno yang dipilih diadaptasi dan diinterpretasikan kembali sesuai dengan kondisi zaman. Tujuannya, agar naskah yang nyaris tidak dikenal oleh sebagian besar generasi muda, padahal punya kandungan nilai yang tinggi itu, dapat diapresiasi dan disampaikan kandungan nilai dan pesan moralnya kepada pendengar masa kini melalui seni pertunjukan wayang golek yang telah dikemas ulang agar menarik minat pendengar masa kini. Hal ini merupakan bentuk konservasi sekaligus rekonstruksi dan interpretasi dari warisan local genius peninggalan nenek moyang, untuk diwariskan nilai-nilainya kepada generasi muda, dengan cara mengadopsi pesan-pesan moralnya di dalam wayang golek.

Daftar Pustaka

Atja dan Saleh Danasasmita, 1981a, Sanghyang Siksa Kandang Karesian; (Naskah Sunda Kuno tahun 1518 Masehi). Bandung: Proyek Pengembangan Permuseuman Jawa Barat.

— — — —, 1981b, Amanat dari Galunggung (Kropak 632 dari Kanuyutan Ciburuy Bayongbong-Garut). Bandung: Proyek Pengembangan Permuseuman Jawa Barat.

- — — —, 1981c, *Carita Parahiyangan* (transkripsi, terjemahan dan catatan). Bandung: Proyek Pengembangan Permuseuman Jawa Barat.
- Jazuli, Muhammad. (2003) *Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan*. Semarang: Limpad.
- Sumardjo J. (2003) *Simbol-simbol Artefak Budaya Sunda*, Bandung: Kelir.
- Sumardjo J. (2004) *Hermeneutika Sunda*, Bandung: Kelir.
- Sumardjo J. (2006) *Khazanah Pantun Sunda sebuah Interpretasi*, Bandung: Kelir
- Sumardjo J. (2011) *Sunda, Pola Rasionalitas Budaya*, Bandung: Kelir.
- Soedarsono, R.M (2002) *“Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi , Yogyakarta: Gadjah Mada University Pers.*
- Soepandi, Atik. (1985). *Wayang Golek Gaya Priangan*. Bandung: Bina Cipta.
- — — — — — — — — —. (1986) *Tetekon Padalangan Sunda*. Bandung: Balai Pustaka.
- Soetarno, Sunardi, dan Sudarsono (2007), *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Surakarta
- Waluyo, Kanti. (2000) *Dunia Wayang: Nilai Etis, Sakralistis, dan Ajaran Hidup*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Potensi Wisata Pengobatan Tradisional Di Jawa Barat : Suatu Kajian Budaya Dan Pariwisata

Dadang Suganda, Wagianti, Sugeng Riyanto, Nani Darmayanti
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran

ABSTRAK

Penelitian ini membahas potensi wisata pengobatan tradisional yang ada di Jawa Barat. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam. Penelitian dilakukan pada tahun 2017-2018 dengan melakukan penelitian lapangan di enam wilayah kota dan kabupaten yang ada di Jawa Barat. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis pengobatan tradisional yang ada di Jawa Barat dan mengkaji potensi yang dimiliki pengobatan tradisional tersebut untuk dijadikan sebagai wisata pengobatan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis pengobatan tradisional di Jawa Barat terdiri dari jenis pijat, urut, jampe, pengobatan dengan media tertentu, pengobatan berbasis agama. Seluruh wilayah kabupaten dan kota di Jawa Barat memiliki tempat-tempat yang menjadi unggulan dalam pengobatan tradisional ini, dengan demikian Jawa Barat sangat berpotensi untuk menjadikan pengobatan tradisional sebagai aset wisata Jawa Barat. Akan tetapi, pengembangan pengobatan tradisional sebagai aset wisata Jawa Barat ini masih perlu didukung oleh pengembangan sarana dan prasarana sehingga dapat menarik para wisatawan untuk datang ke Jawa Barat.

Kata Kunci : Pengobatan Tradisional, Jawa Barat, Budaya, Pariwisata

PENDAHULUAN

Kebudayaan sebagai hasil karya, cipta, dan rasa masyarakat harus dapat mengabdikan dirinya untuk kepentingan kehidupan masyarakat pendukungnya. Hasil karya, cipta, dan rasa itu dapat berupa teknologi, kebudayaan kebendaan, dan kebudayaan nilai dan karakter. Ada juga yang mendefinisikan kebudayaan dalam arti yang sederhana sebagai bentuk kebiasaan atau tradisi masyarakat. Berkait dengan itu, ada sebuah tradisi pada masyarakat Sunda, khususnya di Jawa Barat tentang pengobatan tradisional.

Pengobatan tradisional pada masyarakat kita, umumnya berupa pengetahuan turun-temurun dari nenek moyang yang telah melembaga menjadi sebuah ideologi. Jauh sebelum cara-cara modern muncul nenek moyang kita telah mengetahui ada masalah kesehatan dalam manusia yang harus ditangani. Berbagai jenis penyakit manusia, baik penyakit fisik maupun psikis dobat dengan cara-cara tradisional dengan menggunakan ramuan-ramuan alam dari kekayaan hayati yang ada di sekeliling kehidupannya, atau juga dengan menggunakan jampi-jampi tertentu sebagai pelengkap kesempurnaan pengobatannya.

Kebudayaan selalu dinamis sesuai dengan perkembangan zaman dan kehidupan masyarakatnya, demikian juga dalam hal pengobatan tradisional meski masih disebut kategori dalam pengobatan tradisional. Orientasi pengobatan bukan hanya fokus pada penyembuhan penyakit, tetapi juga memiliki kepentingan-kepentingan lain, salah satunya komersialisasi. Hal ini bisa saja terjadi akibat adanya pengaruh budaya populer.

Storey (1998:447) mengatakan, ada empat makna dalam budaya populer, yakni: (1) budaya populer ialah budaya yang banyak disukai orang, (2) budaya populer ialah jenis budaya rendah alih-alih budaya tinggi, (3) budaya populer ialah budaya yang diciptakan untuk menyenangkan orang, dan (4) budaya populer dibuat untuk kepentingan dirinya sendiri. Kenyataan itu sekarang sangatlah tampak sebagian orang semakin berpikir praktis dalam menghadapi kehidupan ini, misalnya, semua diorientasikan pada kepentingan ekonomi. Sebagaimana dikatakan Bourdeau (1993), kapital ekonomi teramat penting dalam kehidupan ini bahkan dapat menghegemoni tataran kelas dalam masyarakat.

Salah satu bentuk hubungan antara pengobatan tradisional dan bentuk komersialisasi ialah menjadikan pengobatan tradisional sebagai objek wisata. Hal ini sejalan dengan apa yang ditargetkan oleh Kementerian Pariwisata dan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Wisata kesehatan dan kebugaran jadi salah satu program wisata minat khusus yang akan dikembangkan Kementerian Pariwisata dan Kementerian Kesehatan di tahun ini. Hal itu tertuang dalam nota kesepahaman dalam Rapat Koordinasi Nasional (Rakornas) Pariwisata III di Jakarta 26-27 September 2017. (Wicaksono, 2018)

Berdasarkan nota kesepahaman, peran Kemenpar adalah menyusun standar usaha pariwisata di bidang wisata kesehatan, melaksanakan sosialisasi wisata kesehatan yang bernuansa tradisional, unik, otentik, dan mudah diakses, dan menyusun kerja sama antara sektor swasta di bidang pariwisata dan fasilitas pelayanan kesehatan yang ditetapkan. Selain itu, Kemenpar juga bertugas menyusun strategi pemasaran produk pelayanan kesehatan yang merupakan daya tarik dan daya saing wisata Indonesia. Tak hanya itu, Kemenpar harus melakukan identifikasi dan mengusulkan berbagai produk unggulan wisata kesehatan Indonesia untuk dipatenkan sebagai kekayaan intelektual di Indonesia dan dunia. (Wicaksono, 2018)

Hampir seluruh wilayah di Indonesia memiliki kekayaan budaya dalam hal pengobatan tradisional, termasuk Jawa Barat. Jawa Barat salah satu propinsi yang ada di Indonesia dan secara administratif memiliki 18 kabupaten: Kabupaten Bogor, Kabupaten Sukabumi, Kabupaten Cianjur, Kabupaten Bandung, Kabupaten Garut, Kabupaten Tasikmalaya, Kabupaten Ciamis, Kabupaten Pangandaran, Kabupaten Kuningan, Kabupaten Cirebon, Kabupaten Majalengka, Kabupaten Sumedang, Kabupaten Indramayu, Kabupaten Subang, Kabupaten Purwakarta, Kabupaten Karawang, Kabupaten Bekasi, Kabupaten Bandung Barat; dan 9 kota: Kota Bogor, Kota Sukabumi, Kota Bandung, Kota Cirebon, Kota Bekasi, Kota Depok, Kota Cimahi, Kota Tasikmalaya, dan Kota Banjar.

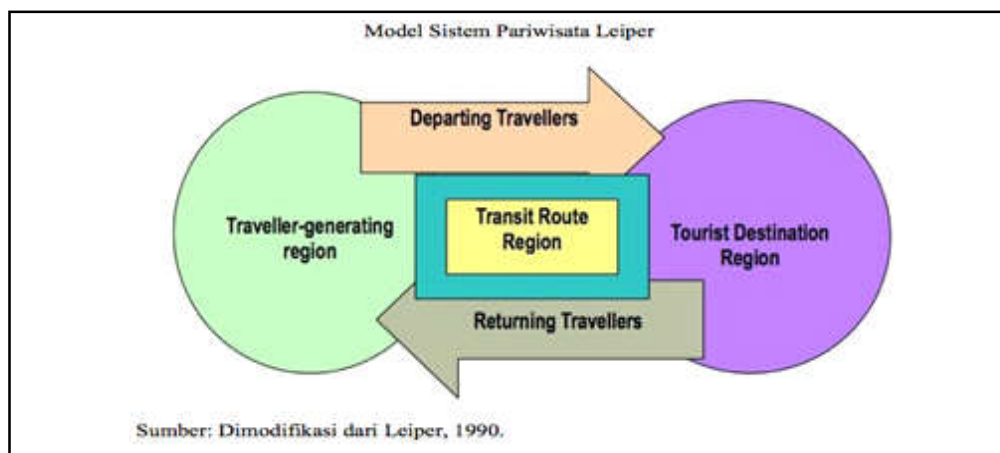
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi faktual pengobatan tradisional yang ada di Jawa Barat dan potensinya untuk dijadikan sebagai aset wisata pengobatan/wisata kesehatan Jawa Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan wawancara mendalam. Data dikumpulkan dalam periode tahun 2017-2018. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian

lapangan secara langsung keenam wilayah kota dan kabupaten yang ada di Jawa Barat untuk mengidentifikasi jenis-jenis pengobatan apa saja yang ada di Jawa Barat. Enam wilayah tersebut adalah Bandung, Cimahi, Bogor Karawang, Sukabumi, dan Bekasi.

PEMBAHASAN

Pariwisata yang merupakan terjemahan dari kata *tourism* dan *tour* didefinisikan sesuai dengan latar belakang keahlian pendefinisinya dan tujuannya. Namun begitu, selalu terdapat hal yang sama dalam setiap definisi itu, yaitu selalu mengandung makna perjalanan dengan tujuan untuk mendapatkan pengalaman batiniah yang menyenangkan. Sehubungan dengan itu, Netto (2009) mengemukakan dua prinsip dalam membuat dan memahami definisi pariwisata, yaitu **prinsip fundamental** dan **prinsip yang diinginkan**. **Prinsip fundamental** adalah prinsip yang harus ada dalam suatu definisi pariwisata, sedangkan **prinsip yang diinginkan** adalah prinsip yang diinginkan atau diharapkan dalam suatu definisi pariwisata. **Prinsip fundamental** meliputi prinsip subjek, prinsip perpindahan, prinsip kembali, prinsip motivasi, prinsip keramahtamahan, prinsip pengalaman, prinsip komunikasi, dan prinsip teknologi. Sementara prinsip yang diinginkan meliputi prinsip keberlanjutan, prinsip persamaan, prinsip supermasi publik dan pribadi, prinsip alteritas, dan prinsip etika.

Prinsip pengalaman yang dialami wisatawan menjadi masalah kunci untuk meningkatkan kedatangan wisatawan pada suatu objek dan daya tarik wisata dan destinasi pariwisata. Pengalaman yang diterima wisatawan harus berkesan positif. Pengalaman positif itu harus dialami wisatawan sejak ia pergi dari tempat tinggalnya sampai kembali ke tempat tinggalnya. Leiper (1990) telah membuat model perjalanan wisatawan sejak dari tempat tinggalnya sampai kembali ke tempat tinggalnya. Modelnya dikenal dengan model sistem pariwisata Leiper (1990).



Terdapat lima wilayah dalam model tersebut, yaitu:

1. *Traveler-generating region*, yaitu daerah para wisatawan berasal dan dari daerah asalnya itu wisatawan menuju tempat tujuan wisata;
2. *Departing travelers*, yaitu keberangkatan wisatawan;
3. *Transit route region*, yaitu daerah yang dilalui wisatawan dalam perjalanan menuju daerah tujuan atau yang disebut juga daerah transit;
4. *Tourist-destination region*; yaitu daerah yang dituju tujuan wisatawan (daerah tujuan wisata); dan
5. *Returning travelers*, yaitu kembalinya wisatawan dari daerah tujuan wisata.

Pengalaman positif yang dialami wisatawan idealnya dirasakan pada kelima wilayah tersebut. Pengalaman positif itu akan dirasakan wisatawan pada aspek atraksi wisatanya, aksesibilitas pariwisatanya, fasilitas pariwisatanya (baik yang langsung maupun tidak langsung), serta hospitalitas pada industri pariwisata yang melayani wisatawan, dan masyarakat lokal yang menerima wisatawan.

Pengalaman positif pada aspek atraksi wisata akan dirasakan dalam bentuk kepuasan menikmati atraksi di suatu objek wisata pada suatu destinasi pariwisata tertentu. Kepuasan menikmati atraksi wisata itu menjadi masalah kunci kedatangan wisatawan. Apabila tingkat kepuasannya tinggi, maka wisatawan akan semakin banyak berkunjung. Akan tetapi sebaliknya, bila mengecewakannya, maka akan semakin sedikit wisatawan yang berkunjung. Pada akhirnya objek wisata itu akan ditinggalkan wisatawan. Oleh karena itu, maka sebaik-baiknya aksesibilitas pariwisata, fasilitas pariwisata, pelayanan dari industri pariwisata, dan keramahtamahan penduduk lokal menerima wisatawan, akan menjadi tidak berarti bila atraksi wisatanya tidak memuaskan wisatawan. Wisatawan tidak akan kembali mengunjungi destinasi pariwisata itu dan ketidakpuasan itu akan sangat cepat menyebar pada calon-calon wisatawan, apalagi dengan dibantu oleh teknologi informasi.

Butler (1980) telah membuat model siklus hidup destinasi pariwisata (TALC = Tourism Area Life Cycle). Menurut Butler (1980) terdapat enam fase siklus hidup suatu destinasi pariwisata, yaitu tahap eksplorasi, tahap keterlibatan, tahap pengembangan, tahap konsolidasi, tahap stagnasi, dan tahap pascastagnasi. Pada tahap pascastagnasi akan terjadi dua kemungkinan, yaitu peremajaan bila ada perubahan inovatif pada atraksi wisatanya dan penurunan dengan ditinggalkannya destinasi pariwisata itu oleh wisatawan.

Berdasarkan model TALC Butler (1980) tersebut inovasi pada atraksi wisata menjadi penting. Goeldner dan Ritchie (2012) mengkategorikan atraksi wisata ke dalam lima jenis, yaitu atraksi alam, atraksi budaya, atraksi peristiwa khusus, rekreasi, dan hiburan. Pengobatan tradisional dapat dijadikan sebagai atraksi wisata, yang dapat dikategorikan sebagai atraksi wisata budaya, menurut kategorisasi Goeldner dan Ritchie (2012). Atraksi yang dapat dinikmati wisatawan adalah pengobatan tradisional sebagai kearifan lokal masyarakat pendukungnya. Setidaknya, melalui kearifan lokal itu wisatawan dapat mempelajari budaya sehat.

Pengobatan tradisional juga dapat dimasukkan ke dalam kategori pariwisata kesehatan. Meskipun pariwisata kesehatan sudah berjalan sejak zaman Romawi (Cook, 2008), tetapi sebagai bentuk kajian masih belum lama. Berkaitan dengan pariwisata kesehatan, Cook (2008)

membedakan antara *health tourism* dengan *medical tourism*. *Health tourism* merujuk pada kesehatan secara umum, sedangkan *medical tourism* merujuk pada penggabungan pariwisata dengan pengobatan, pembedahan, atau perawatan gigi untuk meningkatkan atau memulihkan kesehatan dalam waktu lama. Dalam bahasa Indonesia, kedua terminologi pariwisata kesehatan dalam bahasa Inggris itu dapat diterjemahkan ke dalam pariwisata kesehatan untuk *health tourism* dan pariwisata pengobatan untuk *medical tourism*. Pengobatan tradisional dapat dimasukkan sebagai bentuk *health tourism* dan *medical tourism*.

Hasil penelitian lapangan menunjukkan bahwa pengobatan tradisional di Jawa Barat terbagi atas beberapa jenis pengobatan tradisional, yaitu. (1) pengobatan tradisional dengan cara pijat. (2) pengobatan tradisional dengan cara urut, (3) pengobatan tradisional dengan cara jampe. (4) pengobatan tradisional dengan media tertentu, seperti air, telur, binatang, api, kelapa muda, dll. (5) pengobatan tradisional dengan ramuan tanaman obat tertentu, (6) pengobatan tradisional dengan media doa secara Islam, (7) pengobatan tradisional dengan media sesajen dan kepercayaan pada leluhur.

Di bawah ini dijelaskan beberapa jenis pengobatan tradisional yang ada di lima wilayah Kabupaten/Kota yang ada di Indonesia. Dalam makalah ini hanya disajikan beberapa jenis pengobatan tradisional tersebut.

- (1) Pengobatan tradisional Haji Oni terletak di Perumahan Bintang Alam Teluk Jambe Karawang merupakan pengobatan pijit dan urut pada titik-titik syaraf tertentu disertai dengan doa-doa tertentu. Pada umumnya pasien yang datang berobat kepada Haji Oni adalah mereka yang sudah terkena stroke baik ringan maupun berat. Dengan melakukan terapi secara teratur ke Haji Oni, pasien yang awalnya tidak bisa menggerakkan sebagian tubuhnya dapat menjadi normal kembali.
- (2) Pengobatan tradisional Ustaz Iwan Maulana (39 tahun) di Bekasi. Beliau bersuku Sunda, anak bungsu, memiliki kekurangsempurnaan tubuh, lahir pukul 10 tanggal 10, dan dalam kandungan 10 bulan. Pengobatan dilakukan melalui media Air berisi doa, kapsul herbal, minyak oles, dan ramuan herbal yang dapat dibeli di tempat pengobatannya langsung.
- (3) Pengobatan tradisional Abah Ano terletak di Desa Pinayungan Sukatani Karawang. Pengobatannya mengandalkan pijitan dengan menggunakan tangan dan juga alat pijat khusus yang terbuat dari kayu. Selain alat kayu, Abah Ano juga menggunakan media minyak kelapa hijau ketika mengurut atau memijat pasiennya.
- (4) Pengobatan tradisional H. Obay adalah pengobatan tradisional untuk pasien yang mengalami patah tulang atau keseleo berlokasi di Jalan Citapen 04 Cililin Kabupaten Bandung. Pengobatan dapat dilakukan secara rawat inap dan juga rawat jalan.
- (5) Pengobatan tradisional Ibu Dedeh di Cimahi dimulai tahun 1995 dan dikenal sebagai pengobatan tradisional jari-jari gaib. Disebut demikian karena terapi yang dilakukan ibu Dedeh adalah pijitan kepada pasien. Keahlian memijat yang dimiliki Bu Dedeh, Konon merupakan titisan leluhurnya yang memiliki kemampuan untuk mengobati berbagai macam penyakit. Dan kedua orang tuanya pun memiliki kemampuan yang sama.
- (6) Pengobatan tradisional Pak Udel (Hamzah) adalah pengobatan yang menggunakan media kelapa muda biasa dan kelapa hijau sebagai mediana. Terapi air kelapa hijau dapat mengobati berbagai jenis penyakit yang sulit disembuhkan Pengobatan Pak Udel ini

bertempat di Desa Cijambe, Kecamatan Cikalong Wetan Kabupaten Bandung.

- (7) Pengobatan tradisional H. Erna berada di wilayah Ciawi Bogor. Pengobatan Haji Erna umumnya dikunjungi oleh mereka yang memiliki masalah kesuburan dan ingin memiliki keturunan serta jenis penyakit lainnya. Pengobatan Haji Erna selain dilakukan melalui cara dipijat dan doa, juga menggunakan media tanaman obat tertentu yang harus diminum oleh para pasiennya.
- (8) Pengobatan yang menggunakan sesajen salah satunya adalah yang dilakukan oleh Abah Udin di Karawang. Abah Udin dikenal sebagai orang pintar di kampungnya dan sering dikunjungi oleh orang-orang yang memiliki niat tertentu, seperti ingin memasang susuk, menggunakan pelet untuk mendapatkan sesuatu seperti jodoh, laris jualan, pekerjaan, dll, juga untuk menjadi kaya, dan mendapatkan perlindungan ketika akan pergi ke medan perang atau penugasan. Media yang dilakukan Abah Udin ketika melakukan upayanya adalah melalui doa-doa dan mantera tertentu yang dibacakannya di depan padaringan dalam sebuah ruangan tertentu di rumahnya. Di padaringan itu ada berbagai macam benda pusaka, beras, batu sebagai media doa, kembang, sesajian, kopi, dan makanan. dll.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di hampir seluruh wilayah di Jawa Barat memiliki potensi keunggulan-keunggulan tertentu dalam pengobatan tradisional. Pengobatan tradisional yang terdiri dari berbagai jenis menunjukkan potensi kekayaan pengobatan tradisional itu sendiri. Kekayaan ini dapat menjadi modal utama dalam pengembangan pengobatan tradisional sebagai objek wisata di Jawa Barat.

Jika dikaji berdasarkan aspek atraksi wisatanya, pengobatan tradisional di Jawa Barat telah cukup menarik wisatawan baik wisatawan domestik (dari berbagai wilayah di Indonesia dan bukan hanya masyarakat asal Jawa Barat), maupun internasional (dalam hal ini wisatawan internasional masih terbatas pada wisatawan asal Malaysia) dan membawa kesan positif kepada para penggunanya. Para informan yang terlibat dalam pengobatan tradisional tersebut sebagai pasien merasakan kebermanfaatannya dari pengobatan tradisional yang dijalaninya sehingga mereka bermaksud untuk datang kembali melakukan pengobatan serupa atau lainnya. Meskipun demikian faktor aksesibilitas dan fasilitas serta hospitaliti masih menjadi masalah dalam pengembangan pengobatan tradisional sebagai aset wisata di Jawa Barat.

Sebagian tempat pengobatan tradisional berada di wilayah yang cukup sulit dijangkau karena pengobatan tradisional Sunda ini masih berkembang di wilayah bukan perkotaan. Dengan demikian akses untuk menjangkau tempat pengobatan tradisional ini menjadi sulit dan hal ini dapat menjadi hambatan para wisatawan yang akan melakukan pengobatan tradisional. Selain itu, pengobatan tradisional yang umumnya ada di Jawa Barat beberapa di antaranya masih belum memaksimalkan bentuk pelayanan/hospitalitinya. Tempat yang kotor dan tidak higienis serta kurang memberikan kenyamanan bagi pengunjung dapat membuat pasien tidak ingin datang kembali ke tempat tersebut. Oleh karena itu, peran pemerintah sangat dibutuhkan dalam memfasilitasi pengobatan tradisional ini untuk menjadi aset wisata kesehatan di Jawa Barat. Pemerintah juga yang dalam hal ini Kementerian Kesehatan dan Kementerian Pariwisata perlu melakukan kerja sama untuk melakukan promosi pengobatan tradisional sebagai tempat tujuan wisata kesehatan/pengobatan Jawa Barat.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengobatan tradisional di Jawa Barat terbagi atas beberapa jenis pengobatan tradisional, yaitu. (1) pengobatan tradisional dengan cara pijat. (2) pengobatan tradisional dengan caraurut, (3) pengobatan tradisional dengan cara jampe. (4) pengobatan tradisional dengan media tertentu, seperti air, telur, binatang, api, kelapa muda, dll. (5) pengobatan tradisional dengan ramuan tanaman obat tertentu, (6) pengobatan tradisional dengan media doa secara Islam, (7) pengobatan tradisional dengan media sesajen dan kepercayaan pada leluhur. Hampir seluruh wilayah di Jawa Barat memiliki potensi keunggulan-keunggulan tertentu dalam pengobatan tradisional. Pengobatan tradisional yang terdiri dari berbagai jenis menunjukkan potensi kekayaan pengobatan tradisional itu sendiri. Kekayaan ini dapat menjadi modal utama dalam pengembangan pengobatan tradisional sebagai objek wisata di Jawa Barat. Meskipun demikian faktor aksesibilitas dan fasilitas serta hospitaliti masih menjadi masalah dalam pengembangan pengobatan tradisional sebagai aset wisata di Jawa Barat. Oleh karena itu, peran pemerintah sangat dibutuhkan dalam memfasilitasi pengobatan tradisional ini untuk menjadi aset wisata kesehatan di Jawa Barat. Pemerintah juga yang dalam hal ini Kementerian Kesehatan dan Kementerian Pariwisata perlu melakukan kerja sama untuk melakukan promosi pengobatan tradisional sebagai tempat tujuan wisata kesehatan/pengobatan Jawa Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Buttler, Richard W. 1980. "The Concept of a Tourist Area Life Cycle of Evolution: Implications for Management of Resources", dalam *Canadian Geographer*, XXIV (1), 5-12.
- Cook, Peta S. 2008. "What is Health and Medical Tourism?", dalam *The Annual Conference of the Australian Sociological Association*, 2-5 Desember 2008. Victoria: The University of Melbourne.
- Netto, Alexandre Panosso. 2009. "What is Tourism?: Definitions, Theoretical Phases and Principles", dalam John Tribe, *Philosophical Issues in Tourism*. Bristol: Channel View Publications.
- Leiper, Neil. 1990. *Tourism System: An Interdisciplinary Perspective*. Palmerston North, New Zealand: Department of Management Systems, Business Study Faculty, Massey University.
- Wicaksono. 2018. Wisata Kesehatan Makin Populer di Indonesia, Ini Penyebabnya. <https://phinemo.com/wisata-kesehatan-makin-populer-di-indonesia-ini-penyebabnya/> diakses 10 Nopember 2018.
- Goeldner, Charles R. dan Ritchie, J.R. Brent. 2012. *Tourism: Principles, Practises, Philosophies*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

Rekonstruksi Musik Kendang Penca Di Kampung Ranca Pasung Kecamatan, Kelurahan Ciamis.

Dedi Setiadi.
Institut Seni Budaya Indonesia - Bandung

ABSTRAK

Kabupaten Ciamis merupakan salah satu wilayah di Jawa Barat secara geografis terletak disebelah selatan Ibu Kota Provinsi Jawa Barat dengan memiliki 34 Kecamatan dan 230 Desa/ Kelurahan dengan jumlah penduduk kurang lebih 5 juta.

Dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang begitu cepat baik dalam sarana prasarana maupun dalam kehidupan lainnya, hal ini berdampak kepada semua sektor kehidupan masyarakat dan salah satunya yang cukup terasa adalah dampak dari proses *akulturasi* terhadap nilai dan sendi-sendi kebudayaan khususnya kesenian tradisi semakin tersisihkan oleh kesenian modern seperti seni reog, tari klasik, penca silat, calung, terbang dan masih banyak jenis kesenian tradisi lainnya yang nyaris punah ditelan jamannya.

Rekonstruksi musik kendang penca di Kampung Rancapasung Rw.31 Rt.03 merupakan salah satu upaya untuk bangkit menjawab tantangan dengan mengemas musik dan gerak menjadi lebih menarik kaum muda untuk kembali mencintainya.

Hasil rekonstruksiternyata selain music kendang dan penca juga berdampak kepada hubungan emosional antar warga, berdampak pada kegiatan ekonomi mikro, berdampak pada kegiatan budaya dan mengenalkan identitas Kampung Ranca Pasung itu sendiri.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kira-kira 20 tahun yang lalu kampung Ranca Pasung memiliki julukan kampung penca, karena hampir sebagian masyarakatnya bisa melakukan penca silat bahkan musik kendang pencanya senantiasa dipakai masyarakat untuk arak-arakan /turun mandi bila ada anak disunat sampai diarak ke sungai Cipalih (sungai yang ada disekitar kampung ranca pasung). Bahkan bila ada hajatan musik kendang penca menjadi primadona untuk senantiasa menjadi tampilan hiburan yang menyegarkan.

Seiring dengan derasnya akulturasi memasuki wilayah Kabupaten Ciamis yang berkontribusi memporak porandakan seni budaya masyarakat termasuk seni budaya yang ada di masyarakat Kampung Ranca Pasung kini julukan tersebut hanya meninggalkan nama indah saja kini kenyataannya kampung itu seperti kampung mati sepi dari hingar bingarnya musik kendang penca maupun terbang yang dulu menjadi sarana hiburan masyarakat.

Selain derasnya akulturasi budaya yang mengakibatkan music kendang penca ditelan jaman adalah tidak terjadinya proses regenerasi dalam keluarga, alat-alatnya tidak ada, tokoh-tokohnya secara alamiah telah tiada, tidak adanya tokoh masyarakat yang memotivasi dan memfasilitasi, dan kendang penca di kalangan generasi muda sudah tidak menarik perhatian lagi yang pada gilirannya kehidupan di kampung menjadi labil dalam segala bidang kehidupan khususnya dalam perkembangan seni budaya .

Eksistensi seni budaya dimasyarakat saat ini mungkin tidak jauh berbeda dengan apa yang dialami oleh masyarakat Kampung Ranca Pasung yang mana krisis kepercayaan masyarakat terhadap seni budayanya sendiri semakin menggejala. Dalam kondisi seperti ini Lembaga Pendidikan seperti ISBI Bandung tentunya memiliki peranan yang strategis untuk ikut membantu masyarakat dalam menjawab tantangan ke depan, sesuai dengan visi, misi dan tujuan yang telah dicanangkan yang antara lain (Panduan ,2014 : 11-12)

Visi (menjadi pusat studi dan kreativitas seni budaya, Misi (melaksanakan pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat) serta Tujuan menjadi pusat data dan informasi untuk kepentingan revitalisasi, rekonstruksi dan konservasi).

Dengan demikian ISBI Bandung mempunyai tanggung jawab moral maupun teknis secara kelembagaan untuk kembalikan I “ *nanjeurkeun seni budaya titinggal karuhun* “ artinya tanggung jawab untuk menghidupkan kembali seni budaya yang telah dihasilkan oleh para pendahulunya.

Maka merekonstruksi musik kendang penca yang dulu menjadi idola masyarakat dikampung Ranca Pasung menjadi sebuah pilihan yang dilakukan dan memungkinkan kampung menjadi memiliki daya tahan untuk menangkal laju akulturasi yang begitu cepat.

Rumusan Masalah

Seni budaya peninggalan para leluhur begitu banyak dan beragam, tidak terbayangkan betapa susahny mereka menciptakan suatu bentuk kesenian yang sampai melegenda dan salah satu diantaranya musik kendang penca, yang biasa mengiringi silat sebagai seni tari.

Penca silat yang diiringi dengan musik kendang penca disebut juga penca silat sebagai seni budaya dan merupakan wujud kebudayaan dalam bentuk kaidah gerak dan irama yang memperhatikan pada keselarasan, keseimbangan dan keserasian antara wiraga, wirama dan wirasa. Dan dibeberapa daerah jurus-jurus seni penca silat diiringi dengan tabuh, iringan musik yang khas dan dipertunjukkan pada acara-acara social, seperti pada acara pesta panen, perkawinan dan keramaian umum lainnya.

Dengan demikian dapat terumuskan bahwa musik kendang penca adalah musik rakyat yang akrab dengan kehidupan rakyat, disatu sisi musik kendang penca sudah tergerus dengan jamannya, maka musik kendang penca adalah musik yang pantas dihidupkan dan dilestarikan karena selain sebagai alat musik pengiring tarian atau penca silat musik ini juga bisa dipakai untuk arak-arakan pengantin sunat maupun pernikahan, acara hajatan, hiburan pada hari-hari besar, pada upacara-upacara adat.

Tujuan

Adapun tujuan diadakannya rekonstruksi seni ini adalah :

- a. ingin memotivasi masyarakat untuk bersama-sama menghidupkannya kembali musik kendang penca yang dahulu telah memberi warna dan julukan kampung penca.
- b. memberdayakan kaum muda khususnya untuk mencintai kendang penca dan silat sebagai warisan para leluhur dan berdampak ekonomi.
- c. membangun karakter masyarakat khususnya generasi muda untuk mau dan mampu membangun jati dirinya menjadi orang yang penuh percaya diri untuk menjawab tantangan ke depan sehingga masyarakat memiliki daya tangkal terhadap ancaman seni budaya yang melaju begitu deras

Metode

Metoda atau pendekatan yang dipakai adalah pendekatan praktis yang berupaya langsung mempraktekan tentang teori dan cara tepak kendang penca yang dibimbing oleh seorang pelatih dan sebenarnya metoda ini identik dengan metoda terapan dimana alat yang dipakai dikenalkan lalu dipraktekan dengan cara mengenalkan teori tepak kendang, kemudian dipraktekan dan dilakukan pelatihandengan cara diulang-ulang terus menerus hingga seseorang mahir, sudah barang tentu metoda ini membutuhkan kesabaran, ketekutan dan jiwa pantang menyerah.

Adapun teori tentang tepak kendang diperkenalkan beberapa pola yang disampaikan dalam latihan tepak kendang adalah sebagai berikut :

- a. Tepak Dua // : / (.) / / (.) : //
Adalah motif pukulan kendang dalam tempo lambat untuk mengiringi keindahan tarian gerak-gerak tari penca silat atau jurus-jurus
- b. Tepak Tilu // : (.) / (.) / (.) / (.) : //
Motif-motif pukulan kendang dalam tempo yang lebih cepat dari tepak dua, atau tempo sedang untuk mengiringi jurus-jurus penca silat
- c. Golempang // : (.) / (.) / (.) : //
Motif pukulan kendang yang cepat untuk mengiringi gerak-gerak perkelahian dalam irama lambat
- d. Padungdung // : (.) (.) (.) (.) : //
motif pukulan kendang untuk mengiringi gerak-gerak atau jurus-jurus perkelahian dalam tempo yang sangat cepat.

Contoh :

. d tp dt p / p pt pt . (.) : //

Keterangan :

// : pengulangan

/ : Jeda

D ; dong

Tp ; Tumpak

Dt : dong tumpak

P : pak
(.) : gong

Selain itu pula melalui metoda ini diberikan motivasi pada para peserta tentang mengapa dan apa yang harus dilakukan sehingga peserta pelatihan akan tergugah semangatnya untuk menekuni musik kendang penca sehingga rasa dan raganya dapat menyatu sehingga menimbulkan hobi yang kuat dalam dirinya.

PEMBAHASAN

Yang menarik dari penca silat bahwa penca silat memiliki karakteristik pengolahan unsur lahir dan bathin dan mengandung keseimbangan dalam hidup manusia jika saja dikelola dan disampaikan dengan menggunakan metoda yang baik sesungguhnya akan dapat menarik peminat baik anak-anak, pemuda maupun orang dewasa untuk mendalaminya dan dengan penca silat sesungguhnya memiliki nilai guna bukan saja sebagai seni dan bela diri maupun sebagai gaya hidup dalam menyikapi jaman yang terus menantang yang perlu dihadapi dengan keseimbangan.

Dengan mempelajari dan mendalami penca silat maka seseorang akan meningkatkan kepercayaan dirinya dalam menghadapi kehidupan yang penuh tantangan ini, karena penca silat juga mengandung unsur bela diri juga, sebagai mana disampaikan oleh PB IPSI (1995:3) bahwa penca adalah gerakan serang bela yang berupa tari dan berirama dengan peraturan adat, penca adalah gerak bela serang yang teratur menurut sistem, waktu, tempat dan iklim dengan selalu menjaga kehormatan masing-masing kestria, tidak mau melukai perasaan. Sedangkan silat adalah gerak bela erang yang erat hubungannya dengan rohani, sehingga menghidupkan naluri, menggerakkan hati nurani manusia, langsung menyerah kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Sebenarnya PB IPSI sudah member isyarat bahwa dengan belajar penca silat pada dasarnya akan dapat melairkaqn orang yang tidak menjadi sombong malah dengan mempelajari silat seseorang akan semakin meningkat dalam dirinya kewaspadaan termasuk dalam kaitannya dengan semakin kuatnya keyakinan kepada yang maha pencipta karena ia sendiri merasa semakin kecil.

Lebih lanjut Oong Maryono (1998 : 116) mengatakan bahwa belajar penca silat disamping kebugaran jasmani adalah melatih kekuatan, ketabahan hati dan ketahanan emosi,serta keindahan gerak.

Sebenarnya mempelajari silat adalah identik dengan mempelajari kesempurnaan dalam hidup Karena selain mempelajari kepentingan fisik juga mempelajari kepentingan spiritual yang berhubungan dengan Tuhan Maha Pencipta.

Walaupun banyak pendapat tentang penca silat namun pada akhirnya penca silat dapat dikategorikan bahwa penca silati:

Sebagai seni artinya pencasilat sebagai wujud kebudayaan dalam bentuk kaidah-kaidah gerak dan irama yang memegang teguh pada keseimbangan, keserasian antara wiraga, wirama dan wirasa

Sebagai bela diri, penca silat dipertunjukkan untuk memperkuat naluri manusia untuk membela diri terhadap berbagai ancaman dan bahaya dan digunakannya taktik dan teknik sehingga dapat melumpuhkan lawan.

Sebagai olah raga, mengutamakan kegiatan jasmani supaya mendapat kebugaran, ketangkasan, maupun prestasi.

Sebagai olah bathin, lebih banyak menitik beratkan kepada pembentukan sikap, watak dan kepribadian.

Atik Sopandi (1992 :20) mengatakan bahwa dalam penca silat terdapat beberapa istilah yang sering dipakai dan sudah populer diantaranya, tepak paleredan Pancer Opat, Tepak Dua Pancer Opat, Tepak dua Sorong Dayung, Besot, Centok , Jalak Pengkor, kelid, minced, tangkis.

Dalam penca silat sebagai seni terdapat iringan penca silat dengan instrument sebagai berikut :

Terdiri dari dua buah kendang, yang satu kendang indung yang yang kedua kendang anak. Bentuknya gembung ditengah berukuran kurang lebih 1 m dengan lingkaran bagian kulit sebelah kanan berdiameter 30 cm dan sebelah kanan 25 cm dan empat kendang kecil (kulanter) ukuran panjang 30 cmdengan diameter lingkaran 25 cm kulit bagian kananlebih besar dari pada kiri.empat kulanter hamper sama tapi memiliki suara berbeda-beda .satu buah terompet terbuat dari kayu pohon cengkeh yang memiliki 7 lobang untuk mengatur suara berukuran kurang lebih 35 cm dan goong kecil yang terbuat dari logam.innstrumen ini dimainkan oleh empat orang.

Gendang indung, gendang anak dan empat gendang kulanter berperan mengatur gerak dan tempo lagu, gendang anak memeimpin dan member pukulan yang lebih variatif, sementara gendang indung dengan suaranya lebih rendah melayani gendang anak dan sekaligus member pola dasar irama yang tidak bisa dilanggar oleh gendang anak.

Kedua nayaga kendang harus memahami bentuk dan tuuan dari setiap gerakan pesilat agar music dan gerak dapat menyatu mereka perlu memperhatikan kapan pesilat harus menambah daya kekuatan gerak, khususnya pada gerak memindahkan badan, yaitu gelang bahu, rongga dada, punggung, pinggang dan panggul agar dapat disertakan dengan tepakan gendang.

Terompet juga sangat berperan dikarenakan melodi yang sangat sugestif dan perannya dalam menunjukkan lagu apa ya ng dibawakan bahkan tanpa terompet pembawaan gendang penca kurang seru.

Dari semua alat music tersebut dimainkan secara harmonis dan dapat mengiringi gerakan penca silat sehingga menjadi kesatuan yang utuh antara wirama, wiraga dan wirasa, dengan demikian penca silat yang ada di Indonesia khususnya di Jawa Barat pada dasarnya tidak harus punah karena iringan music dan lagu-lagu yang dibawakan mengakar pada budaya yang ada disekitar masyarakat, mungkin saja ditambah dengan lagu-lagu yang menyesuaikan dengan keadaan masa kini yang digemari dikalangan generasi muda.

SIMPULAN

Menghidupkan kembali kesenian yang sudah mati puluhan tahun yang dulunya sangat populer disuatu tempat tentu bukan hal mudah, karena selain pola fikir yang sudah berubah peralatannyapun sudah tidak ada lagi wujudnya, oleh karena untuk menghidupkannya perlu

dilakukan pengadaan alat, menataan organisasi, menumbuhkan motivasi, disiplin, kreativitas dalam menata gerak dan irama yang kekinian, pigur seseorang sebagai motivator juga tidak kalah menariknya untuk mendapat perhatian.

Selama dilakukan rekonstruksi di kampung ranca pasung semua aspek tersebut di atas menjadi sebuah perhatian yang sangat intens. Berikutnya latihan yang terprogram secara teratur dan berkala menjadi sebuah kata kunci bangkitnya Kampung Ranca Pasung dari kehilangan sebuah kesenian yang dahulunya menjadi idaman masyarakat.

Kini usaha yang dilakukan tidaklah sia-sia karena di Kampung Ranca Pasung sudah terbangun kembali satu komunitas penca silat yang mengembangkan pencasilat sebagai seni, pencasilat sebagai bela diri, pencasilat sebagai olah raga, penca silat sebagai olah bathin dan tidak kalah pentingnya penca silat sebagai upaya ketahanan kampung dalam menjaga Masuknya budaya-budaya asing yang mempengaruhi budaya setempat sebagai budayanya masyarakat kampung.

Yang pada gilirannya berdampak positif terhadap ; Hubungan Emosional antar warga, dimana ikatan bathin dan kekeluargaan menadi meningkat, meningkatnya kegiatan ekonomi micro semakin menmingkat dengan adanya transaksi yang tidak biasa dilakukan, meningkatnya kegiatan seni budaya, seperti budaya turun mandi, hajatan yang semakin meriah, eksisnya kembali ciri khas kampung silat sebagai kampung masa yang dulu pernah Berjaya.

DAFTAR PUSTAKA

-(2016). Panduan Studi ISBI Bandung. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Bandung.
- Atik Sopandi (1992)Penca Silat. Dinas Kebudayaan DKI. Jakarta
- Asikin R. (1975). Pelajaran Penca Silat, Tarate Bandung
- Een Herdiani (1977). Penca Silat, STSI. Bandung
- PB IPSI (1995) Peraturan Prtandingan Penca Silat
- Nana Syaodih (2009). Metode Penelitian Pendidikan, Remaja Rosdakarya. Bandung
- Oong Maryono (1998). Penca Silat Merentang Waktu. Pustaka Pelajar. Jogyakarta

Kearifan Local dan Budaya Daerah

Ragam Hias Tie Dye Jumputan Khas Budaya Daerah Indonesia

Dewi Suliyanthini

Dosen Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Ragam Hias tie dye atau jumputan sudah ada sejak jaman dahulu sekitar tahun 1900 di Indonesia. Seperti di daerah Sumatera, Palembang dan di Kalimantan. Para pengrajin menggunakan pewarna alam dan kain yang ditunnya sendiri dari pelepah daun. Ragam Hias tie dye diperoleh dengan cara mengikat kuat kain dan mencelupkannya pada larutan zat warna. Banyaknya Warna-warna yang dihasilkan merupakan banyaknya jumlah ikatan (tie) yang dicelupkan pada larutan pewarna (dye).

Ciri khas dari ragam hias tie dye Kalimantan, menggunakan kain katun dengan ragam hias yang teratur berulang dengan teknik menjelujur sesuai pola rancangan, yang dikenal dengan motif gedang, motif sasirangan. Sedangkan motif tie dye yang berasal dari Sumatera penggabungan motif teknik ikat celup dan biasanya dibagian sisi kain terdapat motif jelujur, yang dikenal dengan ragam hias mutiara, pelangi, bayam, kain tie dye Palembang lebih dominan menggunakan kain sutera.

Penelusuran motif tie dye jumputan sudah ada sejak jaman dahulu di wilayah Indonesia yang merupakan kearifan local budaya Daerah di Indonesia yaitu daerah Palembang Sumatera dan Kalimantan.

Kata kunci : ragam hias Tie dye Palembang, Tie dye Kalimantan dan teknik jumputan.

PENDAHULUAN

Jumputan (*tie-dye*) adalah kain yang dibuat dengan teknik ikat celup atau seni mengikat dengan memberikan warna pada kain, dalam bahasa Afrika disebut dengan nama *adire*, sedangkan dalam bahasa India disebut dengan nama *badhana* dan dalam bahasa Jepang disebut *shibori*.

Kata-kata itu telah digunakan selama berabad-abad untuk menggambarkan cara membuat desain pada kain yang disebut jumputan atau seni ubar ikat.

Dalam proses ini kain dijumput pada beberapa bagian tertentu, diikat dengan tali karet, lalu dicelup dalam larutan zat warna kain. Kain akan menyerap zat warna kecuali bagian-bagian yang diikat. Dengan demikian terbentuklah pola-pola seperti yang diinginkan.

Jumputan merupakan salah satu cara untuk mencegah terserapnya zat warna oleh bagian-bagian yang diikat. Cara-cara lain untuk menghindari terserapnya zat warna adalah dengan menggunakan lilin, balok kayu, setiksetik jahitan, yang pada prinsipnya adalah bagian kain yang tertutupi tidak akan terkena zat warna.

Setelah dicelup, tali-tali dibuka kemudian pada bagian tengah-tengah dari warna-warna putih bekas ikatan tali diberi warna dengan dicoletkan, maka terjadilah kain yang indah. Suatu ciri dari pada kain ini adalah bahwa batas antara warna dasar dan putih tidak merupakan suatu garis melainkan suatu garis yang menggelombang yang memiliki nilai seni yang tinggi dan indah sekali.

Kain jumputan biasanya berupa slendang wanita dibuat dari sutera atau sutera tiruan, yang memiliki banyak warna-warna cerah. Kain yang dibuat secara jumputan ini terkenal dengan nama "kain pelangi".

Motif dengan teknik seni jumput ini berasal dari Timur Jauh, mungkin sejak 3000 tahun sebelum masehi. Orang Roma salah satu bangsa pertama yang mengimpor kain dari Timur, terpesona oleh cara mewarnai kain katun India dan kain sutera halus Cina. Meskipun teknik ikat tersebut tampaknya rumit, namun lambat laun teknik ikat ini digunakan juga di dua negara yang sangat berjauhan, yakni Cina dan Peru.

Banyak ahli berpendapat bahwa seni ikat jumput ditemukan secara terpisah diberbagai belahan dunia. Di India, Cina, Jepang, Amerika Selatan dan Afrika, banyak orang desa yang masih mempunyai tempat khusus untuk teknik jumputan kain. Ditempat-tempat inilah para pembuat kain jumput berkumpul, dikelilingi bak-bak pencelupan

Bak pencelupan ini bervariasi besarnya bergantung pada besar kecilnya kain jumput, dan berisi zat warna yang warna-warni cemerlang. Beberapa kain ikatan yang telah diikat dan dicelup dalam larutan zat warna kain, kemudian dibilas di dalam air sungai dan dibentangkan agar kering. Ada kain yang diikat dan dicelup sampai delapan kali, tergantung pada rumitnya pola motif yang dikehendaki.

PEMBAHASAN

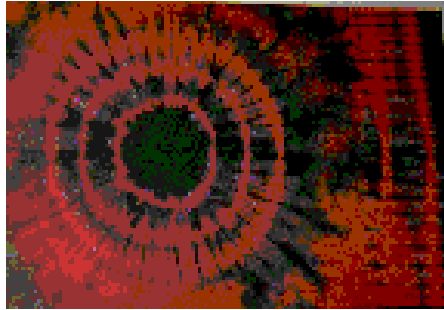
Hasil penelusuran motif tie dye daerah di Indonesia, adalah sebagai berikut :

1. Dari India, kain halus seperti misalnya kain katun digulung mulai dari salah satu sudutnya, kemudian diikat kuat-kuat dengan tali pada tempat-tempat yang jaraknya teratur, kain putih yang merupakan bahan dasarnya dicelup dalam pewarna yang warnanya terang lalu beberapa bagian diikat lagi dan selanjutnya dicelup lagi dalam pewarna yang lebih tua. Hasilnya adalah desain garis warna-warni seperti gambar di bawah ini yang disebut '*Laharya*'



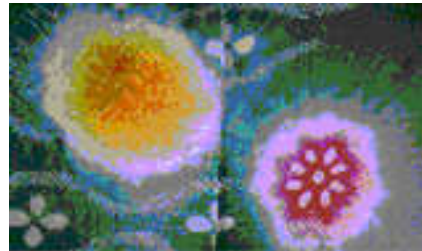
Gambar. Kain *Laharya* dari India

Desain jumputan seperti gambar di bawah ini diperlihatkan contoh dari Ghana, yang dicelup dalam larutan pewarna alam yang warnanya cemerlang, desain ini nampaknya memadukan ikatan bunga matahari dan ikatan garis.



Gambar. Kain jumputan dari Ghana

2. Di Jepang, menyetik sutera dengan pola rumit seperti ini merupakan tradisi. Kain dijumput sebelum dicelup dalam larutan pencelupan. Motif ini diambil dari selimut yang disetik lalu diwarnai. Selimut tersebut dibuat di Tokyo.



Gambar . Jumputan dari Jepang

3. Jumputan dari daerah Sumatera – Palembang banyak dijumpai dengan teknik setikan jarum benang jahit pada motifnya, membentuk motif terung-terungan dengan ikatan mawar kecil dan coletan warna-warni yang cerah, biasanya banyak dijumpai untuk jenis kain tekstil sutera dan tiruannya, seperti motif gambar di bawah ini.



Gambar. Jumputan dari Palembang

4. Jumputan dari daerah Kalimantan yang dikenal dengan nama Sasirangan banyak dijumpai dengan teknik setikan jarum jahit dengan motif simetris, juga teknik ikatan mawar setikan jarum jahit dan mute, biasa kain yang digunakan jenis kain katun, seperti ditunjukkan pada motif gambar ini

Salah satu kain tradisional di Indonesia yang memiliki ciri khas celup ikat adalah Kalimantan Selatan, dengan kain yang dikenal *Sasirangan* sebagai kain adat. Kata sasirangan berasal dari kata *menyirang* yang berarti menjelujur, karena dikerjakan dengan cara menjelujur kemudian diikat dengan tali raffia dan selanjutnya dicelup, hingga kini sasirangan masih dibuat secara manual.



Gambar Kain Sasirangan dari Kalimantan

Sejarah Sasirangan

Kain sakral warisan abad XII saat Lambung Mangkurat menjadi patih Negara Dipa. Awalnya sasirangan dikenal sebagai kain untuk “batatamba”. Kain Sasirangan merupakan kain yang dipercaya untuk kesembuhan orang-orang yang tertimpa penyakit. Oleh karena itu, orang Banjar seringkali menyebut Sasirangan sebagai kain pamintan yang artinya permintaan. Selain untuk kesembuhan orang yang tertimpa penyakit, kain ini juga merupakan kain sakral, yang biasa dipakai pada upacara-upacara adat kain khas dari kota. Baik untuk rakyat, maupun keturunan bangsawannya. Kata “Sasirangan” berasal dari kata sirang (bahasa setempat) yang berarti diikat atau dijahit dengan tangan dan ditarik benangnya atau dalam istilah bahasa jahit menjahit dismoke/dijelujur. Kalau di Jawa disebut jumputan. Kain sasirangan dibuat dengan memakai bahan kain mori, polyester yang dijahit dengan cara tertentu. Kemudian disapu dengan bermacam-macam warna yang diinginkan, sehingga menghasilkan suatu bahan busana yang bercorak aneka warna dengan garis-garis atau motif yang menawan.

Fungsi Sasirangan

Dahulu, kain sasirangan hanya dibentuk menjadi Laung (ikat kepala pria), Kakamban (serudung), Udat (Kemben) dan sarung. Kain ini juga sebagai pakaian adat dipakai pada upacara-upacara adat, bahkan digunakan pada pengobatan orang sakit. Tapi saat ini, kain sasirangan peruntukannya tidak lagi untuk spiritual sudah menjadi pakaian untuk kegiatan sehari-hari, dan merupakan ciri khas sandang dari Kalimantan Selatan. Mulai dari pakaian jadi, sampai hiasan-hiasan dinding, payung, kipas, dan hiasan lenan rumah tangga lainnya. Di Kalimantan Selatan, kain sasirangan merupakan salah satu kerajinan khas daerah yang perlu dilestarikan dan dikembangkan.

Motif kain Sasirangan

Motif kain Sasirangan, pada dasarnya hampir serupa dengan kain Jumputan atau Teritik dari daerah Jawa. Hanya saja, Sasirangan mempunyai motif tradisional dan ciri tersendiri.

Sasirangan tidak bisa diproduksi massal seperti halnya batik printing. Seperti halnya kain batik, sasirangan juga mempunyai berbagai macam motif. Beberapa nama motif sasirangan antara lain sarigading, ombak sinapur karang (ombak menerjang batu karang), hiris pudak (irisian daun pudak), bayam raja (daun bayam), kambang kacang (bunga kacang panjang), naga balimbur (ular naga), daun jeruju (daun tanaman jeruju), bintang bahambur (bintang bertaburan di langit), dan kulat karikit (jamur kecil).

Ada juga motif gigi haruan (gigi ikan gabus), turun dayang (garis-garis), kangkung kaombakan (daun kangkung), jajumputan (jumputan), kambang tampuk manggis (bunga buah manggis), dara manginang (remaja makan daun sirih), putri manangis (putri menangis), kambang cengkeh (bunga cengkeh), awan beriring (awan sedang diterpa angin), dan benawati (warna pelangi). Banawati, Tali Gapu, Bayam Raja, Kulat Kurikit, Naga Mendung,

Untuk diketahui, motif-motif yang disebutkan diatas mempunyai arti dan makna tersendiri. Diantara nama-nama motif tersebut, berikut ini motif yang telah diakui pemerintah melalui Dirjen HAKI Departemen Hukum dan HAM. Motif-motif tersebut antara lain:

1. Hiris Pudak (iris an daun pudak),
2. Bayam Raja (daun bayam),
3. Kulit karikit (jamur kecil),
4. Ombak Sinapur Karang (ombak menerjang batu karang),
5. Bintang bahambur (bintang bertaburan di langit),
6. Sarigading,
7. Kulit kayu,
8. Naga balimbur (ular naga),
9. Jajumputan (jumputan),
10. Turun dayang (garis-garis),
11. Kambang tampuk manggis (bunga buah manggis),
12. Daun jaruju (daun tanaman jaruju),
13. Kangkung kaombakan(daun kangkung),
14. Sisik tanggiling,
15. Kambang tanjung (bunga tanjung) danlainnya.



Gambar . Motif bayam bekampat



Gambar Modifikasi motif hiris pundak dan jejumputan



Gambar Motif hiris pundak

Salah satu kain tradisional di Indonesia yang memiliki ciri khas celup ikat adalah Kalimantan Selatan, dengan kain yang dikenal *Sasirangan* sebagai kain adat. Kata sasirangan berasal dari kata *menyirang* yang berarti menjelujur. Sasirangan tidak bisa diproduksi massal seperti halnya batik printing. Seperti halnya kain batik, sasirangan juga mempunyai berbagai macam motif bahkan beberapa diantaranya telah diakui pemerintah melalui Dirjen HAKI Departemen Hukum dan HAM. Motif-motif tersebut antara lain: Hiris Pudak, Bayam Raja, Kulit karikit, Ombak Sinapur Karang, Bintang bahambur, Sarigading, Kulit kayu, Naga balimbur, Jajumputan, Turun dayang (garis-garis), Kambang tampuk manggis, Daun jaruju, Kangkung kaombakan, Sisik tanggiling, Kambang tanjung dan lainnya.

KESIMPULAN

Indonesia kaya akan budaya tradisi khususnya budaya kearifan local ragam hias kain tradisional, oleh karenanya budaya ini perlu adanya Hak Kekayaan Intelektual Bangsa agar ragam hias kearifan local budaya Indonesia ini tidak berpindah pengakuannya.

Literaure

<http://www.ikm.depperin.go.od>,

<http://www.indomedia.com>,

<http://rubiyah.com>,

<http://www.banjarmasinpost.go.id>.

<http://www.catatannya-ikha.blogspot.com/2007/06/sasirangan-kain-khas-suku-dayak.html>.

http://www.inasforfun.multiply.com/journal/item/53/Sejarah_Singkat_Pembuatan_Sasirangan

<http://adhelina.com/batik-sasirangan/>

<http://www.tamanmini.com/anjungan/kalsel/budaya>

<http://banjarmasinpost.co.id/content/view/32402/449/>

Kriya Indonesia Craft, no. 8 tahun 2007.

Nyo. Agustien, Endang Subandi, 1980, "*Pengetahuan Barang Tekstil*", Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Penggunaan Bahasa Tidak Baku Sebagai Bahasa Iklan pada Tulisan di Tempat-Tempat Penjual Makanan

Eli Syarifah Aeni

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa, IKIP Siliwangi

ABSTRAK

Manusia, bahasa, dan komunikasi adalah tiga hal yang tidak dapat dipisahkan. Dengan bahasa, manusia dapat berkomunikasi. Dengan komunikasi, manusia dapat menjalin hubungan antara manusia satu dan yang lainnya untuk saling menyampaikan pesan. Iklan dianggap sebagai sarana paling efektif untuk menyampaikan pesan. Penggunaan bahasa iklan harus menyesuaikan kebutuhan dengan syarat menarik dan mampu mengajak konsumen untuk membeli. Karena itu, banyak cara yang dilakukann penjual makanan untuk menarik minat para konsumen. Berdasarkan hasil pengumpulan data dan wawancara, didapatkan hasil bahwa para penjual makanan menuliskan kata-kata bahasa Indonesia dengan cara memperlmainkan dan memplesetkan penulisan kata-kata baku tersebut. Faktor serapan bahasa daerah, pengaruh bahasa asing, dan penggunaan bahasa baku yang tidak sesuai dengan konteks kalimat pun banyak ditemukan pada tulisan di gerobak atau papan nama di tempat penjualan makanan, Tentu saja hal tersebut menjadi masalah sehubungan dengan pemertabatan dan pemertahanan bahasa Indonesia yang baik dan benar sebagai satu-satunya bahasa nasional. Sehubungan dengan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan bahasa baku sebagai bahasa iklan yang digunakan oleh para penjual makanan. Metode penelitian ini bersifat analisis deskriptif kualitatif yang bertujuan menjawab permasalahan-permasalahan di atas.

Kata kunci: bahasa tidak baku, bahasa iklan, penjualan makanan

PENDAHULUAN

Kini kedudukan bahasa Indonesia semakin diperhitungkan, baik dalam aspek komunikasi formal maupun nonformal. Begitupula dalam tataran bahasa lisan dan tulis. Oleh karena itu, kedudukan bahasa Indonesia menjadi hal utama dalam kehidupan bermasyarakat. Tidak ada seorang manusia pun dalam kehidupan sehari-harinya luput dari berbahasa. Dalam situasi dan kondisi apa pun bahasa itu memiliki peran utama. Bahasa yang terus mengalami perkembangan di sisi lain banyak dimanfaatkan menjadi bahan-bahan plesetan dan guyonan, dengan alasan sebagai sarana berkreasi. Namun, masalahnya dalam berkreasi ini kadang pengguna bahasa sering kebablasan, tanpa memedulikan kaidah kebahasaan yang seharusnya. Tentu saja hal tersebut bertentangan dengan pemertahanan dan pemertabatan bahasa Indonesia yang keberadaannya harus tetap dijaga. Hal tersebut senada dengan pernyataan yang disampaikan

oleh (Hasani dan Riansi, 2018) bahwa penentu harga diri manusia salah satunya adalah dilihat dari cara mereka berbahasa, bagaimana akan menjadi diri yang bermartabat ketika mereka tidak bisa memartabatkan bahasa. Pemartabatan bahasa dilakukan guna meningkatkan harkat kemanusiaan

Bahasa pun terus mengalami perkembangan setiap saatnya. Tanpa kita tahu dan sadari siapa yang memopulerkan bahasa tersebut, tiba-tiba begitu banyak bahasa baru yang muncul di masyarakat. Media komunikasi yang terus mengalami perkembangan, begitu mudahnya bagi kita untuk mendapatkan atau menemukan kata-kata yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Iklan dapat dijumpai kapan pun dan di manapun. Namun, sejatinya keberadaan bahasa tetap menjadi hal utama dalam penyampainnya. Setiap hari kita sering menemukan bahasa-bahasa yang kadang terbaca asing. Contohnya tulisan-tulisan di tempat makan dan di gerobak-gerobak penjual makanan. Kata-kata yang dituliskannya pun cenderung aneh. Bahkan, kalau dilihat dari aspek makna bahasa, tidak ada artinya. Namun, para pedagang memiliki alasan sendiri terkait penulisan kata-kata yang keluar dari kaidah kebahasaan yang seharusnya tersebut. Alasan paling banyak adalah supaya terlihat keren, menarik, modern, mudah diingat, dan memiliki daya tarik tersendiri.

Namun, jika banyak penggunaan bahasa yang tidak seharusnya tentu akan berpengaruh juga terhadap perkembangan bahasa di masyarakat. Semakin sering masyarakat menemukan, membaca, dan mendapatkan kata-kata salah (tidak baku) maka semakin familiallah bahasa tersebut sehingga seolah-olah bahasa seperti itulah yang benar.

Menurut (Chaer, 2009) bahwa salah satu fungsi bahasa adalah sebagai persuasi yang berusaha memengaruhi dan membujuk orang lain untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu secara baik-baik. Pernyataan tersebut sesuai dengan salah satu fungsi bahasa iklan adalah persuasi yang tujuannya bukan hanya menyampaikan informasi, namun hal yang lebih penting adalah mengajak dan membujuk konsumen untuk membeli. Oleh karena itu, bahasa iklan dibuat semenarik mungkin, bahkan sering tanpa memperhatikan dan cenderung melanggar kaidah-kaidah kebahasaan yang benar, salah satunya yang terkait kebakuan. Sebagaimana pernyataan (Kurniati, 2016) bahwa fungsi bahasa dalam iklan memainkan peranan penting dalam memengaruhi hati dan pikiran masyarakat. Jika bahasa dalam iklan menyentuh pikiran dan hati masyarakat, masyarakat akan menerima dan melaksanakan hal yang diterimanya itu.

Jika kita melihat tulisan-tulisan di rumah makan atau penjual makanan keliling, banyak sekali kesalahan yang ditemukan dilihat dari aspek bahasa. Ketidaktahuan, ketidakpahaman, pengaruh kedaerahan, pengaruh bahasa asing, atau bahkan justru karena faktor kesengajaan. Padahal, hal tersebut membawa dampak negatif dalam memberikan pemahaman dan pembelajaran berbahasa yang benar kepada masyarakat. Peran bahasa asing berpengaruh pada banyak bidang kehidupan, salah satunya pada aspek penulisan seperti yang sudah disebutkan. Pengaruh besar bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari juga diungkapkan oleh (Setyawan, 2011) bahwa kita bisa melihat bagaimana fulgarnya bahasa asing digunakan dalam media-media yang ada di Indonesia, baik yang cetak, tulis, ataupun audio visual. Ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa asing diperbolehkan secara bebas dalam media-media yang ada di Indonesia. Padahal, hal tersebut berdampak buruk pada upaya pembiasaan penggunaan berbahasa yang baik dan benar.

Jadi, bahasa yang digunakan sebagai bahasa iklan maupun bahasa media seharusnya sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, terutama terkait dengan kebakuan sehingga dapat membantu masyarakat dalam mempertahankan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan yang seharusnya. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, penulis meneliti tentang penggunaan bahasa tidak baku pada bahasa iklan di tempat-tempat penjual minuman dan makanan. Penelitian difokuskan pada kesalahan berbahasa terkait bahasa iklan yang bertujuan menarik pembeli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan oleh para penjual makanan atau yang ditulis di tempat-tempat makan sudah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga jauh dari aspek kebahasaan yang seharusnya. Alasannya supaya terlihat keren, modern, mengikuti kekinian, mengikuti bahasa yang umum digunakan, hanya sekadar plesetan supaya lebih menarik, namun ada pula karena ketidaktahuan hanya mengikuti ucapan orang-orang pada umumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan dan pengetahuan bahasa baku yang masih belum bagus di kalangan masyarakat tertentu menjadi permasalahan yang harus diatasi oleh para akademisi, terutama ahli bahasa. Penggunaan bahasa baku yang tidak sesuai dengan penggunaan yang seharusnya sering banyak ditemukan pada berbagai situasi dan kondisi. Salah satunya yang sering kita temukan adalah tulisan-tulisan di tempat penjualan makanan. Padahal, penerapan dan pembiasaan menggunakan bahasa baku bisa dilakukan mulai dari hal-hal kecil dan sederhana.

Terkait dengan penggunaan bahasa baku, (Aeni, 2016) berpendapat bahwa ciri-ciri bahasa baku adalah:

1. Tidak dipengaruhi oleh bahasa daerah

Terkait dengan pengaruh bahasa daerah ini, peneliti mendapatkan beberapa contoh bahasa daerah yang ditulis oleh para penjual makanan dan minuman sebagai berikut.

- a. Minuman **En”Teh**

Lokasi: Belakang Kampus Unjani

Kata Enteh merupakan serapan bahasa Sunda. Orang Sunda biasa mengucapkan kata teh itu dengan kata enteh. Kata teh yang ditulis dengan **En”Teh** sebenarnya jika merujuk pada penulisan bahasa Sunda jelas salah. Dalam bahasa Sunda, penulisannya tanpa menggunakan tanda petik. Berdasarkan hasil wawancara dengan penjualnya langsung, ia menyatakan bahwa tulisan tersebut sengaja dibuat supaya **unik** sehingga dapat **menarik pembeli**.

Kata baku enteh dalam bahasa Indonesia penulisan yang benar adalah **teh**. Menurut KBBI, *teh ialah pohon kecil, tumbuh di alam bebas, daunnya berbentuk jorong atau bulat telur, pucuknya dilayukan dan dikeringkan untuk dibuat minuman di pabrik dan sebagainya.*

b. Mie Baso dan Mih kocok

Lokasi: Jln. Garuda - Bandung

Kata **mih kocok** dalam tulisan yang terpajang pada spanduk di tempat makan tersebut salah. Kata mih merupakan pengaruh bahasa Sunda. Orang Sunda biasa menyebutkan kata mi dengan **Emih** atau disingkat mih. menurut bahasa Indonesia yang baku, penulisan yang seharusnya adalah **mi**. bukan pula mie. Menurut hasil wawancara langsung dengan penjualnya ia mengatakan bahwa tujuan penulisan kata **mie dan mih** yang ditulis bebrbeda untuk makna yang sama adalah supaya **menarik pembeli**. Menurut keyakinannya, penulisan seperti itu membawa untung. Terbukti jualanannya diminati pembeli sehingga ia sudah dapat membuka beberapa cabang dengan tulisan yang sama persis.

Menurut KBBI *mi ialah bahan makanan dari tepung terigu , bentuknya seperti tali, biasanya dimasak dengan cara digoreng atau direbus.*

c. Kueh basah

Lokasi: Depan Kampus IKIP - Cimahi

Penulisan kata **kueh** di gerobak penjual makanan kue basah yang berada di sekitar kampus IKIP Siliwangi, tentu salah. Kata kueh merupakan serapan atau pengaruh bahasa Sunda. Penulisan yang benar seharusnya kue. Berdasarkan hasil wawancara dengan penjual kue basah tersebut, ia mengatakan bahwa kata kueh tersebut sengaja ditulis seperti itu karena sudah **terbiasa dengan lidah bahasa Sunda**. Keumuman yang ia tahu dan ia lihat pun memang seperti itu. Jadi, menurutnya penulisan kueh itu sudah benar.

Menurut KBBI *kue ialah panganan yang dibuat dari bahan yang bermacam-macam, dapat dibuat dalam berbagai bentuk, ada yang dikukus, digoreng, ataupun dipanggang.*

2. Pemakaian sesuai dengan konteks kalimat

Ciri bahasa baku yang terkait pemakaian sesuai dengan konteks kalimat ini, tentunya bicara tentang salah penulisan sehingga menimbulkan salah memaknai dan menimbulkan ketidaklogisan.

Joni Geprek

Lokasi: Belakang Kampus Unjani

Penulisan geprek di tempat-tempat makan sudah sering kita lihat. Kata geprek biasanya disandingkan dengan jenis makanan berupa ayam, lele, ikan, dll. Intinya adalah semua makanan yang prosesnya dilakukan dengan cara memipihkannya. Kata geprek ini berasal dari bahasa Sunda pekprek yang bermakna dipukul-pukul supaya pipih atau hancur.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan penjual menu makanan tersebut, ia sengaja menuliskan kata **Joni geprek** supaya **menarik minat pembeli**. Joni adalah nama pemiliknya. Melihat dari maknanya pun sebenarnya sudah salah karena yang digeprak itu bukana sesuatu yang dapat dimakan, tetapi dirinya. Jadi, secara konteks penulisan tersebut salah.

Dalam bahasa Indonesia tidak ada kata geprek. Namun, yang maknanya senada adalah geprak. Menurut KBBI, *geprak ialah tiruan bunyi galah yang dipukulkan ke kelompok dahan dan daun dengan keras supaya terlepas dari tangkainya.*

3. Tidak dipengaruhi bahasa asing

Ciri bahasa baku yang tidak dipengaruhi bahasa asing ini maksudnya bahwa dalam penulisannya tidak campur kode antara bahasa Indonesia dan bahasa asing.

Sehat n' Nikmat

Lokasi: Belakang Kampus Unjani

Jadi, tulisan **Sehat n' Nikmat** yang tertera apada tulisan di tempat penjual makanan tersebut tentu tidak berterima. Tulisan **n'** di sini disepadankan dengan **and** dalam bahasa Inggris. Bahasa Indonesianya bermakna "dan". Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan penjual menu makanan tersebut, ia sengaja menuliskan kata tersebut supaya kelihatan **unik dan menarik**.

Menurut KBBI "*dan*" bermakna *penghubung satuan bahasa (kata, frasa, klausa, dan kalimat) yang setara, termasuk tipe yang sama serta memiliki fungsi yang tidak berbeda*.

4. Kebakuan yang berhubungan dengan penulisan kata

Bakso Boejangan

Lokasi: Cibabat – Cimahi

Kata **Boejangan** merupakan plesetan dari kata Bujangan. Kata Boejangan merupakan ejaan lama yang dalam penggunaan bahasa Indonesia sudah tidak digunakan lagi karena sudah tergantikan dengan ejaan bahasa Indoensia. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik warung bakso tersebut bahwa ia sengaja memplesetkan kata bujangan menjadi boejangan supaya terlihat **lebih menarik dan kekinian**. Dengan segmentasi pembeli kaum remaja, menurutnya langkah yang ia tempuh sudah cukup berhasil. Menurut hasil surveinya bahwa 70% pembeli yang datang ke warung baksonya adalah kalangan remaja

Menurut KBBI, *bujangan ialah keadaan belum atau tidak kawin; pria yang belum beristri*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitain ditemukan berbagai permasalahan kesalahan berbahasa yang terkait kebakuan yang dilakukan oleh para pedagang atau penjual makanan dan minuman. Penulisan yang salah berdasarkan ciri-ciri bahasa baku menunjukkan belum adanya kesadaran sebagian masyarakat, terutama para penjual makanan dan minuman dalam menjaga mutu bahasa. Hasilnya, ditemukan kesalahan yang terkait dengan penggunaan bahasa daerah yang tidak tepat, penggunaan bahasa asing dan daerah yang diplesetkan dan cenderung dibuat main-main. Bahkan, mereka tidak memperhatikan konteks kalimat bahasa Indoensia yang benar. Hal terpenting buat mereka adalah tulisan tersebut dapat mengajak orang untuk membeli. Alasan umumnya karena terkait dengan bahasa iklan maka bahasa dan tulisan yang dibuatnya harus menarik, unik, kekinian, dan modern.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

Hasani, A.H. dan Erwin Salpa Riansi. (2018). upaya memartabatkan bahasa indonesia melalui peningkatan mutu bahasa, sastra, dan pengajarannya. Volume 3 nomor 1, April 2018. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca/article/view/3748/2742> e-ISSN 2580-4766 p-ISSN 2443-3918

Kurniati. L. (2016). Strategi Kreatif Bahasa Iklan di Surat Kabar. Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung. <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/pesona/article/view/136/87>. Jurnal Pesona Volume 2 No. 1, Januari 2016 Hlm. 8-16

Setyawan, A. (2011). Bahasa Daerah dalam Perspektif Kebudayaan dan Sociolinguistik: Peran dan Pengaruhnya dalam Pergeseran dan Pemertahanan Bahasa

Buku

Aeni, E.S. (2016). Editlinguistik: Mahir menyunting naskah. Bandung: MCM.

Chaer, A. (2009). Psikolinguistik: kajian teoretik. Jakarta: Rineka Cipta.

Kreativitas Kekomposisian Musik Berbasis *Artificial Intelligence* dan *Computer learning* Era 4.0

Ferry Matias
Program Studi Seni Musik
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra, Universitas Pasundan

ABSTRAK

Era Disrupsi 2018 telah banyak mempengaruhi perilaku kreatif khususnya pada bidang kekomposisian musik. Fenomena ini memperlihatkan komposisi musik yang dalam mengeksplorasi artistiknya menggunakan teknologi komputer. Kreativitas merupakan aksiologis hasil dari basis ontologis, yang menghasilkan epistemologis serta nilai, sehingga jika setiap zaman mengalami pergeseran konsep ontologis maka paradigma seni dan kreativitas pun ikut berubah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pergeseran paradigma kreativitas kekomposisian musik di era 4.0. Penelitian dilakukan melalui pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode deskriptif interpretatif, khususnya pada komposisi-komposisi yang berbasis *Artificial Intelligence* dan *Computer Learning*. Setelah dilakukan analisis dan diinterpretasi melalui paradigma kreativitas. Hasil memperlihatkan bahwa kreativitas kekomposisian di era 4.0 merupakan hasil dari pengembangan komputasi menggunakan *artificial intelligence* serta *computer learning* sebagai bentuk ekspresi artistik baru, sehingga komputer dan teknologi tidak lagi sebagai sarana atau sebatas alat bantu saja, tetapi telah menjadi kreator kolaborator bagi para musisi 4.0.

Kata Kunci: Kreativitas, Komposisi Musik, *computer learning*, *Artificial Intelligence*.

PENDAHULUAN

Seni dan Kreativitas merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Seni oleh Jakob Sumardjo (2000:73) merupakan hasil ekspresi dan representasi. Ekspresi merupakan wilayah internal manusia, sedangkan representasi merupakan hal eksternal, objek di luar manusia yang ditangkap melalui persepsi ide atau indrawi yang kemudian direalisasikan melalui kreativitas dalam bentuk karya seni. Prinsip pemikiran itu sejalan dengan Bourdieu (2011) yang menyatakan bahwa seni merupakan dialektika antara individu (*habitus*) dengan sosiologis tempat dimana individu tersebut berada (*Field*), sehingga paradigma seni akan berubah sesuai dengan perubahan ruang dan waktu. Benny Yohannes (2014) menyatakan seni di zaman klasisisme merupakan bagian dari filsafat, tetapi paradigma seni tersebut berubah ketika masuk pada abad pertengahan, seni dicipta untuk keperluan keagamaan (*religion servant*), dan paradigma tersebut terus bergeser ketika kungkungan agama perlahan mulai ditinggalkan sehingga paradigma seni sekular mulai berkembang begitu pula yang terjadi pada era kapitalisme, modernisme bahkan hingga era postmodern, dst.

Paradigma seni merupakan basis ontologis atau cara pandang yang paling mendasar Benny (2014), sehingga bergesernya konsep ontologis, bergeser pula epistemologis (pengetahuan) yang akan merubah nilai estetika seni, dan dari perubahan nilai tersebut tentu akan mempengaruhi kreativitas atau cara mengeksplorasi hal-hal artistik (*way of composing*) dalam kekomposisian musik, dan sebaliknya. Dari pemikiran tersebut, paradigma kreativitas kekomposisian musik merupakan suatu relasi, antara basis ontologis, epistemologis, nilai atau estetika dan kreativitas mengeksplorasi artistik. Misalnya saja pada abad pertengahan, masyarakat eropa merupakan masyarakat yang Teokratis, dari basis ontologis itulah epistemologi komposer pada abad tersebut fokus kepada gagasan bahwa seni sebagai representasi atau ekspresi dari sifat-sifat Ketuhanan, sehingga nilai religius dan kerohanian merupakan estetika seni yang utama, maka cara mengkomposisi (*way of composing*) merupakan upaya merealisasikan ide dan gagasan ontologis tersebut.

Pada abad ke-21 ini, paradigma seni dan kreativitas mengalami disrupsi secara ontologis karena telah banyak di pengaruhi oleh mesin dan teknologi. Jika otomatisasi, efektifitas serta simplifikasi teknologi di era 3.0 berkembang berkat adanya teknologi digital, tetap saja secara keseluruhan pengoprasiaannya masih bergantung pada kendali manusia (*human driven*), sedangkan era 4.0 sekarang teknologi sudah berfokus kepada *smart equipment*, yaitu teknologi yang dapat berinteraksi bersama (*collaborative*), terintegrasi di waktu yang sama (*real time*), logika yang tinggi (*expert*) dengan kesadaran kompleks yang mampu membuat suatu keputusan secara otomatis. 4.0 dapat dikatakan tidak lagi bergantung sepenuhnya pada manusia, sehingga era 4.0 tidak hanya ditandai oleh peralatan yang canggih tetapi juga pintar (*smart factories*).

Tokyo University Of Art bersama perusahaan Yamaha telah mengembangkan *AI tech* yang memungkinkan terjadinya ekspresi kolaboratif antara olah tubuh dan musik. Melalui laman web engadget.com, Steve Dent mengemukakan bahwa *AI tech* yang dikembangkan perusahaan Yamaha mampu menerjemahkan bahasa gerak dari seorang *dancer* tepatnya seniman olah tubuh (*body movement*) ternama yang bernama Kaiji Moriyama menjadi notasi musik yang kemudian diakomodasikan ke dalam instrumen piano akustik secara otomatis.

Teknologi AI juga telah dikembangkan oleh suatu proyek penelitian yang mengeksplorasi tentang peran *machine learning (software)* sebagai proses untuk menghasilkan seni dan musik yang bernama Magenta. Pada laman web <https://magenta.tensorflow.org> Magenta merupakan *software* berbasis *open source* sebagai kolaborator untuk proses kreatifitas, fitur-fitur yang diciptakan ini memungkinkan kreator untuk membuat musik dan seni menggunakan *machine learning*. Fitur teknologi ini juga memungkinkan untuk menciptakan timbre-timbre baru yang berasal dari medium dan material konvensional yang kemudian dicampur dan digabungkan menjadi efek bunyi baru, serta melalui fitur *musical template* dapat menciptakan komposisi baru melalui bunyi-bunyian yang diolah secara komputatif melalui teknologi *machine learning*.

Dampak teknologi yang berbasis AI (*artificial intelegence*) dan *computer learning* ini juga berdampak pada prilaku kreativitas dalam menulis komposisi, hal ini dapat terlihat melalui cara komposer sekarang dalam mengeksplorasi artistik. Di era sebelum abad ke 21, komposer menciptakan komposisi musik (menulis score) berangkat dari dasar gagasan yang ada di dalam ide pikirannya, tetapi kini melalui teknologi software notasi yang memiliki fitur-fitur *copy paste* dapat merubah prilaku kreatif komposer yang mana memungkinkan sesuatu yang tidak pernah

dibayangkan, atau tidak pernah ada di dalam benak seniman, dapat muncul dalam suatu karya musik. Kemunculan ide yang baru tersebut merupakan suatu hasil kolaborasi antara manusia dan mesin melalui komputasi, sehingga ide sudah tidak lagi murni hasil produk pikir manusia, tetapi itu merupakan gabungan antara peran mesin untuk mengkomputasi data dalam mengeksplorasi artistik.

Belum lagi produk seni yang tren di media sosial dalam kategori seni kitsch atau seni instan, dapat kita lihat pada *channel-channel* Youtube misalnya saja jika kita mengetikkan kata kunci, “1% *skils*, 99% *edit*”. Dalam tren DIY (*Do it Yourself*) jenis seni ini memperlihatkan kreatifitas yang muncul karena adanya kecanggihan teknologi pada bidang editing video dan audio. sehingga meskipun si kreator memiliki kemampuan bermusik yang sangat minim, bahkan dapat dibilang tidak memiliki keterampilan, mereka dapat menciptakan video musik yang menarik, mungkin disukai bahkan dinilai kreatif dalam konteks kekinian. fenomena viral di atas juga kemudian memunculkan diskusi tentang paradigma baru dalam kreatifitas, terlepas dari anggapan suatu kemajuan di suatu sisi dan kemunduran di sisi lainnya.

Dari pemikiran di atas penulis mengambil poin penting bahwa ada suatu pergeseran paradigma tentang kreatifitas kekomposisian musik berbasis komputerisasi atau *artificial intelligence* (AI) yang tidak lagi dilihat hanya sebagai *tools/ instrument* semata, tetapi sudah dianggap menjadi kreator kolaborator. Dari pemikiran di atas penulis menarik suatu fokus pembahasan tentang permasalahan yang diajukan dalam pertanyaan sebagai berikut :

Seperti apakah paradigma kreatifitas kekomposisian berbasis *artificial intelligence* dan *computer learning* pada era 4.0 ?.

METODE

Data-data yang dipilih adalah yang karya viral yang muncul di media internet terutama karya musik yang merupakan hasil penggunaan AI *tech* seperti software notasi, aplikasi-aplikasi musik, template musik pada software, serta teknologi instrumen pintar. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan dilanjutkan dengan interpretasi data dengan menganalisisnya menggunakan sudut pandang melalui paradigma kreatifitas seni, dan paradigma seni terutama musik untuk dilanjutkan kepada pembahasan agar dapat ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diskursus tentang seni dan kreatifitas merupakan perjalanan yang panjang, dan tampaknya tidak ada seni yang lahir tanpa adanya kreatifitas. Soemardjo (2000) menyebutkan dua kata kunci yang penting, seni merupakan (1) ekspresi juga sebagai (2) representasi. Ekspresi identik dengan perasaan manusia, sedih; marah; bahagia; dsb, (ibid; p;73), dianggap sebagai faktor internal, sedangkan representasi merupakan tanggapan manusia terhadap objek di luar dirinya (ibid, p;76), atau faktor eksternal. Dengan kata lain, seni merupakan ekspresi serta representasi atas pengalaman manusia tentang dirinya, alamnya, sosialnya, budayanya, dengan segala permasalahan yang diwujudkan dalam produk konkret (tulisan, gerak, rupa/visual, bunyi, dsb)

yang memiliki nilai estetis. Dalam pemikiran barat, sebagaimana yang dikutip oleh Soemardjo (2000), ekspresi dan representasi merupakan suatu tanggapan manusia terhadap pengalaman. Pengalaman dipersepsi sebagai cara pandang kebenaran dan kenyataan semesta yang terbagi menjadi dua, pertama cara pandang (1) empiris diawali oleh filsafat Aristoteles, dan yang kedua adalah cara pandang (2) idealis yang dipelopori filsuf plato, (ibid, p;76-77). Empiris berada di dunia indrawi, bersifat konkret, dapat dilihat, dirasakan dialami, sedangkan idealisme berada di dalam dunia ide, pikiran dan bersifat abstrak.(Empiris dan idealis merepresentasi dua aspek penting yang saling berdialektika, pertama individu manusia sendiri yang oleh Bourdieu (2011) diistilahkan sebagai psikologi mikro, (habitus), yang kemudian melahirkan idealisme, cara berfikir dan cara pandang. Aspek lainnya adalah tempat di mana manusia itu hidup (ruang dan waktu), yang disebut sosiologi makro, atas pengalaman ruang dan waktu itulah kemudian menghasilkan persepsi empiris (*Field*). Seni, berdasarkan pendapat Piliang yang juga sependapat dengan pernyataan Bourdieu, sebagaimana yang dikutip oleh Willi Himawan (2017:101), menyatakan bahwa praktik seni merupakan dialektika antara Habitus dan Medan (*Field*), sehingga antara empirisme dan idealisme, individu dan medan, dalam perjalanan waktunya (zaman) memunculkan pergerakan, pergeseran dan perubahan paradigma seni serta kreativitasnya.

Dari pemikiran di atas, jika kita melihat suatu fenomena baru pada era 4.0 melalui Pertunjukan yang digagas oleh *Tokyo University Of Art* bersama perusahaan Yamaha, kita melihat bahwa melalui teknologi kecerdasan buatan (AI) telah memungkinkan terjadinya transformasi antara seni gerak yaitu olah tubuh menjadi musik. Melalui laman web *engadget.com*, Steve Dent mengemukakan bahwa AI *tech* yang dikembangkan perusahaan Yamaha mampu menerjemahkan bahasa gerak dari seorang *dancer (body movement)* ternama yang bernama Kaiji Moriyama menjadi notasi musik yang diakomodasikan ke dalam instrumen piano akustik.



Gambar 1. Mai Hi Ten Yu
Doc : Yamaha Corporation *retrieved from* :
<https://www.youtube.com/watch?v=tLFe2AzCodk>

Perusahaan Yamaha mengemukakan di era 4.0 ini, AI *tech* memunculkan suatu “bentuk ekspresi yang meleburkan atau memadukan seni olah tubuh dengan musik”. Dengan kata lain Yamaha juga mengemukakan, ini merupakan langkah awal untuk menciptakan atau mencapai bentuk baru dari ekspresi artistik. Karya pertama tersebut telah ditampilkan dalam suatu konser yang diselenggarakan di Tokyo dengan tajuk konser “Mai Hi Ten Yu”. Dalam konser tersebut Kaiji Moriyama memainkan piano menggunakan gerakan tubuhnya diiringi oleh Berlin *Philharmonic Orchestra Scharoun Ensemble*.



Gambar 2. Kaiji Moriyama & Berlin Philharmonic
 Doc : Yamaha Corporation *retrieved from* :
<https://www.youtube.com/watch?v=tLFe2AzCodk>

Pada konser tersebut terlihat sistem AI *tech* Yamaha akan menentukan bahwa dancer memainkan musik secara terstruktur dan menghindari bunyi acak. Pada bagian punggung, lengan dan kaki Moriyama dipasang empat buah sensor ; lalu gerakan punggung, tangan dan kaki dirubah menjadi Data, lalu AI secara langsung merubahnya menjadi melodi berdasarkan database dalam bentuk *Musical Input Digital Interface* (MIDI), data MIDI tersebut kemudian secara otomatis dikirim ke instrumen *Disklavier Player Piano* menjadi suara piano akustik. Contoh tersebut merupakan bukti yang memberikan paradigma baru bahwa, kemunculan teknologi baru dan sistem artificial Intelegence (AI) secara drastis merubah natur dari proses kreatif manusia dalam memproduksi seni.

Dalam konteks urban paradigma kreativitas oleh Benny Yohanes (ibid, p:9) dibedakan menjadi lima basis ontologis, dan salah satunya adalah basis ontologis *Futuristik*, basis ontologis dari cara pandang ini memunculkan suatu kreativitas untuk menghadirkan yang baru (*novel*) yang lain, hal yang masa depan untuk dihadirkan di masa kini.

Contoh lain dapat dilihat melalui proyek yang dikembangkan oleh Magenta, Magenta merupakan pengembangan *computer learn-*



Gambar 3. instalasi Sensor Pada Tangan
 Doc : Yamaha Corporation *retrieved from* :
<https://www.youtube.com/watch?v=tLFe2AzCodk>



Gambar 4. Instalasi Sensor Pada Kaki
 Doc : Yamaha Corporation *retrieved from* <https://www.youtube.com/watch?v=tLFe2AzCodk>



Gambar 5. Instalasi Sensor Pada Kaki
 Doc : Yamaha Corporation *retrieved from* :
<https://www.youtube.com/watch?v=tLFe2AzCodk>



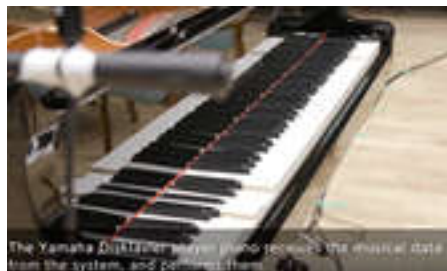
Gambar 6. MIDI

Doc : Yamaha Corporation *retrieved from* :
<https://www.youtube.com/watch?v=tLFe2AzCodk>



Gambar 7. Artificial Intelligence

Doc : Yamaha Corporation *retrieved from* :
<https://www.youtube.com/watch?v=tLFe2AzCodk>



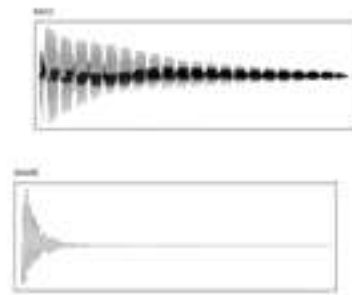
Gambar 8. Disklavier Piano

Doc : Yamaha Corporation *retrieved from* :
<https://www.youtube.com/watch?v=tLFe2AzCodk>

ing yang memungkinkan melakukan *generating* suara. Teknologi ini memungkinkan untuk memunculkan media dan material baru dari material konvensional, melalui suatu teknologi yang disebut *nsync*.



Gambar 9. *nsync*, generating sound instrument *Retrieved from* :
<https://magenta.tensorflow.org>



Gambar 10. Percampuran Suara melalui *computer learning* *Retrieved from* :
<https://magenta.tensorflow.org>

Alat tersebut berbasis *computer learning* yang memungkinkan mencampurkan suara yang memiliki karakter dan frekuensi berbeda menjadi suatu materi baru. Instrumen Bass dan Drum, bahkan Instrumen Flute dan Drum (Flure) di satukan menjadi jenis bunyi yang baru.

Rámon (2018) menyatakan kreativitas yang dikomputasi hampir sama layaknya seperti teori matematis, sistem komputasi dalam intelegensi buatan (AI) kini secara otomatis dapat menulis puisi, melukis dan mengkompos musik. Dari fenomena di era 4.0 inilah *software* tidak lagi semata-mata menjadi alat atau saran bantu saja, tetapi telah menjadi kreator-kolaborator yang dianggap sudah mampu memahami dan mengakomodir bahkan menjadi sumber kreatifitas bagi para kreator. Dengan kata lain, teknologi kini telah dipandang sebagai subjek, secara metaforis kita mulai belajar untuk hidup berdampingan dengan mesin dan robot. Pernyataan tersebut tentu dapat diperdebatkan, sebagaimana dinyatakan juga oleh Rámon (2018) bahwa awalnya, bahkan secara historis, “sulit bagi masyarakat untuk mengakui keintelegensiaan mesin atau teknologi, apalagi sampai mengakui bahwa teknologi itu kreatif”, paradigma tersebut wajar karena teknologi adalah benda mati yang tergantung pada manusia sebagai operator, sebagaimana cara pandang para era 3.0, yaitu *human drive*.

Paradigma era 3.0 secara umum masih menganggap bahwa kreatifitas atau intelegensi hanya identik dengan hal yang organik (yang hidup), lebih memungkinkan hewan seperti simpanse atau lumba-lumba memiliki intelegensi di level tertentu. Rámon juga menegaskan bahkan “Dunia Sains Komputer pun tidak pernah mengakui hal tersebut, mereka hanya mengakui bahwa komputasi kreativitas hanya menstimulasi teknik-teknik artistik yang berarti juga menstimulasi cara berfikir dan pertimbangan manusia, khususnya berfikir kreatif”, sehingga memungkinkan manusia terbantu melalui penggunaan algoritma dan sistem proses informasi. Fenomena-fenomena yang muncul seperti contoh yang telah disebutkan di atas seolah memberi antitesis dari paradigma lama di era 3.0. Dengan adanya bukti fenomena Teknologi *Artificial Intelegence* (AI) oleh Yamaha, bahkan AI di bidang arsitektur, seni lukisan atau seni lainnya, maka paradigma kreativitas tidak lagi dipandang sebagai bakat (*gift*), kepandaian olah karsa atau rasa yang melampaui logika atau ilmu pengetahuan manusia, tetapi di era 4.0 ini, paradigma kreatifitas berubah. Kreativitas sudah dapat di investigasi, distimulasi dan dikomputasi untuk memunculkan suatu jenis kreatifitas baru.

SIMPULAN

Dari pemikiran di atas penulis mengambil poin penting bahwa ada suatu pergeseran paradigma tentang kreativitas, berangkat dari *computer learning* dan *artificial intelegence tech* yang tidak lagi dilihat hanya sebagai *tools/instrument* semata, tetapi sudah dianggap menjadi kreator kollaborator, sehingga tantangan untuk seniman dan musisi di generasi sekarang untuk belajar mengapresiasi bahwa entitas seni, meski di satu sisi kehilangan sifat humanismenya (tidak *playable*) dalam konteks seni pertunjukan secara tradisi-konvensional tetapi kini telah menjadi entitas produk kreativitas musik baru hasil kreasi kolaborasi antara manusia dan teknologi, bahkan menjadi bentuk baru dalam ekspresi artistik.

Daftar Pustaka

- Pierre Bourdieu, 2011, *Arena Produksi Kultural*, Yogyakarta, Indonesia, Kawistara.
- Benny Yohanes, 2014, *Paradigm of Art*, Retrieved 8 November 2018, 03:38, WIB, from: <http://journal.unpar.ac.id/index.php/ECF/article/view/1983/1837>
- Yakob Soemardjo, 2000, *Filsafat Seni*, Bandung, Indonesia, ITB Press.
- Himawan Willi & Setiawan Sabana, 2017, *Pemanfaatan Imaji Bali dari Instagram(sebagai Metode Berkarya Seni Rupa Bertemakan Identitas*, *Jurnal Panggung* Vol. 27 No. 1, from: <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/238/manual/PanduanOJS.pdf>
- ISI Denpasar Optimis Hadapi Revolusi Industri 4.0, Retrieved 7 November 2018, 17:36 WIB, from : <https://www.isi-dps.ac.id/berita/isi-denpasar-optimistis-hadapi-revolusi-industri-4-0/>
- Mariama Holman, *why the art are essential to Indusry 4.0 ?*, Retrieved 6 November 2018, 17:29 WIB, from : <http://www.partnershipmovement.org/news/p/why-the-arts-are-essential-to-industry-4-0/>
- Ramón López de Mántaras, *Artificial Intelligence and the Arts: Toward Computational Creativity*, Retrieved 6 November 2018, 20:47 WIB, from : <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-arts-toward-computational-creativity/> via @bbvaOpenMind
- Suharto, 2007, *Refleksi Teori Kritik Seni Holistik: sebuah Pendekatan Alternatif dalam Penelitian Kualitatif bagi Mahasiswa Seni*, *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, Vol VIII, from: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/803>
- Steve Dent, *Yamaha AI's Transformed dancer into a pianist*, Retrieved 6 November 2018 20:16 WIB from:, <https://www.google.co.id/amp/s/www.engadget.com/amp/2018/01/31/yamaha-ai-dancer-piano/>
- Techedge, *The Fourth Industrial Revolution Is Here, Are You Ready?*, Retrived 6 November 2018, 16:23 WIB, from https://www.google.co.id/amp/www.techedgegroup.com/blog/the-next-industrial-revolution-is-here-are-you-ready%3fhs_amp=true

Kesenian *Kelong* Makassar Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Nilai Berbasis Kearifan Lokal

Haerullah Yusuf
Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan hasil analisis kontekstual nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam kesenian *kelong* Makassar. Tujuan dilakukannya penelitian ini sebagai upaya untuk melestarikan kesenian *kelong* Makassar melalui proses integrasi ke dalam pembelajaran seni budaya di sekolah formal. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena objek yang diteliti apa adanya. Penelitian ini menggunakan *library research* (studi pustaka) yang berfokus pada media cetak maupun elektronik seperti buku dan jurnal. Teknik analisis data melalui analisis isi untuk memilih data dari berbagai bahan pustaka yang diteliti kemudian dideskripsikan. Penarikan kesimpulan dengan teknik induksi yaitu berdasarkan pembahasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesenian *kelong* Makassar dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam pendidikan nilai berbasis kearifan lokal. Pembelajaran seni tradisi secara kontekstual dapat menciptakan proses penghayatan, dan interpretasi makna melalui syair *kelong* sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya terungkap dan dipahami oleh peserta didik. Hingga mereka dapat menemukan pengalaman belajar yang bermakna dan mengaitkan pengalaman pribadi mereka dengan pengalaman belajar tentang nilai-nilai kearifan lokal kesenian *kelong* Makassar.

Kata Kunci: *Kelong*, Nilai, Kearifan Lokal, Bahan Ajar

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Secara leksikal, istilah *kelong* dalam bahasa Makassar artinya puisi/sajak pendek atau nyanyian. *Kelong* merupakan salah satu jenis kesusastraan Makassar yang berbentuk larik-larik kelompok kata atau untaian bait-bait sajak pendek yang dibawakan secara bernyanyi atau bersenandung (Ali, 2010, hlm. 64). Untaian kalimat dalam *kelong* Makassar mengandung pesan kebaikan (*pappasang*) serta nilai kearifan yang diimplementasikan dalam kehidupan. Bagi masyarakat Makassar, tradisi pelestarian/ pewarisan kesusastraan (bahasa) yang berisikan pesan (*pappasang*) pada mulanya melalui tradisi lisan. Namun setelah masuknya budaya tulis pada masyarakat Makassar, proses pewarisan bahasa dilakukan melalui tradisi tulisan di samping tradisi lisan.

Kesenian *Kelong* sebagai produk sastra merupakan bagian hidup masyarakat Makassar yang menjadi salah satu bentuk pengungkapan nilai-nilai tradisi yang diharapkan dapat menjadikan manusia menjadi manusia (Chaeruddin, 2016, hlm.4). Kesusastraan sangat erat

kaitannya dengan nilai kehidupan karena manusia yang melahirkan karya sebagai bagian dari kehidupan. Sastra sebagai produk kehidupan masyarakat mengandung nilai-nilai sosial, religi, moral dan etika yang dirumuskan secara tersurat dan tersirat sehingga melahirkan sifat ambiguitas (Suyitno, 1986) dalam (Chaeruddin, 2016, hlm.5).

Kesenian *kelong* Makassar sebagai sastra tutur/lisan merupakan karya seni musik (vokal) yang di dalamnya terdapat nada, ornamentasi, ritme, dan teknik vokal. Unsur musikal yang terdapat dalam kesenian *kelong* Makassar tidak lepas dari kreativitas seorang *pakelong* dalam menyanyikan dan mengimprovisasi syair *kelong*. Sehingga dalam penyajian *kelong* Makassar, tidak ada bentuk musik yang disepakati khususnya mengenai apek ornamentasi dan teknik vokal karena setiap seniman memiliki kreativitas yang berbeda dalam berimprovisasi menuturkan syair *kelong*. Selain itu itu, kesenian *kelong* Makassar mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang perlu untuk direnungi dan diadaptasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai inilah yang merupakan hasil dari sistem pemikiran dan pengetahuan masyarakat setempat.

Ditinjau dari aspek nilai, *kelong* Makassar memiliki nilai-nilai kearifan yang berasal dari sistem pengetahuan masyarakat mengenai nilai-nilai luhur tradisi budaya dengan tujuan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakatnya. Chaeruddin (2016) dalam bukunya *Tafsir Kelong* membahas mengenai *kelong* sebagai teks/syair dalam kaitannya dengan nilai religius dan nilai moral. Dikemukakan bahwa nilai religius yang terkandung dalam *kelong* Makassar adalah nilai ketauhidan, yaitu pengakuan akan kebenaran Rasul Allah, dan nilai syariah serta akhlak. Adapun nilai moral dalam *kelong* Makassar adalah nilai kejujuran, kesopanan, kedisiplinan, kebenaran, keadilan, ketaatan, nilai sosial kemasyarakatan, dan tata nilai bersosialisasi sesama manusia. Kandungan nilai-nilai kebaikan yang bersifat imanen tersebut sejalan dengan pemahaman Faruk (1994, hlm. 71) bahwa sistem nilai itu berupa konsepsi yang hidup dalam alam pikiran masyarakat sebagai sesuatu yang amat bernilai dalam kehidupan. Wujudnya dapat berupa adat istiadat, tata hukum, atau norma-norma yang mengatur langkah dan tindak budaya yang adab.

Semua nilai di atas pada hakikatnya menjadi landasan sikap hidup masyarakat Bugis Makassar. Sistem nilai ada karena sistem keyakinan, keyakinan berwujud karena adanya nilai. Nilai merupakan salah satu komponen dalam sistem keyakinan, namun keyakinan itu bisa bermaknan karena adanya nilai-nilai tersebut (Sanusi, 2017, hlm. 27). Adapun nilai-nilai kebaikan yang tertanam dalam suatu sistem kebudayaan disebut juga sebagai nilai-nilai kearifan lokal yang berarti sesuatu hal bersifat kebijaksanaan, penuh kearifan, bernilai kebajikan, sehingga dapat diterima serta diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Sebagaimana yang diungkapkan Sartini (2004, hlm. 57) bahwa kearifan lokal (*local genius*) sebagai kebenaran yang telah mentradisi dalam suatu daerah sehingga menjadi keunggulan budaya masyarakat setempat, produk budaya masa lalu dijadikan sebagai pegangan hidup yang di dalamnya terkandung nilai-nilai lokal. Kearifan lokal sebagai kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam sistem masyarakat dipercaya serta diyakini sebagai elemen-elemen penting yang mampu mempertebal kohesi sosial diantara warga masyarakat (Haba, 2007, hlm. 11). Kearifan lokal dikenal juga sebagai pengetahuan setempat (*indigenous or local knowledge*), atau kecerdasan setempat (*local genius*), yang menjadi dasar identitas kebudayaan (*cultural identity*) (Desyandri, 2018, hlm.2) Semua konsep ini merupakan sikap moral yang menjaga stabilitas dan berdimensi harmonis agar tatanan sosial dan adat istiadat berjalan secara dinamis.

Berdasarkan beberapa nilai dan fungsi kesenian *kelong* Makassar di atas, Salah satu upaya yang bisa dilakukan dalam melestarikan dan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal *kelong* Makassar kepada generasi muda adalah dikembangkan dengan cara mengintegrasikan produk kesenian *kelong* Makassar ke dalam pembelajaran Seni Budaya di lingkungan pendidikan sekolah formal. Mengingat bahwa pendidikan merupakan salah satu sarana transformasi budaya, maka kesenian ini merupakan bagian integral dalam hidup kebudayaan dan semestinya mendapat peranan istimewa dalam proses mendidikan dan mengajar anak-anak (peserta didik). Seni harus menjadi sarana dalam membina pribadi siswa menurut dasar kebudayaannya, yaitu kebudayaan di mana ia hidup dan bermain di dalamnya. Sehingga wajah pendidikan pada satuan pendidikan akan mencerminkan pola kehidupan budaya dari siswa yang menjadi *stakeholder*-nya. (Hadliansah, 2016, hlm.2)

Pendidikan seni merupakan alternatif dalam memperkenalkan kesenian yang berakar pada budaya bangsa, sekaligus sebagai filter dari hegemoni budaya luar yang merasuk ke budaya tradisi bangsa. Selain itu, juga merupakan upaya penyeimbang atas membludaknya pengutamaan pendidikan pada sisi intelektualitas saja. Pendidikan kesenian memiliki manfaat bagi kecerdasan jiwa dari siswa yang mampu menghaluskan serta memperdalam gerak-gerik rasa dan jiwa sehingga diharapkan dapat memperbaiki sifat budi pekerti siswa. Dengan demikian keseimbangan pembinaan peserta didik baik dari sisi intelektual dan emosional dapat berkorelasi dengan baik. Mengutip pendapat Dewantara (1962, hlm. 336), bahwa pendidikan kesenian atau rasa dengan sendiri menuju kepada pendidikan intelektual dan akhirnya sampai kepada pendidikan watak, yakni pendidikan moral atau pendidikan budi pekerti. Dengan kata lain, dengan belajar seni peserta didik digiring untuk mengkonstruksi diri baik dari segi intelektual maupun moral. Oleh karena itu mengintegrasikan pendidikan nilai ke dalam pembelajaran adalah salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah degradasi moral di atas.

Dalam pembelajaran seni budaya, menanamkan nilai-nilai berbasis budaya lokal melalui pendidikan perlu untuk dilakukan, agar guru mampu memfilterisasi hegemoni budaya luar yang merasuki generasi muda khususnya para siswa. Ketika siswa mampu memahami dan memaknai kekayaan nilai-nilai kearifan lokal budaya setempat, maka sistem nilai budaya masyarakat yang sudah diyakini dapat mengimbangi kehidupan siswa sehingga mampu menyongsong masa depan yang baik. Sebagaimana pendapat Dieter Mack (1996, hlm.2), bahwa dalam pendidikan terdapat berbagai kemungkinan untuk mendidik generasi-generasi yang akan datang, agar mereka mampu untuk berapresiasi segala jenis kesenian, sesuai dengan budi pekerti individual dan kekayaan latarbelakang lingkungan budayanya.

Oleh karena itu produk kesenian *kelong* Makassar sekiranya penting untuk dieksplorasi dan dikemas secara mendalam guna dijadikan sebagai bahan pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal Makassar. Sebagaimana telah dipaparkan bahwa kesenian *kelong* Makassar memiliki heterogenitas nilai positif yang dapat ditanamkan kepada peserta didik. Selain sebagai salah satu upaya pelestarian produk kesenian tradisi melalui pembelajaran, juga merupakan salah satu cara mendidik siswa melalui pemaknaan, penghayatan, dan pemahaman nilai-nilai tradisi budaya lokal. Di samping itu melalui pembelajaran ini juga dapat memacu kreativitas siswa dalam mempelajari kesenian *kelong* Makassar.

Rumusan Masalah

Dari pemaparan di atas mengenai kesenian *kelong* Makassar yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal, agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara keseluruhan khususnya mengenai pengembangan emosional (watak) peserta didik, maka peneliti menyadari bahwa *kesenian kelong* perlu dianalisis secara mendalam mengenai nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya agar dapat ditanamkan kepada siswa melalui pembelajaran di lingkungan pendidikan sekolah. Oleh karena itu penulis merumuskan bagaimana konsep nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam kesenian *kelong* Makassar sehingga dapat diintegrasikan sebagai pendidikan nilai melalui pembelajaran seni budaya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena variabel penelitian merupakan objek yang apa adanya. Sumber data yang digunakan berupa pustaka-pustaka yang ada, baik berupa buku dan jurnal yang memiliki korelasi dengan permasalahan topik penelitian. Disamping itu beberapa informasi yang diperoleh dari berbagai sumber seperti data lingkungan yang kesemuanya diterapkan dengan interpretasi analisis data. Penulisan jurnal ini menggunakan library research (studi pustaka). Studi pustaka berfokus pada pustaka-pustaka baik cetak maupun elektronik yang valid, relevan dengan kajian, dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik analisis data dengan analisis isi untuk memilih data dari berbagai bahan pustaka yang diteliti kemudian dideskripsikan. Penarikan kesimpulan dengan teknik induksi yaitu berdasarkan pembahasan.

PEMBAHASAN

Konsep Nilai Kearifan Lokal

Istilah nilai merupakan suatu rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan. Rujukan itu dapat berupa norma, etika, peraturan perundangan, adat kebiasaan, norma agama, dan rujukan lainnya yang memiliki harga dan dirasakan bagi seseorang (Mulyana, 2011). Nilai yang sudah melekat dalam diri setiap manusia yang dijadikan sebagai acuan dalam memikirkan serta mengambil sebuah keputusan. Nilai seharusnya dijadikan sebagai acuan dan landasan dalam memikirkan serta mengambil keputusan. Peran nilai dalam sebuah pemikiran dan pertimbangan adalah ketika manusia berpikir mengenai apa yang penting bagi kehidupan kita seperti rasa aman, kemerdekaan, kearifan, keberhasilan, kebajikan, kesenangan.

Setiap orang menganut sejumlah nilai-nilai dengan tingkat arti penting yang berbeda. Nilai tertentu penting bagi seseorang, namun belum tentu penting bagi orang lain. Pemahaman tentang nilai berarti telah menjadi rujukan dalam menilai/mengevaluasi tindakan dan hasil dari tindakan tersebut. Kenney (1996, hlm. 537) menyebut nilai sebagai apa yang fundamental untuk semua hal yang kita lakukan, sehingga nilai hendaknya menjadi *driving force* untuk semua keputusan yang kita perbuat.

Sedangkan kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan sistem pengetahuan lokal masyarakat yang berisikan hal-hal kebajikan, kearifan, dan kebajikan. Pengetahuan tersebut bersumber dari

nilai budaya luhur yang telah diyakini dan dijadikan sebagai acuan dalam tingkah laku masyarakat. Sebagaimana pendapat Keraf (2010, hlm.369) bahwa kearifan lokal berisi sejumlah pengetahuan, keyakinan, wawasan, adat kebiasaan atau etika yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupannya. Oleh karena itu kearifan lokal perlu dihayati, dipraktikkan, dan diajarkan dan diwariskan secara berkesinambungan dari satu generasi ke generasi yang lain.

Kearifan lokal menyangkut bagaimana pengetahuan itu bisa dapat dihasilkan, disimpan, diterapkan, dikelola dan diwariskan kepada generasi selanjutnya, dan juga berperan sebagai sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan demi kemaslahatan masyarakat. Orientasi nilai-nilai kearifan lokal dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman bagi manusia dalam berpikir dan bertindak.

Nilai-nilai kearifan lokal yang merupakan suatu sistem pengetahuan masyarakat yang berorientasi pada nilai budaya luhur merupakan manifestasi kepribadian masyarakat dan pandangan hidup dari sistem yang dianutnya. Seperti halnya dengan masyarakat suku Makassar yang memiliki sistem nilai-nilai kearifan tersendiri yang berasal dari budaya luhur masyarakatnya. Nilai-nilai luhur yang tersimpan dalam kearifan lokal ini berupa petuah-petuah bijak (*pappasang*), bila diaplikasikan dalam kehidupan dapat menciptakan tatanan kehidupan yang bermartabat. Proses pewarisan *pappasang* yang berisikan nilai-nilai kearifan dilakukan dengan tradisi lisan dan tulisan. Selain itu juga dalam bentuk karya seni yang di dalamnya terdapat simbol yang memiliki makna yang bernilai budaya luhur.

Kearifan lokal dalam sebuah kebudayaan dalam kaitannya dengan nilai, penekanannya diletakkan pada unsur materialistiknya berdasarkan idenya yang menonjol dalam lingkungan masyarakat sehingga dapat dipelihara dan diperlakukan sebagai suatu kebijakan berupa cara berperilaku dan menetapkan sesuatu yang ideal tentang bagaimana seseorang harus membawakan diri agar ia dapat diterima sebagai anggota masyarakat (Ambo Enre, 1992, hlm.2).

Konsep Pembelajaran Nilai-Nilai Kesenian *Kelong* Makassar

Mengutip Ki Hajar Dewantara dalam (Hadliansah, 2016, hlm.4), ketika mengajarkan kesenian menggunakan materi seni tradisi, maka pembelajaran itu harus menyentuh aspek tekstual dan kontekstualnya, makna dan wujudnya dalam kehidupan masyarakat. Dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni musik, beliau menggunakan "Metode Sariswara" yaitu metode pembelajaran sastra (bahasa) melalui nyanyian, di mana keduanya menjadi bagian integral dari pembelajaran. oleh karena itu berdasarkan penjelasan mengenai hubungan syair dengan melodi, pembelajaran kesenian *kelong* Makassar memiliki keterkaitan dengan konsep pembelajaran yang di maksud. Peranan ritme (irama), melodi, dan syair (bahasa) serta upaya harmonisasi ketika melantungkannya merupakan pengalaman yang estetis dan bermakna.

Penanaman nilai-nilai kearifan lokal melalui kesenian *kelong* Makassar dapat dilakukan dengan kegiatan apresiasi kesenian *kelong* Makassar. Dalam kegiatan tersebut, siswa diarahkan untuk mempelajari secara tekstual yakni mempelajari syair dan cara melantungkannya. Kemudian siswa digiring untuk menggali lebih dalam kesenian tersebut dengan menganalisis arti dan makna lagu serta nilai-nilai yang terkandung dalam setiap bagian syair yang dianalisis. Setelah itu, ketika siswa sudah mampu memaknai dan mendeskripsikan nilai-nilai yang terkandung dalam syair yang dianalisis, maka selanjutnya siswa diarahkan untuk menuliskan pengalaman masing-

masing yang berkaitan dengan nilai yang dianalisis dengan mengganti lirik/syair yang ada. Setelah itu mereka menyanyikan syair yang telah dibuat menggunakan nada kesenian *kelong* yang telah dipelajari.

Konsep pembelajaran ini dapat mengantarkan siswa pada tahap memahami, bukan hanya pada tahap mengetahui dan mampu melantunkan kesenian *kelong* Makassar. Karena mereka mampu mengkorelasikan nilai-nilai yang terkandung dalam teks syair dengan pengalaman yang mereka rasakan di lingkungannya. Sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki dan memahami serta memaknai pengetahuan tersebut. Ada berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam konsep pembelajaran ini, seperti model pembelajaran *Sinektik*, *Project Based Learning*, *Problem Based Learning* dan lain sebagainya. Konsep pembelajaran nilai-nilai lebih kepada bagaimana mereka mampu memahami nilai-nilai tersebut melalui proses apresiasi seni.

Nilai-Nilai Kearifan Lokal *Kelong* Makassar

Kelong sebagai warisan budaya masyarakat Makassar yang diwariskan secara turun temurun merupakan bukti ketinggian budaya orang Makassar. Berbagai nilai-nilai luhur terkandung di dalamnya. *Kelong* mengandung falsafah hidup, ajaran moral, ajaran karakter, sikap dan perilaku terpuji, serta ungkapan perasaan. Transformasi dan transmisi nilai-nilai tersebut melalui media bahasa sastra, salah satunya berupa *kelong*. Karya sastra sebagai produk kebudayaan yang di dalamnya terkandung nilai-nilai kebudayaan masyarakat di tempat karya sastra itu dilahirkan. Kuatnya pengaruh nilai-nilai Islami dalam kebudayaan Makassar menjadi sistem dasar pemikiran dalam membangun peradaban masyarakat. Setelah agama Islam diterima secara integratif dalam tatanan kehidupan (*panngadakkang*), nilai-nilai erat kaitannya dengan ajaran agama sehingga menjadi bahagian penting dari isi kesenian *kelong* Makassar.

1. Nilai Religius

Secara leksikal kata religi berarti *religious feeling or sentiment* atau perasaan keagamaan. Suatu sistem religi dalam sebuah kebudayaan selalu mempunyai ciri-ciri untuk sedapat mungkin memelihara emosi keagamaan di antara pengikut-pengikutnya. Emosi keagamaan merupakan unsur penting dalam suatu religi, yakni: sistem keyakinan, sistem upacara keagamaan dan umat yang menganut religi tersebut (Koentjaraningrat, 1986, hlm.337). Dalam sistem keyakinan masyarakat Makassar yang mendapat pengaruh dari nilai-nilai religius, kesenian *kelong* sebagai hasil dari sistem pemikiran dan pengetahuan tersebut, oleh karena itu dalam syair *kelong* ada beberapa bait mengandung nilai-nilai agama. Berikut dikutip beberapa bait syair yang mengandung nilai religius:

(1) *Assambayangko nuttambung* (Perbanyaklah sembahyangmu), **Sumber:** Muhammad Ali (2010). (2) *Punna eroki nuasseng* (Jika engkau ingin tahu), *Pakajai amalaknu* (perbanyaklah amalmu), *Oloang allo ri boko* (Jalan hari kemudian), *Nanu jarreki* (kemudian perkuatlah keyakinanmu) *Asseng bajiki* (Kenali betul), *Kananna anrong gurunnu* (akan nasihat gurumu *Surona Allah Taala* (Rasul Allah Taala) **Sumber:** Chaeruddin (2016).

Bila ditinjau dari segi bentuk kalimat (1), maka bentuk kalimatnya adalah kalimat perintah, yakni (perbanyaklah sembahyangmu dan perbanyak amalanmu). Dalam perspektif fungsi informasional, Fungsi informasional *kelong* ini berguna untuk menyampaikan berbagai pokok persoalan yang meliputi perihal (1) kedudukan anak didik, (2) perihal keberadaan manusia, (3) perihal memurnikan kalimat lailaha Illallah, (4) perihal penyesalan diri, (5) perihal hati-hati yang terdiri atas hati-hati terhadap godaan setan menghadapi maut, (6)perihal hati-hati dalam bertutur dan (7) perihal peradatan. Pada bait di atas tersirat nilai-nilai religius melalui pesan bahwa sebagai manusia yang beriman, perbanyaklah shalat, sebagaimana pentingnya hubungan yang baik dengan sang pencipta (*hablumminallah*) dan perbanyak sedekah sebagaimana manusia menjalin hubungan yang baik dengan sesama manusia (*hablumminnas*). Jika hubungan manusia dengan pencipta baik, manusia dengan manusia baik, maka perkuatlah keyakinan bahwa ilmu pengetahuanlah yang bisa menemukan kebaikan itu. Setiap orang mempunyai guru yang mengajarkannya sebuah pengetahuan tentang kebaikan, maka hormatilah seorang guru, hargai dan amalkan nasihatnya.

Bagian ke (2) pada baris pertama syair *kelong* di atas (jika engkau ingin tahu), mengandung makna pemberitahuan tentang suatu hal. Di mana yang maksudkan adalah ungkapan pada baris kedua adalah '*allo ri boko*' yang mengandung makna hari akhirat. Salah satu sayarat untuk mengetahui hal tersebut terungkap pada baris keempat '*surona Allah Taala*'. Kata *suro* mengandung makna orang kepercayaan. Dengan demikian makna dari bait di atas adalah bagaimana manusia hendaknya benar-benar tahu dan mengenal ajaran-ajaran nabi dan rasul Allah sebagai jalan untuk mencapai akhirat.

2. Etos Kerja

Nenek moyang orang Makassar sudah membuktikan jati dirinya selaku manusia yang patut diteladani di segala aspek kehidupan terutama semangat kerja yang mereka perlihatkan. Mereka tidak saja dikenal sebagai pelaut-pelaut ulung yang mampu menaklukkan Selat Malaka sampai ke Kepulauan Madagaskar yang kemudian melahirkan "*Amanna Gappa*" yang terkenal sebagai penyusun ilmu pelayaran. Keuletan dan ketekunan itu diilhami oleh ajaran yang berbunyi '*resopa siagang tambung ri karaeng naletei panngamaseang*' (hanya dengan semangat kerja yang tinggi disertai dengan niat yang ikhlas kepada tuhan, usaha kita berhasil). contoh bait syairnya sebagai berikut:

Akbulo sibatampakik (hanya dengan persatuan), *na mareso tamattappuk* (disertai dengan kerja keras), *na nampa niak* (barulah), *sannang la nipusakai* (kebahagiaan dicapai),

Sumber: (Tangdilintin, 1984:18) dalam Muhammad Ali (2010)

Menurut budaya Makassar *reso* atau kerja keras merupakan konsep nilai sekaligus sebagai refleksi manusia-manusia yang berbudaya. Naluri kemanusiaan kita selalu menuntut tercapainya keselarasan, keserasian, dan keharmonisan antara kehidupan lahiriah di satu sisi dan kehidupan batiniah di sisi lain. Menurut masyarakat Makassar, orang yang tidak ada *reso* di dalam dirinya adalah orang yang malas yang tidak ada harga dirinya (*sirik*), orang yang hanya menggantungkan hidupnya kepada orang lain dan belas kasih dari orang lain. Akhirnya dianggap sebagai orang yang tidak bermanfaat (*tau tena buak-buakna*). Dengan demikian konsep *reso* penting ditanamkan dalam diri orang-orang Makassar agar dapat menopang setiap usaha yang dilakukannya.

3. Kehati-hatian

Pada dasarnya setiap manusia memiliki prinsip kehati-hatian dalam melakukan sesuatu. Seperti pada bait syair berikut ini yang mengajarkan tentang pentingnya kehati-hatian dalam kehidupan.

Tutuko Ma'lepa-lepa (hati-hatilah bersampan), *Ma'biseang rate bonto* (berperahu di atas darat), *Tallangko sallang* (nanti engkau tenggelam), *Nana sakkok alimbu'bu'* (dan tersedak debu), **Sumber:** Chaeruddin (2016)

Baris pertama mengatakan '*tutuko ma'lepa-lepa*' (berhati-hatilah bersampan), merupakan ungkapan perumpamaan dengan menggunakan kata '*lepa-lepa*'. Kata *lepa-lepa* dalam bahasa Makassar berarti 'sampan kecil', yang mengandung makna alat mengarungi kehidupan. Baris kedua mengatakan *ma'biseang rate bonto* (berperahu di atas daratan), mengandung makna mengarungi hidup di dunia ini, seperti yang dimaksudkan pada baris ketiga '*tallangko sallang*' (nanti engkau tenggelam), mengandung makna pada baris pertama dan baris kedua sebagai akibat ketidakhati-hatian terhadap apa yang dimaksudkan pada baris pertama dan kedua, di mana akan berdampak buruk seperti pada bait keempat '*nasakkok alimbukbuk*' (dan engkau tersedak debu). kata '*alimbukbuk*' artinya 'debu' yang dapat mengandung makna masalah, hambatan, dan persoalan bagi manusia. Dengan demikian, nilai-nilai yang terkandung dalam makna syair di atas agar manusia dalam mengarungi bahtera kehidupan senantiasa berhati-hati karena jika hidup tidak dipelihara, maka akan mendatangkan berbagai masalah.

4. Sopan Santun

Masyarakat Makassar memiliki budaya sopan santun yang dijunjung tinggi. Budaya *pangaliq* (menghargai), dan *mappatabe'* (meminta izin) selalu menghiasi aktivitas orang-orang Makassar yang bertujuan untuk menghargai orang yang lebih tua. Budaya itu dilakukan semata-mata agar tidak menyakiti perasaan orang lain. Dalam syair kelong terdapat nilai-nilai yang menekankan budaya sopan santun yang dimaksud:

Tutu laloko ri kana (hati-hatilah engkau berkata), *Ingakko ri panggauskang* (ingatlah perbuatanmu), *Kodi gaukknu* (buruk perbuatanmu), *Buruk pula balasannya* (buruk pula balasannya), **Sumber:** Chaeruddin (2016)

Baris pertama kelong di atas yakni '*tutu laloko ri kana*' (hati-hatilah engkau dalam berkata) mengandung makna peringatan dalam menyampaikan sebuah ucapan/perkataan. Baris kedua, '*ingakko ri panggauskang*' (ingatlah pada perbuatan) mengandung makna peringatan agar selalu sadar dan memikirkan segala akibat yang akan terjadi dari suatu perbuatan yang telah dilakukan. Baris ketiga '*kodi gaukknu*' (buruk perbuatanmu) mengandung makna penyampaian untuk selalu melakukan hal-hal positif, karena jika tidak maka akan berdampak pada apa yang terungkap pada baris keempat '*kodi balsanna*', artinya buruk balasannya.

Dengan demikian, nilai yang terkandung dalam makna di atas mengajarkan agar manusia dalam bertindak dan berkata dengan orang lain hendaknya dilakukan dengan sopan santun.

5. Keteguhan

Salah satu ciri khas dan sekaligus menjadi falsafah orang Makassar adalah sikap tidak mau bergeser pada prinsip semula apa pun resikonya. Dalam ungkapan bahasa Makassar biasanya disebut “*to’do’ puli*”. *To’doppuli* sebagai konsep komitmen orang-orang Makassar dengan apa yang telah diniatkan dan diucapkan. Terdapat istilah “*Punna tau kananna nitakgalak*”, artinya kalau manusia, adalah kata-katanya yang dipegang.

Takunjungak bangung turuk (Tak akan kuturutkan alunan arus), *Nakuguncirik gulingku* (Kemudiku telah kupasang), *Kualleanna* (Aku lebih sudih tenggelam), *Tallanga na toalia* (Dari pada surut kembali tanpa hasil), *Kusorongna biseangku* (kudayung perahuku laju), *Kucampakna sombalakku* (Kukembangkan layarku), *Tammamelokak* (Pantang kugulung layar), *Punna tesi labuang* (sebelum sampai dipantai idaman), **Sumber:** (Moein, 1977:36)

Masyarakat suku Makassar terkenal dengan *Pelaut Ulung* yang mampu mengarungi samudera ke berbagai Negara untuk kepentingan berdagang. Kerajaan Makassar (*Gowa-Tallo*) dikenal mempunyai kekuatan armada laut yang besar dan disegani. Kepiawaian orang-orang Makassar mengarungi dan menaklukkan laut hanya dengan menggunakan perahu layar yang dikenal dengan perahu *Phinisi*. Pelaut Makassar mampu mengarungi samudera karena memiliki tekad dan keberanian. Tentu saja sebelum berlayar para pelaut sudah mempersiapkan segala-galanya bahkan biasanya pelaut Makassar melakukan ritual terlebih dahulu dalam bentuk berdoa kepada *dewata seuwae* agar selamat dalam berlayar dan kembali dengan selamat pula.

Orang-orang yang berlatar belakang bahasa dan budaya Makassar sejak dahulu sudah dikenal sebagai pelaut-pelaut ulung yang mampu melintasi samudera yang luas dan ganas. Oleh karena itu, wajarlah apabila kegiatan-kegiatan mereka di bidang kelautan banyak diungkapkan melalui *kelong* dan bentuk-bentuk sastra lainnya. Di dalamnya banyak digambarkan tentang watak, sifat, dan sikap orang-orang Makassar, seperti sikap teguh pada pendiriannya. Apa sudah ditetapkan mutlak harus dijalankan, tidak boleh tidak.

Penggunaan konsep pelaut dalam menggambarkan nilai-nilai keteguhan orang-orang Makassar, dapat melahirkan pesan bahwa konsisten dan komitmen terhadap pendirian perlu dilakukan agar tidak kita tidak bersifat ambigu dalam menjalani hidup sehingga dianggap sebagai orang yang tidak punya pendirian.

6. Gotong Royong

Dalam budaya Makassar ditemukan beberapa ungkapan yang menggambarkan nilai gotong royong dan persatuan. Ungkapan-ungkapan itu ialah *A’bulo sibatang*, *A’lemo sibat*, *Tallang sipahua’*, *Manyu siparampe*, *Mate siroko’*, *Bunting sipakbase*, artinya “Bersatu bagai sebilah bambu, bersatu bagai sebuah jeruk, tenggelam saling manrik, hanyut saling mendamparkan, mati saling membungkus, kawin datang membantu”. Nilai gotong royong dan persatuan betul-betul menjiwai masyarakat Makassar sehingga dapat dikatakan bahwa tidak satu pun kegiatan mereka dari yang paling ringan sampai kepada yang paling berat yang tidak dilandasi dengan nilai di atas.

Nilai persatuan apa pun bentuknya, pada hakikatnya akan membawa efek positif bagi kehidupan manusia itu sendiri. Dalam hal kewajiban menjaga keamanan negara, misalnya, persatuan itu perlu dipupuk seperti dinyatakan berikut ini:

Bajikmakik assamaturuk (kita harus bersatu), *Nanikalliki boritta* (membela Negara), *Ianna niak* (semoga menjadi), *Empota manngukrangi* (Kenangan bagi generasi berikut),

Sumber: (Tangdilintin, 1984:25)

Membela negara adalah kewajiban bersama. Dengan kata lain, seluruh lapisan masyarakat harus turut bertanggung jawab di dalam membela dan mempertahankan keamanan negara dari setiap gangguan, baik yang datang dari luar maupun yang muncul dari dalam. Kokoh tegaknya sebuah negara sangat ditentukan oleh faktor manusianya yang mendiami negara tersebut.

Selain itu ada pepatah lain mengatakan “*Kana sekre nituruk, gauk sekre nipinawang, empomakik ri sunggua*” yang artinya “sepakat dalam ucapan, seiring dalam tindakan, membawa kebahagiaan”. Sehingga apila nilai-nilai *a’bulo sibatang* dan seterusnya, telah menjiwai seluruh lapisan masyarakat, maka keberhasilan dan kesejahteraan suatu Negara dapat tercapai dengan masyarakatnya yang arif.

Dengan demikian dari beberapa contoh bait syair kesenian *kelong* Makassar, dapat mewakili nilai-nilai kearifan lokal yang sekiranya perlu untuk ditanamkan kepada peserta didik. Setelah syair *kelong* yang sudah diterjemahkan dan dimaknai dapat menggiring mereka untuk menemukan nilai-nilai kearifan di dalamnya. Hal ini akan menumbuhkan aspek kognitif dan afektif peserta didik dengan melakukan proses pemaknaan dan pemahaman nilai. Sedangkan untuk menumbuhkan aspek psikomotoriknya, mereka dapat mempelajari dan menyanyikan kesenian tersebut sesuai dengan teknik vokal dan aturan melodis serta ritme yang terdapat dalam setiap bait *kelong* Makassar yang telah dianalisis mengenai makna dan nilai-nilainya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam kesenian *kelong* Makassar, penulis menyimpulkan bahwa heterogenitas nilai tersebut dapat diintegrasikan dalam pembelajaran seni budaya di lingkungan pendidikan sekolah. Konsep penanaman nilai kearifan lokal melalui kesenian *kelong* Makassar ini jika dilakukan dengan benar, maka dapat menjadi pendorong yang kuat bagi peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Selain itu pemahaman dan pengaplikasian nilai-nilai berbasis kearifan lokal Makassar berfungsi sebagai *filter* dalam hegemoni budaya luar yang merasuki budaya tradisi bangsa. Dengan menggali nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran, juga nantinya diharapkan dapat membangun karakter bangsa dan budaya setiap peserta didik.

Daftar Pustaka

- Ambo Enre, Fachruddin. 1991. "Beberapa Nilai Sosial Budaya dalam Ungkapan dan Sastra Bugis". Orasi ilmiah dalam rangka pegukuhan jabatan tenaga fungsional Guru Besar pada PPBS- IKIP UP di depan Senat Terbuka Luar Biasa IKIP-UP, 28 Desember 1991.
- Ali, M. (2010). *Kelung Dalam Perspektif Hermeneutika. Bahasa Dan Seni*, 38(1).
- Desyandri, D. (2018). *Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9. <https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p001>.
- Faruk. 1994. *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haba, J. (2007). *Revitalisasi Kearifan Lokal: Studi Resolusi Konflik di Kalimantan Barat, Maluku dan Poso*. Jakarta: ICIP dan Eropean Commision.
- Hadliansah, D. H. & J. (2016). *Menggali Ideologi Ki Hajar dalam Pendidikan Seni*. *ResearchGate*, (January), 0–6. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2760.8086>.
- Hakim, Chaeruddin. 2016. *Tafsir Kelong (Kajian Sastra Lisan Makassar)*. Makassar. De La Macca
- Julia. (2016). *Mendidik Melalui Seni*. *ResearchGate*, (October 2009), 0–12. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3608.6806>
- Keeney, R.L. 1996. "Value-focused Thinking: Identifying Decision Opportunities and Creating Alternatives" dalam *European Journal of Operational Research* 92 (1996) hlm.537-549
- Keraf, A. S. 2010. *Etika Lingkungan Hidup*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Mack, Dieter. (1996). *Pendidikan Musik: Antara Harapan dan Realitas*. Bandung: University Press IKIP Bandung.
- Mulyana, M. 2011. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabet.
- Sanusi, A. 2017. *Sistem Nilai: (Alternatif Wajah-wajah Pendidikan)*. Cetakan III. Bandung: Penerbit Nuansa
- Sartini, N. W. 2004. *Menggali Kearifan Lokal Nusantara: Sebuah Kajian Filsafat*. *Jurnal Filsafat*, 38 (2), 111-120

Revitalisasi Kearifan Lokal Seni Budaya Gambang Kromong Pada Masyarakat Betawi

Hudaepah

Program Studi Angklung dan Musik Bambu, Fakultas Seni Pertunjukan,
Universitas/Institusi Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

ABSTRAK

Revitalisasi kearifan lokal suatu budaya dalam masyarakat yang ada di Indonesia merupakan elemen budaya yang semestinya harus dikaji, digali dengan melihat perkembangan zaman, karena esensinya begitu penting sebagai penguatan diri dalam berbhineka tunggal ika dan fondasi jati diri sebagai bangsa Indonesia untuk menghadapi tantangan globalisasi pada era generasi milenial. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang upaya-upaya seniman tradisional dalam membangkitkan kembali (revitalisasi), mempertahankan, melestarikan seni budaya yang mereka miliki saat ini. Banyaknya rintangan dan tantangan yang dihadapi oleh para seniman kesenian Gambang Kromong. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka, dengan menelusuri Buku-buku, jurnal-jurnal hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan nilai-nilai kearifan lokal yang ada dalam masyarakat Betawi khususnya rasa kegotong royongan, kebersamaan, saling bahu membahu dalam mempertahankan Kesenian Gambang Kromong menjadi sangat penting dan mampu membangkitkan kembali

Kata Kunci: *Revitalisasi, Gambang Kromong, Masyarakat Betawi*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki sejumlah kebudayaan yang sangat beragam. Salah satunya adalah seni budaya yang berkembang dalam masyarakat adat sebagai kekayaan nasional. Dalam masyarakat adat yang ada di Indonesia selalu berpegang teguh pada nilai-nilai lokal yang diyakini kebenarannya, dan secara terus menerus di wariskan pada anak keturunannya.

Menurut Geertz (1992:5) kebudayaan adalah pola dari pengertian-pengertian dan makna yang terjalin secara menyeluruh dalam simbol-simbol yang ditransmisikan secara historis, suatu sistem yang mengenai konsepsi-konsepsi yang diwariskan dalam bentuk simbolik yang dengan cara tersebut manusia berkomunikasi, melestarikan, mengembangkan sikap mereka terhadap kehidupan.

Secara konseptual kearifan lokal merupakan bagian dari kebudayaan. Istilah kearifan lokal pertama kali dikenalkan oleh HG. Quaritch Wales (dalam Budiwiyanto 2006) yang menyebut kearifan lokal sebagai "local genius" yang berarti sejumlah ciri kebudayaan yang dimiliki bersama oleh suatu masyarakat sebagai suatu akibat pengalamannya di masa lalu. Menurut Yunus (2012)

mengartikan kearifan lokal sebagai budaya yang dimiliki oleh masyarakat tertentu dan ditempat tertentu yang dianggap mampu bertahan dalam menghadapi arus globalisasi, karena kearifan lokal tersebut mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana pembangunan karakter. (Maridi, 2015)

Kesenian dapat diartikan sebagai hasil karya manusia yang mengandung keindahan dan dapat di ekspresikan melalui suara, gerak, ataupun ekspresi lainnya. Kesenian memiliki banyak jenis dilihat dari cara atau media penyampaiannya antara lain seni suara (Vokal), lukis, tari, drama dan patung (Koentjaraningrat, 1990: 45). Apabila dilihat dari perkembangannya ada yang dikenal sebagai seni tradisional yaitu seni yang lahir dan berkembang secara alami di masyarakat tertentu dan kadangkala masih tunduk pada aturan-aturan yang baku, namun ada juga yang sudah tidak terikat aturan, kesenian ini merupakan bagian dari kesenian rakyat yang bisa di nikmati secara massal.

Dalam prosesnya pertumbuhan seni tradisional yang merupakan bagian dari kesenian rakyat di wariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Hal ini sesuai dengan apa yang di ungkapkan Yoety (1983 : 13) "Kesenian tradisional adalah kesenian yang sejak lama turun temurun hidup dan berkembang pada suatu daerah, masyarakat etnik tertentu yang perwujudannya mempunyai peranan tertentu dalam masyarakat pendukungnya.

Gambang Kromong adalah kesenian musik tradisional Betawi dengan memadukan alat musik gamelan dan alat musik dari Tionghoa. Kesenian Musik tradisional ini hasil akulturasi budaya antara budaya Tionghoa dan Pribumi. Nama Gambang Kromong sendiri diambil dari nama kedua alat musik yang dimainkan yaitu gambang dan kromong.

Dalam perkembangannya musik Gambang Kromong menjadi salah satu musik tradisional Betawi yang menghilang dari masyarakatnya. Kondisi saat ini sangat memprihatinkan, di mana pertunjukannya hanya ada di pinggiran Jakarta dan jumlah pementasannya pun sudah jarang, banyak kendala yang dihadapi oleh seniman Gambang kromong mulai dari biaya, intensitas penampilan, kekuatan masyarakat untuk menerima, dan minimnya panggung pementasan.

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menemukan dan menggali informasi tentang cara mempertahankan kesenian Gambang Kromong dari para seniman Gambang Kromong sebagai sebagai salah satu bentuk kesenian budaya Betawi yang masih ada. Selain itu penelitin ini dilakukan untuk mengetahui faktor pendukung maupun penghambat dalam mempertahankan budaya lokal.

Manusia dan kebudayaan merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan, dan makhluk manusia merupakan pendukung kebudayaan. Sekalipun makhluk manusia akan mati, tetapi kebudayaan yang dimilikinya akan diwariskan untuk keturunannya, demikian seterusnya. Pewarisan kebudayaan makhluk manusia, tidak hanya terjadi secara vertikal atau kepada anak cucu mereka, melainkan dapat pula dilakukan secara horizontal atau manusia yang satu dapat belajar kebudayaan dari manusia lainnya.

Berbagai pengalaman makhluk manusia dalam rangka kebudayaannya, akan diteruskan kepada generasi berikutnya atau dapat dikomunikasikan dengan individu lainnya karena ia mampu mengembangkan gagasan-gagasannya dalam bentuk lambang-lambang vokal berupa bahasa, serta dikomunikasikan dengan orang lain melalui kepandaiannya berbicara dan menulis (Poerwanto, 2008:87)

METODE

Dalam Penelitian ini, metode yang digunakan adalah kajian pustaka dengan buku-buku, jurnal, hasil penelitian yang berhubungan dengan kearifan lokal kesenian Gambang Kromong yang ada pada masyarakat Betawi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif, dimana analisis ini bertujuan untuk melukiskan realitas sosial yang kompleks sedemikian rupa sehingga relevansinya sosial masyarakat tercapai (J. Vredendregt, 1978: 34).

Data dan informasi dari hasil kajian pustaka dengan beberapa referensi buku, jurnal-jurnal dan hasil penelitian terdahulu yang didapatkan akan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Geertz menyebutkan bahwa tahapan ini dengan istilah diagnosis terhadap tindakan-tindakan simbolis (Geertz, 1992: 33).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan sumber-sumber Belanda sejak abad ke 17 penduduk Batavia (sekarang Jakarta) sudah sangat majemuk. Dari berita yang terdapat di dalam Dag Register dari tahun 1967, sudah terdapat penduduk yang berasal dari etnis Jawa, Sunda, campuran dari berbagai etnis asing, serta orang-orang Belanda sendiri yang jumlahnya mencapai 1.260 orang. Dari jumlah seluruhnya yang berkisar 32.068 orang, sudah terdapat 2.747 orang-orang Cina dan peranakannya. Jumlah orang-orang Cina dan peranakannya makin hari makin bertambah banyak.

Sebagai ras besar yang telah memiliki budaya unggulan, sudah tentu masyarakat Cina yang tinggal di Batavia juga selalu rindu pada seni mereka, termasuk musiknya. Maka tidak mengherankan apabila pada masyarakat Cina yang ada di Batavia juga berkembang musiknya. Yang di kenal dengan musik Gambang Kromong. Musik ini adalah proses akulturasi dari kebudayaan Cina dan Betawi. (Soedarsono, 2010:54). Kesenian Gambang kromong ini sering menampilkan lagu-lagu khas Betawi, seperti misalnya lagu khas Batavia yaitu lagu jali-jali dan kicir-kicir.

Gambang kromong adalah sejenis orkes yang memadukan gamelan dengan alat-alat musik Tionghoa, seperti sukong tehyan dan kongahyan, gambang kromong sendiri di ambil dari dua buah alat perkusi, yaitu gambang dan kromong. Awal mula terbentuknya gambang kromong tidak lepas dari seorang pimpinan komunitas Tionghoa yang diangkat oleh Belanda (Kapiten Cina) bernama Nie Hoe Kong (masa jabatan 1736-1740).





Gambang kromong merupakan musik tradisional perpaduan antara kebudayaan Tionghoa dengan kebudayaan pribumi di Jakarta sehingga di dalam gambang kromong kita akan mendengarkan nuansa Cina di dalamnya, itu dikarenakan adanya alat musik Cina yang berupa konghayan, tehyan dan sukong. Sementara alat musik khas pribumi adalah gambang, kromong, kemor, kecrek, gendang kempul, dan gong.



Gambang merupakan alat musik yang terbuat dari kayu khusus yang berbunyi halus apabila dipukul atau dimainkan. Bilahan Gambang biasanya berjumlah 18 buah dengan ukuran yang berbeda agar mengeluarkan nada yang berbeda pula. Sedangkan Kromong merupakan alat musik terbuat dari perunggu. Bentuknya seperti alat gamelan pada umumnya, jumlah kromong sendiri biasanya berjumlah 10 buah (sepuluh pencon). Kromong juga merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul, dan setiap pencon juga memiliki nada yang berbeda.

Dalam pertunjukannya, tangga nada yang digunakan merupakan tangga nada pentatonik Cina. Tangga nada tersebut biasa dikenal selendro Cina atau salendro mandalungan. Selain Gambang Kromong alat musik Gamelan yang digunakan di antaranya adalah gong, gendang,



suling, dan kecrek. Selain itu juga menggunakan alat musik dari Cina sebagai pengisi melodi seperti *sukong*, *tehyan* dan *kongahyan*. Pada saat pertunjukan biasanya lagu yang dinyanyikan dibawakan oleh penyanyi pria dan wanita. Lagu yang dinyanyikan biasanya merupakan lagu klasik Betawi seperti lagu Mas Nona, Gula Ganting, Semar Gunem, Tanjung Burung, Mawar Tumpah dan lain-lain.

Musik Gambang kromong ada dua macam yaitu gambang kromong zaman dulu dan gambang kromong modern. Gambang kromong zaman dulu membawakan lagu-lagu asli betawi, yang banyak menggunakan lagu-lagu stambul, di mana gambang kromong ini digunakan untuk mengiringi tarian cokek yaitu jenis tarian untuk menghidur tamu yang datang pada pesta perkawinan masyarakat Tionghoa.

Gambang kromong modern adalah jenis musik yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan teater lenong. Lagu-lagunya di sebut lagu-lagu kombinasi yang tidak hanya terdiri dari gambang dan kromong saja, tetapi juga disertai okrek melayu dan orkes dangdut. (Kleden, 1996: 50)

Seni atau kesenian yang sudah lama dikenal di dalam masyarakat, seringkali disebut kesenian tradisional. Artinya kesenian itu sudah ada sejak dahulu kala dan diturunkan kepada generasi mudanya sampai sekarang (Sujarno, 2003: 1). Kesenian tradisional khususnya seni pertunjukan yang dimiliki, hidup dan berkembang dalam masyarakat memiliki fungsi yang amat penting. Hal itu terlihat dalam dua segi, yaitu daya jangkau penyebaran dan fungsi sosialnya. Menurut Kayam dalam Sujarno et. Al (2003: 1) penyebaran seni tradisional memiliki wilayah jangkauan yang meliputi seluruh lapisan masyarakat. Daya tarik seni tradisional terletak pada kemampuannya sebagai pembangun dan pemelihara solidaritas kelompok.

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan musik modern mengubah persepsi masyarakat terhadap musik tradisional. Tidak mengherankan suatu saat musik tradisional tergeser oleh keberadaan seni musik modern. Pergeseran tersebut tidak lepas dari media elektronik yang secara terus menerus menampilkan kesenian modern sehingga masyarakat dengan gampangnya mengakses kesenian modern dengan media elektronik, bukan mengakibatkan musik tradisional bertahan dan lestari malah membuat seni musik tradisional tergeser bahkan tergantikan.

Dalam perkembangannya musik tradisional dalam masyarakat musik cenderung menyesuaikan keperluan masyarakat yang dinamis, artinya kedudukan musik tradisional mengikuti pula dengan perkembangan masyarakat itu sendiri. fungsi dan peranan musik tradisional dalam kehidupan masyarakat di antaranya adalah fungsi pengungkapan emosional, fungsi entitas, fungsi hiburan, fungsi komunikasi, fungsi perlambangan, fungsi reaksi jasmani, fungsi norma sosial, pengesahan lembaga sosial, fungsi kesinambungan budaya, fungsi keintegrasian masyarakat (Marriam, 1964:218).

Pada era modern ini tantangan dan rintangan dalam melestarikan kesenian tradisional sangatlah banyak, kesenian Gambang Kromong ini sudah banyak berubah dari segi fungsinya. Namun para seniman Gambang Kromong ini berupaya untuk mempertahankan, membangkitkan kembali atau pemberdayaan, pelestarian musik gambang kromong. Dengan menggunakan nilai-nilai budaya lokal untuk menjawab berbagai tantangan sebagai wujud nyata revitalisasi budaya lokal, bahkan bukan hanya mampu menjawab berbagai tantangan ke depan, namun kearifan lokal itu dapat dijadikan sebagai pedoman hidup dalam masyarakat.

Dalam seni tradisi melekat nilai-nilai luhur atau kerifan lokal (*local wisdom*) yang bermanfaat sebagai pedoman hidup dan pedoman dalam masyarakat. Kearifan lokal mengandung kebijaksanaan dan bentuknya ditentukan oleh lingkungan budaya masyarakat masing-masing. Nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam masyarakat di antaranya, kegotong royongan,

keselarasan, keharmonisan, persatuan, kebersamaan, keadilan, tenggang rasa dan sopan santun. Kearifan lokal itu dihayati dan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat secara bersinambung. Kearifan lokal yang terus menerus ditumbuh kembangkan dan diterapkan dalam kehidupan menjadi martabat dan peradaban bangsa meningkat menuju kesempurnaan.

Seni tradisi itu mempunyai nilai-nilai luhur yang semestinya tetap hidup dan berkembang di tengah kehidupan masyarakat, karena dapat memperkaya pengalaman hidup, misalnya pengalaman religious, pengalaman sosial, dan pengalaman estetik (keindahan).

Seni tradisi mengandung nilai luhur yang dapat membangun karakter atau jiwa generasi muda, sehingga mempunyai karakter yang arif dan bijaksana. Nilai-nilai luhur itu sering pula disebut dengan seni *adiluhung* yaitu nilai yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Nilai adiluhung berarti indah dan tinggi. Kata ini merupakan rangkaian dari kata *adi* yang berarti *linuwih*, melebihi segalanya. Dan luhung yang berarti luhur, tinggi, dan melebihi yang lain dan bermakna (Widyastutiningrum, 2011:730)

Nilai adiluhung tidak sekedar masalah estetik, tetapi dari itu mengandung nilai-nilai filosofis, religius, edukatif, ritual, dan menyangkut segala aspek kehidupan manusia. Adiluhung dikaitkan dengan masalah-masalah yang luhur, bahkan dengan kekuatan-kekuatan yang besar di dalam alam semesta dalam memuja para dewa-dewa.

Nilai-nilai luhur itu terkait dengan nilai kemanusiaan yang dihadapi oleh manusia, misalnya nilai kebenaran, nilai kesetiaan, kejujuran, kepedulian, perjuangan, pengorbanan, kebersamaan, keharmonisan, kepahlawanan, kasih sayang, cinta kasih dan keadilan. Dalam seni tradisi nilai-nilai itu dikemas dengan halus, sehingga dapat diterima dengan mudah dan tidak terkesan menggurui para penghayatnya.

Tradisi merupakan akar perkembangan kebudayaan yang memberi ciri khas identitas atau kepribadian suatu bangsa, untuk itu seni tradisi harus dipelihara dan dikembangkan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zamannya agar seni-seni tradisi itu tidak hilang atau punah begitu saja.

Dalam Pandangan Mundardjito (1986:41) bahwa kearifan lokal terbina secara kumulatif, terbentuk secara evolusioner, bersifat abadi, dapat menyusut, dan tampak jelas secara lahiriah. Sementara Poespawardojo (dalam Astra, 2004:114) secara tegas menyebutkan bahwa sifat-sifat hakiki kearifan lokal adalah 1) Mampu bertahan terhadap budaya luar. 2)memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar. 3) mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur-unsur budaya luar ke dalam budaya asli. 4) mampu mengendalikan dan mampu memberikan arah pada perkembangan budaya. Atas dasar itu kearifan lokal dapat dimaknai sebagai kebijakan manusia dan komunitas dengan bersandar pada filosofi, nilai-nilai, etika, cara-cara, dan perilaku yang melembaga secara tradisional mengelola berbagai sumber daya alam, sumber daya hayati, sumber daya manusia, dan sumber daya budaya untuk kelestarian bagi kelangsungan hidup.

Proses pewarisan seni musik tradisional ini bisa di sebut sebagai proses enkulturasi. Menurut Koentjaraningrat, enkulturasi adalah suatu proses pembudayaan yang di transmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Suardi, 2016: 164). Bisa dikatakan penurunan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, diturunkan ke generasi berikutnya. Proses enkulturasi seni musik sangat diperlukan agar nilai-nilai serta musik tradisional tidak hilang.

Biasanya *gambang kromong* di tampilkan pada acara pernikahan untuk menghibur para tamu undangan, pengiring lagu dalam lenong dan sebagainya untuk memeriahkan sebuah acara di dalam masyarakat Betawi. Kedudukan *gambang kromong* di dalam musik merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap masyarakat salah satunya adalah masyarakat Betawi.

Kesenian *Gambang Kromong* keberadaannya masih sangat dibutuhkan oleh masyarakat Betawi, walaupun pada era sekarang sudah banyak pilihan pertunjukan seni lainnya yang lebih menarik, akan tetapi kesenian *Gambang Kromong* masih memiliki daya tarik tersendiri bagi para penggemarnya. Kesenian *Gambang Kromong* ini sudah mengalami pergeseran fungsi disesuaikan dengan perkembangan masyarakat Betawi saat ini.

Menurut Ritzer (2003 : 22) fungsi adalah akibat- akibat yang dapat diamati yang menuju adaptasi atau penyesuaian dalam suatu sistem. Artinya fungsi dapat berkaitan dengan alasan sesuatu dilakukan serta tujuan yang ingin di peroleh maupun akibat yang dapat diamati sebagai bentuk adaptasi dalam kelompok atau masyarakat secara keseluruhan. Jadi bisa disimpulkan bahwa sebuah kesenian akan tetap eksis jika fungsinya masih tetap diperlukan oleh masyarakatnya.

Daya tahan hidup suatu kesenian akan tetap terjaga bila para pelaku dalam masyarakatnya masih memiliki kebersamaan aspirasi dalam wacana kebudayaan yang dikonstruksi bersama oleh masyarakatnya. Oleh karenanya kebudayaan merupakan pula tingkah laku yang dipelajari dan disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut C. Kluckhohn dalam tiga macam proses belajar, yaitu di antaranya:

- a). Proses Internalisasi, yaitu proses belajar yang berlangsung sejak dilahirkan sampai mati, yaitu kaitannya dengan pengembangan perasaan, hasrat, emosi dalam rangka pembentukan kepribadian.
- b). Proses Sosialisasi, yaitu proses belajar mengenai pola-pola tindakan dengan individu-individu lain di sekitarnya, kaitannya manusia sebagai bagian dari suatu sistem sosial.
- c). proses enkulturasi atau pembudayaan yaitu proses belajar seseorang dalam sikap dan alam pikirannya dengan sistem norma yang hidup dalam lingkungan kebudayaannya (Poerwanto, 2000:88)

Globalisasi juga telah menimbulkan efek samping berupa pengikisan nilai-nilai luhur budaya bangsa, digantikan dengan budaya asing yang seringkali bertentangan dengan budaya yang dianut oleh masyarakat saat ini. Hal ini merupakan bentuk ketidakmampuan individu masyarakat dalam menghadapi dinamika sosial budaya melalui proses belajar dari budaya asing, baik akulturasi maupun asimilasi. Dalam konteks global, fenomena tersebut seolah merupakan

SIMPULAN

Pada era modern seperti sekarang ini tantangan dan rintangan yang dihadapi seniman seni tradisonal cukup lumayan besar, terutama musik Gambang Kromong ini yang kedudukannya berada di pusat kota, ibu kota Indonesia yaitu Jakarta. Pada era ini di mana musik luar dengan mudahnya masuk ke Indonesia tanpa adanya filtrasi dari pihak yang berwenang, sudah tidak dapat di hindari lagi musik tradisi yang dimiliki oleh masyarakat akan dilupakan oleh generasi

penerus. Generasi penerus atau lebih dikenal dengan kaum mileneal lebih suka dengan musik-musik modern yang memang menjadi tren dunia saat ini. Musik tradisional bagi mereka sudah tidak menarik dan dianggap kuno. Inilah masalah terbesar yang dihadapi oleh para seniman musik tradisional terutama para seniman-seniman Gambang kromong. Musik Tradisional merupakan harta warisan bangsa Indonesia yang dimiliki sedikit demi sedikit akhirnya menghilang.

Upaya-upaya yang dilakukan para seniman gambang kromong ini dengan menggunakan nilai-nilai luhur budaya lokal masyarakat Betawi agar dapat diterima dengan mudah oleh generasi mileneal saat ini. Upaya untuk membangkitkan kembali dan mempertahankan musik tradisi Gambang Kromong dengan melibatkan lembaga-lembaga adat yang ada pada masyarakat Betawi. Nilai-nilai luhur budaya lokal ini tidak hanya mampu menjawab banyaknya tantangan di era generasi milenial, namun kearifan lokal budaya yang berbhineka tunggal ika.

Adanya sanggar-sanggar dan perkampungan budaya Betawi sebagai tempat representatif belajar kesenian dan budaya Betawi bagi generasi di zaman sekarang, agar mereka tetap mencintai dan melestarikan budaya mereka sendiri.

Pelestarian kesenian Gambang Kromong tidak bisa berdiri sendiri, harapan besar adalah agar bisa saling bahu membahu antara instansi terkait dengan masyarakat Betawi. Untuk masyarakat Betawi agar lebih peduli dengan lingkungan kebudayaan yang dimiliki, jangan membiarkan aset kebudayaan yang dimiliki dilupakan dan pada akhirnya hilang.

Untuk para generasi milenial saat ini harus sudah mampu dan sadar untuk terus mempertahankan, mengembangkan, dan melestarikan warisan kebudayaan yang dimilikinya.

Walaupun tantangan dan rintangan begitu cukup besar, namun para seniman Gambang Kromong memiliki upaya yang cukup baik dalam mempertahankannya, di antaranya adanya sanggar-sanggar yang mereka dirikan yang lebih terkenal adalah salah satu pusat kebudayaan kampung Betawi di Setu babakan.

Melalui peraturan daerah dan program yang dimiliki oleh Perkampungan Budaya Betawi bekerjasama dengan masyarakat dan sanggar-sanggar *gambang kromong* di antaranya adalah melaksanakan festival kebudayaan Betawi, kurikulum pendidikan, regenerasi dan sosialisasi, dan kesenian tingkat nasional serta memberikan pendidikan tentang kebudayaan kepada peserta didik. Program ini dilakukan secara berkala agar masyarakat paham dengan kondisi yang terjadi dengan kebudayaan Betawi miliki. Apabila tidak di tangani perlahan tapi pasti kesenian yang masyarakat Betawi miliki akan hilang satu persatu.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

Ida Bagus Brata, (2016). Kearifan Budaya lokal perekat Identitas Bangsa Jurnal Bakti Sraswati (05) (9-16)

Rasyid Yunus, (2015) Transformasi nilai-nilai budaya lokal sebagai upaya pembangunan karakter bangsa

Agus Efendi (2014), Implementasi kearifan budaya lokal pada masyarakat adat kampung Kuta sebagai pembelajaran IPS, Jurnal Sosio Diaktika

Maridi (2015) Mengangkat budaya dan kearifan lokal dalam sistem konservasi tanah (seminar nasional, pendidikan Biologi UNS

Buku

Antologi karya Dosen II Fakultas Seni Pertunjukan (2017) ISBI, Bandung: UPT Perpustakaan

Geertz, Clifford (1992) Tafsir Kebudayaan, Yogyakarta: Kanisius

Koentjaningrat (2009) Pengantar Ilmu Antropologi, Jakarta: Rineka Cipta

Kladen, Ninuk (1996) Teater lenong Bali, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

Poerwanto, Hari (2008) *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suparlan, Supardi (1984) *Manusia Kebudayaan dan Lingkungannya*. Jakarta: Rajawali

Sodarsono (1999) Seni Pertunjukan Indonesia pada Era Globalisasi, Yogyakarta: Gadjah mada university Press

Vrendenbregt, J(1978) *Metode dan Teknik Penelitain Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.

Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

Dziki, Rizki Ananda (2017) Eksistensi Gambang Kromong pada masyarakat Betawi (Skripsi)

Webiste/laman /

<http://www.negerikuindonesia.com/2015/04/gambang-kromong-musik-tradisional-betawi.html>

Strategi Kesantunan Berbahasa Masyarakat Kabupaten Empat Lawang

Idawati, dan Afriantoni

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Manajemen Pendidikan Islam
(MPI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang

ABSTRAK

Abstrak artikel ditulis dalam satu paragraf berbahasa Indonesia (maksimum 150 kata) memuat *state of art* dari permasalahan yang ada sebelumnya, tujuan penelitian, metode, hasil, dan rekomendasi. Font Platino Linotype Size 11 ptdengan lebar spasi 1. Penulisan kata kunci terdiri atas 3-5 kata atau frasa, panjangnya tidak melebihi satu baris; dapat berasal dari judul, bersumber pada abstrak atau dari tubuh teks, atau dari tesaurus disiplin ilmunya.

Kata kunci: kata kunci 1, kata kunci 2, kata kunci 3 (kata kunci 3-5 kata)

PENDAHULUAN

Terdiri Kesantunan berbahasa dalam suatu masyarakat tertentu berbeda dengan masyarakat lainnya. Kesantunan berbahasa dalam bahasa rakyat (*folk speech*) sebagai bagian dari kebudayaan daerah. Hal ini dimaksudkan untuk menemukan kembali pedoman-pedoman leluhur yang terdapat pada kebudayaan penutur bahasa tersebut. Bahasa rakyat dapat digali kearifan lokal melalui tradisi lisan yang terdapat pada kebudayaan penutur bahasa tutur tersebut. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk menjawab permasalahan yang berkaitan dengan komunikasi antaranggota masyarakat saat ini. Sebagaimana yang ditunjukkan oleh sifat khas masyarakat Pendopo – Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang sebagai masyarakat kolektif yang bersifat harmonis adalah perasaan malu dan penjagaan citra diri '*face*' yang kuat. Perasaan malu dan penjagaan citra diri dari orang lain sehingga suasana harmonis terjaga direalisasikan dengan memegang prinsip kerukunan yang bertujuan mempertahankan masyarakat dalam kehidupan yang harmonis. Masyarakat Pendopo – Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang terbiasa untuk menghindari konflik dengan tidak menunjukkan keinginan mereka yang sesungguhnya. Sifat yang demikian ini dianggap wajar karena budaya masyarakat Pendopo – Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang lebih mementingkan suasana harmonis dan kerukunan. Berlaku rukun berarti menghilangkan tanda-tanda ketegangan dalam masyarakat atau antarpribadi sehingga hubungan sosial tetap selaras dan berjalan dengan baik. Namun kenyataannya, sebagai manusia yang sudah terpengaruh dan terikat dengan perkembangan teknologi, masyarakat Indonesia pada umumnya dan masyarakat Pendopo – Lintang Kanan di

kabupaten Empat Lawang pada khususnya telah banyak yang melupakan kaidah-kaidah komunikasi yang mencakup kesantunan dalam berkomunikasi. Sedangkan sebagai masyarakat Pendopo – Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang dituntut memegang teguh kesantunan dan adat istiadat budaya yang sudah mendarah daging. Kecenderungan seperti ini jika dibiarkan terus-menerus terjadi, dikhawatirkan akan menghilangkan ciri ketimuran masyarakat, khususnya masyarakat Pendopo – Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang. Kesantunan dalam berkomunikasi selain sebagai salah satu budaya, juga akan membantu dalam kegiatan berkomunikasi.

Berdasarkan latar belakang, tujuan penelitian, teori, metode, dan kontribusi hasil penelitian yang telah dilakukan. Penulisan keseluruhan artikel menggunakan font Platino Linotype Size 11. Baris pertama tiap paragraf menjorok ke dalam sebesar 8 mm. Spasi yang digunakan sebesar 1 spasi.

Setiap kutipan dalam teks harus dilengkapi dengan sumbernya yang diletakkan dalam tanda kurung, dengan mencantumkan nama belakang penulis dan tahun terbit.

Strategi Kesantunan Berbahasa

Berdasarkan derajat keterancaman potensial, Brown dan Levinson, mengemukakan 5 (lima) strategi dasar bertutur yang perlu dipertimbangkan oleh penutur untuk mengurangi atau menghilangkan ancaman muka mitra tuturnya. Kelima strategi tersebut adalah sebagai berikut: (1) melakukan tindak tutur secara apa adanya, tanpa basa-basi; (2) melakukan tindak tutur dengan menggunakan kesantunan positif; (3) melakukan tindak tutur dengan menggunakan kesantunan negatif; (4) melakukan tindak tutur secara *off record* atau samar-samar; dan (5) tidak melakukan tindak tutur (diam saja/tidak mengujarkan maksud hatinya).

Cutting (2008: 44) menjabarkan strategi dalam bertindak tutur menjadi 4 (empat), meliputi: *bald on record, positive politeness, negative politeness, dan off record*.

Prinsip Kesantunan Berbahasa

Lakoff, sebagaimana dikutip Watts (2003: 59), mengatakan kalau tuturan seseorang ingin terdengar santun di telinga pendengar atau lawan tuturnya, ada tiga buah kaidah yang harus dipatuhi. Ketiga buah kaidah kesantunan itu adalah formalitas (*formality*), ketidaktegasan (*hesitancy*), dan persamaan atau kesekawanan (*equality or camaraderie*). Ketiga kaidah itu apabila dijabarkan, maka yang pertama kualitas, berarti jangan memaksa atau angkuh (*aloof*); yang kedua ketidaktegasan berarti buatlah sedemikian rupa sehingga lawan tutur dapat menentukan pilihan (*option*) dan yang ketiga persamaan atau kesekawanan, berarti bertindaklah seolah-olah anda dan lawan tutur anda menjadi sama.

Leech, sebagaimana dikutip Rustono (1999: 65) bahwa prinsip kesantunan yang meliputi enam maksim. Maksim-maksim tersebut menganjurkan agar seseorang mengungkapkan keyakinan-keyakinan dengan sopan dan menghindari ujaran yang tidak sopan. Maksim-maksim ini dimasukkan ke dalam kategori prinsip kesopanan. Dari prinsip-prinsip tersebut, terdapat empat maksim yang melibatkan skala-skala berkutub dua, yakni skala untung-rugi dan skala pujikecaman. Walaupun antara skala yang satu dengan yang lain ada kaitannya, setiap maksim berbeda dengan jelas, karena setiap maksim mengacu pada sebuah skala penilaian yang berbeda dengan skala penilaian maksim-maksim lainnya.

Aspek Budaya

Nababan, dalam Chaer (2010: 5), membagi definisi mengenai kebudayaan itu ada 4 (empat) golongan, yaitu: (1) Kebudayaan sebagai pengatur dan pengikat masyarakat. Dalam kaitannya dengan berbahasa tentu ada norma atau aturan yang harus ditaati bagaimana caranya berbahasa dengan santun. (2) Kebudayaan sebagai kebiasaan dan perilaku manusia, memang memungkinkan ada kelompok masyarakat berbudaya yang berbicara dengan suara keras seperti orang bertengkar, tetapi mungkin ada juga kelompok masyarakat yang berbicara dengan suara pelan atau lembut. (3) Kebudayaan sebagai penyesuaian diri dan perilaku manusia. (4) Kebudayaan sebagai sistem komunikasi yang dipakai masyarakat untuk memperoleh kerja sama kesatuan dan kelangsungan hidup masyarakat.

Etnografi Komunikasi

Hymes, sebagaimana dikutip Sumarsono (2002: 325-335), menyatakan bahwa istilah etnografi komunikasi (*ethnography of communication*) merupakan pengembangan dari etnografi berbahasa (*ethnography of speaking*). Dalam setiap peristiwa tutur terdapat delapan komponen interaksi yang disebut *SPEAKING*, yaitu: (1) S (*setting and scene*) mengacu pada waktu, tempat, dan suasana; (2) P (*participants*) pada siapa saja yang terlibat; (3) E (*ends*) pada apa yang ingin dicapai oleh pelibat; (4) A (*acts sequence*) pada maksud dan tujuan; (5) K (*keys*) pada bagaimana cara, semangat, nada emosi seperti serius, lembut, sedih dan sebagainya; (6) I (*instrumentalities*) pada jalur dan kodebahasa yang digunakan; (7) N (*norms*) pada norma-norma interaksi dan interpretasi; dan (8) G (*genres*) pada macam atau jenis peristiwa tutur.

Istilah etnografi komunikasi yang dikemukakan oleh Emzir (2009: 144), yaitu suatu metode penelitian ilmu sosial. Penelitian ini sangat percaya pada ketertutupan (*up close*), pengalaman pribadi, dan partisipasi yang mungkin, tidak hanya pengamatan, oleh para peneliti yang terlatih dalam seni etnografi. Schiffirin (1994: 137) mengemukakan bahwa etnografi komunikasi adalah pendekatan terhadap wacana yang berdasarkan pada antropologi dan linguistik. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada seperangkat perilaku komunikatif jika dibandingkan dengan pendekatan lainnya, namun pendekatan dibangun mulai teori hingga metodologinya bersifat terbuka menemukan varietas bentuk dan fungsi yang ada dalam komunikasi, varietas bentuk dan fungsi seperti itu adalah bagian dari kehidupan yang berbeda. Etnografi komunikasi berusaha untuk melakukan hal tersebut dengan menganalisis pola-pola komunikasi sebagai bagian dari pengetahuan kultural dan perilaku.

Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah etnografi komunikasi. Penelitian ini dilakukan pada masyarakat Pendopo – Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang pada bulan Januari – Juni 2016...Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, rekaman, dan wawancara. Verifikasi keabsahan data dilakukan dengan kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Analisis data dilakukan dengan mentranskrip data rekaman ke dalam bentuk tulisan.

Tabel 1 Realisasi Strategi Kesantunan Berbahasa Positif dan Negatif Masyarakat Pendopo-Lintang Emopat di Kabupaten Empat Lawang

No.	Strategi Kesantunan Berbahasa Positif dan Negatif	Situasi	Peristiwa	Tindakan
1.	<p>Strategi kesantunan berbahasa positif: (1) strategi 3, mengintensifkan perhatian pendengar dengan pendramatisasian peristiwa atau fakta; (2) strategi 4: menggunakan penanda identitas kelompok: bentuk sapaan, dialek, atau <i>slang</i>; (3) strategi 8: menggunakan candaan; dan (4) Strategi 11: menunjukkan keoptimisan. Strategi kesantunan berbahasa negatif: (1) strategi 1, menggunakan tuturan tidak langsung; (2) strategi 5, memberi penghormatan; (3) strategi 6, meminta maaf; (4) strategi 7, memakai bentuk impersonal; dan (5) strategi 10, menyatakan diri berhutang budi.</p>	<p>Situasi formal terjadi di SMA Negeri 1 Pendopo, Kantor kecamatan Pendopo, Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Empat Lawang, Situasi informal terjadi di Ruko Empat Lawang, desa Gunung Meraksa Baru, lapangan bola desa tanjung Raman, rumah Fatanah di desa Talang Jawa</p>	<p>Kepala Dinas Pendidikan meminta sekolah mensosialisasikan Visi dan Misi Kabupaten Empat Lawang, Pelanggan menanyakan kepada pegawai ruko tentang biduan yang suka datang ke ruko. Camat meminta Sekretaris Camat untuk memperbaiki naskah pidato Peringatan Hari Kartini. Kepala Dinas Pendidikan menginginkan kepastian tentang waktu sosialisasi visi dan misi kabupaten Empat Lawang. Salah seorang kepala sekolah menyarankan kepada pimpinan rapat untuk mengundang SMA dari kabupaten lain. Permintaan bantuan kepada orang lain. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pendopo memberikan pengarahan kepada seluruh siswa, khususnya siswa kelas XII. Permohonan maaf pemain bola (Andi) kepada pemain bola lawan (Hadi). Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pendopo memberikan pengarahan kepada seluruh siswa, khususnya siswa kelas XII. Kepala sekolah SMA Negeri 1 Pendopo menyerahkan surat keterangan beasiswa Fatanah diterima di Perguruan Tinggi Negeri di Yogyakarta</p>	<p>Tindakan komunikasi formal berupa permintaan sosialisasi, permintaan Camat untuk memperbaiki naskah teks pidato, keinginan kepala Dinas Pendidikan memastikan waktu sosialisasi visi dan misi kabupaten Empat Lawang, saran kepala sekolah kepada pimpinan rapat, pengarahan kepala sekolah,</p> <p>Tindakan komunikasi informal berupa pertanyaan kepada pegawai ruko tentang biduan yang suka datang ke ruko, permintaan bantuan orang lain, pengarahan kepala SMA Negeri 1 Pendopo, permintaan maaf pemain bola, kepala sekolah memberikan pemberitahuan beasiswa,</p>
<p align="center">Strategi kesantunan berbahasa positif dan negatif tampak pada penggunaan kata persona "kita"..</p>				

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan bagian utama dari tulisan. Argumen-argumen ilmiah harus dikemukakan secara ringkas, padat, dan jelas. Dalam pembahasan hendaknya memenuhi tujuan penelitian. Hubungkan hasil temuan dengan pengamatan atau hasil penelitian sebelumnya dengan jalan menunjukkan persamaan dan membahas perbedaannya.

Strategi Kesantunan Berbahasa Masyarakat Pendopo- Lintang Kanan di Kabupaten Empat Lawang

Strategi Kesantunan Berbahasa Positif

Dalam membahas strategi kesantunan berbahasa positif perlu dibatasi pada strategi yang direalisasikan penutur dengan menunjukkan kesan positif terhadap hal-hal yang menjadi kebanggaan mitra tutur. Muka positif berkenaan dengan keinginan agar apa yang dilakukan, apa yang dimiliki atau apa yang merupakan nilai-nilai yang diyakini dihargai orang lain, dan diakui sebagai sesuatu yang baik, yang menyenangkan, dan sebagainya. Dalam praktik berkomunikasi ini (juga muka negatif) sewaktu-waktu dapat terancam. Artinya, salah satu partisipan komunikasi merasa tidak dihargai sehingga muka positifnya terancam. Jika hal ini terjadi, komunikasi itu pasti tidak dapat berjalan dengan baik sebagaimana yang diharapkan.

Sedangkan untuk menghindari (atau setidaknya tidaknya mengurangi) keterancamannya terhadap muka positif tersebut, diperlukan kesantunan yang disebut dengan kesantunan positif. Yang dilakukan dengan jalan menghargai penutur, baik terhadap apa yang dilakukan, apa yang dimiliki atau apa yang merupakan nilai-nilai yang diyakininya. Kesantunan positif ini pada umumnya menekankan segi kedekatan, keakraban solidaritas, persahabatan, dan hubungan baik antara penutur dan mitra tutur. Dalam tuturan masyarakat Pendopo- Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang baik formal maupun informal, penutur merealisasikan strategi kesantunan positif untuk mengurangi tingkat ancaman yang terkandung dalam jenis tindak ujar yang mengancam muka seperti permintaan, bertanya, saran, dan kritikan. Dalam konteksnya, *FTA* kritikan memiliki ancaman yang tinggi. Untuk mengurangi tingkat ancaman *FTA* permintaan, penutur merealisasikan empat strategi kesantunan positif yaitu: (1) mengintensifkan perhatian pendengar dengan pendramatisiran peristiwa; (2) menggunakan penanda identitas kelompok, bentuk sapaan, dialek atau slang; (3) menggunakan candaan; dan (4) menunjukkan keoptimisan.

Strategi mengintensifkan perhatian pendengar dengan pendramatisasian peristiwa atau fakta yang ditemukan dalam tuturan masyarakat kabupaten Empat Lawang sesuai dengan teori Brown dan Levinson, yaitu *FTA* permintaan merupakan tindak ujar yang dialamatkan ke muka negatif mitra tutur. Dalam pertemuan formal, permintaan yang diajukan Kepala Dinas Pendidikan kabupaten Empat Lawang kepada kepala sekolah dalam pelaksanaan sosialisasi visi dan misi kabupaten Empat Lawang merupakan suatu bentuk tindakan yang mengancam kebebasan mereka untuk bertindak dan keinginan mereka untuk bebas dari tekanan. Menerima permintaan tersebut akan berimplikasi terhadap muka negatif mereka. Seperti pada tuturan, "*Saya senang para siswa tampak antusias mendengar pertanyaan saya. Saya bertanya kepada seorang siswa di sana. Apa Visi dan Misi Kabupaten Empat Lawang? Sayangnya, Anak tersebut tidak tahu visi dan misinya.*" Tuturan yang merupakan bentuk permintaan tersebut merupakan tindak ujar yang mengancam muka negatif mitra tutur dan memiliki tingkat ancaman yang tinggi. Ancaman inilah yang mungkin menjadi pertimbangan Kepala Dinas Pendidikan untuk merealisasikan strategi kesantunan positif yaitu menunjukkan mengintensifkan perhatian pendengar dengan pendramatisiran peristiwa.

Selain *FTA* permintaan penutur dalam bertutur juga terjadi ketika melakukan *FTA* bertanya pada kalimat, "*Nedo pernah kesini agi biduannya gapo la mang?*" (Apakah biduan itu tidak pernah datang lagi? Kenapa ya, Bang?). Bentuk tuturan ini telah mengancam muka negatif mitra tutur karena dengan tuturan direktif bertanya tersebut, penutur membatasi kebebasan bertindak.

Untuk menyelamatkan pengancaman muka mitra tutur, penutur menggunakan bentuk sapaan kelompok yang merupakan bentuk kedekatan antara penutur dan mitra tutur.

Selanjutnya dalam penerapan strategi kesantunan juga menggunakan candaan. Hal ini dilakukan Camat terhadap Sekretarisnya yang tampak pada ujaran, "*Ini masih ada ketikan yang salah. Saya tidak tahu, mengapa coret coretan saya yang kemarin belum diganti? Mungkin lupa atau lagi galau kali ya?*" Penggunaan candaan yang dilakukan penutur itu merupakan bagian dari kesantunan positif. Meskipun telah membuat mitra tutur merasa berkurang ancaman muka yang diberikan namun dalam tuturan antara Camat dan Sekretaris Camat tersebut telah melakukan *FTA*. *FTA* terjadi ketika penutur melakukan kritikan kepada Sekretaris Camat untuk segera memperbaiki naskah pidato Peringatan Hari Kartini.

Selain *FTA* permintaan, penutur dalam masyarakat Pendopo-Lintang Kanan juga menunjukkan keoptimisan. Penutur mengasumsikan bahwa mitra tutur menginginkan apa yang diinginkan penutur dan akan membantu ia untuk memperolehnya. Penutur menjadi berani untuk mengasumsikan mitra tutur akan bekerjasama dengannya yang akan menghasilkan sebuah komitmen bahwa mitra tutur akan bekerja sama dengan penutur. Sebagaimana tampak pada tuturan, "*Siap, Pak!*" dan "*Yakin?*" menunjukkan kritikan.

Menurut model Brown dan Levinson, kritikan termasuk *FTA* secara intrinsik mengancam muka positif mitra bicara. *FTA* kritik perlu dilakukan dengan santun agar daya ancamannya berkurang. Kenyataannya, kritikan yang dilakukan diekspresikan dengan santun.

Selain itu, strategi kesantunan berbahasa melibatkan penutur dan mitra tutur dalam aktivitas. Penutur menggunakan persona "kita" untuk menggantikan kata "kamu" yang dapat mengasumsikan suatu kerjasama dan dapat meredakan *FTA*. ketika meninggalkan tempat tersebut harus dengan cara baik pula. Ujaran di atas tidak sejalan dengan konsep model Brown dan Levinson yang menekankan bahwa semakin tinggi ancaman, semakin tidak langsung bahasa yang digunakan.

Kesantunan Negatif

Selain strategi kesantunan positif, kesantunan berbahasa masyarakat kabupaten Empat Lawang juga terdiri atas lima bentuk strategi kesantunan negatif yang digunakan oleh penutur untuk mengurangi potensi muka negatif. Brown dan Levinson menyatakan bahwa kesantunan negatif memiliki orientasi untuk menghindari konflik. Realisasi kesantunan negatif merefleksikan usaha seorang penutur untuk menghormati kebebasan lawan bicara untuk bertindak dan keinginannya untuk tidak dibebani. Kalau sebuah *FTA* harus dilakukan dan kebebasan itu harus diusik, harus diusahakan agar tingkat gangguannya berkurang. Kalau hal ini tidak memungkinkan, penutur harus memperkecil daya ancaman itu dengan menggunakan strategi kesantunan tidak langsung, perpagar, impersonal, atau unsur pragmatik lainnya.

Kelima strategi itu yaitu (1) menggunakan tututran tidak langsung; (2) memberi penghormatan; (3) meminta maaf; (4) memakai bentuk impersonal; dan (5) menyatakan diri berhutang budi. Dalam konteks pemakaiannya, *FTA* mengomentari atau mengemukakan pendapat memiliki daya ancaman yang tinggi dan mengancam muka positif mitra tutur. *FTA* meminta dan larangan memiliki tingkat ancaman rendah dan mengancam muka negatif mitra tutur. Konsep kesantunan negatif di atas tidak selalu dapat diaplikasikan terhadap data penelitian ini. Pernyataan Brown dan Levinson bahwa realisasi kesantunan negatif tidak akan atau hanya

sedikit mencampuri kebebasan orang lain untuk bertindak dan sepenuhnya didukung dalam penelitian ini. Misalnya, tuturan penutur mengandung tindak tutur direktif meminta yang berpotensi mengancam, muka negatif mitra tutur. Hal ini dilakukan dengan cara menuturkan keinginannya secara tidak langsung supaya mitra tutur memenuhi keinginannya. Tuturan penutur yang mengandung tindak tutur direktif meminta yang mengancam muka negatif mitra tutur, yaitu *"Qi, nontot a caceng mangko kito manceng."* (Qi, carilah cacing nanti kita mancing). Kata *"nontot"* (carilah) pada tuturan permintaan di atas menunjukkan adanya keinginan penutur untuk meminta secara tidak langsung dan keinginan untuk tidak memaksa mitra tutur atas permintaan penutur. Seperti yang dinyatakan oleh Jaworski dan Coupland, alasan orang untuk tidak mengatakan apa yang mereka maksud secara terus terang adalah kesantunan dan bentuk bahasa yang santun tidak selalu mengisyaratkan tindak berbahasa yang santun

Strategi kesantunan negatif selanjutnya ditunjukkan oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pendopo dalam melakukan tuturan direktif meminta. Penutur berpotensi mengancam muka negatif mitra tutur karena membatasi tindakan mitra tutur dengan meminta mitra tutur supaya melakukan sesuatu (mempersiapkan Ujian Nasional). Untuk menyelamatkan muka mitra tutur atas tindakan pengancaman muka yang dilakukannya, penutur menggunakan bentuk penghormatan dalam tuturannya. Penggunaan bentuk penghormatan ditunjukkan dengan tuturan, *"Dan, Saya yakin kalian akan lulus 100%."* Hal ini tentu berbeda dengan strategi kesantunan negatif yang mengandung tindak tutur imperatif memohon. Tuturan penutur berpotensi mengancam muka negatif mitra tutur. Penggunaan bentuk permohonan maaf merupakan bentuk penghargaan kepada mitra tutur.

Sedangkan tindak tutur imperatif memohon dakan dilakukan dengan memakai bentuk impersonal. Yang tampak pada tuturan, *"Saya, sebagai kepala sekolah meminta semua untuk mempersiapkan diri menghadapi Ujian Nasional. Saya senang melihat kegiatan belajar mengajar yang lebih pagi dari biasanya. yang pagi-pagi sudah hadir di sekolah. Saya meminta jam pelajaran untuk mata pelajaran UN ditambah."* Tuturan penutur berpotensi mengancam muka negatif mitra tutur. Penggunaan bentuk permohonan maaf merupakan bentuk penghargaan kepada mitra tutur.

Uraian di atas tidak memperlihatkan model kesantunan negatif Brown dan Levinson bahwa realisasi kesantunan negatif memberikan tekanan terhadap muka negatif mitra tutur tidak selalu sesuai data penelitian ini. Baik FTA pembelaan diri berupa penolakan dan FTA penjelasan seperti uraian di atas tidak hanya mencederai muka negatif tetapi juga muka positif mitra tutur, yaitu keinginan agar harga diri seseorang tidak cedera dan keinginan untuk diterima sebagai kelompok orang lain bisa dipenuhi.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa strategi kesantunan berbahasa masyarakat Pendopo- Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang menerapkan 2 (dua) strategi yaitu strategi kesantunan positif dan strategi kesantunan negatif. Bentuk strategi kesantunan positif dalam masyarakat Pendopo- Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang yaitu: (1) mengintensifkan perhatian pendengar dengan pendramatisiran peristiwa atau fakta; (2) menggunakan penanda identitas kelompok, bentuk sapaan, dialek, atau slang; (3)

menggunakan candaan; dan (4) menunjukkan keoptimisan. Sedangkan strategi kesantunan negatif bagi tuturan masyarakat Pendopo- Lintang Kanan di kabupaten Empat Lawang, yaitu: (1) menggunakan ujaran tidak langsung; (2) memberi penghormatan; (3) meminta maaf; (4) memakai bentuk impersonal; dan (5) menyatakan diri berutang budi.

Pembahasan. Simpulan harus menyajikan temuan baru atau sudut pandang yang berbeda terhadap masalah yang dianalisis. Perlu dijelaskan, cukup luaskah perampatan yang digariskan dengan melibatkan simpulan, hasil, pendapat, dan teori-teori yang ada?

Daftar Pustaka

Kepustakaan diutamakan dari sumber jurnal terbaru (80%) terbitan 10 tahun terakhir. Penulis juga diwajibkan mensitasi minimal 2 sitasi dari artikel dalam JurnalPanggung yang telah terbit edisi-edisi sebelumnya. Cara penulisan sitasi dan kepustakaan mengacu pada APA (American PsychologicalAssociation)⁶style,yaitu sumber tulis (artikel dalam jurnal, buku, dan sumber tercetak lainnya) disusun secara alfabetis pada bagian akhir tulisan, dengan mengikuti urutan: nama penulis, tahun terbit, judul, nama penerjemah (untuk karya terjemahan), tempat dan nama penerbit.

Daftar Pustaka:

Artikel Jurnal

Hadi, Y. S. (2017). The Legitimacy of Classical Dance Gagrag Ngayogyakarta. *Panggung*, 27 (4), 388–397.

Buku

Becker, J. (2004). *Deep Listeners: Music, Emotion, and Trancing*. Bloomington: Indiana University Press.

Buku Terjemahan

Hawkins, Alma M. (1991). *Moving From Within: A New Method for Dance Making*. Diterjemahkan oleh. I. Wayan Dibia. 2003. *Bergerak Menurut Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.

Bunga Rampai

Berg, B. (2011). "Authentic" Islamic Sounds? Orkes Gambus Music, the Arab Idiom, and Sonic Symbols in Indonesia Islamic Musical Arts. In D. D. Harnish, Rasmussen, Anne K. (Ed.), *Divine Inspirations Music and Islam in Indonesia*. Oxford, New York: Oxford University Press.

Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

Clair, K. S. (2012). *The Art of Resistance: Trauma, Gender, and Traditional Performance in Acehnese Communities, 1976–2011*. (Ph.D), University of California, United States, California.

Audio/Video

Sugito, H. (2005). *Lakon Semar Gugat*. Yogyakarta: Fajar Record.

Pustaka Laman

Wohlstetter, P. 2010. Organizing for Successful School-Based Management. Retrieved February 5, 2014, from [http://www.ascd.org/readingroom/books/wohlstetter9 books.html](http://www.ascd.org/readingroom/books/wohlstetter9%20books.html)

Webiste/laman

Mengenal Arsitektur dan Filosofi Rumah Baduy. Retrieved January 15, 2017, from <https://rumahulin.com/rumah-adat-baduy/>

Musik Iringan Tari Jaipongan Kawitan

Jaja

Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung

ABSTRAK

Merubah sesuatu yang tidak biasa terkadang sulit dilakukan, dibutuhkan berkesinambungan dalam proses kreatifnya. Kemungkinan pro dan kontra dari para seniman pasti ada, karena menggarap diluar kebiasaan (pakem tradisi). Yang dianggap tradisi sekarang, dulu kemungkinan besar sebagai garapan kreasi baru, kontemporer dan lain sebagainya. Begitupun garapan yang penulis buat ini, di masa yang akan datang menjadi garapan tradisi. Kreativitas dalam garapan inibukan berarti lepas dari tradisi, melainkan tradisi sebagai sumber inspirasi

Kata Kunci : Tradisi, Jaipongan, Kreativitas

PENDAHULUAN

Proses kreatif Tari tidak terlepas dari unsur Karawitan. Apakah Karawitan berfungsi sebagai pemberi ilustrasi, aksentuasi ataupun karawitan sebagai *iringan* (pengiring), ibarat dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan dan selalu kerja kolektif, artinya untuk mewujudkan sebuah karya yang ideal proses kreatifnya harus selalu bersamaan dalam menemukan vokabuler baik gerak maupun music. Namun saat ini untuk “iringan Jaipongan” musiklah yang terlebih dahulu dibuat. konsep dilakukan secara lisan. Sebagai Konseptor dibutuhkan imajinasi yang kuat dan inovatif untuk membentuk sebuah karya, dalam hal ini dibutuhkan kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1997 : 529).A.A.M. Djelantik mengatakan kreativitas menyangkut penemuan sesuatu yang (seni)nya belum pernah terwujud sebelumnya. Apa yang dimaksud dengan (seni)nya tidak mudah ditangkap karena ini menyangkut sesuatu yang prinsipil dan konseptual. Yang dimaksudkan bukanlah hanya (wujud) yang baru, tetapi adanya pembaharuan dalam konsep-konsep estetikanya sendiri, atau penemuan yang baru sama sekali (1999 : 80). Kreativitas dalam arti lain adalah kemampuan (seseorang) untuk mengenal (mengidentifikasi) masalah secara tepat dan memberikan jawaban yang tepat terhadap masalah itu (Saini KM, 2001 : 26). Di tambahkan pula oleh Prof.Iyus Rusliana,SST'Menjadikan Tradisi Sebagai Tumpuan Kreativitas'(Wawancara:2007).

Intisari dari uraian tersebut bahwa tradisi sebagai elemen penting, pondasi dari sebuah karya baru, yang dijadikan ide kreatif oleh para kreator. Kreator yang kreatif selalu ingin mencoba dan mencari peluang – peluang yang dianggap akan membawa perubahan, di mana hasil kreativitasnya masih bisa diterima serta dinikmati sesuai jamannya.

Menurut Indra Dewa (pemain Kendang Wayang Golek) menyebutkan bahwa *Gending* atau lagu *Kawitan* dalam penyajian konvensional biasa disajikan dalam pertunjukan *Wayang Golek* sebagai struktur *gending* kedua setelah *Karatagan* (wawancara:2018). Selain bagian dari pertunjukan *Wayang Golek*, *Gending Kawitan* khususnya di Jawa Barat biasa juga disajikan untuk mengiringi Tari Keurseus dan pada rumpun Tari Wayang (Tari Badaya). Ini membuktikan sebagai ciri seni tradisi yang sifatnya turun temurun.

Ditambahkan pula oleh Ismet Ruhimat, S.Sen dan Iik Setiawan, S.Sen,

“Seni tradisi adalah seni yang turun-temurun dari satu generasi ke generasi lainnya, sering pula seni tradisi ditujukan pada penyajian yang menurut jenisnya masih berpola pada aturan-aturan yang sudah baku. Oleh karena itu seni tradisi memiliki ciri-ciri sebagai berikut : 1) Berusia tua, utuh atau orisinal sesuai dengan kebiasaan tata cara dan adat istiadat yang berlaku pada masyarakat tempat karawitan tersebut dan berkembang; 2) Diwariskan secara turun-temurun; 3) Mempunyai aturan yang ketat dan biasanya tidak diketahui penciptanya”.

Tradisi bukanlah sesuatu yang harus diagung-agungkan walaupun keutuhan, keaslian nampak jelas dalam kesenian tradisi. Dengan demikian yang perlu kita upayakan sekarang ini menjadikan tradisi-tradisi kesenian itu senantiasa lestari. Dalam tradisi yang sudah terbentang itu, sesungguhnya telah terjadi pembaharuan demi pembaharuan merupakan bagian dari tradisi yang hidup. Tradisi yang tidak mampu membarui akan menjadi tradisi yang terhenti tidak memiliki daya hidup.

Menanggapi uraian tersebut yang kuno (tradisi) itu bukanlah sesuatu yang harus ditinggalkan tetapi dijadikan model oleh para kreator (seniman) untuk berkreasi, sehingga dikembangkan menjadi sesuatu yang bergengsi sekaligus bermutu tinggi yang siap disajikan dan bisa diterima oleh semua kalangan dengan tanpa menghilangkan bentuk ataupun nilai ketradisianya. Lebih luas lagi bahwa budaya dalam hal ini kesenian tradisional agar dapat mengusung Jawa Barat khususnya di mata dunia. Bahkan sampai saat ini, Dunia Internasional sudah mengakui jaipongan sebagai tari ciri khas Jawa Barat. Dibuktikan dengan adanya Hak Cipta Jaipongan karya “Gugum Gumbira” (JUGALA).

Membiasakan diri dari hal yang tidak biasa sebagai ciri kreator yang kreatif dalam prosesnya dibutuhkan kesinambungan dalam berkarya. Begitupun dalam garapan kali ini, penulis mencoba menggunakan lagu atau *gending Kawitan* diangkat ke dalam sebuah garapan Jaipongan yang mana lagu atau *gending* tersebut biasanya disajikan dalam penyajian *Wayang Golek*, *Tari Keurseus* dan Rumpun *Tari Wayang*. Artinya mencoba menggarap diluar kebiasaan dalam konteks tradisi.

METODE

Berkaitan dengan pendekatan metode garap yang akan digunakan dalam mewujudkan garapan ini, Penata melakukan pendekatan penciptaan konsep tradisi sebagai inspirasi. Dalam penggalian sumber musik, mengusung lagu-lagu Tradisi, selanjutnya koreografer mengikuti musik iringan yang sudah dibuat penggarap, karena pada kenyataannya khususnya *Tari Jaipongan* ‘musik iringan’ yang lebih didahulukan dibuat, terutama musik-musik *iringan tari jaipongan* sepuluh tahun terakhir.

Rancangan / Sketsa Garap

Desain Musik.

Desain iringan musik Tari merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah proses penciptaan, bahwa seni khususnya Karawitan dari waktu ke waktu harus ada perubahan hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Dami N, Toda, sebagai berikut:

Di dalam kebudayaan berlaku suatu proses memilih sehingga nilai-nilai dalam kebudayaan selalu berubah dan bertambah. Begitu pula dalam kebudayaan nasional banyak nilai kultural yang diserap. Oleh sebab itu istilah yang tepat digunakan adalah 'mengembangkan kesenian tradisional' dan bukan 'memupuk pertumbuhan kesenian tradisional'.

tradisi yang sudah ada tetap dipertahankan diantaranya; prinsip menabuh, namun dalam penggarapannya karya ini penulis atau penggarap merubah dari segi motif-motif tabuhan, ritmis, embat, dst. Walaupun karya inisifatnya kemasam (Baru) namun elemen-elemen tradisi dalam struktur Jaipongan tetap nampak.

Desain Tari

Pada garapan kali ini Tari mengikuti musik sudah ada, artinya proses pembuatannya lebih dahulu Musik (Karawitan) seperti fenomena yang ada sekarang, musik-musik Jaipongan lebih dahulu dibuat, ketimbang koreografinya. Namun alangkah lebih baik proses kreatifnya dilakukan secara bersama-sama.

Rias dan Busana

Rias dan busana sangat penting dalam sebuah garapan, baik Musik, Tari, maupun seni pertunjukan yang lainnya. Namun untuk garapan ini, yang sangat menonjol untuk mempertegas karakter yakni pada Rias dan Busana Penari, bukan berarti Rias Pangrawit/Pemusik tidak penting karena bila sudah menjadi sebuah pertunjukan utuh Pangrawit/Pemusik hanya sebagai pengiring dalam artian Apresiasi lebih tertuju kepada penari.

PEMBAHASAN

Kemunculan suatu karya musik tentu saja tidak datang tiba-tiba (*'moal ujug-ujug'*), melainkan melalui proses cukup panjang, oleh sebab itu rancangan perlu dipersiapkan dengan matang, Sejalan dengan maksud yang tertuang dalam bentuk rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari garapan penciptaan musik tari ini adalah : Tercapainya garapan musik tari dari yang tidak biasa (Lagu) menjadi sebuah karya yang dapat diterima baik oleh seniman akademis maupun seniman alam. Dengan judul karya "*Tari Jaipongan Kawitan*". Musik *Jaipongan* yang "tidak biasa" yang penulis maksud, sebenarnya sama halnya dengan musik-musik *jaipongan* pada umumnya yang berkembang di Masyarakat (Sunda), namun yang tidak biasa di sini adalah dalam pengambilan sebuah Lagu untuk jaipongan yakni Lagu Kawitan. Yang mana lagu tersebut biasanya hanya di sajikan dalam pertunjukan *Wayang Golek* (yang paling umum) dan sajian-sajian kesenian lain seperti pada rumpuh tari Keurseus (*Tari Kawitan*) dan rumpun Tari *Wayang* (*Tari Badaya*).

Hasil dari sebuah apresiasi dari karya-karya *Jaipongan* orang lain, baik melalui audio maupun audio visual, maka lagu tersebut di atas belumlah ada yang menggarap yang dijadikan lagu tersebut untuk mengiringi tarian *jaipongan*. Apakah karya orang lain yang jelek atau bagus ataupun sebaliknya? Bukanlah sebuah tujuan utama bagi penulis. Sempurna-tak sempurna, baik jelek karya tersebut, tidak lepas dari unsur-unsur keindahan yang akan dihasilkannya (Produk seni).

Seperti halnya diungkapkan oleh Suka Harjana :

“Kualitas bunyi dibagi dua golongan, yaitu bunyi kasar dan bunyi halus atau bunyi sempurna (dominan) dan bunyi tidak sempurna (disonan). Memang soal halus-kasar, sempurna-tak sempurna masih terlalu mengundang relativitas yang memancing perdebatan. Akan tetapi kalau kita jujur sejenak, maka kita secara lebih sederhana sebenarnya mengerti apa yang dimaksud dengan halus kasar, sempurna-tak sempurna” (Estetika musik sebuah pengantar, 70:2018).

Dari uraian di atas merupakan sebuah memotivasi khususnya bagi penulis sebagai penggarap untuk tetap berkarya, memberi kontribusi bagi para seniman baik seniman Akademis maupun seniman Alam.

Kawitan adalah nama sebuah Lagu dan atau *Gending* pada Karawitan (musik) Sunda termasuk ke dalam kelompok lagu *ageung*. Dalam *pakem tradisi* biasa disajikan dalam pertunjukan rumpun Tari Keurseus, rumpun tari Wayang dan pada pertunjukan Wayang golek. Pada pertunjukan Wayang Golek penyajian bisa berbentuk lagu dalam *Kiliningan* (musik sebagai musik) ataupun musik sebagai iringan tokoh-tokoh wayang,

Merubah sesuatu yang tidak biasa terkadang sulit dilakukan, dibutuhkan berkesinambungan dalam proses kreatifnya. Kemungkinan pro dan kontra dari para seniman pasti ada, karena menggarap diluar kebiasaan (pakem tradisi). Yang dianggap tradisi sekarang, dulu kemungkinan besar sebagai garapan kreasi baru, kontemporer dan lain sebagainya. Begitupun garapan yang penulis buat ini, di masa yang akan datang menjadi garapan tradisi. Kreativitas dalam garapan ini bukan berarti lepas dari tradisi, melainkan tradisi sebagai sumber inspirasi.

SIMPULAN

Jaipongan adalah genre yang sampai saat ini terus berkembang dan terus banyak regenerasinya baik sebagai penari maupun sebagai koreografer. Namun, Penulis melihat atau mengamati karya-karya Jaipongan saat ini sudah hilang beberapa aturan/pakem seperti yang diungkapkan Edi Mulyana yaitu *bukaan, minced, mencug, dan ngibakeun*. Merubah sesuatu yang tidak biasa terkadang sulit dilakukan, dibutuhkan berkesinambungan dalam proses kreatifnya. Kemungkinan pro dan kontra dari para seniman pasti ada, karena menggarap diluar kebiasaan (pakem tradisi). Yang dianggap tradisi sekarang, dulu kemungkinan besar sebagai garapan kreasi baru, kontemporer dan lain sebagainya. Begitupun garapan yang penulis buat ini, di masa yang akan datang menjadi garapan tradisi. Kreativitas dalam garapan inibukan berarti lepas dari tradisi, melainkan tradisi sebagai sumber inspirasi.

Daftar Pustaka

A.A.M. Djelantik. 1999. Buku Estetika, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia

Dani N. Toda. 1997. *Hamba-Hamba Kebudayaan, Seni Esni No.7* Jakarta : Sinar Harapan

Ismet Ruhimat dan Iik Setiawan. 1999. Pengetahuan Karawitan untuk SMP, Bandung: Geger Sunten

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1997. Balai Pustaka, Jakarta

Lili Suparli. 2010. Bahan Ajar Karawitan Tari 1 Jurusan Tari, Bandung: STSI Bandung Press

Saini KM. 2001. Taksonomi, Bandung : STSI Bandung Press

Smith, Jacqueline. 1985. *Komposisi Tari*, Yogyakarta: Ikalasti Yogyakarta

Suka Harjana. 2018. Estetika musik sebuah pengantar : Art Musik today Yogyakarta

Nilai Didaktis Puisi yang Fana Adalah Waktu Kajian Semantik dan Pragmatik

Mimin Sahmini
Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia
IKIP Siliwangi

ABSTRAK

Puisi merupakan salah satu jenis karya sastra, yang merupakan ungkapan pemikiran, hati, dan perasaan dari seorang penyair. Menulis puisi masih merupakan masalah bagi sebagian orang, salah satu permasalahannya adalah ada anggapan sebagian orang bahwa menulis puisi itu tidak bermanfaat dan hanya membuang-buang waktu saja. Tentu hal ini sangatasar, karena menulis puisi sebenarnya dapat memberi obat kepuasan hati dan menyelesaikan permasalahan. Ketika kita sedang ada masalah, kita mencoba menuangkan rasa dalam bentuk puisi. Tentu kita akan mendapat beberapa keuntungan yaitu kepuasan dan menghasilkan karya, yang nantinya karya kita dapat dinikmati minimal oleh kita dan orang-orang terdekat kita. Kajian yang digunakan penulis adalah kajian semantik dan pragmatik. Dengan kajian tersebut penulis ingin mengetahui nilai didaktis dari puisi Sapardi yang berjudul Yang Fana Adalah Waktu. Tujuan kajian ini adalah sebagai berikut: 1) untuk mengetahui hasil kajian semantik dan pragmatik dari puisi Yang Fana Adalah Waktu; 2) untuk mengetahui nilai didaktis dari puisi Yang Fana Adalah Waktu. Hasil kajian ditemukan ada beberapa nilai-nilai didaktis dari puisi Yang Fana Adalah Waktu

Kata kunci: nilai didaktis, puisi, semantik, pragmatik

PENDAHULUAN

Puisi merupakan salah satu jenis karya sastra. Dalam puisi menggunakan kata-kata yang singkat, padat, dan jelas. Dalam penulisan puisi pun seorang penyair bebas menuangkan apa yang dirasakan, dipikirkan, dan dialami dengan menuangkan ke dalam kata-kata yang indah. Penggunaan kata-kata yang indah dapat menggunakan majas dan kata-kata yang konotasi. Sehingga salah satu syarat ini yang menjadikan masalah bagi sebagian orang. Sebagian orang masih menganggap kegiatan menulis puisi merupakan kegiatan yang tidak ada gunanya dan hanya membuang waktu saja. Karena sebelumnya perlu pemikiran dulu dan ini cukup sulit. Anggapan tersebut harus mulai hilang, jika kita memang ingin menghasilkan suatu karya dalam hidup kita melalui sebuah tulisan yaitu salah satunya puisi. Tujuan menulis puisi salah satunya adalah untuk menyelesaikan permasalahan melalui tulisan. Jika ini dilakukan dan disadari oleh banyak orang, maka kita akan mendapat beberapa keuntungan yaitu kita merasa puas karena permasalahan dan kisah dalam hidup sudah tertuang dalam tulisan berupa karya kita dan kita akan memberi fasilitas kepada diri kita untuk maju di bidang menulis.

Karya sastra syarat dengan nilai-nilai moral. Untuk menemukan nilai moral dalam karya sastra perlu adanya pengkajian terhadap karya sastra tersebut. Kajian dalam karya sastra bisa kajian intrinsik dan ekstrinsik. Selain itu, kajian dapat dilihat dari unsur kebahasaan yaitu kajian sintaksis, semantik, dan pragmatik. Dalam tulisan ini penulis ingin melihat nilai didaktis dari puisi yang ditulis oleh Sapardi Djoko Pramono yang berjudul Yang Fana Adalah Waktu. Hal ini berdasarkan rasa ingin tahu penulis dari struktur puisi tersebut, dari puisi tersebut yang singkat dengan kata-kata yang sederhana adakah nilai-nilai didaktis di dalamnya.

Seseorang tidak akan memahami puisi apabila orang itu kurang memahami dan mencintai karya sastra. Karena tidak memahami maka ia tidak akan menyadari bahwa di dalam puisi terkandung nilai-nilai estesis dan padat makna yang memiliki arti bukan merupakan sesuatu yang kosong dan tidak bermakna. Berdasarkan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) untuk mengetahui kajian semantik dan pragmatik puisi Yang Fana Adalah Waktu; 2) untuk mengetahui nilai didaktis dalam puisi Yang Fana Adalah Waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

YANG FANA ADALAH WAKTU

Sapardi Djoko Damono

Yang fana adalah waktu. Kita abadi:
memungut detik demi detik, merangkainya seperti bunga
sampai pada suatu hari
kita lupa untuk apa.
"Tapi, yang fana adalah waktu, bukan?"
tanyamu.
Kita abadi.

Perahu Kertas,
Kumpulan Sajak,
1982.

1. Analisis Semantik

Dalam analisis semantik, penulis mengambil referensi dari kamus besar bahasa Indonesia online untuk mencari makna kata secara leksikal.

yang¹ *p* kata untuk menyatakan bahwa kata atau kalimat yang berikut diutamakan atau dibedakan dari yang lain: *orang — baik hati*; **2** *p* kata yang menyatakan bahwa bagian kalimat yang berikutnya menjelaskan kata yang di depan: *dijumpainya seorang pengemis — sedang berteduh di bawah pohon asam itu*; **3** *pron* kata yang dipakai sebagai kata pembeda: — *kaya sama — kaya, — miskin sama — miskin*; **4** *kl p* adapun; akan: — *hamba ini diperanakkan di Malaka juga*; **5** *p cak* bahwa: *saya pun percaya — Adinda kasih juga akan Kakanda*;

kata yang dalam puisi ini menunjukkan pronomina yang berarti kata yang dipakai sebagai kata pembeda.

fana/*fa-na/* a dapat rusak (hilang, mati); tidak kekal: *segala yang ada di dunia — belaka*;
memfanakan/*mem-fa-na-kan/* v menjadikan fana; menjadikan tidak kekal;
kefanaan/*ke-fa-na-an/* n perihal fana; ketidakkekalan

makna kata fana di sini adalah hilang dan tidak kekal

adalah/*ada-lah/* v **1** identik dengan: *Pancasila — falsafah bangsa Indonesia*; **2** sama maknanya dengan: *Desember — bulan kedua belas*; **3** termasuk dalam kelompok atau golongan: *saya — pengagum Ki Hajar Dewantara*

makna kata adalah di sini adalah identik dengan termasuk ke dalam kelas kata verba
waktu/*wak-tu/* **1** n seluruh rangkaian saat ketika proses, perbuatan, atau keadaan berada atau berlangsung: *tidak seorang pun tahu apa yang akan terjadi pada — yang akan datang*; **2** n lamanya (saat yang tertentu): *pekerjaan itu harus selesai dalam — lima hari*; **3** n saat yang tertentu untuk melakukan sesuatu: — *makan*; **4** n kesempatan; tempo; peluang: *sayang sekali — yang baik untuk mencetak gol tidak dipergunakannya*; **5** p ketika, saat: — *engkau datang, saya sedang mandi*; **6** n hari (keadaan hari): — *terang bulan*; **7** n saat yang ditentukan berdasarkan pembagian bola dunia: — *Indonesia Barat*;

makna waktu merupakan seluruh rangkaian saat ketika proses, perbuatan, atau keadaan berada atau berlangsung.

kita/*ki-tal/* pron **1** pronomina persona pertama jamak, yang berbicara bersama dengan orang lain termasuk yang diajak bicara; **2** *cak* saya;

kita termasuk pronomina persona pertama jamak, yang berbicara bersama dengan orang lain termasuk yang diajak bicara;

abadi: **abadi**/*aba-di/* a kekal; tidak berkesudahan: *di dunia ini tidak ada yang —*;
pungut v, *pu-ngut* v, **memungut**/*me-mu-ngut/* v **1** mengambil yang ada di tanah atau di lantai (karena jatuh dan sebagainya): *jangan ~ makanan yang sudah jatuh ke tanah*; **2** memetik (buah, hasil tanaman, dan sebagainya): *para petani mulai ~ hasil tanamannya*; **3** menarik (biaya, derma, dan sebagainya): *lurah-lurah disertai pekerjaan ~ pajak tanah*; **4** mengutip (karangan dan sebagainya): *ia ~ pernyataan dari buku Tata Bahasa Baku*; **5** meminjam kata-kata (dari bahasa asing): *dalam kontak bahasa sering terjadi bahasa yang satu ~ kosakata dari bahasa lainnya*;

detik¹/*de-tik/* n tiruan bunyi arloji dan sebagainya;

demi¹/*de-mil/* p untuk (kepentingan): *ia menghentikan kebiasaan merokok, — kesehatannya*
merangkai/*me-rang-kai/* v menyusun (mengatur) menjadi berangkai-rangkai: *seni ~ bunga*;

-nya bentuk terikat yang merupakan varian pronomina persona *ia/dia* dan pronomina benda yang menyatakan milik, pelaku, atau penerima: *rumahnya; mengambilnya; memperolehnya seperti/se-per-ti/ p 1* serupa dengan; sebagai; semacam: *kue itu bentuknya — martabak; rupanya — ini; 2* sama halnya dengan; tidak ubahnya: *wajahnya kasar — tengkorak; — perahu patah kemudi begitulah halku ini; 3* sebagaimana; sesuai dengan; menurut: *segala-galanya dilakukan — perintah tuannya; kerjakan — kataku tadi; 4* seakan-akan; seolah-olah: *— tidak ada orang lain yang menyamai kepandaiannya; 5* misalnya; umpamanya; **6** adapun yang sebagai; akan hal: *— saya ini tidak patut duduk sejajar dengan beliau;- juga* sama halnya juga dengan; begitu juga;

bunga¹/*bu-nga/ n 1* bagian tumbuhan yang akan menjadi buah, biasanya elok warnanya dan harum baunya; kembang: *— mangga; — rambutan; 2* jenis untuk berbagai-bagai bunga; *— melati; — mawar; 3* gambar hiasan (pada kain, pamor ukiran, dan sebagainya); **4** tambahan untuk memperindah: *ceritanya itu sudah banyak — nya; 5* tanda-tanda baik: *sudah tampak — nya bahwa tuntutan kita akan berhasil; 6* ki sesuatu yang dianggap elok (cantik) seperti bunga: *gadis itu adalah — di kampungnya;-*

sampai¹/*sam-pai/ v 1* mencapai; datang; tiba: *setelah berjuang melawan badai, akhirnya perahu kami — di pantaidengan selamat; kami — di Bandung malam hari; 2* terbatas: *kedalaman sungai hanya — lutut; 3* terlaksana (tentang cita-cita, harapan, niat, dan sebagainya); tercapai: *mudah-mudahan cita-citamu —; 4* cukup: *gaji kami tidak — untuk hidup satu bulan;*

pada¹/*pa-da/ p 1* kata depan yang dipakai untuk menunjukkan posisi di atas atau di dalam hubungan dengan, searti dengan *di* (dipakai di depan kata benda, kata ganti orang, keterangan waktu) atau *ke*: *— dasarnya; ada — nya (ku, mu); — keesokan harinya; 2* menurut ...: *— sangkanya*

suatu/*su-a-tu/ num* satu; hanya satu (untuk menyatakan benda yang kurang tentu): *— pun tidak; — hari;*

hari/*ha-ri/ n 1* waktu dari pagi sampai pagi lagi (yaitu satu edaran bumi pada sumbunya, 24 jam): *seminggu ada tujuh —; 2* waktu selama matahari menerangi tempat kita (dari matahari terbit sampai matahari terbenam): *sesudah berlayar satu — tibalah kami di pulau itu; 3* keadaan (udara, alam, dan sebagainya) yang terjadi dalam waktu 24 jam:

lupa/*lu-pa/ v 1* lepas dari ingatan; tidak dalam pikiran (ingatan) lagi: *karena sudah lama, ia — akan peristiwa itu; 2* tidak teringat: *dia — membawa buku tulis; 3* tidak sadar (tahu akan keadaan dirinya atau keadaan sekelilingnya, dan sebagainya): *semenjak jatuh dia sering — akan keadaan sekelilingnya; 4* lalai; tidak acuh: *jangan — akan kewajibanmu; — kacang akan kulitnya, pb* tidak tahu diri; lupa akan asalnya;

untuk¹/*un-tuk/ p 1* kata depan untuk menyatakan bagi ...; bagian: *ini — ku, yang itu — mu; 2* sebab atau alasan: *— kesalahan itu, ia dihukum dua tahun; — semua itu, ia mau berkorban; 3* tujuan atau maksud; bagi: *lemari — (menyimpan) pakaian; pakaian — segala*

usia; 4 penggantian (sebagai ganti ...); (disediakan, dipergunakan, dipakai) sebagai ...: *peti itu dipakai — meja makan; diberi pisau — senjata*; 5 selama: — *beberapa bulan ia terpaksa istirahat di rumah sakit*; 6 sudah: — *ketiga kalinya saya memperingatkan*;

apa 1 *pron* kata tanya untuk menanyakan nama (jenis, sifat) sesuatu: *ular — ini?; pohon — yang kautanam?; 2 pron* kata tanya untuk pengganti sesuatu: — *yang dimaksudkan orang itu tadi?; 3 pron* kata tanya untuk menanyakan pertalian kekeluargaan: (*pernah*) — *mu anak itu?; 4 pron* pengganti sesuatu yang kurang terang; pengganti barang sesuatu: *ia tidak tahu — isi kotak itu; 5 p hor* untuk menghaluskan permintaan: *sudi — lah kiranya Bapak mengabulkan permohonan kami; 6 p cak* untuk mendahului kalimat tanya: — *besok ada ulangan? — tamu itu pamanmu?; 7 p cak* atau: *mau minum teh — kopi; jadi berangkat hari ini — besok*;

“Tapi, **tetapi**/*te·ta·pi*/ *p* kata penghubung intrakalimat untuk menyatakan hal yang bertentangan atau tidak selaras: *orang itu kaya, — kikir; rumah ini besar, — sudah rusak; akan — , penghubung antarkalimat atau antarparagraf untuk menyatakan hal yang bertentangan atau tidak selaras: akan — , masalahnya tidak semudah itu*

bukan?” **bukan**/*bu·kan*/ 1 *adv* berlainan dengan sebenarnya; sebenarnya tidak (dipakai untuk menyangkal): *engkau sudah dewasa, — anak-anak lagi; 2 pron* kata tanya untuk mengukuhkan isi atau maksud suatu pernyataan yang digunakan sesudah pernyataan itu: *engkau jadi pergi, — ?; 3 ark a* lancung; gadungan: *pemimpin —*;

tanya /*ta·nya* / 1 *n* permintaan keterangan (penjelasan dan sebagainya); 2 *v cak* bertanya;—

jawab soal jawab; diskusi; wawancara;

mu kependekan dari **kamu**/*ka·mul*/ *pron jamak* yang diajak bicara; yang disapa (dalam ragam akrab atau kasar);

Dari makna leksikal di atas dapat kita analisis secara semantik puisi Yang Fana Adalah Waktu sebagai berikut.

Yang fana adalah waktu. Kita abadi:

Maknanya adalah bahwa waktu merupakan seluruh rangkaian saat ketika proses, perbuatan, atau keadaan berada atau berlangsung merupakan sesuatu yang fana dan akan rusak atau tidak kekal. Kita yang akan abadi atau kekal dan tidak berkesudahan. Artinya bahwa waktu dalam hidup kita akan terus bergulir dan akan rusak ketika tiba saatnya kita meninggal. Namun, kita walaupun sudah tidak ada di dunia akan tetap kekal karena kehidupan setelah kematian akan dijalani dan kita akan abadi dengan waktu yang telah terlewati artinya kita akan mempertanggungjawabkan seluruh kegiatan ketika di dunia dan berlangsung abadi tidak berkesudahan sampai tiba saatnya penghitungan amal baik dan buruk di dunia. Dan ini tidak akan berkesudahan sampai pada Kuasa-Nya.

memungut detik demi detik, merangkainya seperti bunga

maknanya adalah mengambil atau melewati detik demi detik waktu dan setiap detik yang terlewat dimaknai seperti memerjuangkan sesuatu demi tujuan hidup yang indah. Bunga di sini sebagai simbol sesuatu keindahan yang menyenangkan dan menyedapkan pandangan.

sampai pada suatu hari

maknanya adalah sehingga tiba saatnya pada suatu hari

kita lupa untuk apa.

kita tidak ingat lagi apa tujuan hidup kita

"Tapi, yang fana adalah waktu, bukan?"

maknanya adalah penyangkalan akan kekhilapan kita tentang tujuan hidup dan ditegaskan lagi dengan pertanyaan yang sudah tahu jawabannya. Pertanyaan tentang kefanaan adalah waktu dan keabadian adalah kita.

tanyamu.

Pertanyaan kamu

Kita abadi.

Jawaban atas pertanyaan bahwa yang abadi, kekal, dan tidak berkesudahan adalah kita.

Simpulan dari analisis semantik: Dalam puisi ini Sapardi ingin menegaskan kepada kita sebagai umat manusia bahwa hidup di dunia ini sementara, waktu akan rusak sampai tiba tulp usia kita dan kita sebagai pelaku kehidupan akan abadi di kehidupan selanjutnya dan akan mendapatkan ganjaran dari apa yang telah kita lakukan di dunia, puisi ini juga menasihati kepada kita agar kita memanfaatkan waktu sebaik-baiknya tentunya dengan tujuan hidup untuk kehidupan yang akan datang (akhirat).

Menurut Sumiyadi keddidaktisan merupakan bentuk nomina dari kata sifat "didaktis", yang berarti 'bersifat mendidik'. Apabila kata didaktis dilekatkan dengan kata sastra, maka kita mendapatkan istilah sastra didaktis. Dengan demikian, sastra didaktis berarti sastra yang mendidik. Apabila kita merujuk pada referensi ilmu sastra, kita akan mendapatkan lema yang sepadan pada buku

Karakteristik yang digunakan dalam menganalisis nilai didaktis adalah sebagai berikut: 1) nilai intelektual; 2) nilai keterampilan; 3) nilai harga diri; 4) nilai sosial; 5) nilai moral; 6) nilai keindahan; 7) nilai ketuhanan ; 8) nilai pengendalian diri ; 9) nilai tingkah laku ; 10) nilai cita-cita. (Ali, 1984, hlm. 110)

2. Analisis Pragmatik

Yang fana adalah waktu. Kita abadi:

Di baris pertama penyair menyebutkan bahwa yang fana itu adalah waktu. Di mana waktu itu tidak akan kembali dan akan terus bergulir maju. Dan penyair juga menyebutkan bahwa yang abadi itu adalah kita sebagai manusia.

memungut detik demi detik, merangkainya seperti bunga

melewati detik demi detik dan merangkainya seperti bunga. Dalam hal ini kita akan melewati waktu dari detik demi detik sampai melewati hari, minggu, bulan, dan tahun sehingga dari waktu yang terlewat menjadi sebuah pengalaman hidup dan akan menjadi sejarah bagi setiap orang.

sampai pada suatu hari

di baris ketiga mengisyaratkan kepada kita tentang pemanfaatan waktu sehingga sampai pada suatu hari, yang menunjukkan akhir dari waktu yang terlewat dan penggambaran penyair tentang pemanfaatan waktu hingga kita akan menerima hasil dari penghargaan kita terhadap waktu.

kita lupa untuk apa.

Jika kita tidak memiliki tujuan dalam hidup ini, apa yang telah kita lakukan dan kita lewati akan sia-sia. Dan kita akan lupa pada akhir waktu yang telah terlewat sehingga tidak ada satu pun yang akan kita peroleh dari apa yang telah dilakukan.

“Tapi, yang fana adalah waktu, bukan?”

tanyamu.

Kita abadi.

Pertanyaan yang dikemukakan si kamu sebagai orang kedua yang menegaskan bahwa yang fana adalah waktu dan kita abadi.

Dari uraian di atas bahwa puisi yang berjudul Yang Fana Adalah Waktu menggambarkan dan mengingatkan kepada manusia bahwa yang fana adalah waktu, kita sebagai manusia yang abadi. Kita manusia setiap hari melewati waktu mulai dari detik demi detik, hari, minggu, bulan, dan tahun. Setiap waktu yang terlewat akan berdampak pada kehidupan dan tujuan hidup manusia. Sehingga jika kita lalai dan khilaf akan waktu maka di kehidupan nanti kita akan lupa akan tujuan dari hidup ini. Sehingga si Mu menegaskan kembali dengan pertanyaan yang menyebutkan yang fana itu adalah waktu, bukan? Kita abadi. Dengan kata lain di dunia tempat kita untuk berbuat dan beramal. Dan di akhirat tempat pembalasan apa yang telah dilakukan di dunia. Jadi di akhirat tidak ada waktu lagi untuk kita berbuat dan beramal. Seseorang yang melewati waktu sebaik-baiknya maka akan menghasilkan pembalasan yang baik bagi dirinya sendiri.

PENUTUP

Dari hasil kajian semantik dan pragmatik puisi Yang Fana Adalah Waktu dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Analisis semantik dan pragmatik dari puisi di atas adalah puisi ini menceritakan tentang keberadaan kita dan tentang waktu. Kita abadi dalam puisi tersebut bermakna bahwa diri manusia itu abadi, karena keberadaan kita di dunia atas perilaku, tindakan, dan tujuan

hidup di dunia menentukan kehidupan kita selanjutnya di akhirat. Dalam menjalani kehidupan berarti kita telah melewati waktu-waktu yang berharga yang telah Allah anugerahkan kepada manusia. Setiap detik yang terlewat harus dimanfaatkan sebaik-baiknya karena waktu itu akan fana atau rusak ketika kita sudah tiba pada tutup usia. Setelah tutup usia kita tidak diberi kesempatan lagi untuk beramal. Hingga penyair menggambarkan dengan kalimat, “*kita lupa untuk apa*”. kalimat tersebut merupakan pesan moral yang disampaikan oleh penyair, bahwa kita jangan sampai lupa dengan tujuan hidup. Jika kita lupa maka hidup kita akan nanar dan sasar sehingga nanti di akhirat kita akan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penggunaan kata-kata dalam puisi itu sederhana namun padat makna.

2. Nilai didaktis dari puisi Yang Fana Adalah Waktu adalah terdapat nilai religi keimanan di mana kita harus menyakini kekuasaan Allah dan keberadaan Allah dalam setiap langkah hidup kita. Sehingga apa yang telah dilakukan semata-mata karena Allah; iman kepada hari akhir; iman atas takdir Allah. Nilai karakter bahwa setiap manusia harus memiliki prinsip dan tujuan hidup sehingga dari nilai ini terdapat kejujuran, tanggungjawab, ikhlas, dan berpikir positif. Nilai sosial dengan bersikap menghargai waktu dengan melakukan hal-hal yang positif. Setiap waktu yang terlewat harus penuh makna jika tidak ingin ada penyesalan di akhir nanti.

Daftar Pustaka

Ali, M. Natsir. (1984). *Dasar-dasar ilmu mendidik*. Jakarta: Mutiara.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Kamus versi online/daring (dalam jaringan) [Online]*
Tersedia: <https://kbbi.web.id/kamu>

Sumiyadi. (2018). Pengkajian sastra dan film adaptasinya sebagai bahan peningkatan kompetensi guru bahasa indonesia. E-mail: Sumiyadi1966@gmail.com [Februari 2018]

Teeuw.a. (1984). *Sstera dan ilmu sastera*. Jakarta: Pustaka Jaya

Permainan “Oray-Orayan” Sebagai Terapi Bermain (*Play Therapy*) Untuk Anak Korban Bencana Alam : Suatu Kajian Budaya dan Psikologi

Nani Darmayanti, Dian Ekawati, Ani Rachmat
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
n.darmayanti@unpad.ac.id

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul “Permainan Tradisional Sunda Oray-Orayan sebagai Terapi Bermain (*Play Therapy*) untuk Anak Korban Bencana Alam: Suatu Kajian Budaya dan Psikologi” ini mengkaji permainan tradisional oray-orayan yang dapat dijadikan sebagai media terapi trauma pada anak pascagempa. Adapun tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis permainan tradisional Sunda Oray-orayan yang dapat dijadikan sebagai media terapi trauma pascagempa dengan berbasis kearifan lokal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif etnografi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori-teori yang berkaitan dengan kajian budaya dan psikologi. Hasil penelitian bahwa permainan tradisional Sunda Oray-orayan yang berpotensi untuk menjadi media terapi bermain yang dapat digunakan untuk penanganan trauma pada anak-anak korban bencana. Permainan tradisional Sunda jenis berkelompok selain tidak memerlukan media dalam proses bermainnya, juga dapat membangun sikap kerja sama, sosialisasi, kebugaran, saling dukung, mengatur strategi, *problem solving*, antisipatif, kegembiraan, dan kontrol emosi.

Kata Kunci: Budaya, Psikologi, Permainan Tradisional, Terapi, Trauma, Sunda.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah sebuah negara yang berada di kawasan Asia Tenggara. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.487 pulau. Menurut posisi geografisnya, Indonesia berada di antara 2 benua, yaitu Benua Asia dan Benua Australia. Sementara menurut letak geologis, Indonesia berada di antara 2 sirkum, yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania, juga terletak pada tiga lempeng utama dunia yaitu Lempeng Australia, Pasifik, dan Eurasia. Letak Indonesia yang berdiri di atas pertemuan lempeng-lempeng tektonik menjadikannya sebagai negara yang rawan gempa. Gempa bumi dan bencana alam lainnya dapat saja terjadi kapan pun dan di mana pun di seluruh wilayah Indonesia.

Bencana apa pun yang terjadi di suatu tempat senantiasa meninggalkan luka, stress, dan trauma yang mendalam bagi korban gempa. Gangguan stress pasca trauma merupakan reaksi maladaptif yang berkelanjutan terhadap suatu pengalaman traumatis yang dapat diderita berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun. Kondisi demikian akan menurunkan kualitas hidup bagi penderitanya dalam jangka waktu yang lama. (Elita, Sholihah, & Sahiel, 2017, p. 1).

Gangguan stress pasca trauma ini dapat terjadi baik pada orang dewasa, maupun pada anak-anak. Khusus pada anak-anak bencana gempa dapat mengakibatkan benturan mental yang sangat dalam. Oleh karena itu, perlindungan anak korban bencana alam tidak hanya terkait dengan penyembuhan fisik, tetapi yang tidak kalah penting adalah penanganan luka trauma akibat bencana karena pada umumnya anak-anak lebih rentan mendapat trauma yang berkepanjangan dibandingkan orang dewasa sehingga terjadi penurunan kualitas mental yang berimbas pada penurunan kualitas hidup (Nugroho, R, Rengganis, & Wigati, 2013, p. 98).

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menangani trauma pasca gempa bagi anak-anak. Beragam model telah pula dirumuskan dari aspek psikologi, salah satunya adalah melalui terapi bermain (*play therapy*). Terapi bermain dapat dijadikan sebagai salah satu program penanganan dampak psikologis anak korban bencana, dan lingkungan tempat tinggal anak perlu menyediakan sarana permainan untuk anak yang disesuaikan budaya setempat (Mukhadiono, Subagyo, & Wahyudi, 2016). Meskipun demikian, rusaknya fisik suatu wilayah yang terkena gempa terkadang sulit dan lambat untuk mendatangkan media yang umumnya digunakan ketika melakukan terapi bermain pada anak-anak.

Di sisi lain, setiap wilayah di Indonesia memiliki kekayaan budaya yang berpotensi untuk digunakan sebagai media penyembuhan trauma pada anak korban bencana yang sangat sesuai dengan budaya setempat dan tidak membutuhkan media/alat modern, yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu wujud dari warisan budaya. Selain sebagai warisan budaya, permainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak.

Tujuan Penelitian

Uraian singkat di atas menunjukkan bahwa terapi penyembuhan trauma pada anak adalah hal yang penting dijadikan fokus bagi peningkatan kualitas hidup, dan permainan tradisional memberi peluang besar untuk menjadi media penyembuhan terapi trauma tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini akan merumuskan permainan tradisional, khususnya permainan tradisional Sunda, yaitu oray-orayan sebagai media yang dapat digunakan sebagai media *therapy healing* pada anak yang mengalami trauma pasca bencana.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua pendekatan, yaitu pendekatan secara teoretis dan pendekatan secara metodologis. Secara teoretis, pendekatan yang dipakai di dalam penelitian ini adalah pendekatan kajian budaya dan psikologi. Adapun secara metodologis, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif etnografi.

Permainan Tradisional

Bermain adalah unsur yang paling penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Aktivitas bermain merupakan kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dari dunia anak dan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak mendapat kesempatan cukup untuk bermain

akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain (Soetjningsih, 2004, p. 17).

Hal tersebut juga didukung dengan pendapat Isbell yang menyatakan bahwa: *“In play, children develop problem solving skills by trying different ways of doing things and determining the best approach. When playing, they learn about other people as they try out different roles and adjust to working together* (Isbell, 1995)

Salah satu jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional, pada dasarnya merupakan permainan yang kaya akan makna filosofis dan nilai edukasi. Banyak permainan tradisional yang hanya akan bisa dilakukan jika bersama-sama dan bekerja sama dengan temannya. Kegiatan bekerja sama dalam suatu permainan itulah wujud dari perilaku sosial. Seseorang dengan kecerdasan interpersonal mampu bersosial dengan baik karena kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain (Suyadi, 2014) dalam (Nurfitri, 2018, p. 16).

Permainan Tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti : Aspek motorik : Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman konstekstual. Aspek emosi: Kontrol emosi, mengasah empati, pengendalian diri. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai. Aspek sosial: Menjalin relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Aspek spriritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu bersifat Agung. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana. Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.(Hidayat, 2013, p. 1062).

Terapi Bermain (*Play Therapy*)

Play therapy merupakan suatu teknik konseling yang diberikan orang dewasa kepada anak-anak dengan didasari oleh konsep bermain sebagai suatu cara komunikasi anak-anak dengan orang dewasa untuk mengungkapkan ekspresinya yang sifatnya alami, maka orang dewasa menggunakan pendekatan ini untuk mengintervensi atau mengajak dialog dengan mereka sehingga tercipta perasaan yang lebih baik dan mengembangkan kemampuan untuk mengatasi masalah. Terapi bermain merupakan terapi yang dalam pelaksanaan terapi menggunakan media alat-alat bermain. Setiap permainan memiliki makna simbolis yang dapat membantu terapis untuk mendeteksi sumber permasalahan anak (Sukmaningrum, 2001, pp. 14–23)

Beberapa konsep pokok sebagai landasan *play therapy* adalah sebagai berikut: Pertama, Play therapy dibangun berdasarkan pondasi teoretik yang sistematis. Dalam kaitan ini, play therapy dibangun berdasarkan berbagai teori psikologi dan konseling yang telah mapan, seperti teori teori psikoanalisis, person-centered, gestalt, dan sebagainya. Kedua, *play therapy* menekankan pada kekuatan permainan sebagai alat untuk membantu anak yang memerlukan bantuan. Ketiga, tujuan dari penggunaan *play therapy* adalah untuk membantu anak dalam

rangka mencegah dan mengatasi persoalan psikologisnya serta membantu pencapaian pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tugas perkembangannya secara optimal (Dwi, Chandra, & Ahmad, 2016, p. 64)

PEMBAHASAN

Permainan oray-orayan yang disebut juga ular-ularan dan merupakan jenis permainan berkelompok karena dimainkan oleh anak-anak 10 orang lebih. Permainan ini membentuk formasi seperti ular yang meliuk-liuk dan tidak memerlukan media apapun. Para pemain hanya perlu menghafal lagu yang dinyanyikan bersama saat permainan berlangsung, yaitu *Oray-orayan... Luar leor ka sawah. Entong ka sawah... Parena keur sedeng beukah. Oray-orayan... Luar leor ka kebon. Entong ka kebon... Di kebon loba nu ngangon. Mending ka leuwi ... Di leuwi loba nu mandi. Saha anu mandi?... Anu mandina pandeuri.*



Foto 3.1. Permainan Tradisional Sunda Oray-orayan
(Sumber foto: www.uniknya.com)

Permainan diawali dengan dua anak diminta saling berpegangan tangan membentuk suatu terowongan yang nantinya akan dilewati oleh temannya yang menjadi ular, selanjutnya anak yang lainnya diminta membentuk suatu garis lurus berbentuk seperti ular dan anak yang paling depan berperan sebagai kepala ular dan anak yang paling belakang berperan sebagai buntut atau ekor ular. Anak yang berperan sebagai kepala ular akan mengejar anak yang berperan sebagai buntut atau ekor ular pada saat lagu yang dinyanyikan berhenti.

Selanjutnya, anak yang telah berhasil tertangkap akan memisahkan diri dan diminta untuk memilih menjadi bulan atau bintang sampai semua anak tertangkap, maka selanjutnya permainan akan dilanjutkan dengan saling tarik-menarik antara regu bulan dan bintang untuk menentukan siapa pemenangnya. Permainan akan terus berlanjut sampai semua bagian ular tertangkap. (Koswara, Tiurlina, & Wardana, 2016, p. 5). Permainan ini berpotensi untuk menjadi salah satu jenis Play Therapy untuk anak korban bencana alam karena beberapa hal di bawah ini :

Pertama, permainan ini dimainkan di lapangan terbuka dan tidak membutuhkan media apapun dalam memainkannya. Hal ini sangat sesuai dengan situasi dan kondisi pascagempa yang sulit untuk mendatangkan media bermain dan tidak memungkinkan anak-anak untuk bermain di dalam ruangan karena biasanya trauma akan kegelapan. Lapangan juga membawa suasana bebas dan terbuka untuk anak-anak untuk berekspresi sehingga mereka tidak merasa terkurung dan murung.

Kedua, permainan oray-orayan merupakan permainan jenis kelompok memerlukan kerja sama antara anggota kelompok. Seluruh anggota kelompok dituntut untuk bekerja sama dan mengutamakan kelompoknya. Kerja sama antar anggota kelompok dapat menjadi sarana anak korban gempa untuk kembali membangun sosialisasi dan komunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat mengatasi resistensi yang dialami anak sebagai wujud trauma akibat gempa.

Ketiga, permainan tradisional oray-orayan menuntut anak untuk bergerak dalam memainkannya seperti berjalan lambat dan cepat. Seluruh gerakan tersebut dapat membentuk kebugaran pada anak pasca gempa yang umumnya merasa ketakutan dan enggan untuk bergerak.

Keempat, permainan oray-orayan menuntut para pemain untuk kompak saling mendukung, melindungi, dan menjaga keseimbangan kelompoknya. Permainan oray-orayan, misalnya pemain yang di depan harus dapat melindungi pemain yang di belakang. Sikap kompak dan saling mendukung ini dapat membangun sikap saling melindungi antara para pemain dalam permainan tersebut. Sikap saling melindungi dan dilindungi ini sangat penting bagi mengembalikan lagi kepercayaan diri anak pasca bencana.

Kelima, dalam memainkan permainan oray-orayan ada aturan permainan yang harus dipatuhi oleh para pemain. Hal ini menuntut para pemain memiliki sikap *Problem Solving* dan Sikap Kreatif agar ia dan kelompoknya dapat mengatur strategi yang dapat memenangkan kelompoknya. Hal ini juga menumbuhkan sikap antisipatif pada diri anak agar strategi yang diterapkan oleh kelompok mereka dalam permainan tersebut tidak akan membuat kalah. Sikap *problem solving*, kreatif, dan antisipatif ini penting dimiliki anak pasca gempa karena dapat membentuk kembali karakter positif anak.

Keenam, pada dasarnya permainan tradisional Sunda jenis berkelompok bukan bertujuan untuk kompetisi menang dan kalah, seluruh permainan ini ada untuk menciptakan kegembiraan di antara para pemainnya. Dengan demikian, permainan tradisional ini dapat mengatasi ketakutan yang umumnya menghantui anak pasca bencana alam terjadi. Anak akan riang gembira bersama teman, menyanyi bersama, dan melakukan gerakan tertentu bersama. Tidak jarang permainan ini menimbulkan gelak tawa bersama. Hal ini juga dapat melatih anak untuk mengatur/mengontrol emosi mereka dan juga sebagai media *Chatarsis* karena mereka bebas berekspresi dalam permainan tersebut.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa letak geografis dan geologis telah menjadikan Indonesia sebagai negara yang rentan terhadap bencana alam. Bencana apapun yang terjadi di Indonesia senantiasa menyisakan luka dan trauma bagi para korban, terutama anak-anak. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menangani trauma pasca gempa bagi anak-anak. Beragam

model telah pula dirumuskan dari aspek psikologi, salah satunya adalah melalui terapi bermain (*play therapy*). Dalam kondisi pasca gempa yang sulit mendapatkan media bermain, terapi bermain dapat memanfaatkan kekayaan budaya yang ada di sekitar lokasi gempa, yaitu melalui permainan tradisional.

Hasil penelitian mengidentifikasi permainan tradisional Sunda jenis berkelompok, Orayorayan selain tidak memerlukan media dalam proses bermainnya, juga dapat memupuk nilai-nilai dan karakter, seperti kerja sama, sosialisasi, kebugaran, saling dukung, mengatur strategi, *problem solving*, antisipatif, kegembiraan, dan kontrol emosi. Nilai dan karakter yang terbentuk tersebut dapat menjadi terapi trauma pascagempa untuk anak-anak, yaitu dapat mengatasi resistensi, membuka komunikasi dan sosialisasi, membangun kembali sikap kreatif dan sikap *problem solving*, menjadi sarana *chatarsis*, dan membangun kembali emosi positif pada anak korban gempa.

Meski penelitian ini memfokuskan pada permainan tradisional Sunda, namun pola permainan tradisional sebagai media terapi trauma pada anak-anak korban bencana ini dapat pula digunakan pada wilayah lain di seluruh Indonesia, atau negara lain dengan menyesuaikan pada budaya dan jenis permainan tradisional yang ada pada daerah masing-masing.

Daftar Pustaka

- Andayani, B. (2007). Recovery Kawasan Bencana/ : Perwujudan Trauma Healing Melalui Kegiatan Psikologi dan Rohani, (63).
- Arikunto, S. (1997). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Badan Pusat Statistik. (2015). Mengulik Data Suku di Indonesia. Retrieved from <https://www.bps.go.id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html>
- Baggerly, J., & Exum, H. A. (2008). Counseling children after natural disasters: Guidance for family therapists. *American Journal of Family Therapy*, 36(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/01926180601057598>
- Dwi, R., Chandra, A., & Ahmad. (2016). Play Therapy Berbasis Kearifan Lokal: Peluang Implementasi Teknik Konseling Di Pendidikan Anak Usia Dini Santi, 04(2016), 69–78. Retrieved from [http://www.lumsa.it/sites/default/files/UTENTI/u%5Btoken_custom_uid%5D/Slides cap. 3 rev. 3 Mktg in Italia.pdf](http://www.lumsa.it/sites/default/files/UTENTI/u%5Btoken_custom_uid%5D/Slides%20cap.3%20rev.3%20Mktg%20in%20Italia.pdf)
- Elita, Y., Sholihah, A., & Sahiel, S. (2017). Acceptance and Commitment Therapy (ACT) Bagi Penderita Gangguan Stress Pasca Bencana, 5(2016), 97–101.
- Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Pendidikan Usia Dini*, 10 Edisi 2, 201–212.

- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academia*, 5(2), 1057–1070.
- Isbell, R. (1995). *The Complete Learning Center Book*. Maryland: Gryphon House.
- Koswara, Tiurlina, & Wardana, D. (2016). Analisis Permainan Tradisional Jawa Barat Oray-orayan sebagai Alternatif Metode Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Satu. *Jurnal Kalimaya*, 4(2).
- Moleong, L. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosda Karya.
- Mukhadiono, Subagyo, W., & Wahyudi. (2016). PEMULIHAN PTSD ANAK-ANAK KORBAN BENCANA TANAH LONGSORDENGAN PLAY THERAPY. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 11(1), 23.
- National Disaster Risk Management Agency. (2016). Risiko Bencana Indonesia (Disasters Risk of Indonesia), 218 pp.
- Nawangsih, E. (2014). Play Therapy Untuk anak-anak Korban Bencana Alam Yang Mengalami Trauma (Post Traumatic Stress Disorder / PTSD). *Psymphatic*, 1(2), 164–178. Retrieved from http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/download/475/pdf_33
- Nugroho, D. U., R, N. U. P., Rengganis, N. S., & Wigati, P. A. (2013). Sekolah Petra (Penanganan Trauma) Bagi Anak Korban Bencana Alam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 97–101.
- Nurfitri, S. (2018). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Journal of Early Childhood Care & Education*, 1(1), 13–17.
- Soetjningsih. (2004). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Seagung Seto.
- Sukmaningrum, E. (2001). Terapi Bermain sebagai Salah Satu Alternatif Penanganan Pasca Trauma Karena Kekerasan (Domestic Violence) Pada Anak. *Jurnal Psikologi.*, 8(2), 14–23.

Kajian Etnopedagogi di Indonesia

Nia Emilda, Ai Juju Rohaeni, dan Wanda Listiani
Program Studi Kriya Seni , Fakultas Seni Rupa dan Desain ,
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Indonesia kaya akan keragaman budaya, setiap daerahnya memiliki keunikan budaya masing-masing yang diikat dengan semboyan "*Bhineka Tunggal Ika*" , begitupun dengan sistem pendidikan Indonesia yang seharusnya berbasis nilai budaya Indonesia itu sendiri, karena pendidikan merupakan proses sosio-kultural, untuk itu sudah selainya bangsa Indonesia terus berupaya untuk menjalankan sistem pendidikan berbasis nilai budaya dengan mengembangkan nilai kearifan lokal yang dimiliki bangsa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemetaan kajian etnopedagogi di Indonesia. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi peneliti serta praktisi pendidikan dan budaya yang tertarik untuk mengkaji etnopedagogi.

Kata kunci: pendidikan, budaya, etnopedagogi, kearifan lokal.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat mempengaruhi maju mundurnya suatu bangsa. Kemajuan pendidikan akan berdampak terhadap kemajuan bangsa, untuk itu sudah selainya persoalan pendidikan menjadi persoalan bersama, tidak sebatas sebagai persoalan individual atau sekelompok orang, melainkan menjadi persoalan pemerintah dan masyarakat secara keseluruhan.

Pendidikan sebagai suatu proses tidak bisa dilepaskan dengan proses sosial dan budaya yang dimiliki oleh manusia, karena pendidikan itu sendiri merupakan proses sosio kultural yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari.

Kebudayaan adalah kekhasan insane, karena hanya manusia yang berbudaya dan membudaya. Poerwanto (2010) menjelaskan bahwa "manusia dan kebudayaan merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan".

Imran Manan (Made Pidarta, 2000) menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses membuat orang kemasukan budaya, membuat orang berperilaku mengikuti budaya yang memasuki dirinya. Enkulturasinya ini terjadi di mana-mana, di setiap tempat hidup seseorang dan setiap waktu.

Tilaar (2002) mengemukakan bahwa "kebudayaan merupakan suatu proses dinamis yaitu penciptaan, penertiban, dan pengolahan nilai". Dalam hal ini pendidikan sebagai proses sosio

kultural pun hendaknya memuat nilai-nilai luhur sehingga anak didik yang dihasilkan menjadi manusia yang berkarakter dan berbudi pekerti yang luhur.

Tujuan pendidikan tidak hanya menghasilkan manusia yang pintar dan terdidik, namun juga melahirkan manusia yang berbudaya yang didasarkan pada kebudayaan bangsa Indonesia yang majemuk.

Model pendidikan yang dimiliki Indonesia diharapkan mampu mengakomodir kemajemukan budaya yang dimiliki dan akan memberikan kekhasan tersendiri bagi penyelenggaraan proses pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan Negara-negara lain. Atas dasar pertimbangan tersebut beberapa tahun belakangan ini muncul istilah etnopedagogi merupakan sebuah model pendidikan yang berbasis kearifan lokal dengan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur budaya yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia.

Etnopedagogi mengeksplorasi dan memberdayakan keberadaan kearifan lokal dengan penguatan metodologinya. (A. Chaedar Alwasilah., dkk., 2009) karena pendidikan tidak bisa dilepaskan dengan masyarakat dan kebudayaan sebagai kearifan local yang dimiliki oleh suatu daerah. Hal ini sesuai dengan pemaparan Brameld (Tilaar, 2002) bahwa antara pendidikan, masyarakat, dan kebudayaan terdapat hubungan yang sangat erat dalam arti keduanya berkenaan dengan satu hal yang sama ialah nilai-nilai”.

A. Chaedar Alwasilah, dkk (2009) menjelaskan bahwa sebagai contoh, masyarakat Sunda sudah memiliki postulat kebudayaan berupa nilai-nilai hidup antara lain: *hurip* (sehat), *waras* (sehat), *cageur* (sehat), *bageur* (baik), *bener* (benar), *pinter* (cerdas), *ludeung* (pemberani), *silih asah* (saling belajar), *silih asuh* (saling menjaga), *silih asih* (saling menyayangi), dan *sineger tenga* (seimbang).

Etnopedagogi sebagai proses pendidikan berbasis kearifan lokal dapat menumbuhkan kecintaan masyarakat terhadap nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh daerah setempat, serta menghargai nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh masyarakat daerah lain.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini ialah kualitatif dengan metode studi literatur terhadap kajian atau hasil penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan etnopedagogi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di Indonesia, istilah etnopedagogi muncul sekitar tahun 2009 yang digagas oleh guru besar Universitas Pendidikan Indonesia yaitu A. Chaedar Alwasilah. Nurul Zuriah (2012) menyatakan bahwa A. Chaedar Alwasilah menawarkan konsep etnopedagogi yang memandang pengetahuan atau kearifan lokal (*local knowledge, local wisdom*) sebagai sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan demi kesejahteraan masyarakat.

A. Chaedar Alwasilah, dkk. (2009) menyatakan bahwa etnopedagogi adalah praktek pendidikan berbasis kearifan lokal dalam berbagai ranah seperti pengobatan, seni bela diri, lingkungan hidup, pertanian, ekonomi, pemerintahan, system penanggulangan, dan sebagainya. Selanjutnya ia mengatakan bahwa dari hal itu maka akan berkembang etnofilosofis, etnopsikologi, etnomusikologi, etnopolitik, dan sejenisnya.

Berdasarkan studi literature yang dilakukan menunjukkan bahwa secara substansi sudah banyak penelitian yang memusatkan perhatiannya terhadap kajian kearifan lokal, namun untuk

penggunaan istilah etnopedagogi masih jarang digunakan. Berikut beberapa di antara penelitian yang mengkaji tentang etnopedagogi.

1. Penelitian tentang “*Pendidikan Berbasis Etnopedagogi: Baiman, Bauntung, Batuah: Eksplorasi Konsepsi dan Konten Pendidikan Urang Banjar*”

Penelitian “*Pendidikan Berbasis Etnopedagogi: Baiman, Bauntung, Batuah: Eksplorasi Konsepsi dan Konten Pendidikan Urang Banjar*” ini diteliti oleh Sarbaini (2015). Penelitian ini mendeskripsikan bahwa adaga tiga nilai luhur yang dimiliki oleh masyarakat Banjar yaitu *Baiman*, *Bauntung*, dan *Batuah*.

Baiman yang dimaksudkan di sini ialah orang yang beriman. Iman menjadi fondasi bagi masyarakat Banjar untuk itu setiap orangtua mendidik anak-anaknya agar belajar membaca al-Quran, belajar bacaan shalat, belajar shalat, belajar membaca syair Maulud Habsyi atau Maulud Barzanji. Dalam penelitiannya, Sarbaini (2015) mengungkapkan bahwa jika tidak diajari oleh orangtua, maka orangtua akan memasukkan anak-anak mereka ke pondok-pondok pesantren, Sekolah Diniyah, TPA, atau belajar dengan guru mengaji di rumah dan di langgar.

Bauntung maknanya ialah bermanfaat atau berguna. Sarbaini (2015) menjelaskan bahwa untung dalam bahasa Banjar berarti bernasib baik. Dengan berbasis pada nilai *baiman* atau beriman dan dibekali ilmu keagamaan maka diyakini kehidupannya akan membawa manfaat dan berguna bagi dirinya sendiri, orang lain, masyarakat, dan lingkungan.

Batuah maknanya adalah menjadi manusia yang mempunyai harkat dan martabat.

Ketiga nilai (*baiman*, *bauntung*, *batuah*) itulah yang dimiliki oleh masyarakat Banjar sebagai dasar etnopedagogi yang melekat pada masyarakat.

2. Penelitian tentang “*Kajian Etnopedagogi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Kota Malang*”

Penelitian “*Kajian Etnopedagogi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Kota Malang*” diteliti oleh Nurul Zuriah (2012) yaitu menjelaskan bahwa pembelajaran PKn sebagai wahana pendidikan dan karakter bangsa sangat penting dilakukan dalam rangka penerapan kajian etnopedagogi yang menguatkan kembali dan memperkuat karakter bangsa bagi mahasiswa sebagai ujung tombak para penerus pemimpin bangsa di masa yang akan datang.

Nurul Zuriah (2012) menyatakan bahwa kajian pedagogi memiliki tujuan untuk merekonstruksi/ memperbaiki keadaan social dan budaya melalui pendidikan untuk pelestarian nilai-nilai budaya serta memperkokoh jati diri bangsa yang multicultural sehingga terhindar dari arus globalisasi yang menghilangkan unsure identitas nasional.

3. Penelitian tentang “*Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Media Berbasis Kearifan Lokal*”

Penelitian tentang “*Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Media Berbasis Kearifan Lokal*” diteliti oleh Ika Oktavianti dan Yuni Ratnasari (2018). Penelitian ini mendeskripsikan bahwa kearifan lokal yang dikembangkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan empat prinsip yaitu: a) kesesuaian dengan perkembangan peserta didik; b) kebutuhan kompetensi; c) fleksibilitas jenis, bentuk, dan d) kebermanfaatannya untuk kepentingan nasional menghadapi tantangan global.

Ika Oktavianti dan Yuni Ratnasari (2018) menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam proses etnopedagogi di Sekolah Dasar bisa dilakukan dengan permainan seperti permainan Monopoli Engklek Berbantu *Billboard* Rangking (*Monek Billking*).

Langka-langkah permainan *Monek Billking* menurut Ika Oktavianti dan Yuni Ratnasari (2018) ialah: a) membuat kelompok dan member nama kelompok tersebut; b) membagikan kartu hak milik dan matrik ingatan kepada setiap kelompok; c) siswa mengocok dadu secara bergiliran, angka terbanyak dapat main lebih dahulu, ketika permainan berlangsung jika salah satu kelompok berada di petak budaya yang belum dimiliki oleh kelompok lain, maka guru memberikan kartu hak milik petak budaya dan anggota kelompok diminta untuk membacakan kartu budaya pada petak tersebut dengan suara yang lantang, jika berhenti pada petak budaya yang telah dimiliki oleh kelompok lain, maka kelompok tersebut akan mendapatkan hukuman; d) permainan berhenti jika semua petak budaya sudah dimiliki semua oleh kelompok; e) siswa kembali ke tempat duduk sesuai dengan kelompok masing-masing, kemudian guru meminta kelompok untuk melengkapi konsep pembelajaran tematik yang tersimpan di kartu budaya yang telah dibacakan dan dicatat pada matrik ingatan; f) setelah semua kelompok melengkapi matrik, guru mengarahkan siswa kepada penemuan konsep materi melalui *billboard* rangking; dan g) guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan penemuan konsep tercepat dan dengan hasil penemuan yang akurat, setelah itu guru meminta kepada siswa untuk menuliskan pengalaman, cita-cita dan kesan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan media permainan *Monek Billking*.

4. Penelitian tentang “Model Pendidikan Karakter dan Kewirausahaan Berbasis Etnopedagogis di Sekolah Dasar Kampung Cikondang”

Penelitian “Model Pendidikan Karakter dan Kewirausahaan Berbasis Etnopedagogis di Sekolah Dasar Kampung Cikondang” diteliti oleh Laksmi Dewi, dkk. (2015). Penelitian mendeskripsikan bahwa pendidikan kewirausahaan yang dilakukan di Sekolah Dasar tidak terlepas dengan nilai-nilai kearifan lokal.

Pendidikan kewirausahaan ini dilakukan melalui kegiatan pengembangan diri yang dapat dilakukan melalui pengintegrasian dalam kegiatan sehari-hari seperti kegiatan *business day* yang dalam kegiatan tersebut dapat diselenggarakan bazaar karya peserta didik.

Dalam penelitian ini Laksmi Dewi, dkk. (2015) juga dilakukan dengan pendekatan tematik dan saintifik dengan mengambil sub tema “jenis-jenis pekerjaan” yang dilaksanakan selama satu bulan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam model pendekatan ini ialah: a) siswa diberikan tayangan video untuk melihat berbagai pekerjaan; b) siswa diajak untuk mewawancarai berbagai jenis pekerjaan masyarakat di sekitar sekolah dalam hal ini di Kampung Adat Cikondang dengan dilengkapi LKS yang disiapkan dengan menggunakan pendekatan nilai-nilai karakter dan kewirausahaan; c) peserta didik secara berkelompok menyampaikan hasil wawancara; d) guru menjelaskan tentang nilai-nilai karakter dan kewirausahaan yang ada di Kampung Adat Cikondang yang dapat diterapkan oleh siswa baik dalam belajar maupun dalam kehidupan di keluarga dan masyarakat.

Empat penelitian etnopedagogi yang dipaparkan di atas merupakan sebagian kecil dari penelitian-penelitian yang dilakukan di Indonesia. Dilihat dari pendekatan dan objek penelitiannya

sangatlah beragam, sehingga sangat berkemungkinan sekali untuk melakukan penelitian etnopedagogi di berbagai ranah kehidupan.

Setiap daerah di Indonesia memiliki kekhasan dan keunikan kearifan lokal yang dimiliki dan itu dapat dijadikan sebagai embrio bagi perkembangan model etnopedagogi di Indonesia.

SIMPULAN

Etnopedagogi merupakan suatu model pendidikan yang perlu dikembangkan mengingat Indonesia merupakan negara yang memiliki kemajemukan budaya. Model pendidikan etnopedagogi ini akan menjadi kekuatan bagi bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai kebangsaan yang dimiliki bangsa Indonesia.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

Dewi, L., dkk. (2015). Model Pendidikan Karakter dan Kewirausahaan Berbasis Etnopedagogis di Sekolah Dasar Kampung Cikondang. *Jurnal Mimbar*, Vol. 31 No. 2.

Oktavianti, I. (2018). Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 8 (2).

Sarbaini. (2015). Pendidikan Berbasis Etnopedagogi: Baiman, Bauntung, Batuah: Eksplorasi Konsepsi dan konten Pendidikan Urang Banjar. *The Proceeding of International Seminar on Ethnopedagogy*.

Zuriah, N. (2012). Kajian Etnopedagogi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa di Perguruan Tinggi Muhammadiyah Kota Malang. *Jurnal Humanity*, Vol. 8 No. 1.

Buku

Alwasilah, A.C., dkk. (2009). *Etnopedagogi: Landasan Praktek Pendidikan dan Pendidikan Guru*. Bandung: Kiblat Buku Utama.

Poerwanto. (2010). *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Pidarta, M. (2000). *Landasan Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.

Tilaar. (2002). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia: Strategi Reformasi Pendidikan Nasional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tari *Galombang* : Legitimasi Status Sosial Masyarakat Minangkabau di Sumatera Barat

Ninon Syofia
Program Studi Seni Tari
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk membahas tentang tari *Galombang* sebagai legitimasi status sosial pada masyarakat Minangkabau di Sumatera Barat. Tari *Galombang* ada hampir di setiap nagari di Minangkabau. Pada awalnya sebagai tarian kebesaran *penghulu* dengan gerak-gerak pencak silat hanya ditarikan oleh laki-laki-laki. Tari ini dipertunjukkan untuk penyambutan tamu adat. sebagai gambaran penghargaan kepada tamu yang datang yaitu orang yang dihormati atau diagungkan di dalam adat seperti penghulu atau ketua adat dalam acara *batagak penghulu* atau *pengangkatan penghulu*. Dalam perkembangan sekarang yang terjadi dalam masyarakat Minangkabau khususnya di Sumatera Barat, tari *Galombang* tidak saja dipertunjukkan dalam acara pengangkatan penghulu, akan tetapi dengan berbagai bentuk kreasi koreografinya, sebagai bentuk legitimasi status sosial dalam masyarakat, tarian ini sering dipertunjukkan dalam rangka penyambutan tamu pada acara pemerintahan dan penyambutan penganten dalam rangka memeriahkan sebuah acara pesta perkawinan.

PENDAHULUAN

Tari *Galombang* merupakan salah satu bentuk tari tradisi yang dimiliki hampir pada setiap nagari di Minangkabau. Tari *Galombang* ditampilkan dalam penyambutan tamu sebagai gambaran penghargaan kepada tamu yang datang. Tamu yang datang adalah orang yang dihormati atau diagungkan. Pada mulanya tari *Galombang* dipertunjukkan untuk penyambutan tamu yang dihormati pada upacara adat, seperti penghulu atau ketua adat dalam acara *batagak penghulu* atau *pengangkatan penghulu*. Tari *Galombang* merupakan tarian kebesaran penghulu, sebagai gambaran penghormatan masyarakat terhadap penghulunya. Biasanya, apabila tari *Galombang* ditampilkan dalam acara *pengangkatan penghulu* maka masyarakat akan mengetahui bahwa tamu yang datang adalah ketua adat atau *penghulu pucuk*.

Pertunjukan tari *Galombang* selalu dilengkapi dengan *siriah langkok* dalam *carano* yang akan disuguhkan kepada tamu. Menurut adat Minangkabau hal ini menunjukkan basa-basi atau sopan santun kepada tamu, sebagai bentuk penghormatan, keikhlasan dan keterbukaan tuan rumah dalam menyambut tamu yang digambarkan dalam pepatah *putiah kapeh dapek diliek, putiah hati bakaadaan* (putih hati kapas dapat dilihat, putih hati sesuai dengan keadaannya).

Seiring dengan perkembangan dan perubahan zaman, maka kesenianpun ikut berubah. Hal ini dikatakan demikian karena perkembangan kehidupan sebuah masyarakat akan memberi pengaruh pada perkembangan kesenian tradisional yang dimilikinya. Dilihat dari fungsinya, saat ini pertunjukan tari *Galombang* juga mengalami perubahan. Tari *Galombang* saat ini tidak saja dipertunjukkan pada acara pengangkatan penghulu, akan tetapi juga dipertunjukkan pada acara resmi pemerintahan, dan untuk memeriahkan pesta perkawinan yang dipertunjukkan disaat penyambutan penganten, baik yang dilaksanakan di rumah ataupun di gedung pertemuan.

Dilihat pada bentuk pertunjukannya tari *Galombang* saat ini banyak dikemas dalam bentuk kreasi baru dengan koreografi yang sangat bervariasi, terkadang memakai payung, selendang dan dulang sebagai properti yang dimainkan dalam tari. Tarian ini yang dahulunya hanya ditarikan oleh laki-laki, dalam perkembangannya sekarang ditarikan oleh penari perempuan saja, atau gabungan penari perempuan dan penari laki-laki dengan gerakan masih berpijak pada gerak pencak silat, akan tapi gerakannya lebih disesuaikan untuk ditarikan oleh perempuan,

Keberadaan pertunjukan tari *Galombang* dalam penyambutan tamu baik dalam acara adat sebagaimana awalnya dahulu, maupun sebagai penyambutan tamu yang dilaksanakan dalam berbagai acara sebagai bentuk perkembangannya sekarang membuat suasana acara menjadi sakral, dengan arti akan memberi nilai kehormatan pada tamu yang datang. Secara tidak langsung, dengan adanya pertunjukan tari *Galombang* dalam acara-acara di atas, tidak hanya sekedar pertunjukan untuk hiburan saja, akan tetapi berdampak pada pengakuan tingkatan status sosial atau legitimasi status sosial seseorang dalam masyarakatnya, baik pada pihak tuan rumah atau *sapangka*, ataupun pihak tamu yang datang. Terwujudnya tulisan ini berawal dari sebuah proses penelitian yang dilakukan yang diawali dengan langkah mengamati dan wawancara dengan pihak yang terkait sesuai fenomena yang ada guna mendapatkan data yang akurat, kemudian diklasifikasi untuk selanjutnya dianalisis sesuai kebutuhan yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Tari *Galombang* merupakan tari tradisional yang ditampilkan sebagai tarian penyambutan tamu di Minangkabau. Tarian ini berbentuk dua baris berbanjar ke belakang, ditarikan oleh penari lelaki, ada yang formasinya menghadap kepada tamu satu arah saja disebut dengan *Galombang Menyongsong* dan ada pula yang dua arah disebut dengan *Galombang Balawanan* (dalam bentuk dua arah dari pihak tuan rumah dan pihak tamu). Istilah pada tari ini pun bermacam-macam pula, seperti menyebutnya dengan *bagalombang* (menarik galombang), *galombang duo baleh* atau tari galombang yang dibawakan oleh 12 orang penari.

Pada tarian ini dimana kata “Galombang” diambil dari pada alam air laut yang bergalombang (wawancara, Nasrul: 2015). Pergerakan tarian yang berawal dari aktivitas silat tersebut tercipta dari bentuk variasi gerak yang berbentuknya seperti galombang laut. Kemudian dengan mempergunakan olahan gabungan unsur-unsur gerak seperti waktu, ruang, dan tenaga, seperti yang dikatakan oleh Y. Sumandio Hadi bahwa waktu, ruang, dan tenaga merupakan hal yang pokok dari sifat koreografi (2014: 10), maka terbentuklah pergerakan tari yang indah. Pergerakan

yang terstruktur dengan indah dalam berbagai tempo, terkadang dilakukan dalam tempo yang lambat, terkadang dalam tempo yang cepat. Pergerakan seperti melukis garis di udara dalam bentuk lurus, bersiku, melengkung dalam volume besar, sedang dan kecil.

Gerakan pencak silat yang digunakan sebagai dasar gerak tari *Galombang* sangat terlihat pada sikap kaki, yang disebut dengan *kudo-kudo*, pada sikap tangan yang disebut dengan *gelek*, *siku-siku*, *ambek*, *tapuak*. Sedangkan pergerakan kaki dikenal dengan *langkah duo* dan *langkah tigo*, dan *langkah ampek*. Dasar-dasar pergerakan silat yang ditarikan oleh penari laki-laki dengan pola lantai dua baris berbanjar ke belakang menghasilkan gerakan yang indah. Keindahannya jelas terlihat saat semua penari serempak melakukan gerakan yang tinggi dan gerakan merendah, sambil maju dan mundur dengan perlahan kelihatannya, seperti galombang air laut.

Tari *Galombang* dahulunya hanya ditarikan oleh laki-laki, dan gerakannya merupakan pengembangan dari gerak-gerak pencak silat dengan penari dalam jumlah genap dalam bentuk satu arah dalam posisi dua berbanjar yang menghadap kepada tamu seperti gambar berikut:



Gambar 1: Tari *Galombang* tradisi yang ditarikan oleh laki-laki
Dokumentasi: Nasrul, tahun 2000

1. Tari *Galombang* dalam Kontinuitas dan Perubahan

Seiring dengan perkembangan dan perubahan zaman, kesenian pun ikut berubah, dalam hal ini pertunjukan tari *Galombang* juga mengalami perubahan. Dalam perkembangannya saat ini, tari *Galombang* sebagai tarian penyambutan tamu banyak hadir dalam bentuk koreografi yang bervariasi, namun gerakannya tetap berpijak kepada dasar pencak silat seperti *kudo-kudo*, gerak *ancang-ancang*, gerak *langkah tigo*, gerak *langkah ampek*. Gerak-gerak dasar pencak silat tersebut merupakan identitas dalam tari *Galombang* disebut dengan *Silek Galombang* seperti gambar berikut :



Gambar 2 : Silat dalam tari *Galombang*
(Dokumentasi :Ninon Syofia, 6 Nofember 2017)

Sekarang ini Tari *Galombang* ditampilkan oleh campuran penari laki-laki dan perempuan dengan jumlah penarinya genap, karena tari ini ditarikan dalam bentuk berpasangan. Akan tetapi ada juga yang ditarikan oleh perempuan saja, namun gerakannya lebih disesuaikan untuk ditarikan oleh perempuan. Berbagai bentuk koreografi tari *Galombang* muncul dari kreativitas seniman tari saat ini, seperti variasi pemakaian properti seperti piring, payung, dulang dan sebagainya seperti gambar berikut :



Gambar 3: Tari Galombang saat ini ditampilkan oleh penari laki-laki dan perempuan dengan memakai properti piring.
Dokumentasi: Ninon Syofia, 6 Nofember 2015.

Tari *Galombang* pada hakekatnya menjemput dan mengarak tamu ibarat kata pepatah “Yang datang Raja, yang menanti juga Raja”. Makna filosofi yang terkandung di dalamnya adalah bahwa tamu itu bagaikan Raja yang harus dihormati, dan tuan rumah adalah orang yang sederajat yang juga harus dihargai. Tari *Galombang* yang ada pada nagari-nagari di Minangkabau, ditarikan oleh lelaki dengan gerak pencak silat yang dilaksanakan dilapangan terbuka dan tidak pernah ditampilkan di ruangan, tetapi dilapangan terbuka atau di jalan dimana tamu tersebut berhenti untuk disambut. Musik pengiringnya memakai alat musik *gandang tambua, tasa, talempong pacik dan pupuik sarunai atau pupuik gadang* (pupuik batang padi yang dililit dengan daun kelapa).

Pertunjukan tari *Galombang* dalam suatu acara pesta perkawinan di rumah atau di gedung, biasanya ditampilkan pada saat menyambut kedatangan rombongan mempelai pria, atau kadangkala menyambut kedatangan kedua penganten yang sebelumnya diarak menuju ke tempat pesta. Keberadaan tari *Galombang* dalam acara ini akan membuat suasana menjadi lebih sakral dan memberi dampak pada tuan rumah dan penganten yang disambut. Hal ini akan menaikkan nilai atau harga diri dan gengsi sosial dari keluarga yang punya hajut, secara tidak langsung memberi nilai kehormatan atau harga diri pada kedua keluarga penganten.

2. Tari *Galombang* sebagai Legitimasi Status Sosial

a. Status Sosial Elit Adat

Penghulu sebagai pemangku adat, dalam tingkatan sosial masyarakat Minangkabau adalah elit adat yang dihormati oleh anak kemenakannya (Indrayuda; 2012, 106), Tari *Galombang* yang digunakan untuk menyambut penghulu atau ketua adat merupakan cerminan status sosial pada penghulunya. Bagi penghulu, tari *Galombang* adalah harga diri dan legitimasi yang lebih pada kekuatan kaumnya karena negerinya punya anak muda yang tangguh bersilat, sehingga orang lain tidak mudah menjatuhkan kekuasaannya.

Tari *Galombang* sebagai tari kehormatan yang dipertunjukkan dalam menyambut kedatangan para elit adat dan *niniak mamak* merupakan warisan budaya yang menjadi jati diri suku Minangkabau mewakili perilaku dan karakteristik serta nilai-nilai budaya masyarakatnya. Setelah

memasuki perkembangan zaman keberadaan tari *Galombang* bagi masyarakat dikembangkan untuk berbagai acara adat dan kepentingan sosial budaya lainnya.

Pertunjukan tari *Galombang* yang digunakan untuk menyambut penghulu sebagai pemangku adat mengandung tujuan agar mereka tetap dipandang sebagai orang yang dihargai secara adat. Pertunjukan tari *Galombang* di sini menjadi ukuran harga diri, kedudukan dan jabatan bagi pemangku adat di Minangkabau.

b. Status Sosial Elit Pemerintahan

Pemerintahan dibentuk merupakan atas konvensi masyarakat melalui para pemangku adat, karena sistem yang dilaksanakan dalam pemerintahan harus mengikuti atau mematuhi adat dan budaya yang berlaku dalam daerah tersebut. Oleh sebab itu pemerintahan harus bertanggung jawab dalam perkembangan berbagai budaya yang ada di dalam nagari atau daerah setempat. Dalam hal ini, tari *Galombang* sebagai tarian penyambutan tamu tetap tumbuh dan berkembang dan dibina dalam kehidupan masyarakat setempat. Dalam perkembangan budaya Minangkabau di Sumatera Barat sekarang, tari *Galombang* yang sering ditampilkan untuk menyambut tamu pemerintahan adalah tari *Galombang* yang sudah dikreasikan. Kedatangan pejabat tinggi dalam suatu acara pemerintahan adalah orang yang dihormati, dan sebagai tamu disambut dengan pertunjukan tari *Galombang*. hal ini akan memberi dampak pada status sosial elit pemerintahan tersebut.

c. Status Sosial pada Masyarakat Secara Umum

Dalam perkembangannya sekarang, fenomena yang terjadi di Minangkabau khususnya kota-kota di wilayah Sumatera Barat, tari *Galombang* sering dipertunjukkan untuk penyambutan penganten dalam sebuah pesta perkawinan baik yang dilaksanakan di rumah ataupun di gedung pertemuan seperti gambar berikut :



Gambar 4. Tari *Galombang* pada penyambutan penganten di dalam pesta perkawinan yang dilaksanakan di rumah.
(Dokumentasi : Eisy Dwina Putri, 6 November 2015)



Gambar 5: Tari *Galombang* pada penyambutan penganten di dalam pesta perkawinan yang dilaksanakan di gedung pertemuan. (Dokumentasi : Mutia Kahanna, 18 September 2017)

Kehadiran Tari *Galombang* dalam suatu pesta perkawinan akan lebih dinilai sebagai harga diri dan gengsi sosial. Dalam sebuah pesta perkawinan pengantennya adalah orang yang dihormati menjadi raja sehari. Kedatangan rombongan penganten baik pria atau wanita dan keluarganya, disambut dengan pertunjukan tari *Galombang* dengan suguhan *sirih langkok* dalam *carano*. Kemampuan masyarakat kota dalam meresap seni, secara artistik adalah yang berhubungan dengan teks seni, glamour, dan cantik untuk ukuran penari. Hal ini, sehubungan dengan kehadiran kesenian kota dewasa ini lebih didominasi oleh seniman muda, dimana ungkapan mereka lebih enerjik, penuh vitalitas dan lebih tertarik pada sensasional (Robby Hidayat 112: 2011). Berdasarkan fenomena di atas, maka tari *Galombang* dalam perkembangannya sekarang lebih banyak digarap oleh koreografer muda, dengan berbagai kreativitas membentuk koreografi yang bervariasi. Kadangkala ada yang menggarap tari *Galombang* dengan menambahkan pemakaian properti tari seperti piring, payung, selendang dan *dulamak* sebagai properti. Penarinya lebih didominasi dengan penari perempuan dengan pakaian adat yang cerah serba keemasan, rias cantik, sehingga diminati oleh masyarakat kota. Dalam perkembangan seni pertunjukan saat ini, ia dapat merefleksi ajaran-ajaran tentang tari yang telah didapati. Lewat refleksi ini diharapkan ia dapat pula menciptakan sesuatu yang baru, karena ada perubahan baik pandangan maupun kedudukan. Semakin bervariasi koreografi tari *Galombang* yang ditarikan dalam sebuah pesta, maka semakin tinggi pula kebanggaan atau gengsi sosial seseorang dan semakin tinggi pula nilai penghormatan kepada tamu.

Menurut Ralph Linton status sosial adalah kedudukan atau jabatan masyarakat dilingkungan masyarakat yang dilihat sesuai dengan profesinya. Orang yang memiliki status sosial tinggi akan ditempatkan lebih tinggi dalam struktur masyarakatnya, dibandingkan dengan orang yang status sosialnya rendah dan hal ini berkaitan dengan statifikasi sosial masyarakatnya (2012, 67). Tari *Galombang* sebagai legitimasi status sosial pada masyarakat merupakan dampak perubahan yang terjadi pada zaman sekarang, dapat dilihat pada penggunaan tari *Galombang* yang secara tidak langsung digunakan untuk menaikkan harga diri atau derajat seseorang atau suatu keluarga dalam masyarakatnya.

SIMPULAN

Tari Galombang merupakan tarian masyarakat Minangkabau yang dipertunjukkan untuk menyambut tamu, sebagai gambaran penghargaan kepada tamu yang datang. Tamu yang datang adalah orang yang dihormati atau diagungkan seperti ketua adat, tamu pemerintahan dan pasangan penganten dalam pesta perkawinan. Melalui kreativitas pemerhati seni tari, tari *Galombang* hadir dengan berbagai bentuk koreografi dengan pemakaian properti tari, akan tetapi tidak menghilangkan ciri khas aslinya. Hal ini memberi warna baru dalam keberlanjutan kesenian tradisional di tengah-tengah masyarakat Minangkabau khususnya kota-kota di Sumatera barat.

Hadirnya pertunjukan tari *Galombang* dalam berbagai event baik dalam bentuk acara yang dilakukan dalam lingkup adat, acara-acara pemerintahan maupun acara perhelatan perkawinan pada masyarakat pada umumnya memberi dampak pada peningkatan status sosialnya di masyarakat. Keberadaan pertunjukan tari *Galombang* yang ditampilkan dalam rangka menyambut kedatangan tamu atau penganten seperti di atas sesungguhnya merupakan sebuah langkah melestarikan seni budaya tradisional Minangkabau yang saat ini banyak diapresiasi oleh masyarakat pendukungnya.

Daftar Pustaka

- Daryusti, Hegemoni Penghulu Dalam Perspektif Budaya, Yogyakarta: Penerbit Pustaka.
- Hadi, Sumandiyo, 2014, Koreografi, Bektuk, Teknik, Isi, Yogyakarta: Cipta Media.
- Indrayuda, 2012, Eksistensi tari Minangkabau, Padang: UNP Press.
- Laurer, Robert H, 2003, Perspektif Tentang Perubahan Sosial, Jakarta: Rineke Cipta.
- Navis, A, 1986, Alam Takambang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau, Jakarta: Grafitti Press.
- Suarman Dkk, 2000, Adat Minangkabau Nan Salingka Hiduik, Solok: Duta Utama.

Penguatan Pendidikan Karakter dalam Novel “Burlian” Karya Tere Liye (Kajian Pragmatik)

Nychken Gilang Bedy S, Mutiara Ramadhan
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
IKIP Siliwangi Bandung

ABSTRAK

Penguatan pendidikan karakter saat ini sedang digalakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal itu dilakukan agar terbentuk siswa yang memiliki karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan memiliki integritas. Novel “Burlian” karya Tere Liye banyak menggambarkan penguatan pendidikan karakter yang ditunjukkan oleh ujaran tokoh-tokohnya. Metode deskripsi digunakan untuk menganalisis ujaran-ujaran yang mengandung penguatan pendidikan karakter yang terdapat dalam novel “Burlian” dengan menggunakan kajian pragmatik sebagai pisau bedah dalam penelitiannya. Hasil analisis data menyimpulkan bahwa dalam novel “Burlian” terdapat banyak penguatan pendidikan karakter yang terkandung, misalnya nilai-nilai religius yang digambarkan karakter Mamak yang selalu mengajak Burlian untuk mengaji, nilai integritas ditunjukkan karakter Bapak yang marah akan kegiatan pengeboran minyak di tanah mereka, dan masih banyak lagi penguatan pendidikan karakter yang ada dalam novel “Burlian”.

Kata Kunci: Nilai Karakter, Novel, Pragmatik

PENDAHULUAN

Karakter generasi muda saat ini dinilai memprihatinkan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kenakalan remaja yang marak terjadi. Data yang diperoleh dari Kapolda Metro Jaya (Christian & Jatmika, 2018) menunjukkan bahwa terjadi satu kejahatan setiap 12 menit 18 detik, durasi lebih cepat dibandingkan tahun sebelumnya yakni 12 menit 26 detik di tahun 2015. Kasus kenakalan remaja juga naik sebanyak 400% dibandingkan tahun 2015 (Christian & Jatmika, 2018). Salah satu penyebabnya ialah kondisi lingkungan yang tidak memberikan contoh baik kepada anak-anak. Selain itu, kurangnya nilai karakter yang dimiliki oleh anak-anak. Untuk itu, pendidikan karakter sangat diperlukan untuk mengubah karakter anak yang semakin rusak.

Pendidikan karakter ini diterapkan selama proses pembelajaran di sekolah. Karena pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam mendidik karakter seseorang. Hal ini sesuai dengan pendapat Susyanto (2013:1) yang berpendapat bahwa pendidikan merupakan salah satu sarana dalam mengubah sikap dan karakter seseorang menjadi lebih dewasa. Hal ini bertujuan agar para siswa memiliki penguatan pendidikan karakter yang sesuai dengan pendidikan nasional di Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia penerapan nilai karakter tersebut dapat dilakukan disemua aspek materi pembelajaran, seperti pada pembelajaran apresiasi karya sastra. Pembelajaran apresiasi karya sastra tersebut terbagi menjadi tiga, yakni mengapresiasi prosa, puisi, dan drama. Dalam mengapresiasi prosa, novel merupakan salah satu materi ajar yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Novel-novel saat ini banyak yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. Misalnya saja novel "Burlian" karya Tere Liye yang mengisahkan tentang seorang anak yang istimewa. Dalam novel tersebut banyak sekali penguatan pendidikan karakter yang dapat diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh para siswa.

Untuk menganalisis novel tersebut, penulis menggunakan kajian pragmatik sebagai pisau bedahnya. Pragmatik merupakan salah satu ilmu linguistik yang berkenaan dengan syarat yang mengakibatkan serasi tidaknya pemakaian bahasa dalam berkomunikasi. Dengan kata lain, pragmatik dapat berkaitan dengan tindak tutur seseorang.

Pada penelitian ini menekankan pada penguatan pendidikan karakter yang lekat ada di novel "Serial Anak-Anak Mamak" khususnya yang terdapat pada novel "Burlian". Tokoh utama sekaligus yang dijadikan sebagai judul buku yaitu "Burlian" memiliki sikap yang dinilai penulis bisa dijadikan suriteladan oleh peserta didik. Asal-usul dipilihnya novel "Burlian" karya Tere Liye, selain dinilai memiliki pesan moral yang sarat pendidikan karakter, tidak lepas juga dari sosok Tere Liye sebagai penulis yang karya-karya banyak dibaca oleh generasi muda, sehingga pembaca kenal dan tertarik untuk membaca novelnya. Lebih jauh lagi penulis mengharapkan novel "Burlian" bisa dijadikan bahan rujukan untuk penanaman karakter siswa.

Kaitannya penguatan pendidikan karakter pada novel "Burlian" dengan pragmatik ialah sebagai bidang keilmuan bahasa yang dijadikan alat untuk menganalisis sejauhmana penguatan pendidikan karakter hadir dalam novel "Burlian". Menurut Saeed (Wijayanti, 2018:865) menjelaskan bahwa pragmatik merupakan studi yang mempelajari peran bahasa dalam kegiatan sosial, khususnya bagaimana cara berkomunikasi yang bergantung pada saling mengerti terhadap niat, tujuan dan hubungan sosial. Sementara itu, Purwoningrum (2013) berpendapat bahwa pragmatik ialah kajian yang menjelaskan arti dari komunikasi antara pembicara dan diartikan oleh pendengar. Berdasarkan hal itu penulis mencoba menganalisis penguatan pendidikan karakter yang dicoba disampaikan Tere Liye dalam novel "Burlian" dengan berdasarkan konteks dalam novel tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud penguatan pendidikan karakter dalam novel "Burlian" dan mendeskripsikan bentuk penyampaian penguatan pendidikan karakter yang digunakan pengarang dalam novel "Burlian".

HASIL PEMBAHASAN

Fokus pembahasan artikel ini menekankan pada aspek penguatan pendidikan karakter yang terdapat pada novel "Burlian". Pragmatik di sini digunakan sebagai alat untuk menganalisis sejauhmana kandungan penguatan pendidikan karakter dalam cerita yang disajikan Tere Liye. Penguatan pendidikan karakter atau yang disingkat (PPK) menjadi perhatian utama dalam kurikulum 2013. Hal ini sejalan dengan program pemerintah yaitu Nawacita, yang menekankan pada penumbuhan budaya literasi dan penguatan pendidikan karakter. Menurut

Kemendikbud(Astutik, 2016:365) PPK mengandung lima nilai karakter utama yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Kelima nilai tersebut menjadi titik tolak untuk menganalisis novel *Burlian*, adapun hasil analisisnya sebagai berikut :

1. Wujud Pendidikan Karakter Religius dalam Novel “*Burlian*”

Menurut Astutik (2016:345) Religius mencerminkan keimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Religius ini sangat berpengaruh dalam pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayakania (2013:444) yang berpendapat bahwa pendidikan ideal ialah pendidikan yang bersandar pada nilai budaya di masyarakat dan nilai agama yang dianut oleh masyarakat. Religius dapat diwujudkan melalui perilaku melaksanakan ajaran agama yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi nilai toleransi, serta hidup rukun dengan penganut agama lain. Dalam novel “*Burlian*” Pendidikan karakter religius terlihat dari data sebagai berikut.

“untunglah, setelah membaca Ayat Kursi berkali-kali, Mamak akhirnya bisa menggerakkan kaki” kata *Burlian* . Mamak bergegas mengambil lagi potongan bara yang lebih besar dari perapian, melemparnya kencang-kencang ke arah pohon. (001/3)

Kutipan di atas menjelaskan bahwa tokoh Mamak memiliki karakter yang religius karena ketika mengalami hal-hal yang di luar nalar, maka hal yang pertama kali diingat adalah ayat-ayat Allah swt. Ujaran tentang membaca ayat suci tersebut sesuai dengan sabda Rasulullah : “Umatku yang membaca ayat Kursi 12 kali pada jumat pagi, kemudian berwudhu dan sembahyang dua rakaat, Allah memelihara daripada kejahatan syaitan dan kejahatan yang besar”. Pada konteks cerita tokoh Mamak sedang diganggu oleh makhluk halus ketika melahirkan *Burlian*. Dia membaca Ayat Suci agar mendapat pertolongan dari Allah dari gangguan serta hasutan setan.

*“Kau tahu *Burlian*? Dialah yang mengalahkan raja-raja hebat dunia. Menggerus gunung menjadi rata. Membuat daratan menjadi lautan. Dialah sang waktu.”* (002/69) .

Ujaran yang disampaikan Mamak sejalan dengan etimologis surat Al-Ashr, Menurut Hidayat (2018:85) Secara etimologi dijelaskan bahwa kata (أَشْر) al-Ashr terambil dari kata ‘asharaya, shiru-ashran, berarti memerah, memeras, atau menekan, yakni menekan sesuatu sehingga apa yang terdapat pada bagian terdalam dari padanya tampak ke permukaan atau keluar. Angin yang tekanannya sedemikian keras sehingga memporakporandakan segala sesuatu di namai i’shar/waktu. Keyakinan Mamak terhadap kandungan surat Al- Ashr menunjukkan karakter religius yang percaya bahwa waktu mampu memporakporandakan segala hal, tentu atas izin hal. Hal ini bisa dikaitkan juga dengan manajemen waktu adalah hal yang penting. Sejalan dengan sebuah hadist yaitu :

“Orang yang hari ini sama dengan hari kemarin, atau orang yang hari esok sama dengan hari ini, orang itu akan merugi. Orang yang hari ini lebih buruk dari hari kemarin orang itu sungguh celaka, tetapi apa bila hari ini lebih baik dari kemarin, atau hari esok lebih baik dari hari ini, maka orang itu akan beruntung” (al-Hadits).

Penanaman nilai religius yang berkaitan dengan waktu tentu sangat penting ditanamkan dalam pembelajaran di sekolah. Nilai-nilai religious lainnya ditunjukkan dengan ujaran Mamak sebagai berikut :

“Kalian tahu sendiri, Bapak kalian pernah bersumpah demi Allah tidak akan pernah menembak lagi. Dengan kejadian tadi siang, Bapak kalian butuh dibiarkan sendiri. Mungkin dia sedang memikirkan banyak hal.” (003/140).

Ujaran tersebut sejalan dengan hadist dari Imam Bukhari sebagai berikut :

“Barang siapa yang ingin bersumpah, maka bersumpahlah atas nama Allah atau (jika tidak) maka diamlah” (HR Bukhari)

Sumpah dalam ajaran Agama Islam bukanlah hal yang bisa dijadikan bahan permainan. Sumpah menjadi hal yang harus hati-hati dalam penggunaannya. Dalam hal ini mengajarkan bahwa janganlah mempermainkan sumpah apalagi jika mengatasnamakan Allah. Imam Bukhari dalam hadistnya mengajarkan jika ingin bersumpah sebaiknya mengatasnamakan Allah, jika tidak sebaiknya diam.

Hal itu sejalan dengan adab berdoa. Berdoa dalam Islam harus kepada Allah, berdoa selain kepada Allah termasuk perbuatan musyrik. Hal itu ditunjukkan dengan ujaran Amelia sebagai berikut :

“Ya Allah, semoga Engkau sayang kepada Pak Bin seperti dia selalu menyayangi kami.” Amelia yang duluan bersuara, takzim mengangkat kedua belah telapak tangannya. (004/168)

Ujaran-ujaran dalam novel “Burlian” secara tidak langsung mengajarkan kita untuk melibatkan Allah dalam berbagai aspek kehidupan. Hal itu tentu patut dijadikan suri teladan dalam pembelajaran di sekolah untuk menumbuhkan nilai-nilai religious, sehingga tidak ditemukan lagi siswa yang mencontek karena dia merasa selalu dilihat oleh Allah.

2. Wujud Pendidikan Karakter Nasionalis dalam Novel “Burlian”

Menurut Astutik (2016:345) Nasionalis adalah sikap yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, serta menempatkan kepentingan bangsa di atas kepentingan diri dan kelompok. Dalam novel “Burlian” Pendidikan karakter nasionalis terlihat dari data sebagai berikut.

“Ini kampung kita. Hutan ini juga hutan leluhur kita. Kitalaah yang harusnya memilikinya. Bukan orang-orang kaya dari kota. Sekarang mereka mencari minyak tanah, besok lusa mereka menebangi hutan untuk dijadikan kebun kelapa sawit, sampai habis seluruh hutan, sampai kita mencari sepotong kayu bakar saja tidak bisa lagi, apalagi berburu ayam liar, mengambil rotan, rebung, dan sebagainya. Oi, hanya gara-gara uang berbilang dua ratus ribu saja kalian mau mengizinkan mereka mengebom tanah-tanah kita? Picik sekali.” (001/11)

Ujaran Pak Bin dia atas menunjukan rasa nasionalis tinggi yang dimiliki dirinya. Pak Bin mencoba mengajarkan nilai-nilai nasionalis yang dijunjung kepada siswa-siswanya, hal itu sejalan dengan pendapat Arizona (2014:1) Para pendiri bangsa dengan percaya diri mengkonstruksi penguasaan negara atas tanah dan kekayaan alamnya dalam cita-cita kesejahteraan tersebut: menjadi 'negara kesejahteraan'. Persoalan menjadi berbeda dimana pada suatu era konsep tersebut diterjemahkan secara sama sekali berbeda berupa menegarakan tanah dan kekayaan alam Indonesia atas wilayah-wilayah yang dikuasai dan telah menjadi ruang hidup bagi rakyat Indonesia, orang per orang, sebagai pribadi, kelompok, dan komunalitas masyarakat adat.

Rasa nasionalis tidak hanya ditunjukan dalam menjaga kekayaan yang dimiliki Indonesia, tetapi rasa nasionalis harus ada dijiwa-j jiwa tiap warga negaranya sekalipun mereka berada jauh dari tanah Indonesia, hal itu ditunjukan dengan ujaran Bakwo Dar sebagai berikut :

"Esok lusa, ketika kesempatan membawa kau pergi jauh dari kampung ini, Burlian... menjadi orang yang hebat di luar sana, maka jangan pernah merupakan asli kau.. Setidaknya ingatlah, kau pernah menikmati nasi lemak dan pindang ikan buatan Bakwo. Lezat sekali bukan? Lihat, kau sampai menangis memakannya. Ini hari bersejarah, Burlian. Kita harus merayakannya. Akhirnya kau merasakan makanan paling enak sedunia." (002/78)

Nilai-nilai nasionalisme di atas seharusnya bisa dijadikan rujukan dalam penanaman karakter, khusus dalam ruang lingkup pendidikan di sekolah. Guru bisa meniru cara Pak Bin yang perlahan mampu menumbuhkan nilai-nilai nasionalisme kepada peserta didiknya. Tentu jika nilai-nilai nasionalisme sudah mengakar dalam karakter generasi muda, maka praktik korupsi yang kini marak sekali bukan tidak mungkin tidak akan terjadi lagi.

3. Wujud Pendidikan Karakter Mandiri dalam Novel "Burlian"

Menurut Astutik (2016:346) Mandiri merupakan sikap tidak bergantung pada orang lain, memanfaatkan tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi, dan cita-cita. Dalam novel "Burlian" Pendidikan karakter mandiri terlihat dari data sebagai berikut. Nilai-nilai kemandirian adalah hal yang penting dalam pembentukan karakter. Hal itu tercermin dalam ujaran di bawah ini

"Memang itulah kerjaan Ahmad. Sejak Bapaknya pergi, kami repot sekali, Nak Burlian. Untung Ahmad mau membantu ibu mencuci pakaian tetangga, membantu membuat gorengan yang dijual di Stasiun, membersihkan rumah, menjaga adiknya, dia rajin sekali melakukan semuanya, tidak pernah mengeluh padahal untuk bermain pun dia tidak sempat lagi." (001/46)

Ujaran di atas sesuai dengan konteks nilai kemandirian menurut Salahudin (2013:35) tujuan pendidikan karakter yang berbasis agama dan budaya salah satunya ialah mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan. Bentuk lain dalam nilai-nilai kemandirian hal ditunjukan dalam uraian di bawah ini

"Suatu saat kau pasti membutuhkan seluruh keterampilan itu, Burlian. Lihat Ayuk Eli, sekarang sudah sekolah di kota Kabupaten, dia harus melakukan banyak hal sendirian. Menyiapkan makanan sendiri,

mengurus pakaian sendiri, mengatur uang sendiri, semuanya. Lagi pula bukanlah Bakwo dulu pernah bilang kepadamu, *'laki-laki di keluarga kita semuanya pandai memasak'*. Itu tentu termasuk mengerjakan pekerjaan lain. Tidak ada pekerjaan perempuan atau pekerjaan laki-laki. Kalau ada, berarti Mamakmu tidak boleh ke kebun lagi." Bakwo Dar yang menjawab protesku, mengabaikan ekspresi wajahku. (002/216)

Ujaran Mamak Ahmad di atas menunjukkan bahwa Mamak Ahmad ingin memberikan contoh kemandirian dari figur Ayuk Eli kepada Burlian. Hal-hal seperti itu dinilai mampu memberikan figur kemandirian bagi peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan yang dikemukakan oleh Gunawan (Djumali dan Wijayanti, 2013 : 35) pendidikan karakter memiliki tujuan membentuk jiwa kepemimpinan, bertanggungjawab, berwawasan kebangsaan dan memiliki sikap mental yang baik, selain itu generasi muda diharapkan mengatur emosi diri, jujur, adil, amanah, mandiri, dan memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Wujud Pendidikan Karakter Gotong Royong dalam Novel "Burlian"

Menurut Astutik (2016:345) Gotong royong mencerminkan tindakan menghargai kerja sama, saling membantu menyelesaikan masalah bersama, dan memberikan bantuan pada yang membutuhkan. Dalam novel "Burlian" Pendidikan karakter gotong royong terlihat dari data berikut. Nilai-nilai gotong royong perlu ditanamkan di dalam pendidikan karakter siswa. Gotong menjadi hal unik yang terkristalisasi dalam ajaran leluhur bangsa Indonesia. Hal itu senada dengan ujaran di bawah ini

"Puluhan ribu pekerja kembali dikerahkan siang malam. Ratusan alat berat paling canggih di zamannya didatangkan, ahli-ahli konstruksi, insinyur-insinyur sipil, hingga akhirnya dua belas tahun kemudian terusan sepanjang 80 pal itu selesai. Kalian bayangkan, ratusan ribu orang mengeduk tanah untuk membuat parit raksasa sepanjang 80 pal, membutuhkan kesabaran puluhan tahun, melibatkan banyak Negara, uang yang tidak sedikit, bahkan mengorbankan ribuan nyawa pekerjanya. Tetapi itu tidak sia-sia, sekarang terusan itu setahun dilewati lebih dari 10.000 kapal, ratusan juta ton muatan. Menjadi tanda kebangkitan ekonomi, kesempatan, dan masa depan penduduk sekitarnya. Kalian ada yang pernah melihat kapal?" Pak Bin tiba-tiba bertanya. (001/175)

Ujaran Pak Bin di atas menunjukkan bahwa budaya gotong royong sudah lekat dalam budaya bangsa Indonesia. Ujaran Pak Bin merupakan gambaran bahwa dengan gotong royong bangsa ini bisa menciptakan sesuatu yang luarbiasa, dalam konteks ujaran di atas Pak Bin menceritakan bukti gotong royong dalam pembangunan terusan. Nilai-nilai yang disampaikan Pak Bin senada dengan pendapat menurut Effendi (2013:4) Negara Indonesia yang kita dirikan adalah negara gotong royong, gotong royong adalah negara yang dinamis, lebih dinamis dari kekeluargaan. Pendapat dari Effendi menguatkan bahwa gotong royong merupakan suatu hal yang lebih tinggi dari kekeluargaan, gotong royong merupakan nilai-nilai yang wajib ada dalam era kekinian.

Ujaran di bawah ini menguatkan bahwa nilai-nilai gotong royong hadir dalam novel "Burlian". Ujaran tersebut, yaitu

"rantai yang kita buat akan terputus jika diantara kalian ada yang meninggalkan posisi. Jadi kalau kalian lelah, jangan lupa berteriak memberi tahu agar digantikan. Saya akan segera mengirimkan sukarelawan atau tentara pengganti lain. Kalian mengerti?" (002/283)

Di era kekinian nilai-nilai gotong royong dirasa sudah pudar, perlu adanya penanaman kembali nilai-nilai gotong royong, khususnya kepada generasi muda. Cerminan nilai-nilai gotong royong dapat ditumbuhkan salah satunya dengan membaca sastra, salah satunya ialah dengan membaca novel "Burlian. Nilai-nilai gotong royong tercermin di dalam ujaran di atas. Ujaran di atas menunjukkan nilai-nilai gotong royong dalam pembangunan jalan sangat terasa, bagaimana TNI bergotong royong dengan warga dalam membangun jalan. Penanaman nilai gotong royong tersebut yang perlu mulai ditanamkan kembali.

5. Wujud Pendidikan Karakter Integritas dalam Novel "Burlian"

Menurut Astutik (2016:346) Integritas adalah perilaku menjadikan diri agar selalu dipercaya, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Dalam novel "Burlian" Pendidikan karakter integritas terlihat dari data sebagai berikut.

"Aku tidak pernah setuju melihat anak-anak berkelahi. Tetapi untuk yang satu ini, seandainya Pak Syahdan bisa melihatnya langsung... Astaga, Burlian seperti harimau mengamuk, berkelahi membela kehormatan temannya." (001/50)

Nilai integritas ditunjukkan oleh Burlian di saat membela temannya, namun sayang yang dilakukan Burlian ialah integritas yang kebablasan. Ujaran di atas sejalan dengan tawuran antar pelajar yang berdalih membela harga diri sekolahnya, Padahal integritas sendiri adalah nilai-nilai yang dilakukan berdasarkan kebaikan, sejalan dengan pendapat Junaedi (2012:1) bahwa komponen penyusun kesadaran integritas seperti memegang prinsip moral, meyakini hati, memegang janji, konsisten, tulus dan jujur pada diri sendiri akan membawa individu pada karakter yang diharapkan dan menjadi kepribadian yang melekat pada dirinya.

"Dua puluh lima tahun dia mengajar.. Itu periode yang panjang bagi guru mana pun. Semua anak-anak di kampung kita pasti pernah diajar Pak Bin. Dan dia tidak pernah berhenti bermimpi kalian menjadi seseorang suatu hari nanti. Tidak hanya menjadi petani, tukang sadap karet, mencari ikan di sungai atau hanya mencari rotan di hutan." (002/143)

"Itu berlebihan.. Bagi siapa saja yang mengaku mencintai mengajar, janganan sepuluh atau sembilan, tinggal ssatu murid pun sekolahan tetap terus." (003/146)

"Itu berlebihan.. Bagi siapa saja yang mengaku mencintai mengajar, janganan sepuluh atau sembilan, tinggal ssatu murid pun sekolahan tetap terus." (003/146)

"Kau akan sekolah, Nak... tidak akan ada tembok yang menghalangi, menghentikan.. Kau akan merobohkan semua penghalang. Kau akan tetap sekolah, Munajib. Sepanjang kau meyakinkannya. Sepanjang kau tidak pernah berhenti percaya."(004/158)

Ujaran- ujaran lainya yang memiliki nilai integritas ditunjukkan oleh Pak Guru Bin, beliau sudah mengajar 25 tahun. Ketulusannya dalam mengajar tetap dijalani walau hanya berstatus sebagai guru honorer. Beliau mempunyai cita-cita yang luhur untuk menjadikan murid-muridnya orang-orang sukses, tidak sebatas menjadi petani, tukang sadap karet dan pencari ikan saja.

Tidak hanya menanamkan nilai-nilai intergritas pada dirinya sendiri, Pak Bin juga mengajarkan nilai-nilai intergritas kepada siswa-siswanya. Ujaran tersebut adalah sebagai berikut.

“Walaupun Bapak yakin, andai kata dia punya uang banyak, tidak sepeser pun dia mau mengeluarkannya untuk menyogok. Pak Bin terlalu jujur. Orang seperti dia selalu saja kalah oleh kemunafikan dan murka serakah banyak orang.”(005/164)

Nilai integritas lainnya ditunjukkan Pak Bin melalui sikapnya yang tidak mau menyogok walaupun dengan menyogok kesempatan emas menjadi pegawai negeri sipil ada dihadapannya.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa novel “Burlian” karya Tere Liye dapat dijadikan rujukan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia. Novel “Burlian” dinilai dapat menumbuhkan karakter yang sesuai dengan nilai utama dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Kelima nilai karakter pada PPK tersebut banyak tergambarkan dalam ujaran yang ditunjukkan oleh para tokoh. Penggambaran yang mudah dipahami sehingga para pembaca khususnya siswa mampu memahami dan menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan begitu, diharapkan siswa dapat memiliki karakter baik sehingga mampu berperan membangun bangsa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Arizona, Y. (2014). KONSTITUSIONALISME AGHARIA.
- Astutik, P. P. (2016). Integritas Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Higer Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Tematik SD.
- Christian, C. V., & Jatmika, D. (2018). Pengaruh Persepsi Komunikasi Efektif dengan Orang Tua terhadap Kecenderungan Kenakalan Remaja di SMA X Jakarta. *Jurnal Psikologi Ulayat*, (Xxxx). <https://doi.org/10.24854/jpuxxxx-xx>
- Djumali, D., & Wijayanti, E. (2018). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER KURIKULUM 2013 DI SMK BATIK 1 SURAKARTA. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 28(1), 31-40.
- Effendi, T. N. (2013). Budaya Gotong Royong Masyarakat Dalam Perubahan Sosial Saat Ini. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2(1), 1-17.
- Hidayat, F. (2018). PENGEMBANGAN MODEL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM (Studi Al-Ashe Surah Ayat 1-3). *I'TIBAR*, 5(10), 81-96.

- Junaedi, A. R. (2012). Keefektifan Metode Klarifikasi Nilai Terhadap Peningkatan Kesadaran Akan Nilai Integritas Siswa SMP. *SKRIPSI Jurusan Bimbingan Dan Konseling & Psikologi-Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- Mayakania, N. D. (2013). Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun di Komunitas “ Hong “ Bandung. *Jurnal Seni & Budaya Panggung*, 23(4).
- Purwoningrum, S. M. (2013). Kajian Pragmatik Naskah Gurindam Dua Belas Karya Raja Haji Aji. *Suluk Indo*, 2(3), 279–293.
- Salahudin, A., & Alkrienciehie, I. (2013). *Pendidikan karakter: pendidikan berbasis agama & budaya bangsa*. Pustaka Setia.
- Susyanto. (2013). Pertunjukan Wayang sebagai Salah Satu Bentuk Ruang Mediasi Pendidikan Budi Pekerti. *Jurnal Seni & Budaya Panggung*, 23(1), 1–108.
- Wijayanti, P. W. D. (2018). Penggunaan Ungkapan Meminta Maaf dan Berterima Kasih sebagai Respon dalam Bahasa Jepang serta Pendekatan yang Tepat dalam Pembelajarannya. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 2(8), 853–866.

Tubuh Lumping Ke Tubuh Aktor : Metode Seni Peran Berbasis Kearifan Lokal

Rachman Saleh, Irwan Jamal, M. Komadri
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Sebagai seorang tenaga pengajar di sebuah perguruan tinggi seni (ISBI Bandung), telah menjadi kewajiban bagi penulis selalu mengupayakan berbagai tindakan yang dapat berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan khususnya pendidikan Seni Teater. Salah satu tindakan tersebut adalah pencaharian bentuk-bentuk eksploratif, sekaligus menemukan potensi teoritik yang pada tahap selanjutnya diharapkan menjadi sebuah metode pelatihan yang dapat menjadi referensi pelatihan teknik seni peran baik pada ruang-ruang pendidikan formal (institusi seni), maupun pada ruang-ruang non-formal

Adapaun seni tradisi yang akan dijadikan objek kajian adalah seni tradisi Kuda Lumping yang tersebar hampir di seluruh pulau Jawa termasuk Jawa Barat yang dalam penelitian ini dikhususkan pada kelompok kesenian Kuda Lumping Mekar Panggugah yang beralamat di Desa Sukamukti. Rt 02/03. Dusun Mekargalih. Kecamatan Jatinangor. Jawa Barat. Dipilihnya kesenian Kuda Lumping sebagai sumber penelitian didasarkan pada ketertarikan peneliti pada totalitas, intensitas, imajinasi, energi dan sugesti ketubuhan yang terdapat pada setiap pemain Kuda Lumping yang juga harus dimiliki oleh seorang aktor teater khususnya teater tubuh, dan teater realisme umumnya.

ABSTRACT

As a lecturer staff at the art college (ISBI Bandung), it has become a responsibility for writer to always strive for various actions that can contribute to the quality improvement of education, especially in Theater Arts education. One of those things is the exploration of explorative forms, while finding theoretical potential which on the next stage is expected to be a training method that can be a reference for role-arts training in both formal education (art institutions), as well as non-formal education.

The traditional arts that will be the object of study is 'Kuda Lumping traditional art' which is spread across almost all of the island of Java, including West Java, which in this study is devoted to the 'Kuda Lumping Mekar Panggugah' art group that located in Desa Sukamukti, RT 02/03 Dusun Mekargalih, Kecamatan Jatinangor, West Java. Kuda Lumping as a source of research is based on writer's interest in totality, intensity, imagination, energy, and body suggestions that can be found in each Kuda Lumping player that must also be owned by a theater actor especially theater body, and the other realism theater in general.

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia maupun masyarakat, pada dasarnya bisa merangsang lahirnya gagasan-gagasan kreatif untuk sebuah pertunjukan teater. Karena begitu banyak peristiwa-peristiwa atau fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat yang kadang kala justru bisa menjadi inspirasi lahirnya “teks/ide” untuk garapan pertunjukan teater. Teater, sebagaimana telah sering dibicarakan, merupakan suatu genre seni yang merupakan hasil kerja ensemble dari berbagai kalangan disiplin ilmu serta bersifat kolektif. Seni rupa, seni tari, seni peran, seni musik adalah beberapa disiplin ilmu yang biasanya dilibatkan dalam proses penciptaan peristiwa teater. Masing-masing dilibatkan dalam proses penciptaan dengan takaran dan peranan yang saling mendukung satu sama lain.

Dalam kesempatan ini, peneliti mencoba menjadikan kesenian Kuda Lumping sebagai sumber penciptaan karya seni teater yang di beri judul “Tubuh Lumping”, sekaligus menemukan potensi teoritik yang pada tahap selanjutnya diharapkan menjadi sebuah metode pelatihan yang dapat menjadi referensi pelatihan tehnik seni peran baik pada ruang-ruang pendidikan formal (institusi seni), maupun pada ruang-ruang non-formal

Pemilihan seni Kuda Lumping sebagai objek penelitian adalah sebagai sebuah usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari sekaligus merumuskan penciptaan karya seni teater yang berbasis pada kesenian daerah nusantara baik pada konteks kultural maupun estetikanya.

METODE

Adapun metode penelitian yang yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif sendiri menurut Yanti Heriyawati adalah penelitian yang tidak menggunakan model-model matematika, statistik, atau computer. Proses penelitian dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Asumsi dan aturan berpikir tersebut selanjutnya diterapkan secara sistematis dalam pengumpulan dan pengolahan data untuk memberikan penjelasan dan argumentasi (Yati Heriyawati:2016:72). Adapun sistematika kerja penelitian sendiri adalah sebagai berikut:

1. Sumber Sumber Data

Sumber data primer dari penelitian ini adalah kelompok Kuda Lumping Mekar Panggugah pimpinan Abah Uyut yang beralamat di Desa Sukamukti. Rt 02/03. Dusun Mekargalih. Kecamatan Jatinangor. Jawa Barat.

Sumber data primer lain yang digunakan adalah sumber tulisan, seperti artikel, blog dan pertunjukan Kuda Lumping yang diselenggarakan dikisaran Kota Bandung.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Teknik Observasi

Metode observasi penting sekali dalam pengumpulan data untuk penelitian sosial ini. Dengan cara observasi, peneliti dapat lebih memahami dan menyelami pola pikir dan pola kehidupan masyarakat yang diteliti. Oleh karena itu, banyak informasi yang dikumpulkan pada penelitian

ini yang diperoleh melalui teknik observasi. Untuk studi kasus tentang kuda lumping, mulanya, peneliti melakukan pengamatan umum. Pengamatan ini sangat penting agar peneliti bisa menonton dan mengerti kesenian kuda lumping, melihat bermacam-macam pemain Kuda Lumping, mendengar musik dan mengalami suasana pertunjukkan Kuda Lumping. Peneliti telah mengikuti beberapa pertunjukkan kuda lumping di kawasan kota Bandung.

Observasi atas peristiwa-peristiwa ini bermanfaat sekali karena informasi primer bisa diperoleh dan dikumpulkan.

Teknik Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) kepada responden dan informan kunci yang dalam penelitian ini adalah para penggiat kesenian Kuda Lumpin. Teknik ini digunakan dalam menjangkau pertanyaan pokok agar informasi primer bisa didapatkan

Menurut Dra. Nurul Zuriah, teknik dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data Melalui sumber data yang berhubungan dengan masalah penelitian dan mendukung hipotesis melalui teori dan pendapat (2007, 191). Teknik kepustakaan dan dokumentasi dilakukan dengan cara terjun kelapangan secara langsung.

Informasi ini merupakan bagian penting dari sebagian besar teori dan latar belakang penelitian ini. Metode ini adalah metode penting untuk membandingkan informasi primer (itu yang dikatakan atau dikumpulkan dari wawancara dan observasi) dengan informasi sekunder (data buku dan lain-lain).

Analisis Data

Data yang dikumpulkan adalah data yang bersifat kualitatif dan akan dianalisis dengan teknik kualitatif dengan kerangka pikir induktif, abstraktif, logis dan sistematis. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan menganalisa pertunjukan dan potensi teknik yang dilakukan oleh para penggiat Kuda Lumping

PEMBAHASAN

Unsur-Unsur Pembangun Seni Pertunjukan Teater

Unsur Utama

1. Naskah / Lakon : Naskah / Lakon terdiri dari lakon yang berisi dialog dan lakon yang berisi intruksi.
2. Sutradara : Pemimpin pertunjukan, pencipta gagasan awal bagi pertunjukan dan penafsir naskah.
3. Aktor/Pemeran : Seseorang yang mewujudkan gagasan sutradara dalam wujud seni peran.
4. Penonton : Penyaksi pertunjukan.

Unsur Kedua

- Tata artistik : Penafsiran untuk perwajahan panggung.
- Tata cahaya : Penafsiran bagi terciptanya ruang dan waktu untuk pertunjukan dengan menggunakan keterampilan tata cahayanya.
- Tata rias : Penafsiran tata rias wajah untuk kejelasan identitas dan karakter pemeran.
- Tata kostum : Penafsiran model dan bentuk pakaian untuk para pemain.
- Tata musik : Penafsiran bunyi untuk menciptakan ilustrasi, efek dramatik, penebal adegan dan keindahan bunyi di atas panggung.
- Tata suara : Pengatur keseimbangan suara dan bunyi di atas panggung, agar bunyi dan suara di panggung tampil dalam keseimbangan dan keharmonisan.

Itulah unsur-unsur pembangun dalam seni pertunjukan teater / drama. Dengan mengacu pada unsur-unsur pembangun drama / teater tersebut, mari sekarang kita lihat unsur-unsur pembangun dalam Seni Pertunjukan Kuda Lumping.

Unsur-Unsur Pembangun Seni Pertunjukan Kuda Lumping

Unsur Utama

1. Musik : Musik adalah unsur penting dalam pertunjukan Kuda Lumping. Musik selalu ada dalam pentas Kuda Lumping. Maka musik kami tempatkan sebagai salah satu unsur utama yang kedudukannya jika kita bandingkan dengan pertunjukan teater, setara dengan naskah. Dalam sebuah wawancara dengan salah seorang pelaku kuda lumping, pelaku ini menyatakan bahwa musik sangat penting kedudukannya di pertunjukan Kuda Lumping karena musik adalah 'pengundang' kedatangan kekuatan-kekuatan yang akan membantu mereka dalam mewujudkan diri menjadi kuda lumping.
2. Pimpinan rombongan / Pawang : Pemimpin pertunjukan, seorang pemimpin rombongan yang mengatur jalannya pertunjukan Kuda Lumping. Kedudukannya kami setarakan dengan sutradara, karena porsi kerjanya hampir mirip dengan sutradara, meski tentu saja sangat berbeda cara dan sistem kerjanya.
3. Pemain Kuda Lumping : Pemain Kuda Lumping dalam pentas Kuda Lumping kami setarakan dengan seorang pemeran / aktor di dalam pertunjukan teater / drama, karena posisinya sebagai garda depan pertunjukan Kuda Lumping memiliki kemiripan yang setara dengan seorang aktor.
4. Penonton: Penonton Kuda Lumping sama halnya dengan penonton dalam pertunjukan teater yaitu sebagai penyaksi pertunjukan. Penonton dalam pentas teater dan pentas kuda lumping memiliki kedudukan yang penting, karena keduanya menjadi identitas bagi terwujudnya sebuah seni pertunjukan / seni tontonan. Penonton adalah salah satu syarat terwujudnya sebuah seni tontonan.

Unsur Kedua

Tukang dekor : Tukang dekor, kami menyebutnya seperti itu karena sebutan ini adalah sebutan yang khas dari para pelaku kegiatan seni tradisional. Kedudukannya setara dengan penata artistik karena fungsinya sebagai orang / kelompok yang memberikan sentuhan pada

perwajahan pementasan mereka. Perbedaan yang tegas dengan pertunjukan teater / drama adalah, tukang dekor ini kedudukannya tidak setegas dalam pertunjukan drama / teater. Tukang dekor dalam pertunjukan Kuda Lumping lebih bersifat kerja *ensemble*, mereka mengerjakan seluruh perangkat unsur-unsur artistiknya dengan cara kerja bersama-sama. Inisiatif dan gagasan dalam pengerjaan perangkat artistiknya lebih bersifat kolektif.

Tidak ada Penata cahaya, dalam pertunjukan Kuda Lumping yang dimainkan di lapangan terbuka dan dilaksanakan siang hari, kedudukan tata cahaya tidak menjadi penting, karena cahaya matahari di siang hari telah cukup untuk penerangan pentas mereka.

Tata rias : Penafsir tata rias wajah untuk kejelasan identitas dan karakter pemeran. Tentang tata rias, seperti halnya tugas penataan artistik, tugas untuk penataan rias ini diserahkan pada pemainnya masing-masing. Kerja bersama seperti ini menjadi kerja yang khas dalam garapan pentas-pentas seni tradisional.

Tata kostum : Kostum untuk para pemain di pentas Kuda Lumping biasanya sudah diserahkan pada kepala rombongan. Kepala rombongan ini menyediakan kostum bagi para pendukungnya dalam pentas Kuda Lumping.

Tata musik : Tata musik biasanya diserahkan kepada seorang ahli musik Kuda Lumping atau digarap langsung oleh pemimpin rombongan.

Tata suara : Seorang yang ahli dalam penataan musik biasanya dipercaya untuk menjadi pengatur keseimbangan suara dan bunyi di atas panggung, agar bunyi dan suara di panggung tampil dalam keseimbangan dan keharmonisan

Perbandingan unsur-unsur Pembangun Teater/
Drama dengan Seni Pertunjukan Kuda Lumping.

Teater / Drama	Kuda Lumping
1. Naskah	1. Intruksi dan Musik
2. Sutradara	2. Pemimpin Rombongan / Pawang
3. Aktor	3. Pemain Kuda Lumping
4. Penonton	4. Penonton
5. Tata Artistik	5. Tukang Dekor
6. Tata Cahaya	6. <u>Tidak ada Penata Cahaya</u>
7. Tata Rias	7. Tata Rias
8. Tata Kostum	8. Tata Kostum
9. Tata Musik	9. Tata Musik
10. Tata Bunyi	10. Tata Bunyi

Jika diperhatikan secara sekilas, maka jelas bahwa baik seni pertunjukan Teater dan seni pertunjukan Kuda Lumping –kecuali soal penata cahaya- maka kedua jenis seni pertunjukan ini hampir memiliki persamaan dan kesetaraan dalam unsur-unsur pembangunnya. Tapi tentu saja keduanya pun memiliki perbedaan yang sangat prinsipil. Jika diatas adalah kemiripan unsur pembangunnya, maka dibawah ini akan dijelaskan hal-hal yang membedakannya.

Yang paling membedakan antara kedua jenis kesenian ini adalah pada persoalan kebakuan dan ketidakbakuan. Seperti halnya seni-seni tradisional lainnya maka Seni Kuda Lumping memiliki pula unsur-unsur kebakuan yang mengikatnya. Hal ini tidak terjadi pada Seni Teater sebagai seni yang dikategorikan seni modern (untuk membedakannya dengan seni tradisional). Seni Teater meski memiliki unsur-unsur pembangun yang hampir sama dengan Seni Kuda Lumping namun dalam prakteknya Seni Teater lebih bebas dalam memperlakukan dan menggunakan unsur-unsur pembangun tersebut untuk kepentingan pertunjukannya. Seni Teater bisa menggunakan semua unsur pembangun pertunjukan untuk kepentingan pementasannya, namun bisa juga saja hanya menggunakan beberapa unsur saja sesuai dengan kebutuhan dan konsep garapan yang digagasnya.

Sementara itu dalam Kesenian Kuda Lumping, hampir semua unsur pembangun pertunjukan dalam versi mereka selalu digunakan hampir disetiap tampilan pertunjukan mereka. Misalnya unsur musik, Seni Kuda Lumping selalu menampilkan musik pengiring dalam tampilannya. Hal ini berbeda dengan seni pertunjukan teater yang terkadang menggunakan musik dan bisa juga tanpa menggunakan musik sama sekali.

Selain unsur musik yang selalu mereka gunakan sebagai bagian dari pertunjukan, unsur-unsur lainnyapun selalu hadir mengiringi pementasan Kuda Lumping. Dan unsur-unsur pembangun milik Kuda Lumping adalah unsur pembangun yang baku. Dalam setiap pentas Kuda Lumping selalu hadir musik serta *property* dan *handproperty* yang hampir sama bendanya. Hal ini terutama bisa kita lihat dari penggunaan *property* dan *handproperty* yang selalu memiliki kesamaan dari setiap pementasan Kuda Lumping dari berbagai Sanggar dengan versi asli. Kami katakan versi asli karena di lapangan kami menemukan pula versi modifikasi. Tentang versi modifikasi ini tidak akan kami bahas lebih jauh, karena soal versi ini memerlukan bahasan yang lebih khusus lagi.

Seni Kuda Lumping dalam versi asli, kami menemukan bahwa penggunaan *property* dan *handproperty* yang baku yang selalu mereka gunakan diantaranya:

1. Kuda lumping yang berbahan anyaman.
2. Beling, lampu bohlam atau neon.
3. Rumput.
4. Ember berisi air.
5. Kelapa.

Itulah beberapa contoh *property* dan *handproperty* yang seringkali digunakan oleh para pelaku Seni Pertunjukan Kuda Lumping yang kami temukan di lapangan dalam pementasan Kuda Lumping yang kami teliti.

Sedangkan Seni Teater memiliki unsur pembangun yang lentur, tidak baku. Seni Teater dalam penggunaan *property* dan *handproperty* menyesuaikan dengan lakon yang dibawakan atau kesesuaian dengan gagasan sutradara.

Dengan melihat perbandingan terhadap dua jenis kesenian ini maka sekarang kita akan melihat kedudukan antara aktor dan pemain Kuda Lumping dalam pertunjukan mereka masing-masing. Aktor dalam pertunjukan teater ketika membawakan perannya berpijak pada konvensi-konvensi drama, sedangkan pemain Kuda Lumping tidak mengenal konvensi-konvensi tersebut.

Hal ini membuat keduanya memiliki perbedaan yang tegas ketika tampil dalam pertunjukannya masing-masing.

Selain menganut ketaatan pada konvensi pemanggungan, aktor juga bermain dalam sepanjang pembawaan perannya dengan penuh kesadaran. Hal ini berbeda dengan pemain Kuda Lumping yang mengaku bahwa mereka berada dalam keadaan sadar dan tidak sadar. Yapi Tambayong dalam bukunya *Seni Aktting, Catatan-catatan Dasar Seni Kreatif Seorang Aktor* mengatakan bahwa "Bagaimanapun, sebagai suatu bentuk kerja seni, aktting harus ditumbuhkan dari kesadaran-kesadaran insani yang mengikat, yang dengannya akan menentukan nilai kepribadian seorang aktor." (Tambayong, 2000 ; 3). Hal ini tidak berlaku bagi seorang pemain Kuda Lumping, karena pemain Kuda Lumping bermain berdasarkan insting bawah sadar mereka dalam penciptaan situasi dan kondisi yang membawanya kedalam satu tindakan fisik yang orang sebut sebagai 'jadi'. Kata 'jadi' dalam Kuda Lumping berbeda dengan kata 'jadi' dalam pertunjukan teater / drama. Dalam Kuda Lumping, kata 'jadi' adalah suatu proses ketika seorang pemain Kuda Lumping telah memasuki bawah sadarnya dan kemudian bergerak dengan mengikuti dorongan bawah sadarnya. Sedangkan kata 'jadi' dalam istilah 'orang-orang teater' adalah kata yang tidak mengacu pada hanya insting dan bawah sadar, tetapi juga bicara pada persoalan kesadaran pikiran. Pemeran dalam pertunjukan teater menggunakan, pikiran, perasaan dan imajinasinya untuk mewujudkan seni peran atau tokoh yang diperankannya.

SIMPULAN

Seni Kuda Lumping yang populer di kalangan masyarakat ini menyimpan satu potensi yang bisa menjadi sumbangsih bagi warna yang khas dari kesenian Indonesia. Kesadaran pada kehendak untuk menjadikan seni pertunjukan Indonesia menjadi lebih khas ke-Indonesia-annya telah memotivasi kami untuk membuat penelitian ini yang tujuannya mengarah pada pengembangan model pelatihan dan tawaran gaya pemeranan bagi para aktor di panggung-panggung teater.

Beberapa temuan yang kami dapatkan, kami jadikan bahan untuk materi pengembangan seni peran di kalangan mahasiswa teater Jurusan Teater ISBI Bandung. Temuan-temuan yang kami dapatkan itu kemudian kami analisa agar bisa kami dayagunakan menjadi materi dasar bagi pengembangan dan pengolahan metode seni peran.

Hasil temuan yang kami dapat terutama adalah mengenai Daya sebagai Pembentuk Gerak dari pemain Kuda Lumping yang tampil ekspresif dan penuh energi. Ekspresifitas dan energisitas yang begitu kuat hadir dalam diri pemain Kuda Lumping yang menjadi pokok utama penelitian ini. Dari penampilan mereka kami kemudian menjabarkan tentang Daya yang mereka jadikan tolakan pembentuk gerak mereka yang ekspresif dan energik.

Daya yang kami jabarkan dari pembentuk gerak mereka adalah lima daya, yaitu: sugesti, energi, intensitas, totalitas dan imajinasi. Lima Daya ini kami jadikan materi dasar dari pengolahan Rancangan Pembelajaran.

Selanjutnya Rancangan Pembelajaran ini akan kami jadikan tawaran bagi model pembelajaran di mata kuliah Pemeranan semester 3 bagi mahasiswa Jurusan Teater ISBI Bandung.

Semoga hasil penelitian yang kami lakukan ini bisa bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran mata kuliah pemeranan di Jurusan Teater ISBI Bandung.

Daftar Pustaka

Tambayong, Yapi, *Seni Akting : Catatan Catatan Dasar Seni Kreatif Seorang Aktor*, PT Remaja Rosda Karta, Bandung, 2000

Herymawan, RMA, *Dramaturgi*, Bandung, 2000

Somardjo, Jakob, *Filsafat Seni*, ITB, Bandung, 2000

Zuriah, Nurul, *Metodologi Penelitian : Sosial dan Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 2007

Heriyawati, Yanti, *Sni Pertunjukan dan Ritual*, Ombak. Jakrta, 2016

Pendekatan Semiotika : “Jika pada Akhirnya” Karya Husni Djamaluddin

Riana Dwi Lestari

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa
IKIP SILIWANGI

ABSTRAK

Interpretasi terhadap pemahaman puisi dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan sastra. Ihtwal terpenting dalam puisi yaitu visualisasi yang dapat ditimbulkan dari sebuah citraan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan semiotika. Pendekatan yang menekankan pada tanda-tanda meliputi (lambang, simbol, dan tanda). Tanda-tanda yang bukan sekedar ditulis, didengar, ataupun dilihat tetapi sesuatu yang mengandung maksud kepada suatu bentuk kebahasaan. Tanda-tanda seperti (ikon, indeks, dan simbol kadang menjadi salah pemaknaan/ kedudukannya menjadi salah fungsi. Ikon adalah kesamaan atau tanda yang mewakili sumber acuan melalui imitasi. Indeks meruoakan hubungan kausal artinya tanda yang mewakili sumber acuan dengan mengaitkannya dan bersifat denotasi. Sedangkan simbol merupakan sebuah konvensi yang bersifat abitrer dan konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Metode yang tidak mengadakan manipulasi atau perubahan-perubahan pada objek/variabel yang diteliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa puisi ini mempunyai relevansi dengan kehidupan manusia yang kelak akan kembali kepada sang pencipta. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Adri (2011) yang mengemukakan bahwa tanda menunjukkan hubungan alamiah anantara penanda dan petandanya sedangkan simbol merupakan bentuk yang menandai sesuatu.

Kata Kunci : pendekatan, semiotika, dan puisi.

PENDAHULUAN

Puisi merupakan salah satu karya sastra yang dapat dikaji dari berbagai aspek baik itu secara intrinsik maupun ekstrinsik. Puisi tersusun dari berbagai unsur kepuitisan yang tidak hanya menitik beratkan kepada unsur bahasa tetapi juga berdasarkan unsur sejarah. Bahasa sebagai medium puisi tidak dipandang hanya sekedar untaian bunyi, kata, atau kalimat. Tetapi lebih dari itu, suatu karya sastra yang syarat akan makna, berisi gambaran kehidupan yang dapat dijadikan pembelajaran bagi penikmatnya. Pradopo (2009) mengemukakan bahwa “Kata-kata dalam puisi lahir dibentuk pada waktu pengucapannya, sehingga tidak ada perbedaan anantara kata dengan pikiran.” Unsur kepuitisan puisi dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya: diksi yang digunakan, bunyi puisi, gaya bahasa, maupun tipografi.

Kata-kata biasanya digunakan sebagai tanda suatu konsep atau ide. Saussure (2010) mengemukakan bahwa "Semiotik meruakan tanda-tanda yang mempunyai kesetaraan ganda yang dapat saja megecoh dalam pemberian kebenaran dari tanda-tanda tersebut." Senada dengan pendapat Tinarbuko (2016) mengemukakan bahwa "Semiotik pada dasarnya berpangkal pada dua jenjang analisa, jenjang pertama merujuk pada tanda, kode, dan makna. Sedangkan yang kedua mengenai analisis tanda yang me bentuk teks."

Bertolak dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu .

1. Bagaimanakah ikon, indeks, dan simbol pada puisi "Jika pada Akhirnya" karya Husni Djamaluddin?
2. Bagaimanakah relevansi tema puisi dengan isi dalam puisi "Jika pada Akhirnya" karya Husni Djamaluddin?
3. Bagaimanakah Relevansi puisi dengan keimanan penulis?

Maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk :

1. mendeskripsikan Makna ikon, indeks, dan simbol pada puisi "Jika pada akhirnya" karya Husni Djamaluddin;
2. mendeskripsikan relevansi tema puisi dengan isi dalam puisi "Jika pada Akhirnya" karya Husni Djamaluddin; dan
3. mendeskripsikan relevansi puisi dengan keimanan penulis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Menurut Sukmadinata (2017) mengemukakan bahwa "Metode deskripsi merupakan metode penelitian yang menggambarkan fenomena yang ada baik pada masa kini maupun masa lampau." Dalam hal ini penelitian berpangkal pada pendeskripsian suatu keadaan berdasarkan teks puisi yang diteliti.

Penelitian yang sama telah dilakukan sebelumnya oleh Bustam (2014) mengenai analisis semiotika terhadap puisi rabi'atul adawiyah. Penelitian menyimpulkan bahwa tanda-tanda dalam puisi tersebut menyatakan kecintaannya terhadap Sang Kholik, merasa manusia tidak ada apa-apanya jika dibandingkan dengan kekuasaan Tuhan. Saptawuryandari (2013) melakukan penelitian yang sama dengan judul "Analisi Semiotik Puisi Chairil Anwar)." Hasil penelitian yang dilakukan bahwa pendekatan semiotik tidak bisa dilepaskan dengan pendekatan struktural.

PEMBAHASAN

Berdasarkan butir rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka pada bagian pembahasan ini akan dideskripsikan penemuan hasil analisis puisi "Jika pada Akhirnya" berdasarkan pendekatan semiotika.

Jika Pada Akhirnya

Husni Djamaluddin

Jika pada akhirnya
Mata pun katup dan tubuh terbujur kaku
Apa lagi yang sisa
Barangkali aku akan menempuh jarak jauh
Barangkali akan dapat melewati jalan pintas
Barangkali aku bisa segera berada di depan rumahMu
Barangkali Kau sudi membuka pintu
Barangkali Kau berkenan mengulurkan tangan
Barangkali Kau tersenyum ramah berkata, masuklah
Barangkali semua ini sisa mimpi
Yang kubawa dari bumi
Barangkali mimpi ini
Terlalu berani
Dan terlalu berlebih-lebihan
Barangkali aku pantas
Lewat jalan pintas
Barangkali aku tak patut
Kau bukakan pintu
Barangkali aku tak layak
Kau uluri tangan
Barangkali aku tak berhak
Masuk ke dalam rumahMu
Lalu ke mana lagi aku harus pergi
Menyerahkan diri
Setelah mata tertutup
Setelah tubuh terbujur kaku

Hasil Analisis puisi berdasarkan pendekatan semiotika.

1. Makna ikon, indeks, dan simbol.

a. Makna Ikon

Ikon dalam puisi "Jika pada Akhirnya" yaitu sebagai berikut.

"Jika pada akhirnya" merupakan ikon yang ditimbulkan dari pemaknaan puisi. Jika pada akhirnya merujuk pada sebuah kondisi bahwa semua akan kembali kepada Sang Pencita. Tak akan ada lagi yang tersisa kecuali amal ibadah yang akan kita pertanggung jawabkan dihadapan Allah. Makna puisi secara keseluruhan merujuk pada kata "Jika pada akhirnya."

kata "pergi" pada larik Lalu ke mana lagi aku harus pergi. Sebagai ikon kemana lagi dia harus kembali mencari tempat peristirahatan terakhir.

Masuk dalam lirik “Masuk ke dalam rumahMu” menginterpretasikan bahwa suatu tempat yang sudah disediakan oleh Allah SWT. Suatu tempat yang abadi karena sejatinya kehidupan di dunia hanya sementara.

b. Makna Indeks

Makna Indeks dalam puisi “Jika pada akhirnya” yaitu sebagai berikut .

Kata *membuka pintu* pada lirik “Barangkali Kau sudi membuka pintu” menginterpretasikan bahwa dia sedang memohon, memelas, mengiba untuk dapat diberikan pengampunan oleh Allah SWT.

Kata *mengulurkan tangan* pada lirik “Barangkali Kau berkenan mengulurkan tangan” merupakan bentuk manifestasi kebijaksanaan, kemurahan hati Allah SWT kepada umatnya.

Kata *tersenyum ramah* pada lirik “Barangkali Kau tersenyum ramah berkata, masuklah” sebagai penegasan dari indeks *membuka pintu* dan *mengulurkan tangan*. Dalam indeks ini menandakan seseorang yang benar-benar berharap akan dibukakannya pintu maaf dari Allah SWT.

c. Makna Simbol

Makna simbol dalam puisi “Jika pada akhirnya” sebagai berikut.

Mata pun katup dan tubuh terbujur kaku. Hal ini merupakan simbol bahwa Allah SWT telah mengambil nyawanya yang tampak hanya jasad yang tak bergeming dan kaku.

Kata *di depan rumahMu* pada lirik “Barangkali aku bisa segera berada di depan rumahMu” merupakan simbol alam yang bukan disebut dunia tetapi tempat yang tenang, tempat semua insaneidamkan, tempat abadi, tempat paling nyaman yaitu taman surgaNya.

Kata *bumi* pada lirik “Yang kubawa dari bumi” merupakan simbol dari perbuatan amal shaleh, perbuatan amal baik, ilmu yang bermanfaat yang akan dipertanggung jawabkan di akhirat.

2. Relevansi tema puisi dengan isi dalam puisi “Jika pada Akhirnya” karya Husni Djamaluddin

Tema dalam puisi menyiratkan bahwa manusia pada dasarnya akan berjumpa dengan kematian. Hal ini sesuai dengan isi yang jika dideskripsikan bahwa manusia kelak akan bertemu dengan ajalnya. Mempertanggung jawabkan amal ibadahnya selama di dunia. Tersadar akan dosa-dosa yang telah dilakukan di dunia memohon untuk dapat ditempatkan yang layak disisiNya.

3. Relevansi puisi dengan keimanan penulis

a. Kesadaran akan datangnya kematian

Penulis (Husni Djamaluddin) menyadari bahwa setelah kehidupan akan ada kehidupan yang lebih hakiki, kehidupan yang lebih abadi, kehidupan yang kekal.” Jika pada akhirnya mata pun katup dan tubuh terbujur kaku.” Simbol ini menyiratkan akan kepastian kematian, yang tidak akan diketahui waktu serta tempatnya. Sama halnya dengan kelahiran dan jodoh manusia.

b. Keyakinan setelah kita meninggalkan bumi dengan segala isinya akan dipertemukan dengan dunia yang abadi (akhirat)

Pertemuan dengan Sang Maha Kholik sudah tidak diragukan lagi. Hal ini tergambar dalam penggalan puisi berikut ini.

Barangkali Kau berkenan mengulurkan tangan
Barangkali Kau tersenyum ramah berkata, masuklah
Barangkali semua ini sisa mimpi
Yang kubawa dari bumi

Pengharapan yang ditujukan kepada Allah SWT untuk sudi menerima di rumah yang abadi (akhirat).

c. Amal ibadah selama kita di dunia yang dapat jadi penolongnya.

Amal ibadah kita di dunia akan menjadi penolong kita di akhirat. Semua yang kita miliki di dunia tidak akan dibawa ketika kita sudah terbujur kaku. Ayah, ibu, anak, istri/suami, saudara, teman tak dapat memberikan pertolongan. Tapi jari jemari kita yang akan memberi kesaksian dihadapan Allah. Kita tidak dapat mengelak, memberikan pembelan atas hal buruk yang telah kita lakukan selama di dunia. Hal ini tergambar dalam penggalan puisi berikut ini.

Masuk ke dalam rumahMu
Lalu ke mana lagi aku harus pergi
Menyerahkan diri
Setelah mata tertutup
Setelah tubuh terbujur kaku

SIMPULAN

Analisis puisi "Jika pada Akhirnya" karya Husni Djamaluddin berdasarkan pendekatan semiotik dapat disimpulkan sebagai berikut.

Terdapat beberapa makna ikon, indeks, dan simbol dalam puisi "Jika pada Akhirnya". Ikon, indeks, dan simbol yang dituangkan penulis ke dalam puisinya dimanifestasikan sebagai bagian dari bentuk artistik. Ikon, indeks, dan simbol memberika jiwa dalam puisinya, sehingga maknanya terasa lebih hidup.

Tema dituangkan secara tersirat melalui untaian kata-kata dalam puisi "Jika pada akhirnya". Diksi yang dipih penulis mendeskripsikan bahwa pada akhirnya semua akan kembali kepada Sang pencipta.

Penulis menyadari bahwa setelah kehidupan akan ada kematian, amal ibadah kita di dunia yang akan jadi penolongnya. Kehidupan akhirat merupakan kehidupan yang abadi.

Daftar Pustaka

- Adri. (2011). Analisis Puisi : Jika pada Akhirnya Karya Husni Djamiluddin dengan Pendekatan Semiotika. *Metasastra*, 4(2), 105-115.
- Bustam, B.M.S. (2014). Analisis Semiotika terhadap Puisi Rabi'atul Adawiyah dan Kalimat Suci Mother Teresa. *Analisa*, 21(02), 227-238
- Pradopo. R.D. (2009). *Pengkajian puisi*. Yogyakarta:Gajah Mada University Press.
- Saptawuryandari. N. (2013). Analisis Semiotika Puisi Chairil Anwar. *Randai*, 9(1), 95-104.
- Saussure, F.D. (2010). *Pengantar semiotikatanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer*. Yogyakarta:Tiara Wacana.
- Sukmadinata. N.S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung:Rosda.

Mitos *Anak Buncir* Sebagai Sistem Pranata Sosial

Ridzky Firmansyah Fahmi, Iin Tjarsinah, Tiya Antoni
Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Siliwangi
zhukhie@gmail.com, iintjarsinah2008@gmail.com, antonitiya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya mitos *Anak Buncir* di Situ Sanghyang, Kabupaten Tasikmalaya yang dipercaya masyarakat sekitar. Mitos *Anak Buncir* dikaji menggunakan metode deskriptif analitis untuk mengetahui kaitan antara kepercayaan rakyat dan dampaknya terhadap sistem nilai yang ada di masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Anak Buncir* dipercaya sebagai leluhur masyarakat yang tidak hanya menjaga tetapi juga memberikan kesejahteraan sosial bagi masyarakat berupa ketersediaan sumber daya alam yang melimpah dan keselamatan dari ancaman bahaya bencana alam yang disebabkan ketidakseimbangan kosmos. Mitos *Anak Buncir* menjadi pranata sosial karena berkaitan dengan asal-usul daerah tersebut yang masih dipercaya oleh masyarakat sebagai kejadian yang benar-benar terjadi. Berbagai aturan yang berkaitan dengan *Anak Buncir* ditaati masyarakat sebagai bentuk kepatuhan dan rasa syukur atas ketersediaan sumber daya alam. Masyarakat menjadikan mitos *Anak Buncir* sebagai pranata sosial yang mengandung sistem nilai dalam berperilaku dan menjaga harmonisasi tiga dunia: atas, tengah, dan bawah.

Kata kunci: mitos *Anak Buncir*, pranata sosial, keseimbangan alam

PENDAHULUAN

Kepercayaan rakyat merupakan refleksi hubungan religius dan sosial manusia. Hubungan religius pada kepercayaan rakyat berkaitan dengan keyakinan manusia pada makhluk non manusia seperti roh, siluman, dan anggapan berbagai benda memiliki sifat khusus. Dalam kepercayaan rakyat, hewan dan tumbuhan serta benda-benda juga dapat memiliki sifat khusus, kekuatan, dan identitas. Kehadiran makhluk gaib dalam mitos merupakan medium, stimulus untuk mengartikulasikan gagasan mengenai suatu konsep tertentu yang berkaitan dengan ekologi, sistem nilai, kepercayaan, dan lainnya (Herva, 2009). Kepercayaan rakyat muncul dari keterlibatan praktis manusia dengan lingkungan. Interaksi manusia dan lingkungan menyebabkan lahirnya persepsi tertentu tentang interaksi yang semestinya terjadi. Persepsi mengenai interaksi antara manusia dan alam merupakan sistem dalam memahami semesta yang termanifestasikan dalam bentuk cerita rakyat (di dalamnya terdapat mitos, tabu, dan pemali) atau ekspresi bahasa lainnya seperti puisi, pepatah, dan peribahasa. Mitos merupakan bentuk ekspresi manusia untuk mengatur interaksi antara manusia dengan alam.

Interaksi manusia dan alam harus selalu dijaga agar harmonisasi kosmos terus berlanjut. Harmonisasi kosmos diwujudkan dalam perilaku sehari-hari yang diatur melalui lembaga sosial berupa hukum adat. Masyarakat meyakini dan mematuhi hukum adat sebagai suatu norma dan sistem nilai yang mengandung filosofi bagi keberlanjutan hidup manusia dalam kaitannya dengan pemanfaatan sumber daya alam. Hutan, air, dan udara merupakan elemen utama yang menyokong kehidupan manusia di semesta. Elemen tersebut dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan agar keberadaannya dapat terus dimanfaatkan, manusia membuat sistem yang mengatur pengelolaan dan pemanfaatannya. Mitos sebagai salah satu sistem nilai dan pranata sosial bagi masyarakat dapat menjadi medium dalam pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya alam. Seperti halnya yang dilakukan masyarakat di Ghana yang menggunakan tabu dan mitos sebagai medium pemeliharaan lingkungan. Masyarakat di Ghana menerapkan tabu sebagai medium pengelolaan sumber daya yang dikaitkan dengan relevansi instrumental yang berkenaan dengan dampak lingkungan dan krisis sumber daya yang dialami masyarakat Ghana. Relevansi antara mitos dan ketersediaan sumber daya didasarkan atas berkurangnya pengaruh mitos dalam penggunaan sumber daya. Hal ini yang menyebabkan masyarakat mengalami krisis sumber daya air, tanah, dan hewan (Tutu, 2017).

Penelitian ini dilatarbelakangi mitos *Anak Buncir* di Situ Sanghyang yang berfungsi sebagai sistem pranata sosial oleh masyarakat. Permasalahan dalam penelitian ini adalah seberapa efektif peran mitos dan bagaimana mitos dikonstruksi sebagai sebuah pranata sosial yang berdampak pada pemeliharaan alam. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh mitos *Anak Buncir* di Tasikmalaya sebagai pranata sosial dalam pengelolaan dan pemanfaatan sumber alam. Mitos *Anak Buncir* dikaitkan dengan persoalan mistis yang membuat masyarakat yakin dan patuh atas aturan serta dampak yang akan terjadi jika melakukan pelanggaran atas mitos yang diyakini. Keyakinan masyarakat atas mitos *Anak Buncir* menjadi hukum adat yang mengatur perilaku manusia dalam hubungannya dengan semua makhluk di semesta, baik yang terlihat (berupa keanekaragaman hayati) maupun yang tak terlihat (kepercayaan atas dunia atas: leluhur, serta dunia bawah: siluman).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis. Metode deskriptif merupakan metode yang menggunakan lingkungan alami sebagai sumber data langsung (Biklen, 1982). Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan perilaku masyarakat yang didasarkan atas mitos sebagai pranata sosial yang berlaku di masyarakat. Data penelitian diperoleh melalui proses observasi dan wawancara. Observasi dilakukan di Situ Sanghyang, Desa Cibalanarik, Kabupaten Tasikmalaya. Sementara wawancara dilakukan dengan informan kunci bernama Eje (72 tahun) yang berprofesi sebagai juru kunci. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dampak mitos pada perilaku masyarakat yang didasarkan atas: 1) hal yang dikatakan orang atau informan; 2) cara orang bertindak atau bertingkah laku; dan 3) berbagai artefak yang digunakan (Spradley, 1997). Tahapan pengolahan data penelitian meliputi lima tahap. Pertama, observasi lokasi penelitian dan wawancara dengan informan. Kedua, transkripsi hasil wawancara ke dalam bentuk tulisan. Ketiga, menganalisis transkrip teks dan konteks mitos. Keempat, analisis nilai yang difokuskan pada nilai budaya yang terdapat dalam mitos. Kelima, fungsi mitos yang membahas kaitan antara praktik simbolis dengan masyarakat pendukungnya.

PEMBAHASAN

Mitos Anak Buncir

Mitos *Anak Buncir* dipercaya masyarakat Situ Sanghyang, Desa Cibalanarik, Kabupaten Tasikmalaya. Mitos ini bermula dari cerita tokoh Anak Buncir yang mengajak penguasa Kerajaan Saung Gatong pada jalan kebaikan. Ajakan tersebut ditolak penguasa Kerajaan Saung Gatong dan berakhir dengan adu kesaktian antara Anak Buncir dan penguasa Kerajaan Saung Gatong. Akhirnya Anak Buncir menantang penguasa Kerajaan Saung Gatong untuk mencabut tujuh lidi yang ditancapkannya. Penguasa Kerajaan Saung Gatong tidak dapat mencabut ketujuh lidi yang menancap di tanah. Kemudian Anak Buncir mencabut ketujuh lidi tersebut dan menyemburlah air dari dalam tanah yang merendam wilayah Kerajaan Saung Gatong beserta penguasa kerajaan. Wilayah yang terendam itu kemudian membentuk danau yang terkutuk karena air danau berwarna putih dan airnya tidak dapat dikonsumsi. Setelah beberapa tahun dalam keadaan terkutuk, akhirnya Anak Buncir datang dan mencabut kutukan danau tersebut. Akhirnya air danau berwarna bening dan airnya dapat dikonsumsi untuk keperluan sehari-hari. Setelah peristiwa itu, masyarakat sekitar danau sering berziarah ke makam Anak Buncir yang berada tidak jauh dari area danau. Selain itu, terdapat berbagai larangan yang berkaitan dengan Anak Buncir dan danau. Berbagai larangan itu di antaranya tidak boleh bersikap sombong, tidak boleh berkata kasar, tidak boleh berbuat asusila, tidak boleh mengotori danau, tidak merusak lingkungan hutan di area danau, menjaga perilaku saat berada di sekitar danau, dan tidak menyebutkan nama Anak Buncir di area danau. Jika larangan itu dilanggar, dipercaya akan terjadi hal buruk kepada pelanggar.

Mitos *Anak Buncir* dipatuhi oleh masyarakat karena berbagai kejadian empirik yang dialami masyarakat membuat masyarakat mematuhi aturan yang berkaitan dengan mitos tersebut. Mitos *Anak Buncir* tidak dapat diceritakan oleh siapa saja di sekitar danau. Masyarakat sangat menghormati peran juru kunci sebagai pencerita mitos dan pengatur sistem nilai yang berlaku di masyarakat. Mitos *Anak Buncir* terkategori sebagai cerita sakral yang dituturkan oleh juru kunci dan penceritaan dimulai dengan ritual terlebih dahulu. Jika dalam penuturan cerita tidak dilakukan ritual terlebih dahulu, dipercaya akan terjadi hal buruk ketika proses penuturan cerita berlangsung. Namun bagi masyarakat di luar area danau, mitos *Anak Buncir* tidak dianggap sakral. Hal ini berkaitan dengan adanya interaksi ideologi dan pengetahuan baru yang memengaruhi dampak sakral mitos.

Mitos sebagai Pranata Sosial

Mitos *Anak Buncir* dianggap benar-benar terjadi. Masyarakat percaya mitos *Anak Buncir* merupakan kejadian yang dianggap nyata karena banyak larangan yang diterapkan di sekitar danau. Nilai moral dan etika yang terkandung dalam mitos *Anak Buncir* menjadi pengaruh besar bagi masyarakat karena harus mematuhi aturan dan larangan untuk keselamatan diri dan lingkungan serta keseimbangan alam. Nilai-nilai budaya dan keyakinan yang berkaitan dengan *Anak Buncir* tumbuh dalam waktu yang relatif lama. Nilai budaya dan keyakinan tersebut dapat mendukung pranata sosial masyarakat sebab menjadi aturan yang disepakati bersama (Price, 2014). Masyarakat sekitar danau meyakini nilai budaya yang terkandung dalam mitos *Anak Buncir* karena beberapa kejadian mistis memang pernah terjadi. Nilai budaya yang diwujudkan dalam bentuk perilaku keseharian menunjukkan mitos tersebut masih kuat dipegang teguh oleh

masyarakat dan dijadikan sebagai sebuah sistem nilai untuk bertingkah laku dalam kaitannya dengan makhluk lain di semesta.

Mitos menggambarkan kehidupan dunia yang dihuni berbagai jenis makhluk, baik yang terlihat secara langsung maupun yang tidak terlihat secara langsung. Beberapa makhluk tak terlihat yang lazim disebut siluman, dipercaya dapat berubah wujud dan memiliki sifat serta keterampilan yang umumnya tidak dimiliki manusia (Herva, 2009). Pada dasarnya mitos muncul untuk menjelaskan dunia fisik, mengorelasikan hubungan pribadi dan religius yang bersifat personal karena berkaitan dengan keyakinan (Segal, 2015). Masyarakat sekitar danau percaya bahwa semesta tidak hanya dihuni oleh makhluk yang tampak. Makhluk yang tidak tampak pun menghuni semesta dan berinteraksi dengan manusia dalam bentuk interaksi yang berbeda. Sistem nilai yang dianut masyarakat mampu menjadikan mitos *Anak Buncir* sebagai sebuah aturan dalam berinteraksi dengan makhluk lain yang dipercaya menghuni dan menjaga suatu area tertentu. Makhluk yang tidak tampak dipercaya sebagai makhluk penghuni dunia atas dan bawah. Dunia atas diyakini dihuni oleh roh leluhur sedangkan dunia bawah diyakini dihuni oleh siluman. Mitos *Anak Buncir* sendiri diyakini sebagai penghuni dunia atas sebab *Anak Buncir* diyakini sebagai leluhur masyarakat setempat (Situ Sanghyang, Desa Cibalanarik, Kabupaten Tasikmalaya). Mitos *Anak Buncir* yang terdapat di Situ Sanghyang berupa larangan bersikap arogan, berkata kotor dan kasar, mengotori dan merusak area danau, tidak berperilaku asusila, serta tidak menyebutkan nama *Anak Buncir* seolah-olah hanya larangan yang biasa dan tidak memiliki dampak lanjut pada keseimbangan alam dan keberlangsungan sumber daya alam. Padahal mitos tersebut berfungsi agar masyarakat menjaga perilaku, sadar bahwa semesta tidak hanya dihuni dan bukan hanya menjadi milik manusia saja. Ada banyak makhluk lain yang hidup di semesta dan menggantungkan hidupnya pada kelangsungan sumber daya alam yang ada di semesta. Itulah sebabnya segala perilaku manusia harus diatur agar keseimbangan alam tetap terjaga. Mitos hadir sebagai medium yang mengatur perilaku manusia dalam kaitan interaksinya dengan makhluk lain yang menghuni dunia atas, tengah, dan bawah. Mitos dijadikan sebagai medium dalam mengatur perilaku manusia karena mitos berangkat dari kepercayaan rakyat yang sangat berkaitan dengan keyakinan masyarakat. Itu sebabnya mitos berdampak pada persoalan psikologis karena mengandung nilai dan dogma yang tidak diperdebatkan pada tataran logika. Mitos cukup diyakini sebagai sebuah “kebenaran” dan representasi gagasan mengenai kosmos (Roth, 2014). Dalam meyakini suatu hal, terdapat proses menerima yang sifatnya tidak jauh berbeda dengan dogma. Dalam dogma, sebuah nilai diterima dan diberlakukan tidak dalam wacana untuk diperdebatkan: suka atau tidak suka dan mau atau tidak mau tetapi diterima begitu saja karena berkaitan dengan persoalan keyakinan yang tumbuh dari alam bawah sadar manusia. Dogma diyakini sebagai kebenaran tanpa harus diperdebatkan. Nilai yang terdapat dalam dogma diterima dan diyakini sebagai sebuah pedoman hidup yang berperan dalam membentuk aspek budaya yang menjadi identitas individu dan kelompok.

Kekuatan budaya bergantung pada persepsi keyakinan dan nilai yang ada di masyarakat (Schwartz, 2013). Untuk mendukung kekuatan mitos, masyarakat akan menyebarluaskan bahkan melembagakan perilaku, ide, dan keinginan yang sesuai dengan nilai yang berlaku. Pelembagaan perilaku, ide, dan keinginan tersebut berdasarkan sistem nilai yang berlaku dan yang diharapkan. Itu sebabnya sebuah mitos bukan hanya sebagai wacana narasi masyarakat melainkan juga

sebagai refleksi harmonisasi kosmos yang didambakan masyarakat. Pada dasarnya, imajinasi yang dikonkretkan dalam wujud ide dan keinginan dapat menjadi logika pemikiran yang merupakan proses kognitif manusia. Dominasi ide-ide yang diwujudkan dalam bentuk struktur narasi berupa mitos membuat manusia menjadi elemen yang tidak terpisahkan dalam struktur mitos. Mitos memiliki realitas yang terbentuk sebagai kesatuan dan manusia berfungsi sebagai pusatnya. Jika manusia percaya mitos, ide-ide tersebut masih hidup dan akan terus berkembang. Mitos bukanlah sekadar konstruksi imajinasi manusia, melainkan sistem kognisi yang membentuk kesatuan individu dan semesta. Mitos menjadi cara pengartikulasian diri dan pada saat tertentu menjadi cara pengenalan diri yang bergantung pada realitas. Peristiwa sakral dalam mitos menentukan harmonisasi kosmos karena manusia berperan aktif dalam kehidupan di semesta. Itu sebabnya, mitos mengatur bagaimana manusia bertindak sesuai dengan tempat yang ditempatinya di semesta. Perilaku manusia diatur agar sesuai dengan keseimbangan kosmos, baik pada tingkatan individu maupun kelompok karena manusia merupakan sumber kognitif dalam mitos. Berbagai keyakinan berkaitan dengan peristiwa sakral merupakan stimulus atas ide manusia dalam membangun realitas dalam dunia mistis (Tychkin, 2015).

Dalam sudut pandang sains, mitos masih dianggap kuno, terlebih karena prosesnya yang diwariskan melalui beberapa generasi membuat mitos bersifat normatif dan dianggap tertinggal dari kemajuan zaman (Patton, 1999; Segal, 2015). Padahal sesungguhnya mitos merupakan bingkai tradisi, pengetahuan lokal, dan bentuk ekspresi-pragmatis yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial-lingkungan (Roth, 2014; Gagliardi, 2015; Segal, 2015). Mitos memiliki keterkaitan dengan praktik simbolis karena terdapat keyakinan yang dimanifestasikan dalam bentuk perilaku keseharian. Selain itu, mitos memiliki konstruksi bahasa yang berkaitan dengan perilaku yang biasanya terwujud dalam kata-kata yang bersifat larangan, seperti kata *jangan*. Kata-kata yang berpretensi larangan semacam itu menjadi proses pelembagaan dalam membentuk identitas masyarakat sekaligus menjadi medium dalam mengelola hubungan dialektika antara ideologi masyarakat dan pemanfaatan sumber alam (Gagliardi, 2015). Larangan bagi masyarakat pendukung mitos merupakan pranata sosial yang melembaga. Masyarakat menempatkan larangan adat yang lazim dikenal dengan pemali sebagai medium ekspresi bahasa yang berperan sebagai pranata sosial untuk mengelola lingkungan dengan baik yang berdampak pada kualitas lingkungan hidup masyarakat setempat yang terjaga dengan baik (Sobarna, 2018). Hukuman atas larangan yang dilanggar dibuat untuk membuat jera pelanggar karena aturan yang dibuat sangat berkaitan dengan persoalan yang lebih kompleks: harmonisasi hubungan tiga dunia. Masyarakat percaya bahwa hubungan tiga dunia harus dijaga. Untuk itulah berbagai larangan diciptakan untuk membuat perilaku manusia lebih terarah dan tersistem. Harmonisasi hubungan tiga dunia tersebut merupakan wujud ideal dari keinginan masyarakat untuk menciptakan keseimbangan alam. Dalam sudut pandang historis, larangan merupakan aturan sosial yang lebih mudah dipahami dan dijalankan oleh masyarakat pada saat itu. Dalam sudut pandang sains, hal tersebut tampak tidak logis dan dibuat hanya untuk membatasi ruang gerak manusia. Padahal kekayaan intelektual dalam berbagai larangan yang diciptakan merupakan gagasan luhur untuk memelihara kekayaan sumber daya alam yang melimpah. Masyarakat lampau sadar bahwa sumber daya alam tidak selamanya tersedia. Itu sebabnya perlu dilakukan upaya konservasi sumber daya alam melalui sistem nilai yang mudah diterima oleh masyarakat, yaitu dalam wujud mitos. Generasi penerus yang

mewariskan pandangan hidup mempunyai peran menjaga nilai-nilai luhur warisan nenek moyang tetap terpelihara. Itu sebabnya dalam melestarikan nilai-nilai luhur yang terwujud dalam mitos, masyarakat menganut konsep *tritangtu* yang berupaya menciptakan keselarasan interaksi manusia. Interaksi tiga dunia tidak terlepas dengan manusia sebagai makhluk yang juga menempati semesta. Hubungan antara tiga dunia dan manusia merupakan interaksi yang saling mengikat. Dalam hidupnya, manusia melakukan interaksi dengan makhluk yang kasat mata dan tak kasat mata. Hubungan di antara keduanya mesti dibina agar tetap harmonis. Terlebih hubungan antarmanusia yang lebih mungkin terjadi konflik jika tidak diimbangi toleransi dan aturan interaksi yang melembaga dalam bentuk sistem pranata sosial seperti halnya *tritangtu*. *Tritangtu* berfungsi sebagai pemimpin agar dapat menunjukkan jalan yang benar, harus mampu mengelola dan bertanggung jawab atas peran yang diberikan, dan mampu melakukan hubungan antarsesama dengan harmonis (Sumardjo, 2015). Dalam konsep *tritangtu*, terdapat peran *rama* sebagai penjaga interaksi. Konsep *tritangtu* merupakan upaya untuk selalu menciptakan keselarasan kepentingan budaya, sebagai bentuk toleransi interaksi dengan pihak lain, dan menggambarkan transformasi struktural yang dinamis (Listiani, 2013).

Mitos banyak digunakan sebagai sarana untuk menciptakan dan menyebarkan keyakinan terkait pemeliharaan lingkungan alam dan sosial (Solomon, 2013). Itu sebabnya mitos sangat mudah dilembagakan sebagai pranata sosial karena sangat memengaruhi praktik simbolis perilaku manusia. Praktik simbolis ini berkaitan dengan cara manusia memercayai mitos dan memanifestasikan keyakinan itu dalam bentuk sikap yang sesuai dengan nilai yang berlaku. Sistem nilai dibuat sesuai dengan kebutuhan manusia berkaitan dengan pemanfaatan sumber daya. Lembaga berbasis masyarakat seperti mitos memengaruhi praktik penggunaan sumber daya masyarakat karena dampak penggunaan sumber daya dirasakan secara langsung oleh masyarakat (Tutu, 2015). Meskipun bukan lembaga resmi, namun sistem nilai yang menjadi pranata sosial memiliki dampak yang besar dalam praktik simbolis keseharian masyarakat. Pranata sosial inilah yang mengisi kekosongan ketika lembaga resmi tidak mampu bergerak dan mengakomodasi permasalahan yang ada di masyarakat akibat dampak perubahan iklim dan lingkungan. Pranata sosial menjadi satu-satunya lembaga yang menjadi garda terdepan dalam menjaga kelangsungan pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya. Pranata sosial ini berdampak langsung pada kesetaraan sosial terkait pengelolaan penggunaan lahan sumber daya alam. Untuk itulah mitos digunakan untuk memberikan pembenaran dalam melestarikan keanekaragaman-kekayaan hayati dan pengelolaan lahan. Terciptanya kesetaraan dalam pengelolaan lahan tidak hanya membuat harmonisasi alam terwujud tetapi juga keadilan bagi masyarakat karena terciptanya sistem pengelolaan sumber alam yang adil bagi kesejahteraan masyarakat. Fungsi mitos tidak hanya menjadi pranata sosial yang mengatur perilaku manusia agar sesuai sistem nilai yang berlaku saja tetapi juga berfungsi untuk mewujudkan keadilan sosial bagi masyarakat karena perilaku mengelola sumber daya alam diatur agar semua pihak tidak dirugikan. Terlebih dalam pengaturannya mengedepankan prinsip hamonisasi tiga dunia (dunia atas, tengah, dan bawah) dan interaksi antarsesama denganh menerapkan konsep *tritangtu*. Keadilan sosial adalah tujuan pembangunan yang penting dalam kehidupan berbasis alam. Tak mengherankan jika mitos diidentifikasi, didefinisikan, dan dieksplorasi implikasinya untuk keseimbangan alam yang berdampak langsung bagi keadilan masyarakat (Sarkki, 2018).

Dapat didefinisikan bahwa mitos merupakan jenis lembaga informal yang efektif dalam pengelolaan sumber daya alam. Mitos merupakan wacana narasi yang mengandung kisah moral sebagai medium edukasi anak-anak, menegakkan tatanan sosial, atau memperkuat norma dan sanksi sosial. Tidak mengherankan jika mitos berkaitan dengan pengaturan sosial masyarakat termasuk pengelolaan sumber daya alam untuk kesejahteraan sosial (Finnegan, 1992, hlm. 34). Mitos menjadi medium pengelolaan sumber daya alam yang cukup berpengaruh di masyarakat, meskipun beberapa di antaranya telah kehilangan pengaruhnya karena interaksi–intervensi dengan budaya lain. Beberapa mitos relatif mudah dan mudah untuk dihilangkan–dilupakan namun wacana yang jauh mendasar dan berkaitan dengan sistem kepercayaan akan sangat sulit hilang (Etkin, 2016, hlm. 229). Ketika mitos berkaitan dengan persoalan keyakinan, maka mitos telah berkaitan dengan dampak psikologis individu. Itu sebabnya banyak individu–masyarakat masih memercayai mitos hingga saat ini meskipun sebagian masyarakat lain sudah tidak percaya, mulai meninggalkan mitos, dan menganggap mitos sebagai sebuah hegemoni kekuasaan–kebudayaan yang berpihak pada penguasa (lembaga desa). Kegunaan mitos sebagai lembaga informal sebagai sistem pranata sosial terancam dengan adanya pandangan baru dan perubahan ideologi masyarakat karena persinggungan dengan budaya dan ilmu pengetahuan lain. Aspek yang paling memengaruhi ideologi masyarakat adalah standar modernitas, seperti pendidikan formal, gempuran budaya asing melalui berbagai media, dan standar hidup yang sudah berbeda karena mengacu pada ukuran teknologi. Selama ini, mitos dapat bertahan karena mengandalkan keyakinan sebagai satu-satunya prinsip dan pilihan hidup masyarakat. Namun saat ini, nilai keyakinan yang capaiannya kepatuhan mengalami penurunan pengaruh dalam pengelolaan sumber daya alam. Untuk tetap dapat mempertahankan pengaruh mitos pada praktik simbolis yang berkaitan dengan pengelolaan sumber daya alam di masyarakat, perlu dikorelasikan kembali antara ketersediaan sumber daya alam, perilaku manusia, dan keseimbangan alam (Tutu, 2017). Dengan begitu, mitos tetap dapat menjadi pranata sosial sebagai medium konservasi sumber daya alam.

Pranata sosial dapat diterapkan pada hukum, lembaga, dan partisipasi masyarakat yang jangkauannya bersifat lokal. Pranata sosial digunakan untuk menjelaskan perilaku masyarakat, selain digunakan untuk mengatur tindakan masyarakat. Agar pranata sosial tetap dapat bertahan di tengah “konflik” interaksi dengan budaya asing, perlu dipertimbangkan dinamika sosial budaya antara tindakan dan orang yang bertindak (Spiertz, 1991). Hal ini bertujuan agar pranata sosial bisa lebih fleksibel dalam mengikuti perkembangan zaman sehingga tidak dianggap kuno dan jauh dari kelogisan. Dengan begitu, pranata sosial tetap dapat tumbuh namun tetap memiliki sistem nilai yang berpihak pada upaya pemeliharaan keseimbangan kosmos. Pranata sosial memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan keyakinan masyarakat yang terefleksi melalui perilaku mereka dalam pengelolaan alam. Masyarakat sangat meyakini bahwa manusia harus selalu menjalin hubungan yang harmoni dan menjaga keseimbangan yang baik antara manusia, alam, dan leluhur. Hal itu terwujud dengan adanya mitos atas benda-benda dan tempat-tempat yang dikeramatkan yang merupakan tempat refleksi hubungan manusia dan leluhur. Benda-benda dan tempat-tempat tersebut dapat ditemukan di tempat-tempat suci seperti di hutan, mata air, danau, dan gunung atau pada benda-benda seperti keris, batu dan sebagainya. Benda-benda dan tempat-tempat yang dikeramatkan merefleksikan hubungan vertikal dan horizontal

yang mengandung pengetahuan relevan dengan pengelolaan berkelanjutan untuk meningkatkan dan memperkuat pemeliharaan alam. Kepercayaan atas kekuatan benda-benda dan tempat-tempat merupakan praktik simbolis dalam pranata sosial yang berfungsi membentuk pola kehidupan yang harmonis dengan alam (Asmiwyati, 2015).

Praktik simbolis dalam mitos tidak hanya mampu mempertahankan fungsinya sebagai pranata sosial di masyarakat, tetapi juga mampu bertransformasi dari zaman ke zaman dan tetap menjadi bagian dari sistem kepercayaan masyarakat yang mengatur perilaku manusia. Manusia berinteraksi dengan alam dalam rentang waktu yang cukup lama. Dalam proses interaksinya terjadi berbagai persoalan yang berdampak positif maupun negatif bagi kelangsungan hidup manusia. Dampak positif interaksi manusia dan alam merupakan hasil perilaku manusia yang memelihara keseimbangan kosmos dalam memanfaatkan sumber daya alam. Sementara dampak negatif berupa bencana merupakan hasil perilaku buruk manusia yang tidak mementingkan keseimbangan kosmos. Kedua dampak tersebut berkaitan erat dengan aspek biologis-psikologis manusia karena berkaitan langsung atas dampak positif-negatif pengelolaan alam. Berdasarkan pengalaman biologis-psikologis tersebut, mitos hadir sebagai upaya memelihara alam agar keseimbangan kosmos senantiasa terjaga dan manusia mengutamakan harmonisasi kosmos antara dunia tengah yang dihuninya dengan dunia atas yang dipercaya sebagai dunia penguasa alam/leluhur serta dunia bawah sebagai hunian siluman yang menggoda dan mengganggu keyakinan manusia untuk patuh terhadap aturan yang berlaku.

PENUTUP

Masyarakat memiliki aturan tersendiri dalam menjaga wilayah dan keberlanjutan sumber daya alam yang terdapat di dalamnya. Untuk menjaga wilayah dan sumber daya alam, masyarakat membuat berbagai aturan adat yang bersifat lokal, mengikat warga masyarakat setempat, dan berkaitan dengan kepercayaan masyarakat pada saat itu. Kepercayaan tersebut memengaruhi persoalan psikologis individu-masyarakat dan menjadi keyakinan bersama yang didasarkan atas adanya kesadaran bersama untuk memelihara keseimbangan kosmos. Kepercayaan tersebut membuat manusia berperan sebagai elemen pasif yang sepenuhnya tunduk pada ajaran dogmatis (Tychkin, 2015). Mitos berkorelasi besar dengan persoalan psikologis masyarakat karena menjadi sistem nilai yang berfungsi untuk memperingatkan masyarakat atas ancaman yang membahayakan keselamatan karena dampak lingkungan (Szasz, 2016). Peran mitos sebagai pranata sosial merupakan bentuk kekayaan intelektual jangka panjang yang dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi perubahan budaya. Mitos *Anak Buncir* menjadi medium bagi manusia untuk berperilaku dalam memanfaatkan alam dan berinteraksi dengan sesamanya. Mitos *Anak Buncir* tidak hanya menjadi wacana narasi masyarakat tetapi juga menjadi pranata sosial karena di dalamnya terkandung sistem nilai yang luhur bagi kelangsungan sumber daya alam.

Daftar Pustaka

- Asmiwati, I.G. (2015). Recognizing Indigenous Knowledge on Agricultural Landscape in Bali for Micro Climate and Environment Control. *Procedia Environmental Sciences*, Volume 28, 623 – 629.
- Finnegan, R. (1992). *Oral Traditions and The Verbal Arts: A Guide to Research Practices*. New York: Routledge.
- Gagliardi, P. (2015). Myths and Symbols: Organizational. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition)*, 179-182.
- Herva, V.P. (2009). Folk Beliefs, Special Deposits, and Engagement with The Environment in Early Modern Northern Finland. *Journal of Anthropological Archaeology*, Volume 28, 234–243.
- Listiani, W. (2013). Regenerative-Relational Tritangtu: Sundanese Triadic Transformation Model. *Panggung*, Vol. 23 (2), 109-209.
- Patton, M.Q. (1999). Myths as Normative Frames for Qualitative Interpretation of Life Stories. *Qualitative Inquiry*, Volume 5 (3), 338-352.
- Price, J.C. (2014). Measuring Cultural Values and Beliefs about Environment to Identify Their Role in Climate Change Responses. *Journal of Environmental Psychology*, Volume 37, 8-20.
- Roth, D. (2014). Environmental Sustainability and Legal Plurality in Irrigation: The Balinese Subak. *Current Opinion in Environmental Sustainability*, Volume 11, 1-9.
- Sarkki, S. (2018). Myths on Local Use of Natural Resources and Social Equity of Land Use overance: Reindeer Herding in Finland. *Land Use Policy*, Volume 77, 322-331.
- Schwartz, S.H. (2013). Societal Value Culture: Latent and Dynamic. *Journal of Cross Cultural Psychology*, Volume 45(1), 42–46.
- Segal, R. (2015). Myth in Religion. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition)*, 172-178.
- Sobarna, C. (2018). Toponimi Nama Tempat Berbahasa Sunda di Kabupaten Banyumas. *Panggung*, Vol. 28 (2), 147-160.
- Solomon, J.F. (2013). Impression Management, Myth Creation and Fabrication in Private Social and Environmental Reporting: Insights from Erving Goffman. *Accounting, Organizations and Society*, Volume 38 (3), 195-213.

- Spiertz, H.L.J. (1991) The Transformation of Traditional Law: A Tale of People's Participation in Irrigation Management on Bali, *Landscape and Urban Planning*, Volume 20 (1-3), 189-196.
- Spradley, J.P. (1997). *Metode Etnografi*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya.
- Sumardjo, J. (2015). *Sunda: Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Kelir.
- Szasz, T. (2016). Myth of Mental Illness. *Encyclopedia of Mental Health (Second Edition)*, 175-181.
- Tutu, P.O. (2015). Interactions between Formal and Informal Institutions in Community, Private and State Forest Contexts in Ghana. *Forest Policy and Economics*, Volume 54, 26-35.
- Tutu, P.O. (2017). Taboos as Informal Institutions of Local Resource Management in Ghana: Why They are Complied with or Not. *Forest Policy and Economics*, Volume 85 (1), 114-123.
- Tychkin, P. (2015). Myth as An Anthropological Phenomenon in The Context of Modern Cognitive Processes. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Volume 166, 460-463.

Upaya Pelestarian Tari Adok dalam Bentuk Kreativitas ;ada Masyarakat Solok Sumatera Barat

Risnawati
Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

ABSTRAK

Tulisan ini merupakan hasil penelitian tentang Tari Adok, salah satu bentuk tari tradisional masyarakat Solok Sumatera Barat. Awalnya tari ini berperan di tengah-tengah masyarakat sebagai penyemarak di dalam upacara adat. Saat ini tari tersebut jarang dihadirkan, karena telah mengalami kemerosotan dan kurang diminati oleh masyarakat, khususnya remaja, Sehubungan dengan kondisi demikian, maka sudah saatnya dilakukan kreativitas sebagai upaya pelestarian tari Adok agar tetap hidup dan berkembang dalam masyarakat penndukungnya.

Adapun tujuan umum penelitian ini untuk melestarikan kembali tari Adok dengan cara melakukan kreativitas dengan mengaplikasikan ilmu komposisi tari, agar tari tersebut tetap tumbuh dan berkembang kembali di tengah masyarakat pendukungnya. Untuk mencapai tujuan penelitian, metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan R&D, dengan menggunakan empat pendekatan ilmiah dipilih yaitu; (1) observasi, bertujuan untuk mengamati secara langsung terhadap obyek (2) Studi pustaka, bertujuan untuk mendapatkan *the state of the art* penelitian tari Adok dan penelitian-penelitian lain yang ada relevansinya (3) Pengembangan, bertujuan untuk menerapkan metode R&D (4) Studi Ekspresimen serta pemasaran, sebagai upaya mempromosikan serta melestarikan seni tradisi sehingga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat melalui program pariwisata.

Kata Kunci : Tari Adok, kreativitas, pelestarian

PENDAHULUAN

Tari Adok merupakan salah satu tari tradisional masyarakat Solok Sumatera Barat. Tari ini tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari kegiatan mereka pada zaman dahulu yang mengisahkan cinta segi tiga antara dua orang raja yang memperebutkan seorang dewi (puteri cantik) yang bersuara merdu. Awalnya tari Adok memiliki peran penting di tengah masyarakat pendukungnya sebagai penyemarak dalam upacara adat, seperti upacara pengangkatan Penghulu, upacara perkawinan, khitanan dan acara-acara lainnya. Peran penting tersebut di dalam ungkapan adat Minangkabau disebutkan, kesenian adalah bunga atau *pamanih* adat.

Sehubungan dengan era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin maju, nilai-nilai falsafah tari, dari bersifat permainan yang berbentuk atraktif atau demonstratif dalam kaitan seremonial adat, sekarang sudah banyak mengalami pergeseran di lingkungan masyarakatnya sendiri. Pergeseran dimaksud lebih dititikberatkan semakin berkurangnya minat masyarakat untuk mempelajarinya, bahkan sudah jarang ditampilkan untuk kepentingan upacara

adat setempat. Adapun faktor penyebab kurang diminatinya tari Adok adalah faktor kreativitas dan ekonomi, komodifikasi, selera pasar dan pencitraan media. Selain itu kurangnya perhatian pemerintah dan instansi terkait khususnya dinas pariwisata untuk memberikan sarana dan prasarana bagi seniman dalam melakukan kreativitas untuk mengembangkan seni tradisi khususnya tari Adok. Lebih jauh lagi, adanya pengaruh budaya baru yang dianggap lebih maju atau modern, sehingga perhatian masyarakat terhadap seni tradisi pada umumnya, tari Adok khususnya mulai berkurang.

Kondisi demikian, memotivasi kreativitas peneliti untuk melahirkan produk baru karya seni tari Adok sebagai komoditas atau karya tari yang laris di pasaran, sehingga dapat menunjang ekonomi masyarakat. Kreativitas dalam konteks lingkungan sosial menempatkan pencipta (kreator) sebagai inovator dan orang sekeliling sebagai pihak yang mengakui hasil kreativitas (Dedi Supriadi, 1994:8). Oleh karena itu, sebagai suatu profesi, penulis berusaha untuk melakukan pengembangan/inovasi terhadap tari Adok sebagai objek kreatif. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan pelestariannya dalam mendapatkan popularitas sekaligus memenuhi selera konsumen. Selain dari itu, untuk mendapatkan popularitas kehidupan tari itu sendiri. bagaimanapun karya tari tradisi perlu sentuhan “modernitas” (kreativitas dalam bentuk pengembangan).

Bentuk kreativitas yang dilakukan dalam bentuk pengembangan/inovasi sebagai upaya meningkatkan kualitas dan melestarikan kembali tari tersebut, agar hidup dan berkembang sesuai dengan perkembangan tari saat ini. Dengan demikian prinsip dasar kreativitas sama dengan inovasi yaitu memberi nilai tambah pada suatu produk lebih baik dari pada yang ada sebelumnya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya (Nooryan Bahari,2008.23)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan R&D. Penelitian kualitatif dilaksanakan melalui partisipasi langsung kepada objek yang diteliti dengan menggunakan pendekatan multidisiplin, yaitu penelitian yang menggunakan lebih dari satu pendekatan atau lebih dari satu disiplin. Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan etnokoreologi yang dipadu dengan teori ataupun konsep ilmu lainnya, seperti antropologi, sosiologi, dan histori. Metode Penelitian Pengembangan (R&D) adalah metoda yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2007)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tari Adok

Sesuai dengan falsafah adat Minangkabau, bahwa Alam *Takambang* (terkembang) Jadi Guru, secara umum maksudnya segala sesuatu peristiwa yang ada di lingkungan alam dijadikan sebagai contoh, landasan atau pijakan bagi masyarakat dalam melakukan sesuatu termasuk berkreativitas di bidang seni, salah satu di antaranya seni yang terdapat di daerah Solok yaitu Tari Adok.

Tari Adok sebagai ekspresi masyarakat Solok, tidak terlepas dari falsafah di atas. Ide terciptanya tari Adok menurut informasi yang diterima, terinspirasi dari cerita Cindua Mato. Informasi lain juga menjelaskan bahwa ide terciptanya tari Adok dilatarbelakangi oleh salah satu alat musik yang mengiringi tari ini yaitu *gandang* (gendang), yang dinamakan dengan *Gandang Adok*. Tari Adok mengisahkan tentang cinta segi tiga antara dua orang raja, Imbang Jayo dengan Cindua Mato yang memperebutkan seorang dewi (puteri cantik) anak raja bernama Puti Bungsu, oleh masyarakat setempat tari tersebut dinamakan dengan tari Adok. Sumaryono menjelaskan bahwa alam dan lingkungan dengan isi serta kelengkapannya sebenarnya mengandung nilai estetika yang alami, dan ini merupakan potensi besar bagi para seniman untuk mengeksplorasi dalam melakukan karya-karya seninya (Sumaryono, 2003:39)

Tari Adok ditarikan oleh tiga orang penari laki-laki, setiap penari mempunyai peran yang berbeda, salah seorang dari penari tersebut berperan sebagai Puti Bungsu yang memakai pakaian wanita, karena dahulunya di Minangkabau pada umumnya tabu bagi wanita menjadi penari. Cerita yang terdapat dalam tari Adok terdiri dari lima babak, babak pertama disebut dengan *pada-pada*. Makna yang terkandung dalam babak ini menggambarkan bahwa, dalam melakukan sesuatu perbuatan yang baik jangan terlalu berlebihan, sebaiknya dilakukan dipertengahan atau sekedar saja. Artinya berbuat buruk sekali-kali jangan, berbuat baik di kira-kira. Babak kedua disebut dengan Dendang. Dendang tersebut berupa pantun nasehat yang berisikan cara orang tua menasehati anaknya, agar bisa hidup selamat dunia dan akhirat. Babak ketiga Adau-adau, maksudnya hati-hati dalam mengerjakan sesuatu, seumpama mencabut rambut dalam tepung, rambut ditarik tidak putus dan tepung tidak berserakan. Artinya bahwa dalam berbicara, bertindak dalam melakukan keputusan harus hati-hati, janganlah demi mengambil keuntungan sendiri sehingga orang lain jangan sampai dirugikan. Babak ke empat disebut *din-din* yaitu menenangkan fikiran. Apabila ketika ada sesuatu yang menimbulkan amarah terhadap orang lain, jangan langsung emosi. Terakhir babak kelima disebut *sijundai* merupakan nasehat bahwa. dalam menjalani hidup apa saja yang dikerjakan tetap meminta perlindungan kepada Allah agar selamat dunia dan akhirat (wawancara Samsuar 30:4:2016). Dengan demikian, apabila dilihat dari bentuk tari Adok yang terdiri dari lima bagian atau babak, mengandung cerita sesuai dengan dendang yang disampaikan. Artinya struktur dalam garapan sebuah tari memiliki pembuka, klimaks dan penutup. Soedarsono menjelaskan bahwa garapan tari yang utuh ibarat suatu cerita yang memiliki pembuka, klimaks dan penutup (Soedarsono, 1977: 48-49). Untuk itu seni pertunjukan tidak harus dipandang sebagai suatu seni semata, tetapi dapat dikaji arti dan maknanya di dalam masyarakat. Hermien Kusmayanti menjelaskan bahwa, kedudukan tari tradisional tidak selalu menyodorkan nilai artistik saja, tetapi sarat dengan makna yang disandangnya. Makna yang dimaksud dapat diterjemahkan dari aspek-aspek yang membentuk tarinya (Hermien Kusmayanti,1990:5).

Musik yang digunakan untuk mengiringi tari Adok yaitu Adok (gendang) dan vokal (dendang). Dendang/vokal adalah lagu yang dibawakan oleh pemusik tari Adok dengan kata-kata pantun atau syair. Syair-syair yang disampaikan dalam dendang tersebut disesuaikan dengan cerita yang terkandung dalam setiap babak pada tari tersebut. Doubler mengatakan sebagaimana yang dikutip oleh Daryusti bahwa,

Dalam membahas tari tidak akan lengkap tanpa mengaitkannya dengan musik. Bisa saja menari tanpa musik, tetapi hendaknya tari dikenali dan dialami sebagai seni bebas. Namun karena hubungan yang sangat khusus dan organis dari kedua seni itu, maka banyak yang dapat diperoleh dari pembentukan hubungan ini di samping awal sumber musik bagi penari. (Daryusti, 2006:164).

Dengan demikian, musik dalam suatu tari sangat bertumpu pada gera-gerak tari, sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh I Wayan Senen bahwa, musik tari adalah musik yang disajikan sedemikian rupa, mengikuti ritme gerak tariannya, sehingga tari dalam hal ini dapat mendominasi musiknya (I Wayan Senen,1983:12) Begitu juga halnya dengan penyajian tari Adok, terlihat adanya musik iringan yang amat dekat dan tidak bisa dipisahkan dengan tari, karena alat musik *gandang* (gendang) Adok sangat menentukan sekali pada tempo-tempo gerakan dan intensitas dari pada gerak. Tari ini lebih dominan dan mencari dalam tarian tersebut adalah *galantiak* tangan, *gonyek* bahu serta hentakan kaki yang sesuai dengan bunyi pukulan Adok sebagai pengatur ritme, karena tari tersebut hanya diiringi oleh gendang (adok) dan dendang/vokal. Isi dari dendang/vokal berbentuk pantun antara lain ;

Kadirambahan golok nangko
Dari subarang ka subarang
Kadisambahan adok nangko
Dari nana surang kanan surang

Artinya
Diayunkan pedang ini
Dari seberang ke seberang
Kami hidangkan adok ini
Dari seorang kepada orang lain

Kok kadicabiakan sirih nan dibali
Digatok pinang dalam carano
Bari tabiak kami manari
Sadang dek adok jo suaro

Artinya
Jika disobek sirih yang dibeli
Dicipi pinang dalam carano
Beri tempat kami menari
Serta dengan adok dan suara

Pantun di atas merupakan persembahan meminta izin kepada penonton yang sebelumnya para tamu disuguhi dengan memakan sirih lengkap, sebagai tanda kehormatan dan memuliakan tamu.

Berorientasi kepada tari Adok awalnya cukup potensial di tengah-tengah kehidupan masyarakatnya sebagai penyemarak dalam upacara adat dan alek nagari, seperti upacara pengangkatan penghulu, pesta perkawinan, khitanan dan lainnya. Ben Suharto menjelaskan bahwa, kesenian tradisi memiliki hubungan yang erat dengan lingkungan tempat kesenian itu lahir, serta lekat dengan adat setempat, pandangan hidup, tata masyarakat dan kepercayaan masyarakatnya (Ben Suharto, 1999:1). Lebih jauh Erlinda juga menjelaskan bahwa, seni tari adalah cerminan kehidupan atau cerminan sosial budaya masyarakatnya, maka sistem sosial budaya masyarakat setempat akan memberi warna dan kesefesifikan tarian serta akan berpengaruh terhadap kesinambungan dan ketidak sinambungan kehidupan dan perkembangannya (Erlinda, 2011: 51).

Apapun yang dikonsepskan, tari Adok telah banyak mengalami pergeseran di lingkungan sendiri. Pergeseran dimaksud lebih dititikberatkan pada semangkin berkurangnya minat masyarakat Solok untuk melestarikan tarian tersebut. Apalagi penerus generasi muda saat sekarang, lebih cenderung menyukai hal-hal yang bersifat moderen. Kecuali yang masih bisa menarik dengan baik hanya tinggal beberapa orang dan berusia lanjut. Hal ini sebagai akibat munculnya bentuk dan pengaruh yang mengarah kepada sesuatu dianggap lebih maju. Edi Sedyawati mengatakan bahwa, pandangan yang menganggap segala sesuatu yang baru, datang dari luar sebagai tanda kemajuan, tanpa kehormatan, sedang segala sesuatu yang ke luar dari rumah sendiri sebagai kampungan, ketinggalan zaman (Edi Sedyawati, 1981:51). Kondisi demikian membuat tari Adok sudah jarang ditampilkan, apalagi kurangnya perhatian pemerintah dan kurangnya minat masyarakat untuk melestarikannya. Sesuai dengan pendapat Astrid S Susanto yang menjelaskan bahwa, sebab-sebab yang dapat menimbulkan perubahan masyarakat, antara lain bertambah majunya ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi dan transportasi, urbanisasi dan bertambahnya harapan serta tuntutan manusia (Astrid S Susanto,1983:19). Bertolak dari kondisi di atas, maka dalam menghadapi tantangan saat ini, dituntut agar tumbuh kreativitas masyarakat, untuk mempertahankan kontinuitas tari tradisi sebagai ekspresi budaya lokal yang semangkin terdesak oleh arus budaya global. Maka dari itu masyarakat diharapkan untuk arif melakukan penyeleksian terhadap bentuk-bentuk tradisi dan sistem nilai budaya yang masih mungkin dapat untuk dipertahankan, serta secara kreatif mengembangkan bentuk baru untuk mencari supaya tari tradisi khususnya tari Adok tetap tumbuh dan berkembang. Dengan demikian, untuk menangkalnya diperlukan bermacam cara dan upaya agar tetap eksis sesuai dengan dinamika kehidupan masa kini. Upaya tersebut, tentu tidaklah cukup hanya terbatas dengan cara didokumentasikan, diajarkan dan dipertunjukan dengan apa adanya. Artinya, mesti ada upaya atau kiprah lainnya yang relevan, agar dari masa kemasa senantiasa diusung oleh masyarakatnya dan oleh para penggunanyapun diberdayakan sebagaimana mestinya, sebagai salah satu ciri khas budaya bangsa khusus kota Solok.

Melihat kondisi tari Adok yang demikian, dibutuhkan perhatian dan dituntut agar tumbuh tangan-tangan kreatif dari orang yang potensial seperti, seniman, masyarakat dan lainnya untuk mempertahankan kontinuitas tari-tari tradisi, khususnya tari Adok. Dengan kata lain bahwa kesenian daerah perlu digali, dipelihara dan dikembangkan untuk dilestarikan serta memperkaya keanekaragaman budaya bangsa. Sehubungan dengan kondisi demikian, kesenian tradisi khususnya tari Adok perlu dilakukan kreatifitas sebagai upaya pelestariannya dalam bentuk

pengembangan/inovasi sesuai dengan pola dan teknik ilmu komposisi tari. Sesuai dengan pendapat Umar Kayam bahwa, kesenian adalah produk budaya masyarakat yang tidak pernah lepas dari masyarakatnya, dengan segala aktifitas budaya yang mencakup: mencipta, memberi peluang untuk bergerak, memelihara, menularkan dan mengembangkan untuk kemudian usaha menciptakan kebudayaan baru lagi (Umar Kayam, 2000:21). Dengan demikian, untuk menjaga keberlangsungan hidup tari tradisi dari suatu etnik agar tetap tumbuh dalam masyarakat yang semakin beragam, membutuhkan banyak langkah yang harus dilakukan, salah satu upaya untuk pelestarian tari Adok dapat dilakukan dalam bentuk Kreativitas. Alma M. Hawkins sebagaimana yang dikutip oleh Sal Murgiyanto menjelaskan bahwa, kreativitas melibatkan pemikiran dan tindakan imajinatif yang mencakup: (a) penyerapan indrawi (sensing); (b) penghayatan batin (feeling); (c) kemampuan berimajinasi (imaging); serta (d) pencarian dan pemaparan kebenaran (Sal Murgiyanto, 2015:83). Selain dari itu, Dedi Supriadi juga menjelaskan bahwa, Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya (Dedi Supriadi, 1994:7).

Kreativitas yang dilakukan dalam bentuk pengembangan terhadap tari Adok sebagai bentuk kreatif, mengandung dua pengertian, yaitu: (1) pengembangan dalam arti pengolahan berdasarkan unsur-unsur tradisi yang diberi nafas baru sesuai dengan tingkat perkembangan masa, tanpa mengurangi dan menghilangkan nilai-nilai tradisi, (2) pengembangan dalam arti penyebarluasan, untuk dapat dinikmati, diresapi oleh lingkungan masyarakat luas. (Edi Sedyawati:1981:39) Selain itu juga dinyatakan; bahwa, istilah mengembangkan lebih mempunyai konotasi kuantitatif dari pada kualitatif: artinya membesarkan, meluaskan. Dalam pengertian yang kuantitatif itu, mengembangkan seni pertunjukan tradisional berarti membesarkan volume penyajiannya, meluaskan wilayah pengenalannya. Tetapi ia harus berarti memperbanyak tersedianya kemungkinan-kemungkinan untuk mengolah dan memperbaharui wajah, suatu usaha yang mempunyai arti sebagai sarana untuk pencapaian kualitatif. (Edi Sedyawati:1981:50). Sejalan dengan itu, Zulkifli juga menjelaskan bahwa, ada dua bentuk pengembangan tari khususnya dan kesenian pada umumnya: pertama pengembangan tari dari segi kuantitas atau jumlah, yaitu dengan cara mewariskan atau mengajarkan tari tersebut kepada orang lain, sehingga secara kuantitas orang yang menguasai tari tersebut menjadi lebih banyak atau berkembang. Kedua pengembangan kualitas yaitu, melakukan perubahan dan pengembangan dari unsur-unsur atau elemen-elemen tariannya seperti: pengembangan gerak, pola lantai, kostum, musik dan lainnya (Zulkifli:2006:8-9).

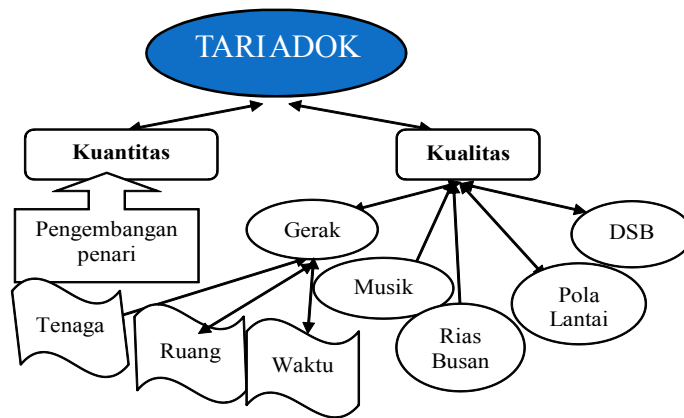
Terkait dengan pendapat di atas bahwa kreativitas dalam bentuk pengembangan yang dilakukan dalam tari Adok merupakan pijakan dalam membuat produk baru tari Adok, karena dari berbagai unsur yang terdapat dalam tari Adok dapat dikembangkan seperti yang diuraikan di bawah ini

Pengembangan dari segi kualitas Tari Adok : yaitu pengembangan yang dilakukan dari segi struktur atau elemen-elemen tari, seperti pengembangan gerak, penari, kostum, musik, pola lantai dan lainnya seperti di bawah ini :

Pengembangan Gwerak

Pengembangan dari segi gerak yang dilakukan terhadap tari Adok tidak terlepas dari unsur-

unsur gerak seperti, ruang, waktu dan tenaga. Ruang gerak juga berhubungan dengan level yaitu level rendah, sedang dan tinggi. Selain itu waktu/tempo merupakan durasi waktu yang dilakukan oleh penari, panjang pendeknya sebuah gerakan yang dilakukan., Tenaga merupakan keras lembutnya gerakan yang dilakukan. Setiap gerak juga mempunyai arah gerak dan arah pandang yang berbeda. Gerak merupakan sebuah unsur yang utama dalam tari. Medium dari tari adalah gerak, dan instrumen dari gerak adalah tubuh manusia. (Y.Sumandiyo Hadi, 2007,29). Pengembangan yang dilakukan harus menjadi pertimbangan, sehingga terlihat segar, bervariasi, dan menarik. pengembangan yang dilakukan berdasarkan unsur-unsur gerak seperti, ruang, waktu dan tenaga.



Skema/tabel I
Bentuk Pengembangan

Hal ini dapat dilihat bahwa gerak yang terdapat dalam tari Adok salah satunya gerak langkah jumbo dapat dikembangkan dengan berbagai cara, seperti pada awalnya ruang geraknya terlalu kecil volumenya, dapat diubah menjadi besar, dirasi waktu yang dilakukan memakan waktu yang panjang, saat sekarang sudah dapat dipendekkan semuanya itu dapat dikembangkan sesuai dengan ilmu komposisi kekinian dan sebagainya.

Pengembangan Musik

Tanpa musik pengiring, maka tari Adok tidak dapat dipertunjukkan secara utuh. Musik bukan sekedar pengiring atau pengatur tempo gerak, tetapi lebih jauh dari pada itu musik tari mempunyai peran serta fungsi, dan bekerja sama untuk mengungkapkan isi tarian. Hal yang sama diungkapkan oleh Doris Humphrey dalam bukunya *The Art Of Making Dance*, terjemahan oleh Sal Murgiyanto, mengatakan bahwa, tari tidak dapat berdiri sendiri, tetapi tari bagaikan seorang putri yang membutuhkan pasangan yaitu Musik (Doris Humphrey terj. Salmurgiyanto, 1983:158). Sehubungan dengan itu, tari Adok tidak hanya penari bergerak saja tetapi memiliki musik sebagai pengiring, walaupun musik tersebut masih sederhana hanya memakai atau ala musik saja jika dibandingkan dengan musik pengiring tari saat sekarang.

Begitu juga halnya dengan tari Adok, pengembangan musik tari Adok yang dilakukan, dengan cara mengolah tempo, frekwensi dan kekuatan, sehingga musik tariannya bisa mendukung dan menarik bagi publiknya. Selain itu semula musik pengiring tari Adok hanya terdiri dari alat musik adok dan dendang, saat sekarang dapat ditambah dengan alat musik lain seperti saluang, talempong, rabab dan lainnya. Sehingga gabungan dari beberapa alat musik akan menimbulkan bunyi yang menarik dan indah, apalagi sesuai dan cocok dengan bentuk tarinya.

Pengembangan Rias Busana

Rias dan busana merupakan kelengkapan penunjang koreografi yang sangat dibutuhkan dalam menggarap sebuah tari, karena rias dan busana memiliki sifat visual. Rias busana dapat mendukung garapan sehingga apa yang diharapkan dapat terbaca dan dinikmati oleh penonton. Dengan kata lain bahwa cerita yang disampaikan melalui gerakan oleh penari dapat dipahami oleh penonton.

Dengan demikian dalam pengembangan rias busana yang dilakukan pada tari Adok juga dirancang khusus sesuai dengan kemampuan koreografer dalam memfisasialisasikan ide-idenya sehingga betul-betul bisa mendukung gerak dan tema tariannya serta indah dipandang mata. Pada awalnya penari memakai rias sederhana, kemudian dikembangkan dengan memakai rias panggung yang disesuaikan dengan tema tarian sehingga dapat mendukung tari. Selain itu busana yang semula dipakai dalam tari Adok masih sederhana, belum memikirkan apakah cocok dengan tema tarian. Sebagai pengembangannya busana yang dipakai sudah dipertimbangkan baik dari segi warna, bentuk busana yang dipakai apakah tidak mengganggu dalam melakukan gerakan, semuanya dipertimbangkan dalam tari Adok produk baru agar lebih menarik dan berkesan oleh penonton.

Pengembangan Pola Lantai

Pola lantai merupakan garis yang dilalui penari di atas lantai dan dibuat oleh formasi kelompok. Dalam analisis kelompok yang berhubungan dengan "jarak antara", "arah hadap" maupun penentuan penari kunci terdapat dua pola atau formasi yang perlu diperhatikan, yaitu pola atau informasi tetap atau *fixed pattern* dan pola atau formasi bergerak atau *moving pattern*. (La Meri dalam Y.Sumandiyo Hadi, 2007:50). Dalam tari Adok kedua bentuk formasi tersebut terdapat di dalamnya., karena dengan jumlah penari yang banyak, dapat digunakan pola lantai yang bervariasi tidak monoton, seperti diagonal, horizontal dan, vertikal, dan garis lengkung.

Pengembangan pola lantai terkait dengan jumlah penari, jika jumlah penari hanya tiga orang akan terlihat bentuk pola lantai yang sangat sederhana sekali, seperti pola lantai yang dipakai dalam tari Adok yang tradisi. Oleh sebab itu agar pola lantai dapat terolah sehingga jumlah penari dipilih delapan orang sehingga bisa mempermainkan bentuk pola lantai yang bervariasi, artinya memakai garis lurus saja, tetapi bisa bentuk simetris, asimetris, vertikal, garis lurus dan lingkaran. Sehingga dengan penari dalam melakukan gerakan tidak hanya berdiri ditempat saja, tetapi dapat dilakukan dengan pertukaran gerakan antara penari dengan penari dapat berpindah tempat, sehingga bentuk tari akan lebih menarik dilihat oleh penonton.

Pengembangan Penari

Penari merupakan elemen utama dan terpenting dalam seni tari, karena penari adalah pelaku utama yang akan mengekspresikan gerak yang disampaikan kepada penonton. Semula penari tari Adok hanya terdiri dari orang yang sudah berusia tua dengan jumlah penari hanya tiga orang. Saat sekarang penari dipilih generasi muda laki-laki dan perempuan dengan jumlah delapan orang atau lebih. Selain itu pemilihan tubuh penari juga menentukan, penari yang bertubuh pendek akan berbeda melakukan gerakan dengan penari yang tinggi. Oleh sebab itu penata memilih penari yang sama tingginya agar terlihat gerakan yang dilakukan lebih maksimal dalam bergerak.

Pengembangan dari segi Kuantitas Tari Adok :

Pengembangan tari Adok dari segi kuantitas, yaitu dengan cara mewariskan atau mengajarkan tari tersebut kepada orang lain, sehingga secara kuantitas orang yang menguasai tari tersebut menjadi lebih banyak atau berkembang. Oleh sebab itu agar tari Adok dapat berkembang dengan baik diajarkan kepada generasi penerus agar tetap lestari. Selain itu semula hanya ditampilkan di daerah tempat tumbuhnya tari Adok yang terkait dengan upacara adat setempat, melalui dinas pariwisata dapat ditampilkan di daerah lain, artinya jumlah tayangan sudah bertambah dan berkembang ke daerah lain, sehingga masyarakat lain dapat mengenal tari Adok sebagai sebuah bentuk tari tradisi masyarakat Solok. Dengan demikian melakukan bermacam bentuk pengembangan yang dilakukan, sehingga tari Adok dapat dihadirkan diberbagai iven dilain daerah. Ulur tangan dari berbagai pihak sangat menentukan perkembangan tari Adok, agar tari Adok tetap berkembang dan tidak ketinggalan zaman.

Selain dari itu kreativitas yang dilakukan dalam bentuk pengembangan tari Adok adalah pengembangan dalam bentuk internal dan eksternal. Pengembangan bentuk internal adalah bentuk wujud tari itu sendiri yang terkait dengan elemen-elemen komposisi tari, sedangkan pengembangan dari segi eksternal adalah pengembangan dari fungsi pertunjukan yang pada awalnya hanya berfungsi sebagai upacara dalam adat saat sekarang sudah dapat berfungsi hiburan untuk tamu yang datang hal ini tentunya sudah dapat ditampilkan diberbagai iven, termasuk dalam menyambut wisatawan yang datang berkunjung yang berfungsi sebagai hiburan. Hal ini harus kita sikapi dengan keterbukaan, memilih dan memilah mana yang lebih cocok demi keberlangsungan kesenian tersebut.

SIMPULAN

Kehidupan tari Adok saat ini sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat pendukungnya, terutama di kalangan remaja. Hal tersebut dikarenakan pengaruh era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin maju, akibatnya tari tersebut sudah hampir punah. Dengan demikian, agar tari tersebut tetap hidup dan berkembang kembali sesuai dengan perkembangan saat ini, maka dilakukanlah pengembangan dalam bentuk kreativitas sebagai upaya meningkatkan kualitas dan pelestarian tari Adok.

Bentuk pengembangan yang dilakukan terhadap tari Adok di antaranya pengembangan dari segi Kualitas dan Kuantitas. Pengembangan kualitas pengembangan yang dilakukan dari

segi struktur atau elemen-elemen tari, seperti pengembangan gerak, penari, kostum, musik, pola lantai dan lainnya. Pengembangan segi kuantitas tari dari segi jumlah, yaitu dengan cara mewariskan atau mengajarkan tari tersebut kepada orang lain, sehingga secara kuantitas orang yang menguasai tarian tersebut menjadi lebih berkembang.

Daftar Pustaka

- Ahimsa, Shri Heddy. 2001. *Strukturalisme- Lervi-Strauss Mitos dan Karya Saatra*. Yogyakarta : Galang Press
- , " 1997.Seni Sebagai Wacana Kesenian Abad XXI ".Makalah dalam Seni Mataram Room Hotel Ambarukmo.
- Dedi Supriadi.1994. *Kreativitas,Kebudayaan &Perkembangan IPTEK*. Bandung: ALFABETA
- Daryusti, 2010. *Lingkar Lokal Genius & Pemikiran Seni Budaya*. Yogyakarta: Multi Grafindo
- Edi Sedyawati, 1984. *Tari Tinjauan dari Berbagai Segi*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Erlinda. 2011. "Diskursus Estetika Tari Minangkabau di Kota Padang Sumatera Barat Pada Era Globalisasi. Program Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar.
- Risnawati, 2008. "Tari Adok Sumatera Barat" Laporan Penelitian STSI Padangpanjang
- Robby Hidayat.2011. *Koreografi dan Kreativitas*. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia.
- Soedarsono R.M, 1999. *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Bandung Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- 2001-. *Metode Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI.
- , 1998. *Seni Pertunjukan Di Era Globalisasi*, Jakarta: Direktur Jendral Pendidikan Tinggi, Depdikbud,
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Soekanto, Soerjono, 1993. *Beberapa teori Sosiologi tentang Struktur Masyarakat*, Jakarta:Rajawali Press,
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta,
- Sumaryono, 2003. *Restorasi Seni Tari & Transformasi Budaya*. Yogyakarta: LKPHI,

- Y. Sumandiyo Hadi.2003. *Aspek-Aspek Koreografi Kelompok*. Yogyakarta:IKAPHI
- _____.2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks*.Yogyakarta:Pustaka Book Publisher
- Umar Kayam, 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan
- Nooryan, 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gazalba, Sidi 1983, *Islam dan Perubahan Sosio Budaya (Kajian Islam Tentang Perubahan Masyarakat)* Jakarta: Pustaka Alhusna.
- Holt, Claire. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Alih Bahasa R.M. Soedarsono, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia,
- Koentjaraningrat, 1987 *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI. Pres),
- Lauer H. Robert, 1989. *Perspektif Tentang Perubahan Sosial*. Terjemahan Ali Mandan, Jakarta:Bina Aksara,
- Mulyadi KS,1994 “Tari Minangkabau Gaya Melayu Paruh Pertama Abad XX” (Kontinuitas Dan Perubahan), tesis, Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Gajah Mada,
- Santosa, 2004. *Mencermati Seni Pertunjukan II Perspektif Pariwisata,Lingkungan dan Kajian Seni Pertunjukan*. Ssurakarta:STSI,
- Tom Ibnur “ Manajemen Seni Pertunjukan: Mutu Produksi Dan Kiat Pasar Di Abad Baru” dalam jurnal “Ekspresi Seni” Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni, Padang Panjang: STSI Pusat Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat 2005
- Zulkifli, S.Kar., M.Hum, “Pengemasan kesenian Minangkabau Untuk Wisatawan” Disampaikan Dalam Temu Wicara tentang Kesenian Tradisional dan Kepariwisataan di Kota Solok tanggal 27 Desember 2006

Pengenalan Nilai-Nilai *Kaulinan Barudak Cingciripit* Dan *Oray-Orayan* Sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional

Sanctus Gregorian Hero
Mahasiswa Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Zaman sekarang permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan modern. Padahal penelitian mengungkapkan nilai dalam permainan tradisional mempunyai dampak positif pada anak. *Kaulinan Barudak Cingciripit* dan *Oray-orayan* merupakan permainan tradisional yang memiliki nilai positif, namun eksistensinya mulai redup. Penelitian ini didasari oleh penelitian *Kaulinan Barudak* sebelumnya yang belum menyentuh secara konkret penyebab pergeseran permainan dan bagaimana peranan orang tua, guru, dan generasi muda dalam pelestariannya. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui penyebab pergeseran dan mengetahui nilai-nilai *Kaulinan Barudak Cingciripit* dan *Oray-orayan* sehingga orang tua, guru, dan generasi muda dapat mengajarkan kepada anak sebagai bentuk pelestariannya. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian analisis kerja dan aktifitas. Data penelitian di dapat dari literasi dan observasi partisipan. Hasil penelitian mengungkapkan, *Kaulinan Barudak Cingciripit* dan *Oray-orayan* memiliki dampak positif pada nilai sosial dan nilai budaya anak. Nilai tersebut harus kita lestarikan dengan cara mengenal, mempraktikan, dan mengajarkan kepada anak.

Kata kunci: *Kaulinan Barudak Cingciripit* dan *Oray-orayan*, Nilai-nilai, Pelestarian

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah membawa banyak perubahan di segala lini. Maraknya penggunaan teknologi pada segala lini, mulai dari bidang ekonomi, ilmu pengetahuan, kesehatan, pendidikan, infrastruktur dan lainnya, hendaknya dapat dimanfaatkan sesuai dengan porsi idealnya agar tidak menghasilkan bias dari tujuan utama penggunaan teknologi tersebut. Di bidang pendidikan misalnya, penggunaan teknologi yang berlebihan pada seorang anak dapat menyebabkan penurunan tingkat konsentrasi belajar sehingga berpengaruh terhadap perolehan nilai yang kurang maksimal. (Walker, 2017:135)

Bermain merupakan media pendidikan paling awal di kehidupan anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya lewat suasana yang menyenangkan (Andriani. 2012: 127). Akhir-akhir ini permainan tradisional anak mulai tergeser dengan permainan modern karena dianggap lebih praktis dan individual (Yudiwinata dan Pambudi, 2014:1). Sebaliknya, permainan tradisional perlahan-lahan mulai ditinggalkan oleh anak-anak akibat dari ketidak-tahuan mereka dan peran orang tua yang tidak memperkenalkan permainan tradisional kepada anaknya.

Permainan tradisional sejati-nya merupakan permainan berbasis kebudayaan setempat. Tumbuh kembangnya tidak lepas dari nilai-nilai budaya setempat. Dalam permainan tradisional, nilai-nilai budaya menyatu dalam kegiatan bermain hasil interaksi anak dengan teman dan lingkungannya. Dibandingkan dengan permainan modern, permainan tradisional lebih banyak melatih nilai-nilai sikap dan motorik anak. Terlatihnya nilai-nilai sikap dan motorik tentu membawa dampak yang baik bagi kehidupan anak dimasa depan.

Kaulinan Barudak merupakan permainan tradisional yang berkembang pada masyarakat Sunda. Permainan ini disertai dengan nyanyian-nyanyian yang sarat akan makna kehidupan jika dikaji lebih dalam. Permainan *Cingciripit* dan *Oray-orayan* merupakan bagian dari *Kaulinan Barudak* yang mengajarkan nilai-nilai kehidupan. Kedua permainan tersebut sangat mudah dimainkan dan memiliki nilai positif yang dapat dipelajari anak. Namun saat ini perkembangannya mulai tergusur oleh arus modernisme. Apa saja faktor yang mempengaruhi pergeseran permainan dari tradisional ke modern? Apa saja nilai-nilai yang terkandung dalam *Kaulinan Barudak Cingciripit* dan *Oray-orayan*? Bagaimana peran orang tua, guru dan generasi muda dalam melestarikan permainan *Cingciripit* dan *Oray-orayan*? Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji nilai-nilai *Kaulinan Barudak Cingciripit* dan *Oray-orayan* sehingga orang tua, guru, dan generasi muda dapat mengajarkan kepada anak sebagai bentuk pelestariannya. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis penelitiannya analisis kerja dan aktifitas.

PEMBAHASAN

Anak-anak selalu menyenangi dunia bermain baik permainan tradisional maupun modern. Menurut Isenberg dan Jalongo dalam Hartati (2005:95-96), permainan sangat mendukung perkembangan:

1. Kognitif
2. Sosial emosional
3. Bahasa
4. Motorik (fisik)
5. Pengenalan huruf

Baik permainan tradisional maupun permainan modern, keduanya pasti bersinggungan dengan lima aspek perkembangan di atas. Bagaimana penerapannya pada permainan modern dan tradisional akan kita bahas dalam pembahasan berikutnya.

1. Pergeseran Permainan Tradisional

Permainan modern adalah salah satu bentuk nyata masuknya teknologi dalam permainan anak. Anak-anak zaman sekarang lebih mengenal permainan modern dibanding permainan tradisional (Yudiwinata dan Pambudi, 2014:2). Beberapa faktor yang menyebabkan permainan modern lebih terkenal dibandingkan permainan tradisional adalah:

- a. Orang tua atau guru yang jarang mengajarkan permainan tradisional kepada anak. Tidak ada yang memperkenalkan kepada anak merupakan alasan mengapa ia tidak mengenal permainan-permainan tradisional.

- b. Paparan teknologi dari luar, diperparah juga dengan tidak tahunya anak tentang permainan tradisional membuat jiwa yang kosong ini terisi oleh teknologi yang menerpanya.
- c. Permainan modern bersifat praktis, dapat dimainkan di mana saja dan melibatkan anak dalam jumlah sedikit.
- d. Lingkungan yang kurang mendukung permainan tradisional, seperti kurangnya tempat bermain anak akibat pembangunan yang tidak memperhatikan tata ruang.
- e. Waktu luang anak zaman sekarang yang banyak dituntut orang tua untuk belajar atau les tambahan, sehingga hiburan anak teralihkan ke sesuatu yang praktis dan individualis.

Kita dapat menarik kesimpulan pertama dari sudut pandang permainan tradisional yaitu, orang tua atau keluarga seharusnya mengajarkan permainan tradisional kepada anak. Zaman sekarang banyak orang tua yang menginginkan agar anaknya tenang dengan cara instan seperti memberikan *handphone*, *game*, dan TV kepada anak. Guru dengan banyaknya administrasi dan tuntutan jam mengajar, membuatnya tidak mempunyai cukup waktu untuk mengajarkan permainan tradisional di sekolah. Beberapa generasi muda yang sempat merasakan keseruan permainan tradisional juga tidak mengajarkan permainan tradisional kepada adik atau temannya. Dan faktor-faktor lingkungan yang menyebabkan tergesernya permainan tradisional dari kehidupan anak, sehingga tidak dapat disalahkan juga jika anak tidak mengenal permainan tradisional dan beralih ke permainan modern. Sebagai generasi yang merasakan permainan tradisional hendaknya kita mampu melestarikan dengan mengajarkan dan mencegah tindakan-tindakan yang mengarahkan anak pada permainan modern.

Kesimpulan kedua yaitu permainan modern yang bersifat praktis dan relatif mudah dimainkan, membuat anak yang tidak tahu apa-apa namun membutuhkan dunia bermain jadi melirik jenis permainan modern. Namun, permainan modern juga memiliki dampak negatif yang menyebabkan anak-anak lebih egois dan individualistis (Kosasih, 2012: 5). Jika kita bandingkan sifat individualis yang timbul dari permainan modern dengan teori dari Isenberg dan Jalongo tentang teori permainan anak, dapat disimpulkan bahwa permainan modern tidak mampu mengasah aspek kognitif, sosial emosional, dan fisik dengan maksimal. Efeknya adalah anak menjadi lebih senang menyendiri dibanding bersosialisasi dengan teman-temannya. Tentu saja sifat individual ini tidak akan baik untuk perkembangan masa depannya.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional atau disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada suatu daerah yang dipengaruhi oleh budaya setempat (Seriat dan Nur, 2018:5). Pemberian nama pada permainan tradisional bisa saja berbeda pada tiap daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

Permainan tradisional memiliki kelebihan yaitu memenuhi kelima aspek menurut Isenberg dan Jalongo tentang permainan yang baik. Hal yang paling dominan dari ke lima aspek tersebut adalah aspek sosial emosional di mana permainan tradisional yang umumnya dilakukan bersama-sama sehingga melatih jiwa sportivitas. Aspek fisik juga cukup dominan karena dalam gerakan-gerakan permainan tradisional umumnya bersentuhan langsung dengan alam dan teman-temannya. Aspek bahasa di mana biasanya permainan tradisional melibatkan komunikasi ver-

bal maupun non verbal antara satu anak dengan anak lainnya. Komunikasi juga dapat terjadi pada nyanyian yang terdapat pada beberapa permainan tradisional. Aspek kognitif permainan tradisional dapat dikaitkan dengan kemampuan anak dalam menghafal dan menyusun strategi. Aspek pengenalan huruf dapat dikaitkan pada beberapa permainan yang memanfaatkan simbol-simbol huruf dalam aturan mainnya.

Manfaat permainan tradisional menurut Tuti Andriani (2012:133):

- a. Mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan.
- b. Melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia.
- c. Mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik.

Akan tetapi permainan tradisional memiliki kekurangan dibandingkan permainan modern, yaitu sifatnya yang tidak praktis. Permainan tradisional umumnya membutuhkan lebih dari tiga anak untuk memainkannya. Sementara di perkotaan yang jarang terdapat lapangan luas dan waktu luang anak yang terbatas, menjadikan perkembangan permainan tradisional sulit dilakukan. Menurut Seriaty dan Nur (2018:7) permainan tradisional dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- a. Permainan lagu,
- b. Permainan gerak/fisik, dan
- c. Permainan gerak dan lagu (gerak yang disertai lagu).

Kaulinan Barudak berada dalam poin ketiga di mana dalam permainannya melibatkan unsur gerakan dan lagu.

3. *Kaulinan Barudak Cingciripit dan Oray-orayan*

Kaulinan Barudak merupakan istilah Bahasa Sunda yang memiliki arti permainan tradisional anak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan permainan *Cingciripit* dan *Oray-orayan* sebagai praktik dari *Kaulinan Barudak*. Kedua permainan ini melibatkan lagu yang memiliki judul sama dengan nama permainannya. Jika kita perhatikan, lirik lagu yang terdapat di kedua permainan tersebut senantiasa mengungkapkan suasana kegembiraan, kegembiraan dalam lagu *Kaulinan Barudak* merupakan sarana untuk menyehatkan jiwa anak (Mayakania, 2013:447).

Menurut Gloriani (2013:200-202), *Kaulinan Barudak* memiliki nilai sosial dan nilai budaya pada penerapannya. Pembahasan ini akan mengkaitkan nilai sosial dan nilai budaya dengan lima aspek yang dikemukakan oleh Isenberg dan Jalongo. Berikut ini pembahasannya:

a. Nilai Sosial

Nilai sosial adalah sikap-sikap dan perasaan yang diterima secara luas untuk merumuskan baik dan buruknya suatu tindakan (Gloriani, 2013 : 200). Setiap masyarakat membutuhkan nilai sosial untuk membatasi kemauan yang ada pada masyarakat itu.

Sebelum memulai permainan *Oray-orayan*, anak-anak akan menentukan siapa yang menjadi 'penjaga' dengan cara melantunkan *Cingciripit*. Tata permainan *Cingciripit* yaitu seluruh anak meletakkan jari telunjuknya pada telapak tangan salah satu anak yang juga ikut undian. Anak-

anak itu harus menarik telunjuknya kembali bila lagu sudah habis atau ketika sudah bersamaan dengan suku kata terakhir *nong* dalam lagu *Cingciripit*. Ketika suku kata *nong* sudah dibunyikan, semua anak harus segera menarik telunjuknya. Bagi anak yang jarinya tertinggal atau terjepit tangan pengundi, itulah yang menjadi penjaga dalam *Oray-orayan*. Proses ini dilakukan sebanyak dua kali karena dibutuhkan dua orang ‘penjaga’ dalam permainan *Oray-orayan*. Contoh lagu *Cingciripit* seperti di bawah ini:

*“Cingciripit tulang bajing kacapit kacapit ku bulu parei
bulu parei meimeincosna jol pa dalang mawa wayang jreik-jreik nong”.....*

Proses pada lagu ini mengasah perkembangan nilai sosial emosional, motorik, dan kognitif. Sosial emosional dituntut ketika anak yang jarinya tertangkap maka ia harus rela berjaga. Motorik digunakan dalam refleksi menarik jari ketika lagu berakhir. Sementara kognitif digunakan ketika anak dituntut untuk hafal lagunya, sehingga ketika lagu akan berakhir ia tahu kapan harus mengangkat jarinya.

Jika sudah mendapatkan dua anak yang berjaga, maka permainan dapat dilanjutkan dengan nyanyian *Oray-orayan*.

*Oray-orayan, luar leor ka sawah
Entong ka sawah, parena keur sedeng beukah
Oray-orayan, luar leor ka kebon
Entong ka kebon, di kebon loba nu ngangon
Mending ka leuwi, di leuwi loba nu mandi
Saha anu mandi, anu mandina pandeuri*

Lirik lagu *Oray-orayan* merupakan pencerminan dari bentuk permainan *Oray-orayan* yang menyerupai ular (*oray*). Penggalan lirik *luar leor ka sawah* yang artinya bahwa ular jalan-jalan ke sawah, memberikan pengajaran kepada anak bahwa salah satu habitat ular itu ada di sawah. Maka jika bermain ke sawah kita harus berhati-hati. Selain di sawah ular juga dapat ditemui di kebun (*Oray-orayan, luar leor ka kebon*), dan di sungai (*Mending ka leuwi, di leuwi loba nu mandi*). Ketiga tempat tersebut dapat menjadi media pengenalan habitat ular sehingga anak dapat berhati-hati jika bermain ke sawah, kebun, atau sungai. Makna peringatan dalam lirik *Oray-orayan* juga terdapat dalam kalimat ‘*saha anu mandi, anu mandina pandeuri*’ yang dapat diartikan bahwa ketika mandi di sungai jangan mandi sendiri, harus ada teman yang menemani karena berbahaya (Gloriani, 2013:200-201).

Permainan ini mempunyai nilai sosial yang nampak dari lirik lagunya ataupun melalui gerakan yang mengikutinya. Permainan *Oray-orayan* biasanya dinyanyikan anak-anak dengan riang gembira sambil berbaris memanjang dan berpegangan pundak dengan kuat supaya tidak terlepas. Kemudian mereka meliuk-liuk menirukan gerakan ular. Kepala ular sebagai pemimpin meliuk-liuk diikuti teman-temannya, selanjutnya mengejar teman yang menjadi ekor ular untuk menangkapnya dan ‘jadi’ atau kena hukuman. Nilai-nilai sosial yang tampak pada permainan *Oray-orayan* ini diantaranya adalah:

- 1) Kepemimpinan, gerakan kepala ular yang dianggap sebagai pemimpin, harus bisa memimpin dan mengarahkan rakyatnya dengan benar.
- 2) Gotong royong, gerakan berbaris dengan memegang pundak melambangkan gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
- 3) Kebersamaan, untuk semua anak tidak mementingkan diri sendiri karena harus bermain sesuai aturan yang ada.
- 4) Kepedulian pada orang lain, tidak egois atau ingin senang sendiri.
- 5) Tanggung jawab, kepala ular sebagai penanggungjawab keselamatan rakyatnya (anak dibelakangnya).
- 6) Keberanian, berani menghadapi berbagai rintangan.
- 7) Kegembiraan

b. Nilai Budaya

Permainan *Kaulinan Barudak Cingciripit dan Oray-orayan* mengandung filosofi mendalam yang berkaitan dengan persoalan hubungan manusia dengan alam, manusia dengan sesama, dan manusia dengan Tuhan (Giyartini, 2014 : 384). Bagi masyarakat Sunda nilai-nilai budaya yang terdapat dalam *Kaulinan Barudak Cingciripit dan Oray-orayan* adalah sebagai berikut:

- 1) Liriknya yang mengandung pengenalan alam tentang kehidupan hewan seperti ular dan tupai. Pengenalan tumbuhan seperti tanaman padi dan sawah. Lirik ini memiliki makna agar manusia menjaga nikmat alam yang diberikan Tuhan.
- 2) Hubungan sesama manusia harus dijaga dengan cara yang baik (*Mending ka leuwi, di leuwi loba nu mandi*).
- 3) Menjalani hidup harus hati-hati jangan sampai terbawa arus yang salah (*saha anu mandi, anu mandina pandeuri...*).
- 4) Bagi masyarakat Sunda, ular (*oray*) merupakan bagian dari ritus kesuburan dan penghubung ke dunia atas (Giyartini, 2014 : 381)

4. Hasil Observasi

Peneliti melakukan observasi di Giriasih, Desa Cibodas, Kec. Kutawaringin, Kab. Bandung. Jenis observasinya adalah observasi partisipan di mana peneliti ikut terlibat dalam mengajari dan mempraktikkan bersama anak-anak di sana. Pada observasi, permainan *Cingciripit dan Oray-orayan* peneliti menemui beberapa nilai-nilai kehidupan yang dapat diterapkan dan dikonfirmasi dengan teori-teori sebelumnya. Nilai kehidupan yang peneliti temui antara lain:

1. Kognitif

Berkaitan dengan hafalan teks yang digunakan ketika anak menyanyikan lagu. Penghafalan teks lagu yang baik berhubungan dengan pengucapan yang jika dilakukan dengan lantang dapat melatih nilai sosial keberanian dan kebersamaan anak. Selain itu bentuk kognitif lainnya berupa hafalan tentang aturan main dan gerakan selama bermain.

2. Sosial emosional

Segi ini melatih bagaimana anak bisa saling bersosialisasi dan berjiwa sportivitas. Latihan bersosialisasi diterapkan ketika anak berinteraksi dengan teman dan bersikap bijak dalam

menerima kekalahan. Nilai budaya juga dapat ditemui ketika anak-anak menjalin hubungan baik (spotivitas) dengan temannya dalam bermain.

3. Bahasa

Pengucapan lagu dalam *Cingciripit* dan *Oray-orayan* merupakan media penyemangat dan pembawa keceriaan dalam permainan ini. Semangat dan keceriaan ini baik untuk perkembangan kepedulian dan gotong royong anak, karena jika nyanyiannya ingin terdengar harmonis maka mereka harus bernyanyi kompak bersama-sama.

4. Motorik

Gerakan-gerakan yang terlibat dalam *Oray-orayan* membuat anak lebih aktif dan ceria. Gerakan yang tidak terlalu menguras tenaga namun cukup untuk melatih motoriknya membuat permainan ini tidak sulit dilakukan oleh anak-anak. Makna gerakan kepala ular yang diikuti anggotanya juga melambangkan kepemimpinan, karena sebagai pemimpin kita harus menjadi contoh yang baik untuk orang lain.

5. Pengenalan huruf

Permainan *Cingciripit* dan *Oray-orayan* nampaknya belum memberi wadah untuk pembelajaran ini. Keterlibatan huruf tidak nampak dalam interaksi anak-anak di permainan ini.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas, kesimpulan tentang *Kaulinan Barudak Cingciripit dan Oray-orayan* sebagai berikut:

1. Mempunyai nilai sosial yang baik, sehingga mampu mengembangkan kognitif, sosial emosional, bahasa, dan motorik yang mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan anak.
2. Mengandung nilai budaya masyarakat Sunda, sehingga dapat menjadi media interaktif tentang pengenalan dan pelestarian budaya Sunda kepada anak.
3. Sebagai orang tua, guru, dan generasi muda hendaknya kita dapat melestarikan budaya dengan memperkenalkan sekaligus mengajarkan nilai-nilai permainan ini kepada generasi berikutnya. Jika kita belum mengenal, maka mulailah pada tahap mengenal, mempraktikan dan mengajarkan kepada anak.

Daftar Pustaka

- Andriani, Tuti. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9, No. 1.
- Gloriani, Y. (2013). Kajian Nilai-Nilai Sosial Dan Budaya Pada Kakawihan Kaulinan Barudak Lembur Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Multikultural. *Jurnal Lokabasa*. Vol. 4, No.2.

- Giyartini, R. (2014). Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-orayan. *Jurnal Panggung*, Vol. 24, No. 4.
- Hartati, Sofia. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Depdiknas, DIRJEN DIKTI, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005.
- Kosasih, Dede. (2012). *Etnopedagogi dalam Kaulinan dan Kakawihan Barudak Sunda*. http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_DAERAH/196307261990011-DEDE_KOSASIH/PDF/Artikel/0Etnopedagogi_KKBS.pdf (Diakses 18 September 2018, pukul 07.51)
- Mayakania, N. D. (2013). Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun di Komunitas 'Hong' Bandung. *Jurnal Panggung* Vol. 23, No. 4.
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Seriati, Ni Nyoman dan Nur Hayati. *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel%20Permainan%20Tradisional.pdf> (diakses tanggal 1 November 2018, pukul 23.18 WIB)
- Walker, Timothy D. (2017) *Mengajar Seperti Finlandia*. Jakarta: Gramedia.
- Yudiwinata, H.P. dan Pambudi Handoyo. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*, Vol. 2, No. 3.

Kajian Musik Vokal *Puteri Bungsu'* Suku Melayu Kalimantan Barat

Kajian Musik Vokal *Puteri Bungsu'* Suku Melayu Kalimantan Barat

Septiani Kumalasari
Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya minat generasi muda terhadap kesenian musik tradisional Melayu. Dalam hal ini perlu adanya upaya untuk mempelajari dan melestarikan musik tradisional tersebut. Satu di antara kesenian tradisional tersebut ialah lagu *Puteri Bungsu* suku Melayu Kalimantan Barat, tepatnya di Batu Layang Kota Pontianak. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan melodi lagu *Puteri Bungsu* dan mendeskripsikan aspek kontekstual dari lagu *Puteri Bungsu*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan menggunakan pendekatan musikologi. Data yang terdapat dalam penelitian ini ialah hasil observasi langsung dan wawancara kepada informan berupa melodi *Puteri Bangsa* dan aspek kontekstual yang terdapat pada syair lagu *Puteri Bungsu*. Data dianalisis secara kualitatif, dengan narasumber data Juhermi Thahir, Syarif Yan Alkadri, dan Yusuf Handayani serta seniman lainnya yang mengetahui tentang musik vokal tradisional khususnya *Puteri Bungsu* Suku Melayu Kalimantan Barat. Hasil penelitian ini dapat menjadi contoh kehidupan dan nilai-nilai sosial yang terdapat pada lagu *Puteri Bungsu* dan menjadi pembelajaran seni musik tradisional di tingkat SMP dan SMA.

Kata kunci: Musik Vokal, lagu *Puteri Bungsu*, Melayu

PENDAHULUAN

Penduduk di Kota Pontianak tepatnya di Kalimantan Barat terdiri dari berbagai ragam suku dan kebudayaan, antara lain suku Melayu, Dayak, Madura, dan China. Selain itu, masyarakat Kalimantan Barat mempunyai banyak ragam bahasa di setiap daerahnya yang menjadi keunikan dan ciri khas masing-masing daerah tersebut. Adapun di setiap suku tersebut mempunyai kesenian tradisional yang sesuai dengan tradisinya masing-masing. Dalam hal ini yang dapat dibahas adalah kesenian musik vokal melayu *Puteri Bungsu*.

Puteri Bungsu merupakan tradisi berupa nyayian yang berasal dari suku Melayu Kalimantan Barat, tepatnya di Kota Pontianak (Batu Layang). *Puteri Bungsu* dituturkan atau dilantunkan dalam bahasa Melayu dan di lagukan. Tradisi ini sangat penting bagi kehidupan masyarakat Melayu. Oleh sebab itu, tradisi ini dapat diketahui pemikiran, sikap, dan perilaku masyarakat Melayu. Selain itu, dalam tradisi ini mengandung filsafat, etika, moral, estetika, agama, dan ilmu pengetahuan, serta hiburan rakyat setempat.

Syair *Puteri Bungsu* terdiri atas sembilan bait yang setiap syairnya mengandung makna tentang nilai-nilai religius dan budaya kehidupan di masyarakat sekitar, khususnya di Kalimantan

Barat. Selain itu, Puteri Bungsu merupakan cerita rakyat zaman dahulu yang ditulis dalam sebuah syair dan dijadikan lagu sebagai media komunikasi terhadap masyarakat setempat untuk menjadi contoh pembelajaran atau pedoman hidup pada generasi penerus berikutnya. Selain itu, Puteri Bungsu ditampilkan pada acara pernikahan, pesta rakyat, dan festival budaya Melayu. Syair Puteri Bungsu juga digunakan untuk mengiringi sebuah tarian yang berjudul *Japin Tali Bui* tahun 2014, tepatnya di kampus seni tari dan musik FKIP Untan Pontianak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Juhermi Thahir (25 Mei 2017) sebagai pelaku seniman penari tradisional Melayu di Kota Pontianak Batu Layang. Beliau mengatakan syair Puteri Bungsu tidak diketahui penciptanya. Namun, syairnya diubah oleh Syarif Yan Alkadri pada tahun 1977, beliau mengubah lirik tersebut dengan melihat kehidupan masyarakat di sekitarnya. Tidak hanya Juhermi Thahir dan Syarif Yan Alkadri yang mengetahui lagu Puteri Bungsu, tetapi juga sahabat beliau Yusuf Dahyani juga mengetahui tentang Puteri Bungsu yang sama-sama mengiringi lagu tersebut di Tahun 1978.

Seiring dengan perkembangan zaman lagu *Puteri Bungsu* di era modern saat ini. Kurang diminati oleh kalangan anak-anak muda khususnya di Kota Pontianak dari tingkat SMP hingga SMA. Hal tersebut disebabkan antara lain anak-anak yang lebih menyukai lagu-lagu yang bergendre pop dan dangdut di bandingkan musik tradisional. Kebanyakan lirik-lirik lagu populer tersebut mudah di hafal dan di jadikan status-status di media sosial untuk saling menyindir dengan hal-hal pribadi mereka. Sesuai dengan adanya lagu Puteri Bungsu ini dapat memotivasi anak-anak untuk lebih mencintai dan melestarikan kebudayaan musik tradisional setempat.

Fokus penelitian ini adalah bagaimana melodi lagu Puteri Bungsu, dan bagaimana struktur musik yang terdapat pada syair lagu Puteri Bungsu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan melodi lagu Puteri Bungsu dan mendeskripsikan struktur musik yang terdapat pada syair lagu Puteri Bungsu. Manfaat penelitian ini ialah agar musik tradisional khususnya pada tradisi lisan ini dapat dipertahankan dan dilestarikan oleh generasi muda kedepannya dan bermanfaat bagi generasi penerus selanjutnya.

Alasan peneliti mengkaji musik vokal Puteri Bungsu karena melihat dari makna syair tersebut yang terkandung nilai budi luhur, tidak hanya sekedar menghibur tetapi juga makna tersebut memberikan nasihat dan pesan terhadap kehidupan manusia agar memiliki moral, dan akhlak yang baik dalam perilaku sendiri maupun terhadap orang lain. Adapun harapan besar dalam penelitian ini terhadap vokal tradisi Melayu Puteri Bungsu dapat dipertahankan dan dilestarikan sehingga dapat di implementasikan pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan di kurikulum 2013 mengenai musik tradisional daerah setempat.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode tersebut untuk menjelaskan, mengungkapkan dan mendeskripsikan vokal dan makna yang terdapat pada lagu Puteri Bungsu sesuai dengan data yang peneliti dapatkan. Data tersebut dianalisis dan diuraikan dalam bentuk kata-kata. Penelitian ini juga menggunakan bentuk kualitatif yang berupa tuturan, hasil wawancara (*interview*), rekaman video, dan foto narasumber. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Ratna 2010, hlm. 94), kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskriptif

dalam bentuk kata-kata baik tulis maupun lisan. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan, tetapi yang lebih penting ialah menemukan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari isi lagu Puteri Bungsu tersebut. Endraswara (2013, hlm. 176) mengemukakan bahwa deskriptif kualitatif mengutamakan penggambaran data melalui kata-kata. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah musikologi. Menurut Kinkeldey dan Haydon dalam Siagian, (1992, hlm. 79) mengemukakan pendekatan musikologi adalah studi ilmiah tentang musik.

Pada dasarnya Musikologi dalam pengertian yang paling luas kesarjanaan bidang musik adalah aktivitas-aktivitas ilmiah atau saintik untuk menyelidiki dan mengerti fakta-fakta, proses-proses, perkembangan-perkembangan, dan dampak-dampak dari seni musik. Hal ini berkaitan pada lagu Puteri Bungsu dimana data dalam penelitian ini dapat dibahas dan dijabarkan melalui pendekatan musikologi.

Bentuk data yang digunakan dalam penelitian ini ialah berupa tuturan, hasil wawancara (*interview*), rekaman video, foto narasumber dan tokoh masyarakat serta informasi dari masyarakat suku Melayu Batu Layang dengan informan yaitu Juhermi Thahir, Syarif Yan Alkadri, Yusuf Dahyani. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan alat pengumpulan data yaitu *camera digital* dan buku catatan yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan dalam objek penelitian. Peneliti melakukan observasi langsung ketempat lokasi penelitian yaitu Kota Pontianak Batu Layang kecamatan siantan hilir Kalimantan Barat. Dalam hal ini, observasi yang dilakukan adalah mengamati segala hal yang berkaitan dengan lagu Puteri Bungsu khususnya vokal dan cengkok yang dilantunkan oleh penyanyi, dan mencatat segala hal yang dilihat sehingga data yang dihasilkan menjadi lengkap. Melalui observasi, peneliti dapat mengetahui bagaimana melodi lagu Puteri Bungsu dan aspek kontekstual dari Puteri Bungsu.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan-informan dalam hal ini merupakan pelaku seni (pencipta lagu syair Puteri Bungsu suku Melayu Kalimantan Barat). Teknik wawancara yang digunakan adalah teknik wawancara tidak terstruktur, karena memudahkan peneliti dalam bertanya agar suasana tidak kaku seperti wawancara struktur. Wawancara yang dilakukan berupa pertanyaan lagu Puteri Bungsu yang berhubungan dengan penelitian yaitu bagaimana melodi Puteri Bungsu, serta dimana dan kapan pertama kali lagu Puteri Bungsu ditampilkan, serta aspek kontekstual Puteri Bungsu.

Dokumentasi yang dilakukan dengan cara mencatat, merekam, dan video sesuai dengan fakta yang diperoleh mengenai semua masalah yang diperoleh dalam penelitian. Adapun masalah tersebut dapat diterangkan dalam tinjauan musikologi. Dokumentasi ini bertujuan untuk melengkapi data-data hasil observasi dan wawancara serta untuk mempertimbangkan proses penganalisisan data yang nantinya dapat dilihat melalui catatan dan hasil rekaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian lagu Puteri Bungsu dilakukan di Batu Layang kecamatan siantan hilir tepatnya di Makam Kesultanan Pontianak Utara, yang letaknya tidak jauh dari Sungai Kapuas, yaitu kediaman dari Syarif Yan Alkadri. Beliau mengatakan bahwa syair lagu Puteri Bungsu diciptakan beliau

pada tahun 1977, syair tersebut di buat untuk mengiringi tari Jepin Tali Bui dalam acara hiburan rakyat setempat. Lagu Puteri Bungsu juga dibawakan pada acara nikahan, khitanan, pesta rakyat dan lagu Puteri Bungsu dulunya dinyanyikan dalam bentuk syair dan gurindam.

Adapun beberapa tempat penelitian yang dilakukan yaitu di jalan sungai jawi Gg. Fattanah Pontianak Barat, dikediaman Yusuf dahyani beliau merupakan seniman tradisional yang sampai saat ini masih aktif dalam berkesenian tradisional. Beliau merupakan sahabat dari Syarif Yan Alkadri. Sesuai penuturan beliau lagu Puteri Bungsu diciptakan tahun 1977 oleh sahabatnya Syarif Yan Alkadri. Dulunya beliau memainkan alat musik gambus sebagai iringan lagu Puteri Bungsu. Adapun beberapa alat musik yang beliau mainkan dalam mengiringi lagu tersebut adalah biola, beruas, gambus, selodang, dan rebana. Semua alat musik tersebut beliau kuasai, selain itu beliau juga mengajarkan anak-anak bermain alat musik tradisional yang tinggalnya disekitar rumah beliau. Salah satu muridnya adalah Anwar Djafar yang sampai saat ini masih aktif dalam berkesenian tradisional dan menjadi dosen pengampu di Kampus Seni Tari dan Musik Untan yang terletak di Jalan Karya Bakti Kota Pontianak. Anwar Djafar merupakan satu diantara dosen yang mengajar Musik Dasar Daerah Kalbar tepatnya pada tahun 2007. Beliau adalah generasi penerus musik tradisional Melayu, beliau juga mengetahui lagu Puteri Bungsu yang diciptakan oleh Syarif Yan Alkadri. Menurut tuturan beliau syair lagu Puteri Bungsu ini dulunya dalam bentuk syair seperti gurindam dan lagu ini sudah lama tidak ditampilkan bisa dibilang hamper punah.

Seiring dengan perkembangan zaman lagu Puteri Bungsu mulai diaktifkan kembali pada tahun 2011 oleh mahasiswa Reguler B seni tari dan musik Untan dalam mata kuliah Musda (Musik Daerah Klabar Dasar). Syair Puteri Bungsupun dijadikan sebagai iringan tari Jepin Tali Bui. Juhermi Thahir merupakan sahabat dari Syarif Yan Alkadri, beliau mengajarkan tari Jepin Tali Bui di Kampus seni tari dan musik Untan. Beliau merupakan sumber utama dalam penelitian ini, yang membantu peneliti dalam mencari data mengenai syair lagu Puteri Bungsu.

Dalam penelitian ini, peneliti mengungkapkan melodi dan aspek kontekstual hal inni berkaitan dengan nilai budaya yang terdapat pada syair lagu Puteri Bungsu yang mengandung makna dan pesan untuk generasi muda. Menurut Setiadi dkk dalam jurnal Utami (2013, hlm. 67), ada kebutuhan sosial (*social need*) untuk hidup berkelompok dengan orang lain. Artinya individu atau perseorangan berusaha mematuhi nilai-nilai yang ada dalam masyarakat karena dia berusaha untuk mengelompokkan diri dengan anggota masyarakat sekitar, yang sangat mementingkan kepentingan bersama bukan kepentingan individu. Dalam arti kita hidup di masyarakat harus pandai bersosialisasi dan bertegang rasa tidak hanya memikirkan diri sendiri. Begitu pula dengan Lagu Puteri bungsu yang berkaitan dengan nilai budaya.

Musik merupakan ungkapan perasaan, ekspresi, dan penjiwaan manusia dalam berkarya melalui suara, instrument, dan lagu. Selain itu musik juga sebagai media komunikasi antara Negara, baik didalam maupun diluar. Sehingga antara Negara dapat menjalin kerjasama dan silahtuhrami yang baik melalui seni musik. Menurut Simanungkalit, (2008, hlm. 1) mengemukakan musik adalah keindahan suara yang dapat didengar, sumber suara ini dua macam asalnya, yang dihasilkan oleh alat-alat dan manusia. Suara yang dihasilkan oleh alat-alat disebut instrumental dan suara yang dihasilkan oleh manusia disebut vokal. Musik, baik vokal maupun instrumental, terdiri atas empat unsur yaitu melodi, harmoni, irama, dan timbre). Sedangkan menurut Sukohardi, (2014, hlm. 42) mengemukakan seni musik merupakan curahan atau ekspresi dari

pengalaman atau penghayatan hidup manusia. Penghayatan hidup itu sendiri mempunyai corak yang beraneka ragam: kegembiraan, kegelisahan, kesedihan dan percintaan. Walaupun beraneka ragam coraknya, tetapi garis besarnya dapat diperinci menjadi 2 bagian yaitu, kegembiraan (kebahagiaan) dan kesusahan (kesedihan).

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut bahwa, musik merupakan suara yang dihasilkan oleh manusia dengan mengungkapkan ekspresi dan jiwa melalui lagu ataupun instrument. Dalam hal ini yang dibahas adalah mengenai musik tradisional lagu Puteri Bungsu. Dimana lagu tersebut menceritakan tentang kehidupan masyarakat setempat pada zaman dulunya dengan mengungkapkan ekspresi kebahagiaan dan kesedihan melalui lagu tersebut. Aspek-aspek yang dibahas adalah melodi lagu dan saspek kontekstual, sebagai berikut.

A. Melodi Lagu Puteri Bungsu

Simanungkalit, (2008, hlm. 1) mengemukakan Melodi adalah urutan nada-nada yang diperdengarkan dari tangga nada universal maupun dari musik berbagai bangsa. Tangga nada universal umumnya terdiri dari mayor dan minor. Tangga nada mayor berkisar pada nada-nada lazim, yaitu do, re, mi, fa, sol, la, si, do. Menurut Prier (2009, hlm. 113) melodi adalah suatu urutan nada yang utuh dan membawa makna. Adapun syaratnya ialah berarti: khas, berbentuk jelas, memuat suatu ungkapan dan dapat dinyayikan.

Lagu Puteri Bungsu beriramakan Melayu Pontianak, yang diiringi dengan beberapa alat musik tradisional antara lain, gambus, biola (*violin*), rebana, beruas, dan *accordion*. Keseluruhan alat musik tersebut dimainkan untuk menggiringi tari Jepin Tali Buih tapi lagu Puteri Bungsu juga dapat dinyanyikan tanpa iringan. Dibawah ini merupakan melodi lagu Puteri Bungsu dengan notasi angka, kenapa notasi angka agar mudah anak-anak dalam membaca.

3 3 3 2 1 3 4 5 5 7 6 5
 Tersebut kisah awal mule nye
 5 5 6 7 1 5 6 7 7 1 7 6 5
 Jepin lah buipu nye ce ri te
 6 6 5 4 3 6 5 4 5 4 3
 Tujuh puteri se ayah se ibu
 2 4 3 2 1 5 5 1 2 3 3 2 4 3 2
 Lalalalala seluru ne gerl Ber suke rie

3 3 3 2 1 3 4 5 5 7 6 5
 Si bungsu di ka runia allah
 5 5 6 7 1 5 6 7 7 1 7 6 5
 Berwajah cantik ber bu di lu hur
 6 6 5 4 3 6 5 4 5 4 3
 Ber tu tur ka ta so pan dan san tun
 2 4 3 2 1 5 5 1 2 3 3 2 4 3 2 Lalalalala seisi negeri sayang kepadanya

3 3 3 2 1 3 4 5 5 7 6 5
 Ke e nam sau dare be akh lak bur ok
 5 5 6 7 1 5 6 7 7 1 7 6 5
 Som bong dan congkak menjadi ke bang ga an
 6 6 5 4 3 6 5 4 5 4 3
 I ri dan deng ki se sa ma sau da re
 2 4 3 2 1 5 5 1 2 3 3 2 4 3 2
 La la la la la dengan tega nya men yiksa si bungsu

6 7 1 4 1 7 6 4 6 7 1
 Ya le yale yale ya le

B. Syair Lagu Puteri Bungsu

Safriena, (1999, hlm. 1) mengemukakan tentang pengertian musik yaitu: Seni musik, sebagai salah satu cabang dari kesenian, adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu: irama, melodi, harmoni, bentuk lagu/ struktur lagu, dan ekspresi. Sesuai dengan pendapat ahli tersebut bahwa lagu Puteri Bungsu diciptakan dari melihat kehidupan masyarakat setempat yang dulunya masih kuat dengan adat dan disitiadat yang dijalani pada masa itu. Syair tersebut juga mengandung nilai budaya dan makna yang dapat dibahas sebagai berikut.

Syair Lagu Puteri Bungsu

Tersebut kisah awal mulenye jepin lah bui punye cerite tujuh puteri se- ayah se ibu la la la la la seluruh negeri bersuke rie.

Si bungsu dikarunia Allah berwajah cantik berbudi luhur bertutur kata sopan dan santun la la la la la seisi negeri sayang kepadanya.

Ke enam saudare berakhlak burok sombong dan congkak menjadi kebanggaan iri dan dengki sesame saudare la la la la la dengan teganya menyiksa si bungsu.

yale yale yale yale, yale yale yale yale, yale yale yale yale

sekarang tidak sekarang tidak lagi berdaye hancor nye badan, hancor nye badan menanggung sikse.

harapan tolong harapan tolong tuhan yang kuase, dilepaskan dari, dilepaskan dari derite dan sengsare.

wahai tuan-tuan budiman mari kite satu pedoman berbuat baik dapat kemenangan dunia akhirat dapat imbalan.

wahai adik sibungsu sayang jangan sedih berlarut duka ikatan tali segera dibuka kan maaf kan kami lahir dan bathin.

wahai tuan tuan budiman jepin lah bui kami akhiri di lain waktu tuan berkenan silahkan undang kami kembali.

yale yale yale yale, yale yale yale yale , yale yale yale yale

Sesuai dengan syair di atas dapat kita bahas mengenai nilai budaya dan makna yang terdapat pada lagu Puteri Bungsu tersebut. *Si bungsu dikarunia allah berwajah cantik berbudi luhur bertutur kata sopan dan santun la la la la la seisi negeri sayang kepadanya.* Makna dari syair tersebut ialah kita sebagai manusia harus mempunyai sifat dan akhlak yang baik dalam berbicara maupun tingkah laku. Sehingga terpancarlah aura positif dalam diri kita yang membuat orang-orang terdekat senang terhadap kita. *Ke enam saudare berakhlak burok sombong dan congkak menjadi kebanggaan iri dan dengki sesame saudare la la la la la dengan teganya menyiksa si bungsu.* Makna dari syair tersebut adalah kita sesama umat manusia tidak boleh saling menyombongkan diri apalagi seiman. Karena Allah SWT tidak suka dengan orang-orang yang sombong. *Sekarang tidak sekarang tidak lagi berdaye hancor nye badan, hancor nye badan menaggung sikse.* Makna dari syair tersebut yaitu kita sebagai orang yang beriman tidak boleh saling menyakiti, apalagi saudara kandung sendiri seharusnya kita saling menyayangi agar tercipta kerukunan antara umat manusia. *Harapan tolong harapan tolong tuhan yang kuase, dilepaskan dari, dilepaskan dari derite dan sengsare.* Makna dari syair tersebut ialah Allah saja Maha pemurah lagi Maha penyayang. Kita sesama umat manusia harus tegang rasa dan tolong menolong. Bukan saling menyakiti dan senang di atas penderitaan orang lain. *Wahai tuan-tuan budiman mari kite satu pedoman berbuat baik dapat kemenangan dunia akhirat dapat imbalan.* Makna dari syair tersebut adalah kita sesama manusia harus saling menyayangi dan mengasih dengan berbuat baik antara sesama manusia, karena perbuatan baik yang kita lakukan dari yang kecil maupun besar semua akan menjadi amal ibadah kita diakhirat nanti.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa lagu merupakan bagian dari musik, yang terdapat lirik dan vokal. Lirik dan vokal merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Syair merupakan bagian penting dalam sebuah lagu. Hal demikian karena sebagai media komunikasi dalam mengungkapkan perasaan maupun pemikiran sang pencipta lagu tersebut yang diapresiasi oleh penikmat musik, sehingga para penikmat musik dapat mengetahui arti dan pesan makna lagu tersebut.

C. Aspek Kontekstual dari Lagu Puteri Bungsu

Pada masyarakat suku Melayu Batu Layang di Kota Pontianak Kalimantan Barat, Puteri Bungsu dijadikan sebagai media komunikasi untuk mengungkapkan kisah-kisah dalam bahasa sastra Melayu. Lagu Puteri Bungsu juga menceritakan riwayat hidup seseorang di suatu suku pada masa itu. Lagu Puteri Bungsu tidak bersifat ritual melainkan sebagai sarana hiburan, antara lain sebagai pengiring Tari Jepin Tali Buih dan bersyair dalam acara pesta rakyat daerah setempat. Seiring dengan perkembangan zaman syair lagu Puteri Bungsu jarang ditampilkan lagi. Terakhir tampil sekitar tahun 2011.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa lagu Puteri Bungsu merupakan vokal tradisi Melayu yang menggunakan bahasa sastra dalam (bahasa Melayu). Lagu Puteri Bungsu memiliki nilai budaya dan pesan yang terkandung di dalam syairnya. Adapun lagu Puteri Bungsu harus dilestarikan dikalangan anak muda khususnya di pelajaran seni budaya mengenai musik tradisional, dengan adanya lagu Puteri Bungsu ini semoga dapat diminati oleh anak-anak dalam pembelajaran seni budaya.

Daftar Pustaka

- Siagian, Rizaldi. (1992). *Etnomusikologi Definisi dan Perkembangannya*. Surakarta: Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia.
- Setiadi, Elly M., dkk. (2013). *Ilmu Sosial Budaya Dasar. Kajian Nilai Budaya Tari Jepin Tari Bui*. Bandung: Penerbit Kencana.
- Prier. (2013). *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Simanungkalit, N. (2008). *Teknik Vokal Paduan Suara*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nyoman, Kutha Ratna. (2010). *Metode Penelitian Kajian Budaya Dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sukohardi, Al. (2014). *Teori Musik Umum*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Endraswara, Suwardi. (2013). *Metodologi Kritik Sastra*. Yogyakarta: Ombak

Pengaruh Budaya *Cosplay* terhadap Kearifan Lokal pada Masyarakat Urban di Kota-Kota Besar

Sri Rustiyanti,
Prodi Antropologi ISBI Bandung

ABSTRAK

Pengaruh budaya cosplay menjadi salah satu kategori yang masuk dalam kategori budaya populer. Cosplay merupakan singkatan dari Costume Roleplaying. Cosplay (dalam bahasa Jepang biasa disebut kosupure) adalah sebuah budaya populer dalam bentuk seni penampilan, di mana kostum dan aksesoris para partisipannya merepresentasikan sebuah karakter spesifik atau ide-ide tertentu. Karakter spesifik yang direpresentasikan terkonstruksi dari berbagai produk budaya populer seperti komik, film, hingga game. Saat ini bahkan acara-acara cosplay diadakan hampir setiap bulan di kota-kota besar di Indonesia dan bahkan cosplay telah menjadi sebuah komunitas sosial tersendiri di Indonesia dengan munculnya berbagai wadah-wadah komunikasi cosplay baik di dunia maya maupun di dunia nyata.

Pengaruh budaya *cosplay* terhadap kearifan lokal masyarakat urban di kota-kota besar, seperti di Bandung, Jakarta, dan Surabaya sangat menjamur di berbagai event-event. Pelaksanaan kegiatan yang terkait dengan *cosplay* di berbagai wilayah di Indonesia ini biasanya disponsori oleh majalah *video game*, komunitas pemerhati Jepang. Kajian ini untuk mengetahui perkembangan industri *cosplay* dan menggali nilai artistik seni populer yang terdapat pada budaya *cosplay* dengan menggunakan metode analisis deskriptif.

Kata kunci: *cosplay*, masyarakat urban, pengaruh budaya

PENDAHULUAN

Di Indonesia budaya *cosplay* menjadi suatu budaya populer yang berkembang dan membentuk komunitasnya tersendiri. Bahkan para pecinta budaya populer tersebut mengidentifikasi diri mereka sebagai *cosplayer*. Dalam berbagai *event* yang diselenggarakan oleh industri produsen budaya populer, terkadang komunitas *cosplay* mendapat tempat khusus untuk melakukan penampilan, atau hanya sebatas ikut turut meramaikan. *Selain itu, cosplay memiliki keunikan berpakaian dengan meniru suatu tokoh dalam suatu teks budaya yang memiliki unsur seni dan nilai artistik. Hal tersebut menjadi latar belakang untuk memaparkan permasalahan tersebut. Oleh karena itu, makalah ini akan membahas budaya cosplay sebagai budaya populer yang memiliki nilai artistik tersendiri.* Menurut Ben Agger, sebuah budaya yang akan masuk dunia hiburan maka budaya itu umumnya menempatkan unsur populer sebagai unsur utamanya. Budaya itu akan memperoleh kekuatannya manakala media massa digunakan sebagai penyebaran pengaruh di masyarakat (Bungin, 2009: 100).

Cosplay memiliki salah satu aspek untuk berpenampilan seperti tokoh atau karakter idola. Ciri khas cara berpakaian di Jepang tersebut dikenal dengan gaya *harajuku* di mana kegiatan *cosplay* memiliki kedekatan yang tinggi dengan gaya ini, yang kegiatannya berpusat dari distrik Harajuku di Tokyo yang mana gaya ini seperti gaya punk di Inggris pada masa 1980-an. *Harajuku* menurut para ahli merupakan bentuk subkultur yang menempatkan sebagainya identitasnya dengan pakaian. *Gaya harajuku* identik dengan cara berpakaian yang tidak mengikuti pakem berpakaian yang biasa dikenal selama ini (cenderung tidak beraturan asimetris dan tidak padan namun tetap artistik) dan memiliki unsur aksesoris buatan sendiri yang tinggi.

Cosplay merupakan suatu kegiatan dari suatu komunitas (para fans-fans dari manga dan anime) yang biasanya dilakukan baik secara individual maupun secara berkelompok dengan cara membuat serta mengenakan sebuah kostum bahkan berdandan sampai semirip mungkin dengan tokoh atau karakter tertentu dari manga dan anime (bisa juga dari film populer, game computer, literature, ataupun dari ikon tertentu) yang tujuannya adalah menampilkan diri di depan publik dan melakukan pemotretan (Ahn, 2008: 55). Pelaku-pelaku ataupun peserta-peserta *cosplay* tersebut disebut cosplayer "orang yang menggunakan kostum". Banyak peserta *cosplay* yang melekatkan diri mereka sendiri secara fiksi dan emosional kepada identitas karakter-karakter yang mereka pilih. Karakter tersebut sering kali diangkat dari fiksi populer di Jepang, namun pada tren belakangan ini, karakter yang diangkat juga termasuk karakter-karakter dari barat seperti film fiksi dan kartun. Sumber-sumber yang banyak digemari adalah seperti manga, komik, novel bergambar, video game, dan film fiksi. Sering kali kita melihat bahwa peserta *cosplay* ini melakukan pertukaran peran seperti wanita yang memerankan karakter pria. Hal ini sering dilakukan bukan karena mereka suka pada peran itu namun karena mereka mampu melakonkan tokoh tersebut. Perlu diketahui bahwa demi untuk melakonkan suatu karakter itu dengan sempurna, para peserta *cosplay* rela melakukan apa saja. Seperti melakukan penurunan berat badan (diet), mewarnai rambut secara terus-menerus dengan warna yang berganti-ganti, serta memaksimalkan kostum untuk menutupi bagian tubuh yang terlihat berlipat. Kostum "cosplay" yang dipakai oleh para cosplayer tersebut membutuhkan dana yang lumayan besar untuk mendapatkan bahan dasar kain sesuai karakter yang akan diperankan. Para penggemar dan peserta *cosplay* sudah tersebar keseluruh dunia. Seperti di Amerika, RRC, Eropa, Filipina, dan Indonesia.

PEMBAHASAN

Perkembangan dan penyebaran budaya *cosplay* di Indonesia, karena interaksi antar negara yang tinggi, maka budaya *cosplay* saat ini telah menjadi tren global dan menyebar ke seluruh dunia, termasuk ke China, Amerika Serikat, Eropa, bahkan termasuk Indonesia. Komunitas *cosplay* menjamur di kota-kota besar, bahkan sudah terdapat sekitar tigapuluh komunitas *cosplay* di Jakarta dan hingga sepuluh komunitas di Bandung.



Gambar 1: *Cosplayer* anime "Sailormoon"
 Sumber: <http://images4.fanpop.com/image/photos/2410000/Inner-Senshi-Cosplay-sailor-moon-24193205-600-400.jpg>

Hasil pengamatan budaya *cosplay* dilakukan *cosplayer* karena ada 4 alasan yaitu karena: 1) merasa tertarik untuk memerankan dengan tampil beda; 2) tertarik ajakan dari teman; 3) tertarik dengan tata busana sehingga menganggap *cosplay* bagus untuk latihan; 4) merasa sangat puas dan hidup lebih bermakna apabila melakukan *cosplay* dengan tokoh favoritnya.

Di kota Bandung sendiri, *cosplay* mulai populer dengan bermunculannya event-event *cosplay* yang diselenggarakan di mall-mall (salah satunya ciwalk cihampelas).

Nilai Artistik Budaya *Cosplay*

Budaya pop adalah budaya yang memiliki kecenderungan untuk menggunakan dan menggabungkan bahan dan material dasar apa yang mereka temukan untuk kemudian ditransformasikan berdasarkan nilai inovasi dan kreativitas yang menjadi salah satu ciri dasar dari manusia modern saat ini, sehingga karena budaya pop yang memiliki kecenderungan batasan yang kabur dan ruang fleksibilitas yang tinggi menjadikannya budaya ini menjadi budaya yang menarik massa (populer).



Gambar 2: Penulis dengan *Cosplayer* di Museum VolenKunde Nasional Museum of Ethnology
 Foto: Sri Rustiyanti tgl 13 Mei 2018



Gambar 3: *Cosplay Lolita*
(sumber: <http://jurnalotaku.com/2013/05/29/fakta-industri-cosplay-di-jepang/>)

Pada gambar tersebut, terlihat unsur artistik dari *cosplay* Lolita dengan mengenakan paduan warna dan renda-renda yang ada pada pakaian, dipadu dengan rambut serta pita warna-warni sebagai aksesoris selaras komposisi warna dari kostum tersebut. Tampilan para *cosplayers* dalam penerapannya memiliki kecenderungan yang unik (Karina, 2012: 16). Mereka cenderung melakukan upaya untuk melakukan *makeover* (transformasi fisik) yang berlawanan dengan bentuk fisik aslinya sebagai bagian dari etnis asal mereka terutama sebagaimana yang terjadi di baik Indonesia maupun di Asia pada umumnya, misalkan: pada bentuk wajah dan mata besar, gaya rambut dan warna rambut yang terkadang terkesan tidak realistis, sosok yang sangat ramping, dan penggunaan tren yang berlebihan, hingga wujud emosi yang cukup beragam. Hal tersebut mengandung unsur tata rias di mana riasan merupakan aspek penting dalam seni, terutama seni pertunjukkan.

Bukan hanya itu, para *cosplayer* menghabiskan cukup banyak waktu untuk mempelajari pose serta cara bicara atau kata-kata khas dari tokoh yang *dicosplaykan*. Hal tersebut menunjukkan esensi nilai seni pertunjukkan yang ada dalam budaya *cosplay* ini. Unsur-unsur estetika tersebut dapat dilihat dari seni peniruan gerak, gestur, mimik, logat, intonasi, tutur dan suara dari tokoh yang ditiru.

Perkembangan Industri *Cosplay*

Muncul toko-toko yang mulai memproduksi masal baju-baju *cosplay* dan aksesoris dan ada juga toko yang menjual kostum yang dibuat berdasarkan pesanan. Selain itu, terdapat banyak sekali toko *online* yang menjual perlengkapan *cosplay*.

Mulai tahun 2010, diperkenalkanlah konsep Akihabara sebagai kota yang orang-orangnya bisa leluasa berjalan sambil mengenakan baju *cosplay*. Maka sekarang ini apabila kita mencoba mengunjungi Akihabara, kita



Gambar 4: *Cosplayer* mengenakan kostum *maid* yang memang bekerja paruh waktu di *maid-cafe*.
(sumber: <http://www.mrexhibition.net/cours/?p=7074>)

kerap melihat banyak orang-orang yang berjalan sambil mengenakan baju *cosplay*. Sebagian ada yang memang *cosplay* untuk sekedar sesi *photoshoot* sedikit dengan *kameko*-nya, ada juga yang memang sekedar untuk senang-senang. Yang paling sering ditemui adalah *cosplay* para *maid* (*cosplayer* yang berpakaian seperti pelayan eropa) karena sebagian *maid* yang *cosplay* di Akihabara itu adalah *maid* yang memang bekerja di *maid café* dan bekerja dengan membagikan selebaran *maid café* tersebut.

Selain itu, barang yang harus dimiliki *cosplayer* Jepang adalah kartu nama. Menjadi suatu budaya, di mana para *cosplayer* bertukar kartu nama. Bertukar kartu nama adalah suatu hal yang penting sebagai pengingat dengan siapa saja mereka pernah bertemu. Akan tetapi untuk para *cosplayer* aktif yang seringkali *cosplay* sebagai berbagai macam karakter, agak sulit bagi mereka untuk mencetak berbagai versi kartu nama karena di toko-toko biasa, pemesanan kartu nama tidak bisa dalam jumlah sedikit. Minimal 50 sampai 100 lembar kartu nama untuk satu kali pesanan. Untungnya ada beberapa pembuat kartu nama untuk *cosplay* seperti *proof* (perusahaan pembuat kartu nama bagi para *cosplayer*), sedangkan untuk latar belakang foto, mereka juga mencari cara bagaimana untuk dapat menyediakan latar belakang foto yang cocok. Adapun untuk memfasilitasinya, banyak studio foto di Jepang yang memenuhi kebutuhan para *cosplayer*. Bahkan ada sekitar lebih dari 300 studio di area metropolitan. Salah satunya adalah *Booty* yang menyediakan beberapa ruangan dengan tema berbeda.



Gambar 5: Contoh dari kartu nama *cosplayer*.
(Sumber: <http://jurnalotaku.com/2013/05/29/fakta-industri-cosplay-di-jepang/>)

SIMPULAN

Budaya pop *cosplay* ini dapat berpengaruh terhadap seseorang dalam kehidupan nyata sehari-hari baik itu dalam sifat/karakter seseorang maupun penampilan seseorang di bidang busana dan make-up yang dikenakan. Sebaiknya memahami *cosplay* dengan baik, sehingga walaupun mengikuti kegiatan *cosplay*, tetapi hal tersebut tidak mempengaruhi dalam kehidupan kearifan lokal yang kita miliki.

Tampilan para *cosplayers* dalam penerapannya memiliki kecenderungan yang unik. Mereka cenderung melakukan upaya untuk melakukan *makeover* (transformasi fisik) yang berlawanan dengan bentuk fisik aslinya, misalkan: pada bentuk wajah dan mata besar, gaya rambut dan warna rambut yang terkadang terkesan tidak realistis, sosok yang sangat ramping, dan penggunaan tren yang berlebihan. Hal tersebut mengandung unsur tata rias di mana riasan merupakan aspek penting dalam seni, terutama seni pertunjukkan. Paduan warna pada pakaian,

dipadu dengan rambut atau wig dengan gaya yang nyentrik, serta aksesoris dari atas kepala hingga kaki, selaras komposisi warna dari kostum memiliki nilai artistik tersendiri. Selain itu, industri *cosplay* ini menghabiskan uang yang cukup banyak serta waktu yang cenderung lama untuk mempersiapkan kostum dari tokoh yang mereka inginkan.

Daftar Pustaka

Aisyah, Karina. (2012). *Rasa Memiliki dalam Komunitas Cosplay*. Depok: Fakultas Ilmu Budaya Prodi Jepang Universitas Indonesia.

Ben Agger. (2015). *Teori Sosial Kritis: Kritik, Penerapan dan Implikasinya*. Yogyakarta: Ktreasi Wacana.

Burhan Bungin. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rajagrafindo Persada

J. Ahn. (2008). *Animated Subject: Globalization, Media, and East Asian Cultur Imaginaries*. California: University of Southern California.

Pustaka Online

<http://galleryotaku.blogspot.co.id/2014/05/cosplay-definisi-sejarah-dan-jenis.html>

<http://goo.gl/Gt4Fs4>

<http://jurnalotaku.com/2013/05/29/fakta-industri-cosplay-di-jepang/>

<https://sosiologibudaya.wordpress.com/2013/04/25/budaya-populer-2/>

<http://unrealitymag.com/index.php/2009/04/14/a-nephologic-gallery-of-cloud-strife-cosplay/>

Model Kurasi Penciptaan Kostum Karnaval

Suharno¹, Cahyadi Dewanto², Kurnain³

¹Program Studi Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain

²Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Media dan Budaya

³Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Saat ini Jember Fashion Carnival (JFC) telah menjelma menjadi karnaval terbaik ketiga dunia setelah NottingHill (USA) dan (Reunion) France, Keberhasilan ini tidak lepas dari rangkaian panjang kurasinya mulai dari rekrutmen peserta hingga penyajiannya di *runway* terpanjang di dunia: 3,6 km. Salah satu bagian dari kurasinya tersebut adalah produksi kostum karnavalnya yang dibuat oleh peserta JFC, sehingga kostumnya berkelas internasional. Tulisan ini berupaya mengonstruksi model kurasi tersebut dari sisi *practice-led reasearch* dan *practice-based reasearch* agar dapat menjadi rujukan kurasi kostum karnaval pada khususnya, dan kurasi untuk perhleanan fesyen pada umumnya.

Kata kunci: kurasi, kostum karnaval, *practice-led reasearch*, *practice-based reasearch*

PENDAHULUAN

Jember Fashion Carnival (JFC) telah banyak dijadikan objek material para peneliti untuk mengkajinya dari berbagai sisi, seperti kaitan JFC dengan industri pariwisata di Kabupaten Jember (Proborini, 2017: 262–275), JFC dan *branding* Kabupaten Jember (Cahyani, 2015: 142–156), JFC dan konstruksi identitas masyarakat jaringan (Jannah, 2012: 135-152), JFC, JFC kaitannya dengan fenomena intertekstualitas karnaval fesyen di Nusantara (Denisa, Piliang, Widodo, Damayanti, 2016: 430-443), dan masih banyak lagi.

Berdasarkan fakta empirik menunjukkan, bahwa belum ada satupun peneliti yang mengkaji model kurasi perhelatan karnaval fesyen di JFC sehingga JFC menjadi karnaval terbaik di Asia dan nomor 3 (tiga) di dunia. Oleh sebab itu, sejak tiga tahun terakhir peneliti mengkaji kurasi JFC, yakni JFC-15 Revival (2016), JFC-16 Victory: Unity in Diversity (2017), dan JFC-17 Asia Light (2018). Tujuannya untuk menemukan model kurasi karnaval fesyen yang bukan hanya berpijak pada *practice-led research*, namun juga pada *practice-based research* sebagaimana dipahami Candy dan Edmonds (2018: 63–69). Model ini mencakup proses kurasi dari penentuan tema karnaval hingga penyajian karya di *runway* (periksa Suharno dan Cahyadi Dewanto, 2017: 222-226; 2018: 118-132).

Model kurasi tersebut tentu lingkupnya amat luas, karena mencakup kerja menyeluruh kurator karnaval fesyen, mulai dari penentuan tema, rekrutmen peserta, pelatihan, produksi kostum, *preview*, *grand jury*, gladi kotor dan gladi bersih, hingga penyajian karya di *runway*. Untuk

itu tulisan ini lebih menitik ke persoalan kurasi penciptaan kostumnya. Hal ini penting karena sampai saat ini juga belum ada model kurasi penciptaan kostum karnaval, sementara model ini juga sangat dibutuhkan penyelenggara *fashion carnival* agar karya yang dikarnavalkan berkelas.

Sekaitan dengan hal tersebut, tulisan ini berupaya memaparkan model kurasi penciptaan kostum karnaval di JFC dari sisi *practice-led research* yang kemudian dikonstruksi secara ilmiah dengan pendekatan *practice-based research*.

Tataran *practice-led research* disusun berdasarkan studi lapangan yang selaras dengan prinsip pendekatan fenomenologi, yakni objek material ditempatkan sebagaimana adanya tanpa campur tangan peneliti (Brouwer, 1984: 3-4); Creswell, 1998: 15). Adapun tataran *practice-based research* dikonstruksi berdasarkan praktik kurasi fesyen yang dilakukan peneliti sendiri, konsep teoritik dan praktik kurasi dalam dunia seni rupa pada umumnya sebagaimana dibahas Fowle (2007), Susanto (2004), dan Hujatnikajennong (2015), kurasi karnaval fesyen di JFC, serta kurasi fesyen pada khususnya seperti tersurat dalam "Framing Curation: A Theoretical, Historical and Practical Perspective" (Buick, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perspektif *Practice-led Research*

Inti pendekatan *practice-led research* menurut Gray adalah riset yang diinisiasi dalam praktik dimana pertanyaan, masalah, tantangan diidentifikasi dan dibentuk dari kebutuhan praktik dan praktisi. Metodenya spesifik yang dikenal oleh para praktisi (Murwanti, 2017; 18). Perspektif ini dengan demikian menekankan proses dan karakteristik praktik kurasi yang dilakukan JFC sebagai dasar utama penyusunan premis kurasi penciptaan kostum karnaval fesyen.

Walaupun tema selalu berubah dan peserta silih berganti setiap tahunnya, kurasi yang dilakukan JFC dalam menciptakan kostum karnavalnya memiliki pola yang tetap.

Pertama, JFC menentukan tema melalui serangkaian riset, baik terkait *trend* mode dunia maupun wacana otentik apa yang akan dihadirkan, sehingga perhelatan JFC benar-benar menjadi barometer karnaval fesyen modern di Indonesia.

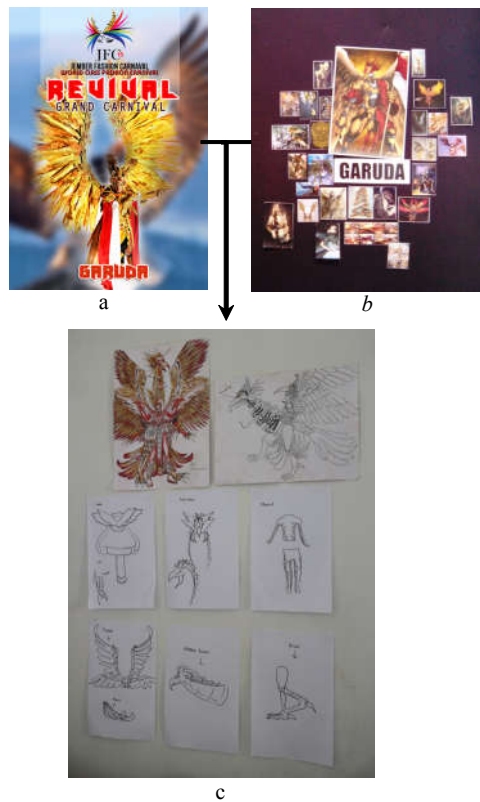
Kedua, tim kreatif JFC membuat tiga hal yang akan menjadi pijakan peserta karnaval dalam menciptakan kostum karnaval sesuai tema yang dicanangkan, yakni: *moodboard* inspirasi, poster yang berisi gambar kostum karnaval setiap defile, *prototype* kostum, dan cuplikan video yang memuat tema JFC beserta *prototype* kostum setiap defile yang dikenakan model.

Ketiga, JFC menyelenggarakan pelatihan (*in house training*) membuat kostum karnaval kepada peserta mulai dari desain hingga teknik eksekusinya. Desain harus sesuai dengan tema dan ukuran tubuh peserta sendiri karena pesertalah yang harus memakai kostum karyanya. Pelatihan ini tidak dipungut biaya, namun biaya produksi kostum ditanggung peserta sendiri.

Kelima, tim kreatif JFC melakukan *preview* terhadap kelayakan kostum yang dibuat peserta JFC. Jika dinyatakan tidak layak peserta wajib memperbaiki sesuai arahan tim kreatif JFC. Keenam *grand jury*, dimana peserta diwajibkan mengikuti penjurian kostum karnaval berkelas internasional di hadapan juri profesional. Di tahap ini, jika ada karya yang tidak layak wajib memperbaiki kostumnya sesuai arahan juri agar bisa ikut tampil di *runway*.

Dalam proses kreatifnya, peserta JFC diberi ruang keleluasaan untuk mentransformasikan tema-*moodboard* inspirasi-*prototype* ke dalam karyanya. Tim kreatif JFC tidak membatasi keluaran daya kreatif peserta JFC, namun lebih memberi masukan, arahan, dan solusi terkait desain dan eksekusinya hingga menjadi karya jadi.

Puad Saepuzzaman (Pupu) contohnya%peserta JFC-15 (2016) dari Program Studi Tata Rias dan Busana ISBI Bandung yang mengambil defile Garuda dan karyanya mendapatkan *award Best Performance Junior*%membuat desain karyanya “cukup jauh” dari *mainstream* figur kostum garuda JFC, walaupun pijakan karyanya sama dengan peserta lainnya (gambar 1 a-d).



Gambar 1
 a. Poster defile Garuda (sumber JFC, 2016) ;
 b. Moodbord inspirasi garuda (foto: Suharno, 2016);
 c. Desain karya Pupu (foto: Cahyadi Dewanto);
 d. Karya Pupu saat penjurian (foto: Cahyadi Dewanto, 2016)

Proses kurasi karya seara detil dimulai sejak peserta JFC membuat desain karya (gambar 1.c). Desain tersebut harus disetujui tim kreatif JFC sebelum diwujudkan.

Setelah proses desain selesai, selanjutnya peserta melakukan proses pembuatan karya, yakni menerjemahkan desain ke dalam wujud karya melalui material dan teknik terpilih, seperti busa ati, kain, kawat, besi, dan lain sebagainya. Selama proses pengerjaan (contoh gambar 2-5), tim kreatif JFC juga selalu memantau *progress* pengerjaan kostum, baik mendatangi langsung ke tempat produksi karya maupun via media sosial.



Gambar 2.
Pupu sedang memberi detil hiasan pada sayap garuda (Foto: Cahyadi Dewanto, 2016)



Gambar 3. Peserta JFC-15 sedang melakukan proses *detiling* karya. Kiri: Shinta Sartika dari defile Ocen; kanan: Sri Asyani dari defile Chandelier.
(Foto: Cahyadi Dewanto, 2016)



Gambar 4. Peserta JFC-16 sedang melakukan pembentukan karya. Kanan: Anandayu dari defile Borobudur (kanan); Kiri: Sabrina dari defile Bali
(Foto: Cahyadi Dewanto, 2017)



Gambar 5. Syaipul Ashari, peserta defile Bianlian (JFC-17) sedang melakukan proses *finishing* karya
(Foto: Suharno, 2018)

Tahap kurasi berikutnya adalah presentasi karya di markas JFC. Peserta diwajibkan menampilkan karya setengah jadi di hadapan tim kreatif JFC sebagaimana model profesional di atas *catwak* (gambar 6). Presentasi ini diperlukan untuk mengetahui *progress* karya secara maksimal. Jika terdapat ketidaksesuaian dengan konsep kostum karnaval JFC, karya harus diperbaiki.



Gambar 6. Shinta Sartika dari defile Ocean (JFC-15) sedang melakukan presentasi pertama (Foto: Koleksi Shinta, 2016)



Gambar 7. Pupu dari defile garuda (JFC-15) sedang presentasi tahap 2 di *central runway* jalan Sudarman Kota Jember (Foto: koleksi Pupu, 2016).



Gambar 8. Nurul Qurota Ayun dari defile Arab (JFC-17) sedang presentasi tahap 2 di Central Park Jember (Foto: Suharno, 2018)



Gambar 9. Suyanto, salah satu pendiri JFC mengamati kesiapan peserta JFC-17 yang akan presentasi tahap 2 (foto: Suharno, 2018)

Mendekati pelaksanaan penjurian dilakukan presentasi kedua di Central Park Jember. Pada presentasi ini karya sudah hampir 90%. Presentasi ini diperlukan untuk menilik kesiapan kostum dan di *runway* yang sesungguhnya. Mestinya presentasi ini diadakan di *central runway*, yakni di jalan Sudarman (gambar 7), namun karena kadang ada kegiatan lain di tempat yang sama, presentasi dilakukan di bagian utara alun-alun Kota Jember sebagaimana pada JFC-17 tahun 2018 (gambar 8).

Pada saat proses presentasi, tim JFC selalu memantau kesiapan yang dilakukan peserta JFC (gambar 9). Oleh sebab itu kerapian defile sudah nampak sejak persiapan presentasi (gambar 10).

Tahap kurasi kostum terakhir adalah *grand jury*. Pada tahap ini seluruh peserta wajib mengenakan kostum yang dibuatnya dan menampilkannya di hadapan juri sesuai ketentuan JFC. Jika kondisi tidak memungkinkan seperti sakit misalnya, kostum boleh dikenakan oleh model. Tahap ini bukan semata-mata menentukan karya dan *performance* terbaik dari peserta, namun juga seleksi terakhir karya yang layak atau tidak ikut *show* di *runway*. Oleh sebab itu penjurian dilakukan sangat detil terhadap bentuk dan *look* karya 360^o (gambar 11). Jika tahap ini karya tidak memenuhi syarat, maka tidak diperkenankan mengikuti karnaval.

Paparan di atas adalah gambaran umum kurasi penciptaan kostum karnaval yang dijalankan JFC. Mengapa JFC membuat pola seperti itu? Jawabnya karena pola tersebut merupakan jawaban atas pertanyaan, masalah, dan tantangan yang diidentifikasi JFC terkait kebutuhan karnaval fesyen berkelas dunia.

2. Perspektif *Practice-based Research*

Secara sederhana, penelitian berbasis praktik adalah penyelidikan orisinil yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan baru dengan pijakan hasil dari praktik itu. Intinya penelitian dan praktik beroperasi sebagai proses yang saling bergantung dan saling melengkapi. Dalam pengertian ini, praktik dan penelitian bersama-sama beroperasi untuk menghasilkan pengetahuan baru yang dapat dibagikan dan diteliti (Candy dan Edmonds (2018: 63-64).

Pendapat di atas mengasumsikan bahwa peneliti dalam melakukan penelitian sekaligus menjalankan praktik, yang dalam hal ini adalah praktik kurasi. Penekanannya adalah pada temuan model kurasi fesyen yang orisinil yang memiliki kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dan praktik kurasi karnaval fesyen itu sendiri. Klaim orisinalitas dan kontribusi tersebut ditunjukkan melalui artefak model kurasi karnaval fesyen.

Berdasarkan pengalaman pribadi dalam praktik kurasi fesyen, teori kurasi, serta pengamatan langsung selama tiga tahun terakhir di JFC, akhirnya ditemukan model kurasi penciptaan kostum

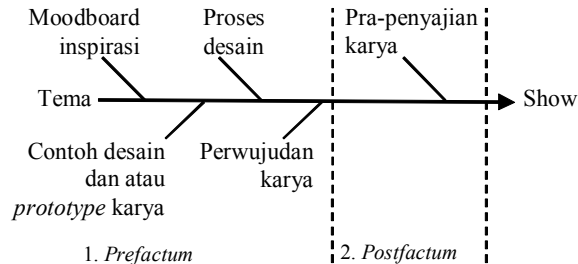


Gambar 10. Peserta JFC-17 (2018) berbaris rapi sesuai defile masing-masing sebelum presentasi ke-2 (Foto: Suharno, 2018)



Gambar 11. Salah satu juri sedang mengamati detil karya dan menanyakan konsep karya kepada Fildza, peserta defile Korea di JFC-17 (Foto: Suharno, 2018).

yang berpijak dari *Practice-based Research* (gambar 12). Selain untuk kurasi penciptaan kostum karnaval, model ini bisa digunakan untuk kurasi penciptaan karya fesyen pada umumnya.



Gambar 12. Model kurasi penciptaan kostum/busana

Model di atas menunjukkan, bahwa kurasi penciptaan kostum dilakukan dalam dua tahap, yakni *prefactum* dan *postfactum*. *Prefactum* adalah kondisi dimana karya belum ada. Di ranah ini kurator sudah harus mempersiapkan tema, *moodboard inspirasi* terkait tema, contoh desain/karya/*prototype* kostum sesuai tema. Hal ini penting karena akan menjadi patokan dasar desainer dalam menciptakan karya yang orisinal.

Kurasi di ranah *prefactum* ini secara mendasar dimulai sejak peserta mulai mendesain kostum hingga melahirkan desain terpilih, sampai desain terpilih tersebut menjadi karya jadi. Dalam proses mendesain, kurator harus memperhatikan betul detail desain dan kemungkinan eksekusi visualnya. Hal ini penting karena desain bisa saja menarik, namun tidak mungkin dieksekusi menjadi karya karena berbagai hal seperti teknik, material, dan lain sebagainya.

Selanjutnya pada saat eksekusi desain terpilih menjadi karya jadi, kurator juga harus memperhatikan proses eksekusi tersebut agar konsep karya yang telah diwujudkan dalam desain terpilih, benar-benar mewujudkan dalam karya yang sesungguhnya.

Kurasi berikutnya adalah di ranah *postfactum*, yakni kondisi dimana karya sudah mewujudkan dan diujicobakan sebelum digunakan pada hari yang telah ditentukan (pra-penyajian). Artinya kurasi dilakukan untuk menyempurnakan karya yang sudah ada melalui uji kelayakan pakai. Uji coba ini melalui tahap gladi kotor dan gladi bersih.

Gladi kotor diperlukan selain untuk *blocking area* agar model mengenal dan merasakan medan/*runway/catwalk* tempat kostum disajikan, juga agar model menangkap aura panggung (*runway/catwalk*) dalam kaitannya dengan kostum yang dikenakannya. Oleh sebab itu saat gladi kotor ini model sudah mengenakan sebagian kostum/busana utama dari kostum/busana yang akan dikenakan saat *show* berlangsung. Gladi kotor ini bisa dilakukan berulang-ulang tergantung kebutuhan.

Usai gladi kotor, langkah berikutnya adalah gladi bersih. Perbedaannya dengan gladi kotor, pada saat gladi bersih model sudah mengenakan kostum utuh. Tujuannya adalah agar kurator dapat mengecek kesiapan akhir dari kostum yang akan disajikan. Hal ini cukup penting karena tanpa gladi bersih, pada saat hari H kostum bisa saja ada yang terkoyak dan lain sebagainya.

Jadi, inti dari kurasi di ranah *postfactum* adalah selain untuk mengontrol kekuatan dan kenyamanan kostum saat dikenakan model di *runway* atau *catwalk* yang sesungguhnya, juga agar pertunjukannya berkualitas dan berjalan sesuai rencana.

SIMPULAN

Kurasi penciptaan kostum untuk karnaval fesyen pada dasarnya sama dengan kurasi untuk perhelatan seni rupa pada umumnya. Hal yang membedakan, kurasi penciptaan kostum dalam konteks karnaval maupun *fashion show* bukan sekedar mengkurasi karya fesyen, namun terkait dengan bagaimana karya tersebut disajikan di *runway/catwalk* melalui tubuh model. Hal ini menuntut kurator melakukan kurasi *prefactum* dan *postfactum* sebagaimana yang dikonstruksi tulisan ini.

Daftar Pustaka

Jurnal

- Cahyani, I. D. (2015). Implementasi Jember Fashion Carnival sebagai Bagian dari City Branding Kabupaten Jember. *Ilmu Komunikasi*, 2, (4), 142–156.
- Candy, Linda dan Ernest Edmonds. (2018). "Practice-Based Research in the Creative Arts Foundations and Futures from the Front Line". *LEONARDO*, 51 (1), 63–69.
- Denisa, L., Piliang, Y. A., Widodo P., Damayanti, N. Y. (2016). "Fenomena Intertekstualitas Fashion Karnaval di Nusantara." *Panggung*, 26 (6), 430-443.
- Jannah, Raudlatul. (2012) "Jember Fashion Carnival: Konstruksi Identitas dalam Masyarakat Jaringan", dalam *Jurnal Sosiologi MASYARAKAT*, 17 (6), 135-152.
- Murwanti, Apriana. (2017). "Pendekatan Practice-led Research sebuah Upaya Fundamental untuk Mengatasi Ketimpangan antara Praktisi Penciptaan Seni Rupa dan Publikasi Akademik di Indonesia". Makalah Seminar Nasional dan Desain "Membangun Tradisi Inovasi melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain". FPBS UNESA, 28 Oktober 2017, 16-23.
- Proborini, Chandra Ayu. (2017). "Jember Fashion Carnival (JFC) dalam Industri Pariwisata di Kabupaten Jember". *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 32 (2), 262–275.
- Suharno, Cahyadi Dewanto. (2018). "Kurasi Fashion: Model Bingkai Kurasi pada Jember Fashion Carnival". *Panggung*, 28 (1), 118-132.

Buku

Brouwer. (1984). *Fenomenologi*. Jakarta: Gramedia

Creswell, J. W. (1998). *Qualitatif Inquiry and Research Design*. Sage Publications, Inc: California.

Fowle, K. 2007. "Who Cares? Understanding the Role of the Curator Today", dalam S. Rand and H. Kouris, *Cautionary Tales: Critical Curating*. New York: Apexart.

Hujatnikajennong, Agung. 2015. *Kurasi dan Kuasa: Kekuratoran dalam Medan Seni rupa Kontemporer di Indonesia*. Tangerang: Marjin Kiri

Marinis, M. d. (1993). *The Semiotic of Performance*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Suharno, Cahyadi Dewanto. (2017). "Kurasi Karnaval Fesyen: Sebuah Studi Teoritik dan Praktik". Prosiding AICAD (Asia International Conference of Art & Design): Emerging Identity and Diversity of Art and Design in Southeast Asia. Bandung, Sunan Ambu Press

Susanto, Mikke. 2004. *Menimbang Ruang Menata Rupa: Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*. Yogyakarta: Galang Press

Disertasi

Buick, Nadia. 2012. "Framing Curation: A Theoretical, Historical and Practical Perspective", Submitted in fulfilment of the requirements of the degree of Doctor of Philosophy, Creative Industries Faculty Quesland University of Technology.

Estetika dan Makna Simbolik Rumah Gadang di Minangkabau

Suryanti

Program Studi Seni Murni ISI Padangpanjang

Jl. Jalan Bahder Johan Padangpanjang 27128

ABSTRAK

Tulisan ini membahas tentang makna yang terkandung dalam bangunan rumah adat di Minangkabau yang dinamakan Rumah Gadang. Tentu saja pembahasan hal ini, tidak akan lepas dengan budaya masyarakat Minangkabau, Bundo Kanduang, dan sistem matrilineal. Filosofi yang sangat melekat dalam kehidupan masyarakat Minangkabau, yaitu 'alam terkembang jadi guru', sehingga makna filosofi tersebut juga tercermin dari keunikan bangunan Rumah Gadang yang selaras dengan alam. Rumah gadang berdiri kokoh dan sejajar dengan arah mata angin. Posisinya mengarah dari utara ke selatan. Inilah keistimewaan bentuk rumah gadang, rumah adat Minangkabau yang mencerminkan budaya Minangkabau. Rumah gadang melengkung tajam seperti bentuk tanduk kerbau yang sisinya melengkung ke dalam. sedangkan bagian tengahnya rendah seperti perahu. Atap rumah gadang ini disebut gonjong, dan secara estetika merupakan komposisi yang dinamis. Desain arsitektur bangunan rumah gadang menurut para ahli arsitektur bangunan merupakan konstruksi bangunan tahan gempa. Rumah gadang sebagai penyemarak sebuah nagari di Minangkabau, segala pusat kegiatan dimusyawarahkan dengan para penghulu, bundo kanduang, dan warga masyarakatnya. Rumah gadang juga digunakan untuk tempat mengadakan upacara-upacara, pewarisan nilai-nilai adat, dan representasi budaya matrilineal. Rumah tersebut juga digunakan sebagai tempat tinggal saudara perempuan, sedangkan saudara laki-laki tinggal di surau dekat rumah gadang milik kaumnya masing-masing. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Hasil penelitian dimanfaatkan untuk usaha pendokumentasian rumah adat Minangkabau dan sebagai apresiasi bahan ajar di ISI Padang panjang.

Kata kunci: Rumah gadang, bundo kanduang, sistem matrilineal, Minangkabau

PENDAHULUAN

Kekhasan lain dari kebudayaan Minangkabau adalah bahwa kebudayaan Minangkabau dibentuk atas dasar agama Islam. Agama Islam mempunyai pengaruh besar di dalam membentuk kepribadian seseorang. Keserasiaan antara sistem *matrilineal* dan keteguhan terhadap ajaran Islam, menjadi salah satu ciri pembeda antara suku Minangkabau dan suku bangsa lain. Masyarakat Minangkabau dikenal sebagai masyarakat yang menjadikan nilai-nilai adat dan Islam sebagai pedoman hidupnya atau patokan dalam bertingkah laku, bersikap, berbicara, bergaul dan berpakaian. Perpaduan antara nilai adat dan Islam dikenal dengan

ungkapkan filosofis *adat basandi syara', syara' basandi kitabullah*, telah melandasi tatanan hidup dan menjadi pandangan atau falsafah hidup bagi masyarakat Minangkabau.

Rumah adat merupakan simbol arsitektur yang dimiliki oleh etnis yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Rumah *Gadang* sebagai ikon atau identitas masyarakat Minangkabau. Rumah *Gadang* merupakan salah satu dari sekian banyak hasil peradaban kebudayaan, seni tradisi, dan warisan rumah adat di Indonesia, seperti *Tongkonan* (Sulawesi Selatan), *Selaso Jatuh Kembar* (Riau), *Limas* (Bangka Belitung), *Panjang* (Jambi), *Nowou Sesat* (Lampung), *Musalaki* (NTT), *Lamin* (Kalimantan Timur), *Krong Bade* (Aceh), *Kebaya* (Jakarta), *Istana Sultan Sumbawa* (NTB), *Hanoi* (Papua), *Gapura Candi Bentar* (Bali), *Bolon* (Sumatera Utara), *Bentang* (Kalimantan Tengah). Rumah gadang bagi masyarakat Minangkabau dimiliki oleh suatu keluarga atau kaum dan sebagai simbol tradisi matrilineal di mana rumah gadang dimiliki oleh kaum perempuan dan garis keturunan perempuannya. Terungkap dalam petikan pepatah adat Minangkabau tentang kedudukan dan fungsi Bundo Kanduang yang berbunyi: *Bundo Kanduang Limpapeh Rumah Nan Gadang*, artinya Bundo Kanduang Semarak rumah yang besar. Masyarakat Minangkabau adalah penganut sistem kekerabatan matrilineal, yang telah memberi perhatian lebih luas terhadap perempuan. Dalam hal ini perempuan yang mendapat gelar diberi julukan dengan sebutan 'bundo kanduang', dengan kata lain, perempuan dihormati dan harus dilindungi, untuk itu garis keturunan ditarik dari garis ibu dan warisan diperuntukkan bagi perempuan. Selain itu, perempuan diharapkan pandai mengelola perekonomian domestik (*ambun puruak pegangan kunci*), yang sekaligus mampu mengangkat kebaikan citra keluarga (*sumarak rumah nan gadang*).

Dalam bidang perekonomian dan perlindungan moral setingkat perempuan mendapat perhatian lebih dari laki-laki, perempuan tidak diberi ruang untuk memerankan urusan-urusan publik, misalnya dulu perempuan memasuki dunia seni pertunjukan dipandang tidak layak seorang perempuan dihadirkan di hadapan laki-laki apalagi dipertontonkan di tengah khalayak ramai. Kenyataan menunjukkan bahwa sekurang-kurangnya pada dua dekade terakhir ini, kuantitas perempuan Minangkabau melibatkan diri pada sanggar-sanggar seni pertunjukan meningkat tajam dibanding dengan masa-masa sebelum dua dekade terakhir ini. Keberadaan perempuan dalam sistem sosial-budaya Minangkabau, secara simbolik dikonsepsikan sebagai bagian dari ornamen domestik rumah adat, atau yang disebut sebagai *sumarak rumah gadang*. Dalam konsepsi demikian, secara fisik, ruang pengungkapan diri kaum perempuan hanya berkisar di seputar rumah tempat tinggal. Pada masa lalu, dan masih terasa hingga kini, konsepsi itu tercermin dari bukti-bukti sosiologi pertunjukan bahwa peran-peran tokoh perempuan yang terdapat dalam teks kaba-kaba yang dipertunjukkan dalam genre randai, misalnya selalu pemerannya diambil oleh laki-laki Sebagaimana diungkapkan oleh Navis, pada masa lalu 'haram' bagi perempuan untuk mempertunjukkan dirinya di atas panggung (Navis, 1982: 97).

PEMBAHASAN

Kesenian Minang pada prinsipnya tidak dapat dipisahkan dari dasar falsafah atau pandangan hidup dan kehidupan sosial suku Minangkabau, tegasnya adalah adat Minangkabau itu sendiri. Kekuatan adat Minang itu terpatri dalam pepatah *Adaik nan indak lapuek dek hujan, dan indak lakang*

dek paneh (tidak lapuk karena hujan dan tidak lekang karena panas). Adat dikatakan langgeng menurut pepatah itu maka dimanifestasikan dalam pepatah *Adaik basandi syarak, syarak basandi kitabullah*. Hakikatnya selama suku Minangkabau menganut syarak berarti adat itu selamanya langgeng dan lestari. Dalam syarak terkandung dua unsur pokok yaitu aqidah dan syariat. Oleh karena itu segala sesuatunya yang berkaitan dengan hidup dan kehidupan terkait dengan adat dan syarak, yang saling berjalan secara sinkron. Hal ini telah menjadi ketetapan dengan suatu Sumpah Satir dalam sebuah "*Piagam Bukit Marapalam*" pada tahun 1827 secara terpadu oleh para pendukung adat, ulama dan cendekiawan Minang di masa itu (Nursam, 1967: 76).

Fungsi Rumah Gadang adalah sebagai tempat tinggal bagi garis keturunan matrilineal dan juga sebagai tempat melaksanakan kegiatan adat dan ritual di Minangkabau. **Rumah Gadang** selain sebagai rumah tinggal ialah sebagai simbol kekerabatan matrilineal, sebab yang diperbolehkan menempati kamar-kamar hanyalah kaum perempuan dan anak gadis. Bangunan rumah gadang yang dimiliki oleh suatu keluarga biasanya berukuran lebih kecil daripada yang dimiliki oleh suatu kaum, karena rumah yang dimiliki oleh suatu kaum, mempertimbangkan untuk menampung gabungan keluarga yang memiliki satu garis keturunan atau suku di Minangkabau.

Rumah Gadang yang telah lama digunakan masyarakat Minangkabau ternyata menunjukkan bahwa masyarakat setempat telah memahami kondisi lingkungannya dengan mengadopsi teknik arsitektur bangunan tahan gempa. Wujud kearifan lokal dapat dilihat sebagai hukum adat, tata kelola, tata cara bertindak dan perilaku sehari-hari dapat dilihat pada arsitektur rumah adatnya. Manusia dengan alam pikirnya dan alam dengan elemen iklimnya menjadi faktor yang mendorong munculnya kearifan lokal yang membentuk identitas arsitektur dan lingkungan. Pengalaman membaca fenomena alam (gempa, musin hujan dan kemarau, kelembaban, arah dan pergerakan angin) mendorong kearifan lokal membentuk arsitektur dan lingkungannya. Para pakar selama ini mengenal Rumah Gadang merupakan salah satu konstruksi berarsitektur bangunan tahan gempa. Keunikan lain yakni atap rumah yang curam. Betapapun deras hujan, air tak mengendap di atap yang terbuat dari ijuk. Fungsi lainnya atap ini bisa melindungi penghuninya dari panas matahari dan memberikan kenyamanan. Sementara bagian dinding yang membesar ke atas, membebaskan rumah gadang dari terpaan tempas kala hujan. Sedangkan kolong di bawah rumah, memberikan sirkulasi udara yang baik bagi penghuni rumah. Lalu di pelataran rumah gadang, ada dua buah bangunan yang disebut rangkiak yang berfungsi sebagai lumbung padi. Tiang-tiang rumah gadang punya kemiringan tersendiri. Dalam pembangunannya, tiang ini tidak menggunakan paku, tapi pasak kayu. Fungsinya, untuk membuat bangunan tahan gempa. Ikatan tiang-tiang di rumah gadang akan semakin erat setiap kali diguncang gempa. Ini mengingat kawasan Sumbar rawan gempa.

Arsitektur Rumah Gadang memiliki keunikan bentuk pada atap yang menyerupai tanduk kerbau dibuat dari bahan ijuk. Bentuk badan rumah segi empat dan membesar ke atas (seperti bentuk trapesium terbalik). Bentuk **Rumah Gadang** yang paling Khas adalah konstruksi atapnya. Awalnya atap dasar bergonjong empat hanya terdapat di daerah Luhak Nan Tigo. Bentuk atap **Rumah Gadang** menyerupai bentuk tanduk kerbau serta menyerupai bentuk perahu. Bentuk atap seperti ini, membuat air hujan mudah mengalir serta memberikan ventilasi yang baik pada ruangan **Rumah Gadang**. Pelapis atap **Rumah Gadang** biasanya menggunakan ijuk dan atap

Rumah Gadang melengkung tajam seperti bentuk tanduk kerbau yang sisinya melengkung ke dalam, sedangkan bagian tengahnya rendah seperti perahu. Bentuk tanduk kerbau ini, secara estetika merupakan komposisi yang dinamis ada kelengkungan, dataran, dan keruncingan, di samping itu secara fungsi juga sebagai tahan gempa. Selain mengandung fungsi, makna, dan filosofi dari proses pembangunan. Tatacara ketika berada di rumah gadang sudah diatur dalam adat Minangkabau. Salah satunya adalah posisi duduk ketika ada suatu prosesi adat. Duduk dirumah gadang tidak boleh sembarangan, karena posisi duduk telah diatur sesuai dengan kedudukan dalam sebuah keluarga atau kaum.

Rumah Gadang yang sangat luas, biasanya ruang utama dipergunakan saat ada upacara adat, seperti batagak penghulu, sebagai tempat musyawarah keluarga, mengadakan upacara-upacara, pewarisan nilai-nilai adat, dan representasi budaya matrilineal. Rumah gadang disebut juga *Rumah Baanjuang* (tingkatan lantai dalam satu level), biasanya rumah gadang di sisi kiri dan kanannya menjadi tempat untuk prosesi adat atau pesta pernikahan. Di samping sebagai tempat tinggal. Rumah Gadang memiliki tata aturan yang cukup menarik, penghuni perempuan yang telah bersuami, maka akan mendapatkan bagian untuk memiliki satu kamar. Perempuan yang paling muda akan mendapat kamar yang paling ujung dan akan pindah ke tengah jika ada perempuan lain atau adiknya yang telah bersuami, sedangkan perempuan tua dan anak-anak memperoleh tempat di kamar dekat dapur. Gadis remaja memperoleh kamar bersama pada ujung yang lain. Adapun untuk anak laki-laki tua, duda, dan bujangan, mereka tidur di surau (tempat mengaji dan belajar adat di Minangkabau) milik kaumnya masing-masing.

Rumah Gadang di Minangkabau memiliki tipe dan ragam bentuk yang beraneka ragam. Tipe Rumah Gadang di Minangkabau terdiri atas *Rumah Gadang Atok Bagonjong* (atap berbentuk seperti tanduk) dan *Rumah Gadang Atok Tungkuh Nasi* (atap berbentuk seperti bungkus nasi). *Rumah Gadang bagonjong* identik dengan atap yang menyerupai tanduk kerbau, bahkan menurut beberapa pendapat atap ini mengadaptasi bentuk kepaan sayap garuda yang banyak ditemui di wilayah pedalaman atau wilayah darek merupakan wilayah inti gabungan dari tiga wilayah yang disebut *luhak nan tigo*. Luhak adalah merupakan daerah awal bermukim tanah asal masyarakat dan sebagai daerah awal perkembangan peradaban adat dan kebudayaan Minangkabau; sedangkan rumah gadang tungkuh nasi identik dengan atap yang menyerupai bungkus nasi, dan rumah gadang ini ditemui di daerah pesisiran.

Bentuk ukiran dari sebuah rumah gadang mengandung makna dan filosofi yang dapat menjadi pelajaran dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Pada zaman dahulu hingga sebelum berkembangnya bangunan modern. Wilayah Rumah Gadang biasanya memiliki dua hingga enam buah rangkiang⁷ yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan padi milik keluarga atau kaum yang menghuni di Rumah Gadang. Selain itu Rumah Gadang Kaum pada masanya memiliki satu surau yang dipergunakan untuk tempat menuntut ilmu agama dan mengaji. Hingga sampai saat ini, masyarakat mengenal rumah gadang dengan mempunyai ciri khas yaitu atap yang berbentuk seperti tanduk kerbau.

Tipe dan ragam Rumah Gadang yang ditemukan di Minangkabau dilihat dari bentuk atap dan bentuk struktur bangunan. Rumah gadang bagonjong di Minangkabau ada beberapa macam jenis di antaranya: *rumah gadang gajah maharam* (gajah jongkok), *rumah gadang gonjong ampek siba baju* (gonjong empat seperti belah baju), *rumah gadang gonjong anam* (gonjong enam), *rumah gadang*

gonjong batingkek (gonjong bertingkat), *rumah gadang surambi Aceh* (menyerupai serambi Aceh), *rumah gadang surambi Aceh bagonjong ciek* (bergonjong satu), *rumah gadang surambi aceh bagonjong duo* (bergonjong dua), *rumah gadang surambi papek* (serambi berjajar), *rumah gadang surambi papek batingkok* (sejajar tertutup), *rumah gadang bagonjong limo* (gonjong lima) atau biasa disebut dengan *rumah gadang rajo babandiang* (raja berbanding), *rumah gadang gonjong limo batingkek* (gonjong lima bertingkat), *rumah gadang bagonjong ampek baanjuang* (tingkatan lantai dalam satu level), *rumah gadang gonjong anam baanjuang*, *rumah gadang lontiak bagonjong duo* (karena atapnya lentik dan bangunannya terbuat dari kayu), bahkan rumah gadang di Minangkabau juga memiliki atap gonjong terbilang angka ganjil seperti gonjong lima dan gonjong tiga.

SIMPULAN

Semenjak zaman kerajaan Pagaruyuang, ada tiga sistem adat yang dianut oleh suku Minangkabau yaitu: sistem Kelarasan Koto Piliang, sistem Kelarasan Bodi Caniago, dan sistem Kelarasan Panjang. Sistem Kelarasan Koto Piliang merupakan gagasan adat yang digariskan oleh Datuk Katumanggungan. Ciri yang menonjol dari adat Koto Piliang adalah otokrasi atau kepemimpinan menurut garis keturunan yang dalam istilah adat disebut sebagai “menetes dari langit, bertangga naik, berjenjang turun” Sistem adat ini banyak dianut oleh suku Minang di daerah Tanah Datar dan sekitarnya. Ciri-ciri rumah gadangnya adalah berlantai dengan ketinggian bertingkat-tingkat. Sistem Kelarasan Bodi Caniago merupakan gagasan adat yang digariskan oleh Datuk Perpatih Nan Sabatang. Sistem adatnya merupakan antitesis terhadap sistem adat Koto Piliang dengan menganut paham demokrasi yang dalam istilah adat disebut sebagai ‘yang membersit dari bumi, duduk sama rendah, berdiri sama tinggi’. Sistem adat ini banyak dianut oleh suku Minang di daerah Lima Puluh Kota. Cirinya tampak pada lantai rumah gadang yang rata. Sistem Kelarasan Panjang digagas oleh adik laki-laki dari dua tokoh diatas yang bernama Mambang Sutan Datuk Suri Dirajo nan Bamego-mego. Dalam adatnya dipantangkan pernikahan dalam negara yang sama. Sistem ini banyak dianut oleh luhak Agam dan sekitarnya. Namun dewasa ini semua sistem adat ini sudah diterapkan secara bersamaan dan tidak dikotomis lagi.

Lareh Koto Piliang dan Lareh Bodi Caniago merupakan 2 sistem demokrasi awal yang berkembang di Minangkabau. Lareh Koto Piliang dalam ungkapan adat menganut paham *bajaanjang naiak batanggo turun* yang berarti hirarki dan vertikal, sedangkan Lareh Bodi Caniago dalam ungkapan adat menganut paham *duduak randah, tagak samo tinggi* yang berarti egaliter dan horizontal, dan Lareh Nan Panjang merupakan paham yang lahir dengan menganut perpaduan dari sistem demokrasi dan otokrasi. Hal ini, seperti yang berbunyi dalam ungkapan adat ‘*pisang sikalek kalek hutan, pisang tambatu nan bagatah, Koto Piliang inyo bukan, Bodi Caniago inyo antah*’ (pisang mentah hutan, pisang batu yang bergetah, Koto Piliang dia bukan, bodi caniago dia tidak). Dengan adanya dua sistem tersebut, yang pada awalnya masing-masing menganut paham hirarki dan egaliter. Kedua sistem ini mempengaruhi bentuk rumah gadang yang dimiliki oleh keluarga atau kaum di Minangkabau, berdasarkan paham demokrasi yang dianut Lareh Koto Piliang rumah adatnya bercirikan *baanjuang* adanya tingkatan-tingkatan pada lantai rumah yang mempunyai fungsi masing-masing tingkatan menjelaskan kedudukan

seseorang di keluarga atau kaum. Semakin tinggi tempat duduk seseorang semakin tinggi kedudukannya; sedangkan paham demokrasi lareh Bodi Caniago bentuk rumah gadangnya bercirikan lantai yang datar.

Rumah Gadang Lareh Koto Piliang ditandai dengan tingkatan pada lantai atau baanjung. Bentuk rumah gadang sangat memperhitungkan penyesuaian dengan kondisi alam. Seperti harus tahan dari angin (dapat dilihat pada konstruksi bangunan atap bagonjong dan kemiringan membangun rumah gadang) serta memiliki aliran angin di bawah bangunan atau biasanya disebut panggung yang juga dimiliki oleh banyak bangunan arsitektur tradisional Indonesia lainnya. Selain itu untuk mampu menahan getaran (dapat kita ketahui saat ini Sumatera merupakan jalur patahan lempeng terbesar di Indonesia) hasil konstruksi rumah gadang adalah tidak adanya pemakaian paku dalam rumah gadang, cara yang dipakai adalah menyambung kayu untuk membentuk struktur bangunan dan juga adanya pemakaian batu sebagai sandi dari tonggak penyambung ke tanah yang bertujuan untuk menahan dari getaran.

Hewan kerbau menjadi salah satu bagian dari prosesi upacara adat dan budaya hampir di seluruh daerah di Indonesia, seperti Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Sulawesi. Rumah Gadang memiliki bentuk yang hampir sama dengan beberapa bentuk rumah adat tradisional lainnya di Indonesia. Atap Rumah Gadang hampir mirip dengan rumah adat Batak di Sumatera Utara dan rumah adat Toraja di Sulawesi Selatan. Hal ini kemungkinan karena etnis Minangkabau, Etnis Batak, dan Etnis Toraja memiliki kesamaan menganut kebudayaan yang menggunakan kerbau sebagai salah satu bagian dari prosesi adat dan budaya.

Daftar Pustaka

- Esten, Mursal. 1993. *Minangkabau, Tradisi dan Perubahan*. Padang: Angkasa Raya.
- Bangun, Pajung. 2002. "Kebudayaan Batak". Dalam Koentjaraningrat (Ed.). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Junus, Umar. 2002. "Kebudayaan Minangkabau". Dalam Koentjaraningrat (Ed.). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Junus, Umar. 1984. *Kaba dan Sistem Sosial Minangkabau*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mahfud, Chairul. 2006. *Pendidikan Multikultural*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasroen, M. 1971. *Dasar Falsafah Adat Minangkabau*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Navis, AA. 1984. *Alam Terkembang Jadi Guru*. Jakarta: Grafiti Pers.

Nursam, Muhamad . 1967. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Padang Panjang: Saadiyah.

Penghulu, idrus Hakimy Dt. Rajo. 1991. Pokok-Pokok Pengetahuan Adat Alam Minangkabau.
Bandung: Rosdakarya

Ranjabar, Jacobus. 2006. *Sistem Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Sjamsuddin, Teuku. 2002. Kebudayaan Aceh". Dalam Koentjaraningrat (Ed.). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.

Redesain Zebra Cross bagi Pejalan Kaki di Kota Bandung

Teddy Ageng Maulana,S.Sn.,M.Sn, Kuntum Indah Purnamasari,S.Sn.
Telkom University, Bandung¹

ABSTRAK

Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang dikenal dengan kota ‘Paris Van Java’ serta potensi kreatif anak-anak mudanya. Dengan pertumbuhan masyarakat yang terus meningkat dan tingginya wisatawan, Bandung memiliki aturan-aturan yang menunjang sarana dan prasarana lalu lintas yaitu salah satunya zebra cross. Masyarakat jarang menggunakan zebra cross karena sering disalah gunakan oleh pengendara motor dan pedagang kaki lima. Selain itu juga banyak pejalan kaki yang masih melanggar peraturan lalu lintas, tidak menyeberang jalan pada tempatnya yang akan membahayakan pengguna jalan lainnya. Hal ini menjadi acuan pemerintah untuk redesain ulang zebra cross dengan desain yang unik, pencapaiannya agar masyarakat mematuhi aturan lalu lintas dan menjadi daya tarik untuk menyeberang pada tempatnya, khususnya pada zebra cross . Penulis meneliti dengan pendekatan semiotika menurut Charles Peirce, yang dapat diidentifikasi dengan ikon, indeks dan simbol pada desain zebra cross, apa benar redesain zebra cross dapat menjadi daya tarik masyarakat untuk mematuhi peraturan lalu lintas?.

Kata kunci : Zebra cross, Semiotika, Charles Peirce, Redesain,

PENDAHULUAN

Kota Bandung sebagai kota metropolitan dengan pertumbuhan jumlah penduduk yang terus meningkat. Banyak sekali potensi wisata di Kota Bandung, seperti pegunungan alam, bangunan bersejarah arsitektur , seni tradisi dan kontemporer, musik, fashion serta kuliner. Daya tarik inilah yang menjadikan banyaknya wisatawan baik domestik maupun mancanegara untuk berkunjung ke kota Bandung.

Kota Bandung memiliki icon dan aturan yang dapat menunjang pariwisata baik sarana dan prasarana lalu lintas yaitu salah satunya zebra cross. Masyarakat jarang menggunakan zebra cross karena sering disalahgunakan oleh pengendara bermotor, pedagang kaki lima dan juga pemeliharaan jalur penyebrangan yang kurang mempertimbangkan pejalan kaki baik dari keselamatan dan kenyamanan. Selain itu juga banyak pejalan kaki yang masih banyak melanggar peraturan lalu lintas yang mengakibatkan kerugian bagi pengguna jalan yang lain.

Didi Ruswandi, mengatakan pembuatan zebra cross berdesain unik itu dilatar belakangi banyaknya warga yang menyeberang jalan sembarangan. Ini adalah upaya untuk menarik pejalan kaki agar menyeberang pada tempatnya. (Dinas Perhubungan, Kompas 27-12-2016)

Kajian ini tentang REDESAIN ZEBRA CROSS BAGI PEJALAN KAKI DI KOTA BANDUNG. Apa benar redesain zebra cross bagi pejalan kaki di kota Bandung dapat menjadi daya tarik bagi pejalan kaki agar menyeberang jalan pada tempatnya? Penulis uraikan dan jelaskan pada sub pembahasan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif, dengan pendekatan semiotika. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan
Studi kepustakaan melalui teori jurnal yang berkaitan dengan zebra cross, dan teori semiotika.
2. Observasi lapangan
Observasi lapangan dengan meneliti zebra cross di kota Bandung
3. Wawancara
Data wawancara yang diperoleh dengan melakukan wawancara berupa komunikasi dengan masyarakat untuk merespon redesain zebra cross
4. Dokumentasi
Dokumentasi berupa foto pribadi yang diambil oleh penulis

PEMBAHASAN

Dinas Perhubungan memperbaharui sarana zebra cross dengan cara redesain ulang dalam bentuk ragam desain yang menarik, seperti angklung, ular tangga, suling, permainan sondah, lintasan lari atletik dan piano di sejumlah titik keramaian di kota Bandung. Zebra Cross adalah fasilitas penyeberangan bagi pejalan kaki sebidang yang dilengkapi marka untuk memberi ketegasan atau batas dalam melakukan lintasan. Marka penyeberangan Jalan sebidang yang menghubungkan antar ruang pejalan kaki yang berseberangan.

Adanya zebra cross dengan ragam desain yang menarik ini memiliki capaian agar masyarakat dapat menyeberang jalan sesuai pada tempatnya, dan juga mampu meningkatkan kedisiplinan para pemilik kendaraan yang sering kali tidak menghargai pejalan kaki.

Melalui pendekatan semiotika, penulis akan membahasnya dengan teori semiotik Charles S. Peirce. Menurut Peirce kehidupan manusia dicirikan oleh adanya 'pencampuran tanda'. Manusia hidup dengan berkomunikasi sehari-hari. Dalam keberlangsungan komunikasi tersebut manusia saling bertukar tanda, baik secara verbal maupun non verbal. Oleh karena aktivitas tanda tersebut selain bertukar tanda, manusia juga melakukan penafsiran dari tanda itu sendiri. Charles Peirce menyebutkan tanda sebagai representamen dan konsep, benda, gagasan dan seterusnya., yang diacunya sebagai objek (Danesi, 2004:37).

Dari 66 jenis tanda yang mampu diidentifikasi oleh Peirce, 3 diantaranya sering digunakan. Ketiganya adalah ikon, indeks, dan simbol;

a. Ikon

Ikon adalah tanda yang mewakili sumber acuan melalui sebuah bentuk replikasi, simulasi, imitasi atau persamaan. Sebuah tanda dirancang untuk mempresentasikan sumber acuan melalui simulasi atau persamaan (Danesi, 2004: 38-39). Sebuah tanda yang ada, dibuat agar mirip dengan dengan sumber acuannya secara visual. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan rupa sebagaimana yang dikenali oleh pemakaiannya (Budiman, 2004:29). Persepsi manusia berpengaruh dalam penafsiran dan pembentukan ikon ini.

b. Indeks

Indeks adalah tanda yang mewakili sumber acuan dengan cara menunjuk padanya atau mengaitkannya (secara eksplisit atau implisit) dengan sumber acuan lain (Danesi, 2004:38). Terdapat tiga jenis indeks; indeks ruang, indeks temporal, indeks persona.

c. Simbol

Simbol adalah tanda yang mewakili objeknya melalui kesepakatan atau persetujuan dalam konteks spesifik. Makna-makna dalam suatu simbol dibangun melalui kesepakatan sosial atau melalui beberapa tradisi historis (Danesi, 2004:38,44). Simbol merupakan jenis tanda yang bersifat arbitrer dan konvensional. (Budiman, 2004:32)

Interpretasi makna dari zebra cross dilihat dari segi ikon, indeks, dan simbol Berikut 3 sample yg akan diuraikan :

1. Zebra cross ular tangga



(Sumber : Google zebra cross ular tangga, Jl. Wastukencana-
Jl.Merdeka, tgl: 17 November 2018)

a. Ikon : Ular tangga

b. Indeks : Diletakan diatas jalan sebagai zebra cross

c. Simbol :

● Gambar

Dari segi gambar zebra cross ular tangga ini adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

- Warna

Zebra cross ular ini mengambil warna kuning dan putih. Kuning memiliki arti dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu. Dan putih adalah sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian. Diletakkan diatas aspal agar terlihat bercahaya dan terang.

- Kesimpulan : Bentuk ular tangga juga bisa jadi parodi dan sugestif. Secara psikologis agar masyarakat nyaman saat menyeberang, tidak takut seperti sedang bermain. Diberi warna kuning agar terlihat oleh pengendara saat tersorot lampu depan,. Lebih waspada dan hati-hati.

2. Zebra cross angklung



(Sumber : Dokumen milik pribadi zebra cross angklung, Jl.Braga-Jl.Asia Afrika tgl: 14 November 2018)

- a. Ikon : Angklung
- b. Indeks : Diletakkan diatas jalan sebagai zebra cross
- c. Simbol :
 - Gambar

Dari segi gambar zebra cross ini adalah angklung. Alat musik multitonan (bernada ganda) yang secara tradisional berkembang dalam masyarakat Sunda di Pulau Jawa bagian barat. Terdapat tulisan TENGOK KANAN, yang artinya ketika menyeberang tengoklah ke arah kanan, ke arah pengendara.

- Warna

Zebra cross angklung ini memiliki warna putih. Putih memiliki arti sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya. Diletakkan diatas aspal yang berwarna abu-abu, agar terlihat terang.

- Kesimpulan : Bentuk angklung juga bisa jadi parodi dan sugestif. Secara psikologis agar masyarakat nyaman saat menyeberang, tidak takut karena ada harmonisasi saat menyeberang bersama-sama. Diberi warna putih, agar terlihat oleh pengendara, agar lebih hati-hati.

3. Zebra cross sondah



(Sumber : Dokumen milik pribadi, sondah, Jl. Braga-Jl.Wastukencana, tgl: 14 November 2018)

- a. Ikon : Sondah
- b. Indeks : Diletakkan diatas jalan
- c. Simbol :

· Gambar : Dari segi gambar zebra cross ini adalah sondah, permainan tradisional sederhana yang cara memainkannya hanya dibutuhkan sebatang kapur untuk menggambar persegi sebanyak 8 buah di lantai atau ditanah lapang. Terdapat tulisan TENGOK KANAN yang artinya ketika menyeberang tengoklah ke arah kanan, ke arah pengendara. Persegi yang berwarna putih dan angka yang berwarna kuning.

- Warna

Zebra cross sondah ini memiliki warna putih dan kuning. Kuning memiliki arti dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu. Dan putih adalah sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian. Diletakkan diatas aspal agar terlihat bercahaya dan terang.

- Kesimpulan : Bentuk sondah juga bisa jadi parodi dan sugestif. Secara psikologis agar masyarakat nyaman saat menyeberang, tidak takut karena seperti sedang bermain sama halnya dengan ular tangga. Diberi warna putih, agar terlihat oleh pengendara, agar lebih hati-hati.

SIMPULAN

Setelah pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan semiotika dapat membaca desain zebra cross yang memiliki arti makna tersendiri pada gambar-gambar tersebut. Dengan adanya redesain zebra cross dalam bentuk angklung, ular tangga, sondah dan lain sebagainya ini diharapkan masyarakat akan sadar peraturan lalu lintas dan menjadi daya tarik masyarakat untuk disiplin menyeberang pada tempatnya, begitupun dengan pengendara motor agar lebih sadar terhadap zebra cross.

Daftar Pustaka

[https://regional.kompas.com/read/2016/12/27/16212621/pemkot.bandung.berencana.ganti.semua.desain.zebra.cross.](https://regional.kompas.com/read/2016/12/27/16212621/pemkot.bandung.berencana.ganti.semua.desain.zebra.cross)

Budiman Kris, 2004, Semiotika Visual. Buku Baik: Yogyakarta

Danesi Marcel. 2004, Pesan Tanda dan Makna. Jalasutra: Yogyakarta

Sanyoto Ebdj Sudjiman. 2009, NIRMANA; Jalasutra

Kreativitas Menata Tari Anak-Anak di TK/SD Kampung Ciganitri

Turyati,

Prodi Tari Fakultas Seni Pertunjukan

ISBI Bandung Jln. Buahbatu 212 email: turyati_stsi@yahoo.com

ABSTRAK

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia, yang sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Kreatifitas menjadi alternatif lahirnya konsepsi sehari-hari ke dalam tindakan membuat sesuatu yang baru. Memberikan pelatihan dengan tema Kreativitas Menata Tari Anak di TK/SD di lingkungan kampung Ciganitri adalah merupakan suatu kepedulian para TFA/ dosen untuk memberikan wawasan pengetahuan dan mengenalkan seni khususnya tari kepada anak-anak dan para guru bagaimana cara menata tari yang bersumber pada *Kaulinan Urang Lembur* (permainan orang desa) Pelatihan yang dimaksud adalah upaya meningkatkan ketrampilan dalam bidang seni tari. Pengabdian memiliki tujuan untuk memberikan bimbingan kepada para guru dalam bidang seni tari, di mana guru memiliki potensi didaktik dan metodik yang cukup kuat untuk menyampaikan materi pelatihan tari kepada anak didiknya. Dengan demikian kreativitas menata tari anak menghasilkan bentuk-bentuk tari yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan ataupun dimodifikasi menjadi lebih menarik sesuai dengan kemampuan anak didiknya dengan bersumber dari *Kaulinan Urang Lembur*.

Kata Kunci: *Kreativitas, Kaulinan Urang Lembur, Kampung Ciganitri*

PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu tugas pokok bagi para dosen (Tenaga Fungsional Akademik) di perguruan tinggi, yang bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat. Satu tuntutan yang harus dilakukan oleh setiap TFA, yaitu upaya mencerminkan adanya kepedulian terhadap permasalahan yang terjadi di masyarakat. Kegiatan PKM merupakan langkah nyata dalam menerapkan pengetahuan tentang seni dan ketrampilan yang dimiliki oleh setiap pengajar.

Pengabdian tersebut dapat berbentuk dengan memberikan ceramah, seminar/workshop dengan menggunakan metode eksperimen, eksplorasi, demonstrasi sebagai penjelajahan gerak dalam menata tari. Pengabdian dapat dilakkan juga selain pelatihan, dapat menjadi dewan juri, mengadakan pertunjukan, dan memberikan ketrampilan sesuai dengan bidang ilmu yang dikuasai berupa pelatihan tari, musik, teater, seni rupa, dan sebagainya. PKM yang dilaksanakan di kampung Ciganitri antara lain di; SD Negeri Ciganitri, SD Negeri Mulyasari I II, SD Negeri Cikoneng dan Rumah Kreatif Wajawa dalam bentuk memberikan seminar dengan tema Kreativitas Menata Tari Anak di TK/SD Kampung Ciganitri.

Pengabdian memiliki tujuan untuk memberikan bimbingan kepada para guru dalam bidang seni tari, yang dilihat guru TK dan SD mempunyai potensi didaktik dan metodik yang cukup kuat untuk menyampaikan materi pelatihan tari kepada anak didiknya. Pada umumnya guru TK mempunyai kemampuan kesabaran dan ketelatenan yang lebih besar dalam menghadapi muridnya yang secara psikis masih kekanak-kanakan, seperti memiliki sifat manja, kolokan, belum mandiri, mudah menangis dan kebiasaan bermain menjadi bagian utama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian guru yang mempunyai pengalaman terhadap mereka akan lebih mudah menguasai murid yang karakteristiknya bersifat kekanak-kanakan dari pada TFA yang biasa menghadapi mahasiswa, untuk memberikan motivasi kepada guru TK dan SD agar lebih menggali potensi kreativitas yang dimilikinya, kadang-kadang kreativitas kalau tidak digali susah untuk diwujudkan, kreativitas tidak muncul begitu saja tetapi harus dilatih terus-menerus. Dengan demikian diharapkan guru sebagai mediator antara pelaksana PKM para dosen dengan anak-anak TK sebagai objek penerima ketrampilan tari dapat berlangsung lebih praktis dan efektif, baik terhadap murid maupun untuk guru. dengan menggunakan metode pengamatan terlibat.

.Keadaan Lokasi SD Negeri di sekitar kampung Ciganitri, memang sangat tepat untuk dijadikan tempat binaan dosen untuk PKM, karena membutuhkan dosen/pelatih tari untuk dapat mengembangkan seni tari di wilayah Kabupaten Bandung. SD-SD Negeri di kampung Ciganitri merupakan salah satu wadah tingkat pendidikan dasar yang sudah mapan, dengan fasilitas sarana dan prasarana sudah cukup memadai, begitu juga dengan adanya kegiatan ekstra kurikuler sudah ada jadwal setiap harinya. Akan tetapi belum ada jadwal kegiatan pelatihan tari, maka penulis sangat tertarik untuk mengisi kegiatan PKM di SD Negeri sekitar kampung Ciganitri sebagai objek daerah binaan.

PEMBAHASAN

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia, yang sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Kreatifitas menjadi alternatif lahirnya konsepsi sehari-hari ke dalam tindakan membuat sesuatu yang baru.

Dalam kehidupan berkesenian khususnya dalam proses menata tari, kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat signifikan dalam mewujudkan karya-karya baru seorang penata tari. Merujuk pada paparan tersebut, bahwa kreativitas merupakan proses mental menuju gagasan atau konsep baru, yang memperlihatkan hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Kreativitas menjadi alternatif lahirnya konsepsi sehari-hari ke dalam tindakan membuat sesuatu yang baru.

Memberikan pelatihan dengan tema Kreativitas Menata Tari Anak di TK/SD di lingkungan kampung Ciganitri adalah merupakan suatu kepedulian para TFA/ dosen untuk memberikan wawasan pengetahuan dan mengenalkan seni khususnya tari kepada anak-anak dan para guru bagaimana cara menata tari yang bersumber pada *Kaulinan Urang Lembur* (permainan orang desa) Pelatihan yang dimaksud adalah upaya meningkatkan ketrampilan dalam bidang seni tari.



Foto 1. Pelatih, Guru dan anak sedang mempraktekan gerak *Kaulinan Urang Lembur* (Dokumentasi Tim PKM Th 2018)

Setelah memberikan Semwork tari kepada guru-guru TK dan SD selanjutnya mempraktekannya bersama-sama antara pelatih, guru, dan anak untuk mencoba membuat semacam tari dari hasil workshop dengan mengambil gerak-gerak keseharian yang sederhana seperti; berjalan, berlari, menyapu, dan gerak *Kaulinan Urang Lembur* (misalnya: *Kukudaan, Parengket-rengket jengkol* dll).



Foto 2 dan 3. Pelaksanaan Seminar (Dokumentasi Tim PKM Th 2018)

Pelatihan tari dengan memberikan ketrampilan tari untuk anak-anak, yang diangkat dari *Kaulinan Urang Lembur* kepada guru-guru, serta anak-anak didiknya bersama-sama dengan alasan dalam proses latihan akan lebih mudah untuk diserap oleh anak-anak dari pada gurunya yang pada dasarnya memang memiliki keterbatasan daya ingat baik secara ketrampilan menerima baik gerak fisik maupun dengan cara mempraktekkan tarian dengan utuh. Guru di sini bisa dijadikan sebagai konseptor atau pemberi ide sehingga guru juga dituntut bagaimana pentingnya sebuah kreativitas bagi seorang penata tari.

Seperti Wallas, yang dikutip oleh Solso (1991), dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 52) kreativitas muncul dalam empat tahapan; a) Tahap Persiapan, merupakan tahapan awal yang berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data/informasi yang relevan, b) Tahap Inkubasi, tahap istirahat masa menyimpan informasi yang sudah dikumpulkan, c) Tahap Pencerahan, saat inspirasi ketika sebuah gagasan baru muncul mampu untuk menjawab tantangan kreatif yang sedang dihadapi, d) Tahap Pelaksanaan/Pembuktian, tahap ini titik tolak seseorang membentuk pada ide atau gagasan baru, bahwa gagasan tersebut dapat diterapkan. Keempat tahapan inilah kiranya proses kreatif dapat diwujudkan secara optimal dalam penuangannya terhadap sebuah karya tari.

Selain pendapat Wallas, ada juga pendapat tentang proses kreatif, yaitu model Alma Hawkins lain; 1) Sensing (merasakan), 2) Feeling (menghayati), 3) Imaging (mengkayalkan), 4) Transforming (memindahkan), 5) Forming (memberi bentuk). Dalam proses pelatihan selain diberikan pemahaman tentang proses kreatif, diharapkan juga mampu menata tari anak dengan berbagai bentuk kesadaran yang menunjang sebuah bentuk tari yang utuh.

Sumber inspirasi gerak bisa didapatkan dari berbagai sumber seperti; gerak bermain, gerak bekerja, alam flora, alam fauna, pengalaman empirik, rasa musikalitas, dan juga properti. Selain itu menata tari juga ditimbulkan dari berbagai rangsang, yaitu sesuatu yang membangkitkan pikiran, atau mendorong kegiatan. Rangsangan tersebut antara lain; rangsang auditif, rangsang visual, rangsang kinestetik, rangsan idesional, dan rangsang peraba.



Foto 4. Anak-anak sedang berlatih memakai alat yang ada di sekitar (sapu, tongkat dll) (Dokumentasi Tim PKM Th 2018)



Foto 5. Pelatih sedang memberikan contoh Gerak Mentang Tangan (Dokumentasi Tim PKM Th 2018)

Dalam memberikan pelatihan lebih banyak memberikan contoh-contoh sumber gerak yang sebelumnya telah di paparkan, salah satunya garap gerak properti tari seperti; Payung, Pedang, Selendang, Bakul, Boneka, Sapu Tangan, Topeng, Tempurung dll.

SIMPULAN

Kreativitas menata tari anak yang dilatihkan oleh kepada guru dan anak diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan ataupun dimodifikasi menjadi lebih menarik sesuai dengan kemampuan anak didiknya. Dengan demikian para guru juga dituntut kreativitasnya dalam penciptaan tarian untuk anak didiknya, dengan berbekal dari tari bentuk yang telah diterimanya yang bersumber dari *Kaulinan Urang Lembur*.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan praktek kerja nyata yang dilakukan oleh para dosen (TFA) di masyarakat untuk menyalurkan ketrampilan dan kemampuan dalam bidang seni yang dimilikinya. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan tari kepada guru-guru TK dan SD di kampung Ciganitri. Selain itu PKM memberikan bimbingan kepada para guru dalam bidang seni tari, yang dilihat guru TK dan SD mempunyai potensi didaktik dan metodik yang cukup kuat untuk menyampaikan materi pelatihan tari kepada anak didiknya. Pada umumnya guru TK mempunyai kemampuan kesabaran dan ketelatenan yang lebih besar dalam menghadapi muridnya yang secara psikis masih kekanak-kanakan, seperti memiliki sifat manja, kolokan, belum mandiri, mudah menangis dan kebiasaan bermain menjadi bagian utama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian guru yang mempunyai pengalaman terhadap mereka akan lebih mudah menguasai murid yang karakteristiknya bersifat kekanak-kanakan dari pada TFA yang biasa menghadapi mahasiswa.

PKM juga memberikan motivasi kepada guru TK dan SD agar lebih menggali potensi kreativitas yang dimilikinya karena kadang-kadang kreativitas kalau tidak digali susah untuk diwujudkan, kreativitas tidak muncul begitu saja tetapi harus dilatih terus-menerus. Dengan demikian diharapkan guru sebagai mediator antara PKM para dosen dengan anak-anak TK sebagai objek penerima ketrampilan tari dapat berlangsung lebih praktis dan efektif, baik terhadap murid maupun untuk guru.

Dapat menjalin mitra dan kerjasama antara ISBI Bandung dengan stakeholder Lembaga Pendidikan tingkat TK dan SD.

Daftar Pustaka

- Dedy Supriadi. (1994). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Endang Caturwati dan Sri Rustiyanti. Ed. (2008). *Tari Anak-Anak dan Permasalahannya*. Bandung: Sunan Ambu Press:.
- Hawkin, Alma M. (1991). *Moving from Within*. Chicago: a capella books, incorporated.
- Jacqueline Smith. (1985). *Komposisi Tari: Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*, Terjemahan oleh Ben Suharto. Yogyakarta: Ikalasti.
- Yus Rusyana. (2007). "Menjadikan Tradisi Sebagai Tumpuan Kreativitas" , *Orasi Ilmiah* Disampaikan dalam Upacara Dies natalis Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung ke 12, 29 Agustus.
- Utami Munandar. (2002). *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Utami Munandar. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.

Permainan Tradisional Kengkeng dalam Bingkai Budaya Lokal

Uniwati

Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara

ABSTRAK

Tulisan ini menguraikan tentang nilai-nilai dalam permainan tradisional yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama dalam bersosialisasi dan membangun hubungan yang positif dengan lingkungannya. Masalah utama yang diuraikan adalah bagaimana sebuah permainan tradisional dapat membentuk karakter anak melalui penanaman nilai-nilai kebersamaan dalam sebuah permainan, termasuk bagaimana ia membangun hubungan dengan lingkungannya. Untuk menjawab persoalan tersebut digunakan perspektif budaya lokal yang akan meneropong nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, khususnya *kengkeng* yang terdapat di Sulawesi Tenggara serta perannya dalam memberi ruang interaksi bagi setiap anak. Hasil kajian memperlihatkan bahwa permainan tradisional *kengkeng* mengandung nilai-nilai kebersamaan, keseimbangan hidup, dan tanggung jawab yang penting bagi penanaman karakter pada anak.

Kata-kata kunci: permainan tradisional, nilai, karakter, budaya lokal

PENDAHULUAN

Permainan tradisional kini mulai diabaikan seiring dengan maraknya permainan-permainan yang serba canggih. Anak-anak zaman sekarang memiliki kecenderungan menenggelamkan diri dengan keseruan permainan yang dapat dilakukannya melalui layar laptop atau gawai sehingga terkadang lupa dengan waktu. Bukan hanya itu, tingginya rasa individu pada setiap anak dipicu oleh kehadiran permainan-permainan serba canggih tersebut. Sangat sering kita jumpai seorang anak yang tenggelam dengan keasyikannya bermain gawai tanpa memedulikan keadaan di sekelilingnya. Seakan ia ingin menegaskan bahwa apa yang berada dalam genggamannya jauh lebih penting daripada hal lain.

Kondisi semacam itu tentu saja sangat tidak bijaksana untuk dibiarkan begitu saja. Orang tua perlu segera mengenalkan permainan alternatif lain kepada anak demi menyadarkan agar lebih peduli dengan lingkungannya serta bersosialisasi dengan anak-anak yang lain. Hal ini tidak berarti bahwa game-game yang biasa dimainkan anak tidak memiliki manfaat sama sekali. Permainan semacam itu juga memuat kandungan positif terutama membuat anak meleak teknologi. Namun, perlu diingat bahwa permainan semacam itu juga dapat mengakibatkan anak-anak mengalami krisis pergaulan karena tingginya sikap individualisme dalam memainkan game-game seperti itu. Anak-anak harus mampu mengontrol dirinya agar tidak larut dengan keasyikannya sendiri sehingga abai terhadap orang-orang di sekelilingnya.

Selain perlunya kontrol pada diri anak dan orang tua dalam memainkan game-game tersebut, tidak ada salahnya orang tua mengenalkan berbagai permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak, seperti kengkey, boy, kelereng, congklak, dan sebagainya. Permainan tradisional tersebut memiliki tingkat keseruan dan keasyikan yang tidak kalah dengan permainan modern. Selain itu, permainan tradisional menciptakan ruang bagi anak untuk bersosialisasi dan bergaul akrab dengan anak-anak seusianya. Pada ruang itulah sesungguhnya pendidikan karakter bagi anak terbangun tanpa disadari sebagaimana yang dinyatakan oleh Mutiah (2010) bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam tulisan ini secara khusus akan dibahas permainan kengkey/kengkeng dan muatannya ditinjau dari perspektif budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain: Permainan Tradisional Vs Modern

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara suka rela dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan. Merujuk definisi bermain dalam KBBI, kata bermain berasal dari kata main yang artinya 'melakukan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak)'. Kata main kemudian memperoleh prefiks ber- menjadi bermain yang dapat diartikan dengan 'melakukan sesuatu untuk bersenang-senang' (Sunandar., dkk., 2016). Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa hakikat bermain adalah untuk menyenangkan hati, memperoleh rasa riang, dan atau untuk bersenang-senang. Hal ini senada dengan pandangan Tedjasaputra (2001) tentang bermain sebagai sebuah kegiatan untuk menciptakan perasaan senang yang ditandai dengan sikap tertawa.

Kegiatan bermain dikenal dalam dua bentuk, yaitu bermain permainan tradisional dan bermain permainan modern. Permainan tradisional memungkinkan anak berinteraksi dengan orang lain (lawan mainnya) karena umumnya permainan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih. Berbeda dengan permainan modern yang walaupun juga ada yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang, namun pada umumnya dimainkan oleh hanya satu orang.

Perbedaan yang paling menonjol pada kedua bentuk permainan tersebut adalah proses interaksi pada anak. Pada permainan tradisional, anak memiliki cukup ruang untuk berinteraksi dengan sesamanya, sedangkan permainan modern tidak. Artinya, melalui permainan tradisional, anak dapat belajar bagaimana ia membangun hubungan dan komunikasi dengan orang lain. Anak pun dapat dengan bebas mengekspresikan kreativitas mereka, mencari solusi bersama atas permasalahan yang dihadapinya, membiasakan diri bekerja sama dalam sebuah tim, dan lain-lain yang penting terhadap pembentukan karakter dan moral anak. Meminjam istilah Hurlock (2000) tentang perilaku moral sebagai perilaku yang memenuhi standar kelompok, tempat setiap individu membentuk identitasnya. Dalam hal ini dipahami bahwa melalui hubungan dalam suatu kelompoklah akan membentuk karakter dan identitas seorang anak.

Permainan tradisional dapat didefinisikan sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya yang mengandung nilai "baik", "positif", "bernilai", dan "diinginkan" (Bishop dan Curtis, 2005). Permainan tradisional sangat beragam dan dapat dijumpai di setiap daerah, salah satunya di Sulawesi Tenggara. Di Sulawesi Tenggara dikenal berbagai jenis permainan tradisional yang sayangnya sudah jarang dimainkan, khususnya oleh anak-anak. Di

daerah yang multi-etnik tersebut, permainan seperti *kengkey/kengkeng*, *pekabawa-bawa* (congklak), *enggo*, *boi sembunyi*, dan *kaghati* bukanlah permainan yang asing di telinga. Namun, barangkali memainkannya sudah terasa asing bagi anak-anak zaman sekarang. Mengapa tidak, badai gawai demikian dahsyat menyerang dunia anak-anak kita sampai mereka mengalami kesulitan untuk mengenali “dunia” tempat mereka lahir, tumbuh, dan besar. Di satu sisi, orang tua seakan kurang menyadari dan malah berbangga hati melihat anak-anak mereka begitu piawai memainkan gawai bahkan pada usia yang masih sangat belia. Karena kebiasaan berjam-jam mengutak-atik gawai, kemungkinan besar anak dapat menjadi kecanduan. Padahal, seperti dilansir pada laman *Kompas.com* (2018) bahwa kecanduan bermain *game* masuk dalam kategori gangguan mental yang disebut dengan istilah *gaming disorder* sesuai pernyataan yang dikeluarkan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO).

Para orang tua tentu tidak menghendaki buah hatinya mengalami hal seperti itu. Oleh sebab itu, diperlukan pengawasan dan pendampingan bagi anak yang masih dalam usia pertumbuhan agar tidak berlebihan menggunakan fasilitas demi memperoleh kesenangan. Hal lain yang dapat menjadi alternatif pilihan bagi orang tua adalah mengenalkan anak pada permainan tradisional, mengajak anak berinteraksi dengan teman-teman seusianya melalui permainan-permainan tradisional yang ringan, murah, mudah terjangkau, dan sarat dengan pendidikan moral dan karakter. Selain itu, permainan tradisional juga dapat meningkatkan kreativitas anak (Andriani, 2012).

Dalam tulisan ini, saya akan menguraikan “sedikit” tentang salah satu permainan tradisional di Sulawesi Tenggara, yaitu kengkey/kengkeng demi memberikan rangsangan dan inspirasi bagi pembaca bagaimana membawa dan mengenalkan permainan tradisional ke hadapan anak-anak kita agar mereka tetap bisa mencintai budayanya. Permainan kengkey/kengkeng ini hanya salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan dan dikenalkan pada anak.

Permainan Tradisional Kengkey/Kengkeng¹

Permainan tradisional kengkey/kengkeng merupakan salah satu permainan yang dimainkan dengan cara berjingkrak menggunakan satu kaki. Di tanah Bugis, permainan kengkey/kengkeng dinamai permainan bola-bola. Entah siapa yang mula-mula menamai permainan itu. Nama dan cara bermain bola-bola, yakni dengan makkudende², telah ada jauh sebelum generasi sekarang. Permainan itu secara turun-temurun dipelajari sehingga sulit untuk menelusuri awal mula penciptaan permainan ini. Anak-anak yang memainkannya pun juga tidak pernah berpikir untuk mengetahui awal mula permainan itu dimainkan dan mengapa dinamai permainan bola-bola. Saya menduga bahwa penamaan itu didasarkan pada cara bermain yang bermuara pada penentuan rumah (dalam bahasa Bugis, bola) pada salah satu petak/kotak garis. Bola itu sebagai tanda kemenangan yang diperoleh pemain atas kecakapan bermain yang dimilikinya. Karena ini adalah permainan, dinamakanlah bola-bola yang artinya ‘rumah-rumah; rumah bersifat sementara’.

Berdasarkan cara dan teknik permainan, bola-bola dan kengkey/kengkeng adalah permainan yang sama, hanya berbeda istilah³. Selain itu, model “rumah” yang dibuat sangat variatif berdasarkan kreativitas masing-masing anak. Secara garis besar, ada dua jenis permainan kengkeng berdasarkan model “rumah” yang dibuat, yaitu kengkeng robot dan kengkeng rumah. Kengkeng robot apabila model kotak-kotaknya menyerupai robot, yaitu memiliki tangan dan pada bagian atas (puncak) berbentuk setengah lingkaran menyerupai kepala. Kengkeng rumah apabila model kotak-kotaknya pada bagian atas (puncak) menyerupai atap rumah, yaitu berbentuk segitiga.

Alat yang digunakan dalam permainan kengkeng juga variatif. Ada yang menggunakan batu kali berbentuk pipih, kulit kerang, pecahan tempurung kelapa, dan lain-lain. Umumnya, anak-anak menggunakan batu pipih kecil karena lebih praktis dan mudah diperoleh. Di daerah Sulawesi Selatan, alat yang digunakan pada permainan ini adalah pecahan tempurung kelapa. Lain halnya di daerah pulau atau pesisir pantai yang biasanya menggunakan kulit kerang. Alat yang digunakan untuk bermain sepertinya berdasarkan kondisi geografis setempat. Namun, satu pakem yang sama pada permainan itu adalah model “rumah” yang dibuat dalam bentuk kotak-kotak memiliki tangga yang bersusun. Susunan tangganya biasanya berjumlah dua atau tiga kotak.

Jika di tanah Bugis dinamai permainan bola-bola, di Kendari, Sulawesi Tenggara dinamai kengkeng. Berdasarkan keterangan dalam buku *Kebudayaan Waktobi* oleh Laode Taalami (2008), kengkeng dalam bahasa Wakatobi diartikan ‘berjalan dengan satu kaki’. Nama lain kengkeng adalah kengkey. Atas pengertian itulah sehingga permainan tersebut dinamai kengkey atau kengkeng karena cara memainkannya adalah berjalan dengan satu kaki (kengkey/kengkeng). Di beberapa daerah di Sulawesi Tenggara, permainan sejenis ini memiliki istilah yang berbeda. Misalnya, di Kabaena dikenal dengan istilah mansede, di Buton dengan kasede-sede, di Muna dengan kasede-sede/gapo, dan di Kendari dengan kengkeng. Tanpa bermaksud menafikan istilah-istilah itu, dalam tulisan ini selanjutnya hanya akan memakai istilah kengkeng.

Permainan kengkeng umumnya dilakukan oleh anak perempuan secara bergantian. Permainan itu dimulai dari kotak tangga pertama dan berakhir pada kotak itu juga. Setiap pemain harus melalui semua petak (kotak), kecuali kotak yang sudah menjadi milik (rumah) lawan. Pemain dianggap melakukan pelanggaran apabila kaki dan atau anggota badan lainnya menyentuh garis dan atau menginjak “rumah” lawan. Selain itu, pemain juga dianggap melakukan pelanggaran apabila alat permainannya (batu, kulit kerang, pecahan tempurung kelapa, dan lain-lain) jatuh di luar kotak permainan saat dilemparkan. Dengan demikian, pemain yang melakukan pelanggaran tidak boleh melanjutkan permainan. Ia harus memberikan kesempatan pada lawan untuk bermain sampai lawan juga melakukan pelanggaran. Begitu seterusnya hingga permainan dianggap selesai. Pemain yang memiliki rumah paling banyak, dialah pemenangnya.

Kengkeng dalam Kacamata Budaya Lokal

Kengkeng termasuk salah satu permainan tradisional masyarakat di Sulawesi Tenggara. Sebagaimana umumnya permainan tradisional lainnya, kengkeng awal mulanya dimainkan oleh anak-anak di kampung-kampung atau di desa-desa. Seiring perkembangan zaman, kengkeng tidak saja dimainkan di kampung-kampung atau di desa-desa, tetapi juga sudah merambah masuk ke perkotaan. Terjadinya proses interaksi antara masyarakat desa dan kota menjadi salah satu faktor meluasnya permainan ini hingga ke kota sehingga tidak hanya dimainkan di kampung-kampung, tetapi juga di kota-kota. Anak-anak pada umumnya senang memainkan permainan ini karena mudah, praktis, menyenangkan, dan tidak memerlukan jumlah pemain yang banyak. Dengan jumlah pemain minimal dua orang, permainan ini sudah dapat dimainkan. Bahkan seorang anak kadang bermain seorang diri dengan sekaligus bertindak sebagai orang lain (lawan) untuk melawan dirinya sendiri apabila sedang tidak ada teman bermain. Selain itu, permainan ini dapat dilakukan di mana saja: di halaman rumah atau sekolah, di teras rumah, dan lain-lain.

Di antara beberapa jenis permainan tradisional, kengkeng termasuk salah satu permainan tradisional yang masih bertahan hingga saat ini. Sebagaimana umumnya permainan tradisional lainnya, kengkeng sangat praktis dimainkan dan tidak memerlukan biaya untuk bermain. Coba bandingkan dengan permainan anak-anak zaman sekarang yang serba canggih dan modern. Kecanggihan dan kemodernan itu harus ditukar

dengan uang. Untuk memperoleh satu jenis permainan, orang tua anak harus membayarnya terlebih dahulu. Contohnya, game online, play station, tetris, monopoli, dan lain-lain. Hal itu memperlihatkan betapa dunia kapitalis begitu menguasai aktivitas keseharian manusia, bahkan sejak masih anak-anak. Bukan hanya mereka yang berdomisili di daerah perkotaan, anak-anak yang tinggal di desa pun seperti yang diungkapkan oleh Hidayat (2013) juga telah terkena “kenikmatan” permainan budaya modern itu. Sehingga di sini benar-benar tampak adanya pergeseran nilai dan budaya lokal. Oleh sebab itu, seturut dengan yang dinyatakan oleh Purnomowulan., dkk. (2017) bahwa pengkajian nilai-nilai budaya daerah secara intensif dan berkesinambungan perlu dilakukan.

Tulisan ini sesungguhnya mencoba membuka cakrawala berpikir kita tentang “kekayaan” budaya yang kita miliki, namun (mungkin) telah terabaikan. Untuk sesuatu yang tampak sangat sederhana, ambillah permainan tradisional sebagai contoh, ternyata menyimpan banyak kearifan budaya lokal yang bermanfaat untuk pendidikan moral dan karakter anak. Orang-orang tua zaman dulu memberikan pendidikan kepada anak-anaknya secara tidak langsung melalui hal-hal sederhana itu, namun mampu menanamkan karakter yang kuat pada diri anak. Pendidikan yang baik seyogianya tidak melihat seberapa kompleksnya ia memberikan pengetahuan kepada anak-anak, tetapi seberapa dalam ia dapat menanamkan karakter baik pada diri anak. Tidak peduli apakah hal itu disampaikan secara kompleks atau sederhana.

Permainan tradisional seperti kengkeng yang masih dikenal dan dimainkan oleh anak-anak sekarang merupakan salah satu medium yang dimanfaatkan oleh orang-orang tua dulu dalam memberikan pendidikan moral dan karakter kepada anak-anaknya. Sebagaimana layaknya sebuah permainan, kengkeng mengandung unsur “perlombaan” sehingga tentu saja akan ada menang dan kalah. Menariknya, siapa pun yang menang atau kalah dalam permainan itu tidak ada yang merasa benar-benar sebagai pemenang atau pihak yang kalah. Mereka menerima hasil permainan itu dengan perasaan senang. Mereka kembali bermain bersama, tanpa ada rasa permusuhan atau saling benci karena itu. Uniknyanya, sebagai bentuk permainan anak-anak, permainan ini diteruskan oleh anak-anak kepada anak-anak lainnya. Dengan bermain bersama, anak-anak yang belum tahu permainan ini dengan sendirinya akan mengetahui dan ikut pula memainkan permainan ini.

Bermain dengan cara berjalan dengan satu kaki dapat melatih anak-anak untuk menjaga keseimbangan tubuh. Apabila seorang anak tidak bisa menguasai keseimbangan tubuhnya, ia akan jatuh dan berhenti bermain. Jadi, inti permainan ini sesungguhnya adalah keseimbangan. Selain melatih motorik anak, permainan ini sesungguhnya mengandung pendidikan moral tentang ilmu keseimbangan. Keseimbangan dalam hal ini bukan semata-mata untuk menjaga sikap tubuh agar tidak terjatuh, melainkan juga terkandung nilai dan makna filosofis bagaimana ilmu keseimbangan itu dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Manifestasi keseimbangan hidup tercermin melalui permainan kengkeng ini. Keseimbangan hubungan dengan sesama terwujud melalui interaksi antarpemain. Anak-anak yang memainkan permainan ini bersama dengan kawan-kawannya tentu akan menciptakan hubungan yang lebih akrab dan meningkatkan sikap solidaritas di antara mereka. Secara tidak langsung, anak-anak akan belajar membentuk relasi positif di antara sesamanya serta menciptakan peluang-peluang kerja sama melalui persahabatan yang terbentuk setelah memainkan permainan ini. Nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut sangat bermanfaat bagi penanaman karakter anak. Sangat berbeda dengan permainan modern yang banyak diiming-imingkan kepada anak, seperti bermain video game. Permainan seperti itu cenderung membentuk pribadi anak untuk menyendiri karena merasa asik dengan dirinya sendiri sehingga kurang dapat bersosialisasi dengan teman-

temannya. Di satu sisi, orang tua mungkin bangga dengan penguasaan teknologi yang dimiliki oleh anaknya, namun hendaknya tidak mengabaikan hubungan anak dengan lingkungannya.

SIMPULAN

Dewasa ini, kehadiran berbagai macam permainan modern yang sangat mudah diakses melalui layar laptop atau gawai oleh anak secara perlahan mulai menjauhkan aktivitas anak bersama kawan-kawan sebayanya dan lingkungannya sebab permainan-permainan tersebut dapat dimainkan secara mandiri. Akibatnya, anak mengalami disosialisasi dan cuek dengan lingkungannya. Sikap individualis pun menjadi tak terhindarkan sehingga makin tinggi menguasai diri anak. Orang tua lupa bahwa budaya lokal kita menyediakan permainan yang tak kalah menariknya dan penting untuk dikenalkan pada anak.

Ada begitu banyak permainan tradisional yang sarat dengan nilai dan pendidikan karakter berserakan di sekeliling kita. Selain mengandung unsur rekreatif, permainan itu dapat membangun sikap solidaritas secara kolektif. Salah satunya adalah permainan kengkeng akan membangun sikap kebersamaan di dalam kelompok masyarakat pemiliknya. Di Sulawesi Tenggara dikenal berbagai macam permainan tradisional, baik yang dimainkan khusus oleh anak-anak perempuan, laki-laki, maupun yang dimainkan bersama.

Berdasarkan keterangan yang diperoleh, sangat banyak jenis permainan tradisional di Sulawesi Tenggara, seperti kengkeng, kaghati, baguli, dan meiyeye, namun beberapa di antaranya sudah jarang atau bahkan tidak pernah lagi dimainkan oleh anak-anak sekarang. Beberapa jenis permainan tradisional yang ada di Sulawesi Tenggara merupakan wujud konkret betapa kekayaan budaya masyarakat Sulawesi Tenggara sangat besar. Masyarakat hanya perlu menyadari bahwa kekayaan budaya yang mereka miliki merupakan aset penting yang bermanfaat untuk pembangunan dan kemajuan anak bangsa.

Daftar Pustaka

- Andriani, T. (2012). *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Sosial Budaya, 9(1): 121–136.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo
- Hidayat, D. (2013). *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*. Jurnal Academica, 5 (2): 1057–1070.
- Hurlock, E.B. (2000). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Kencana.
- Purnomowulan, N.R., dkk. 2017. *Teknologi Tepat Guna-Membangun Kecintaan dan Kebanggaan pada Kearifan Lokal Bahasa Sunda*. Jurnal Panggung, 27(1): 62–73.

Septania, R.C. (2018). Kecanduan Main Game Kini Masuk Kategori Gangguan Mental. Retrived November 18, 2018, from <https://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017/kecanduan-main-game-kini-masuk-kategori-gangguan-mental>.

Sunendar, D., dkk. (2017). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Kelima). *Cetakan Pertama Tahun 2016*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Taalami, L. (2008). Mengenal Kebudayaan Wakatobi. Jakarta: Granada.

Tedjasaputra, M.S. (2001). Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: Grasindo.

Uniwati. (2018). *Kengkeng dan Permainan Tradisional Lainnya di Sulawesi Tenggara*. Pabitara (Edisi I). Kendari: Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara.

Catatan Kaki

- ¹ Penjelasan pada bagian ini diadopsi dari artikel saya berjudul “Kengkeng dan Permainan tradisional lainnya di Sulawesi Tenggara” yang dimuat dalam majalah *Pabitara* (2018).
- ² Dalam bahasa Bugis berarti ‘berjalan dengan satu kaki’. Karena hanya satu kaki yang digunakan, untuk bisa melangkah perlu melakukan lompatan-lompatan kecil.
- ³ Permainan *bola-bola* dikenal dalam kelompok masyarakat Bugis, Sulawesi Selatan; sedangkan *kengkey/kengkeng* lebih dikenal dalam kelompok masyarakat Kendari dan Wakatobi, Sulawesi Tenggara. Dalam perkembangannya, permainan *kengkeng* lebih dikenal oleh anak-anak di Kota Kendari yang berasal dari multietnis.

Digitalisasi Musik Teater Daerah dengan Digital Audio Workstation (DAW)

Yadi Mulyadi, Sunarto, Afri Wita
Jurusan Teater Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Longser, Gending Karesmen dan Sandiwara Sunda merupakan sebagian jenis Teater daerah Jawa Barat yang mengandung pendidikan karakter dan pada dasarnya akrab dengan masyarakat penyangganya. Perubahan jaman dan teknologi yang sedemikian pesat menghadirkan jarak bagi segala sesuatu yang berbau daerah terutama dengan generasi muda yang saat ini berada dalam era digital. Memberi sentuhan teknologi digital pada musik gamelan teater daerah diharapkan menjadi daya tarik tersendiri bagi generasi muda dan menjadi stimulus untuk mempelajari lebih lanjut. Tulisan ini bertujuan menunjukkan proses digitalisasi musik Teater Daerah dengan sistem Digital Audio Workstation (DAWs) pada musik gamelan teater daerah. Digitalisasi musik ini dapat mengatasi tingginya biaya dan kesulitan ketika menampilkan musik gamelan pada produksi dan pertunjukan teater daerah.

Kata Kunci: digitalisasi musik, digital audio workstation (DAW), teater daerah, Jawa Barat

PENDAHULUAN

Jawa Barat memiliki beberapa jenis teater daerah atau disebut juga sebagai teater tradisional. misalnya, Uyeg dari Sukabumi, Ubrug dari Banten, Masres dari Cirebon, Tarling dari Cirebon, dan Topeng Banjet dari Karawang. Sementara itu ada pula Longser, Gending Karesmen dan Sandiwara Sunda dari wilayah Bandung Raya atau Priayangan (Kabupaten Bandung, Cimahi, Purwakarta, Cianjur, Sukabumi, Bogor, Sumedang, Garut, Tasik, Ciamis dan Kodya Bandung). Tiap-tiap jenis kesenian tersebut mempunyai ciri tersendiri, baik dari cara pementasan maupun peralatan yang digunakan. Ciri utama Teater Daerah yaitu kentalnya unsur musik, tari, dan nyanyi dalam pertunjukannya (Riantiarno, N., 2011: 28; Ahmad, A.K., : 1999: 267-269).

Teater tradisional yang pernah hidup dan berkembang di Jawa Barat pada dasarnya tidak terlepas dari unsur karawitan Sunda. Fungsi karawitan tidak hanya sebatas mengiringi lagu atau iringan pada tari melainkan berfungsi juga sebagai *setting* peristiwa (*sound effect*). Misalnya, suara jangkrik yang dimainkan oleh kecapi, suara nyamuk oleh rebab, suasana ketegangan dapat dimainkan oleh gong besar yang dipukul halus secara kontinyu, dsb. Suara yang ingin dicapai dalam kebutuhan tersebut dilakukan dengan jalan mengeksplor perangkat gamelan. Dengan demikian, sangat signifikan dalam produksi teater daerah dalam mengenal karawitan Sunda oleh para pelaku. Penguasaan ini sangat membantu dalam membangun dan mengembangkan cerita dan struktur dramatik. Hal ini terkait dengan tiga bagian utama yang diperlukan dalam pengembangan kreativitas, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan komposisi (Warsana, 2012: 78).

Dari semua seni tradisional yang ada Jawa Barat tersebut khususnya daerah Bandung dan sekitarnya, seni Longser-lah yang sampai saat ini masih sering dapat disaksikan, baik dalam bentuk pertunjukan mandiri maupun khusus dalam festival Longser. Bahkan setiap festival Longser se-Jawa Barat, yang rutin setiap tahun dilakukan oleh kelompok Tonel, umumnya hampir diikuti oleh seluruh perwakilan kabupaten dan kota di Jawa Barat. Kelompok-kelompok Longser ini tergolong anak muda generasi milenial, seperti kelompok Longser yang berada di wilayah Bandung diantaranya Longser Injuk, kelompok seni Ringkang Gumiwang pimpinan Wa Kabul, Longser Tonel, kelompok Longser K282, Lamda Art. Selain itu ada pula kelompok Longser yang terdapat di sekolah-sekolah tingkat SMU dan perguruan tinggi di Bandung.

Longser merupakan seni pertunjukan rakyat dengan musik Karawitan Sunda, yang dewasa ini mengalami perubahan dan pergeseran sebagai akibat tumbuh kembangnya masyarakat kota atau urban. Salah satu perubahan Longser ini saat ini yaitu terkait tempat pertunjukannya. Awalnya Longser dipertunjukkan di lapangan terbuka dan dengan cara *ngamen* atau berkeliling. Pada jaman keemasannya, setiap kelompok seni *Longser*, baik kelompok seni *Longser Bang Tilil* maupun kelompok seni *Longser Pancawarna*, dalam melakukan aksi pertunjukan selalu dilakukan dengan cara berkeliling, mendatangi tempat-tempat pertunjukannya. Cara seperti ini biasa disebut dengan istilah *ngamen* (Hariyono, 2016). Sementara saat ini, penampilan Longser diselenggarakan digedung-gedung kesenian dan atau gedung yang bisa difungsikan sebagai tempat pertunjukan.

Dalam penyajiannya Longser memiliki kedekatan dan tidak berjarak dengan penontonnya, dengan demikian nilai-nilai karakter yang dihadirkan dalam pertunjukannya pun akan lebih mudah terserap, baik oleh penikmat maupun pelakunya. Namun demikian, produksi sebuah pertunjukan teater daerah salah satunya longser, adalah produksi pertunjukan yang tidak murah. Selain melibatkan banyak pemain, penari, dan juga penyanyi, pertunjukan teater daerah juga identik dengan musik yang mahal karena memerlukan banyak pemusik dan beragam instrumen yang digunakan (seperangkat gamelan). Hal ini menjadi kendala tersendiri ketika dana untuk memproduksi pertunjukan tidaklah selalu ada, apalagi dalam jumlah besar. Di samping itu, pada umumnya anggota aktif dari masing-masing kelompok Longser adalah pemeran yang tidak menguasai musik Karawitan,. Sementara terkait kondisi di masyarakat umum saat ini, tidak mudah mendapatkan pemusik tradisi. Misalnya saja pemain gitar akan lebih mudah ditemukan dibandingkan dengan pemain kecapi, atau juga kesulitan terkait dengan banyaknya pemain atau *nayaga* dan perangkat gamelan yang dibutuhkan ketika perlu menghadirkan permainan komposisi musik gamelan dalam teater daerah.

Permasalahan mahal dan tidak mudahnya produksi pertunjukan teater daerah akan dicoba jawab dengan teknologi digital yang berkembang saat ini, khususnya dengan inovasi pada musik gamelannya. Kendala-kendala yang ada terkait dengan kebutuhan musik untuk teater daerah tersebut dapat ditangani salah satunya dengan digitalisasi musik dengan sistem DAWs yang dapat menghemat biaya produksi, mengantisipasi kebutuhan dan kesulitan mencari pemusik tradisi apalagi dalam jumlah banyak, serta yang tidak kalah pentingnya adalah mengemas musik dalam perangkat *portable* yang mudah dibawa-dibawa membuat pertunjukan daerah juga akan sangat dimudahkan untuk dihadirkan ke mancanegara misalnya. Selain itu digitalisasi musik untuk pertunjukan teater daerah ini juga memberi manfaat sendiri untuk pelaku pertunjukan

teater daerah seperti penari dan penyanyi yang terlibat. Bagian-bagian musik yang sudah terpola dibandingkan ketika dalam latihan dihadirkan *live*, lebih memungkinkan untuk pengembangan pola gerak tari dan nyanyian. Pada dasarnya teater daerah atau dikenal juga dengan sebutan teater rakyat atau teater tradisional mencerminkan kekayaan yang khas dari masing-masing daerah yang kemudian digali, diamati, dan dipelajari sebagai akar dari teater masa kini (Nalan, Dwimarwati, dan Mulyadi., 2017: 46)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi yang semakin berkembang pesat tidak hanya menantang untuk kesadaran memanfaatkannya, tetapi juga diperlukan inovasi dan kreativitas yang tinggi untuk dapat dijadikan sebagai modal dalam pengembangan keilmuan. Digitalisasi musik gamelan dengan sampling/perekaman titilaras karawitan merupakan peluang pengembangan kreativitas di mana pembuatnya dituntut untuk memiliki kepekaan musikal, pemahaman terhadap konten teater daerah, dan kreativitas dalam menterjemahkan musik gamelan untuk teater daerah dalam sistem digital, sehingga tingkat presisinya dapat tercapai. Digitalisasi musik dengan sistem DAW's dapat dijadikan strategi dalam mengenalkan teater daerah/tradisional secara lebih akrab dan universal sehingga dapat diterima dan diapresiasi oleh generasi milenial.

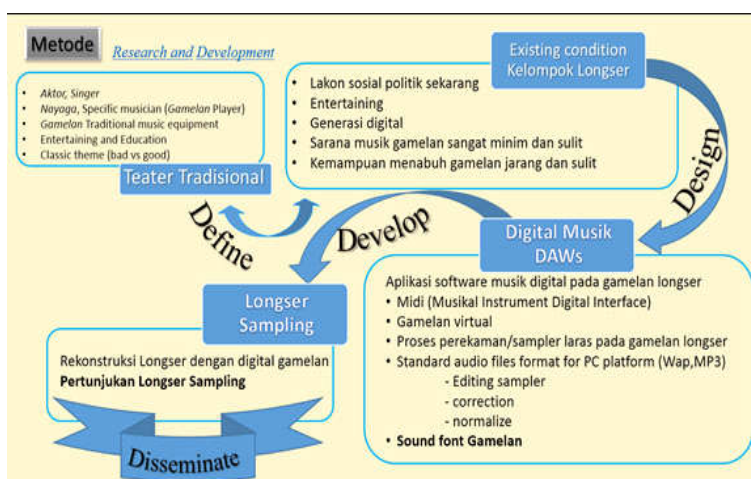
Digital Audio Workstation (DAWs) adalah perangkat elektronik atau perangkat lunak aplikasi yang digunakan untuk merekam, mengedit dan memproduksi file audio. DAWs hadir dalam berbagai konfigurasi dari satu program perangkat lunak pada laptop, ke unit yang berdiri sendiri, sampai ke konfigurasi yang sangat rumit dari banyak komponen yang dikendalikan oleh komputer pusat. Terlepas dari konfigurasi, DAWs modern memiliki interface pusat yang memungkinkan pengguna untuk mengubah dan mencampur beberapa rekaman dan trek menjadi bagian akhir yang dihasilkan. DAWs digunakan untuk produksi dan perekaman musik, lagu, pidato, radio, televisi, soundtrack, podcast, efek suara dan hampir semua situasi lain di mana rekaman audio yang kompleks diperlukan. (https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_audio_workstation).

Digitalisasi gamelan pada musik teater daerah secara langsung dapat berdampak pada penghematan biaya produksi. Di samping sistem e-gamelan dapat mengantisipasi kesulitan mencari pemusik tradisi apalagi dalam jumlah banyak, serta yang tidak kalah pentingnya adalah mengemas musik dalam perangkat *portable* yang mudah dibawa-dibawa, membuat kebutuhan Instrumen/perangkat gamelan menjadi simple. Digitalisasi musik untuk pertunjukan teater daerah ini memberi manfaat sendiri bagi para pendukung yang terlibat, karena bagian-bagian musik yang aransemennya sudah terpola, sangat memudahkan mereka untuk mengembangkan pola gerak tarian dan nyanyian dalam latihannya, selain itu dengan format audio MP-3 atau WAV yang bisa dimainkan di perangkat gadget, mereka lebih leluasa untuk latihan menyanyi dan menari. Lebih jauh untuk latihan menyanyi bisa dalam bentuk minus-one atau karaoke.

Teknologi aplikasi musik atau Digital Audio Workstation (DAWs) yang semakin berkembang pesat dan sudah akrab di kalangan para pelaku musik Industri sangat memungkinkan untuk diterapkan dalam musik tradisional, dan tidak perlu didukung dengan spesifikasi hardware computer atau laptop yang tinggi dan mahal.

Penelitian ini bertujuan menciptakan satu model pertunjukan teater daerah Jawa Barat dengan metode digitalisasi musik gamelan. Sesuai dengan tujuan tersebut, maka penelitian ini menggunakan pendekatan *development research* yang menurut Akker (1999) dapat memiliki motif (1) pengembangan untuk mendapatkan prototipe produk, (2) perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe tersebut.

Hal ini sejalan pula dengan yang dinyatakan Gall dkk (2003) mengenai *research and development* (R & D) sebagai *industry-based development model in which the findings of the research are used to design new products and procedures, which then sistematically field-tested,evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards*. Dengan kata lain penelitian dan pengembangan bertujuan menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dimodifikasi dari alur Thiagarajan, dkk. dalam Trianto (2010) yaitu terdiri dari 4-D, *Define, Design, Develop, dan disseminate*. Alur tersebut tergambar sebagai berikut.



Gbr. 1. metode riset dan pengembangan digitalisasi musik

Penerapan tahap-tahap tersebut disesuaikan dengan tahapan digitalisasi Musik Longser seperti di bawah ini.

Tahap Digitalisasi Musik Longser

1. Menyusun garis besar pola dasar teater daerah Longser yang terdiri dari Tatalu (musik pengantar pertunjukan), Tarian, Lawakan atau *bodoran* dan Cerita/lakon.
2. Mengoleksi lagu atau iringan musik yang biasa dipakai dalam Tatalu (musik pengantar pertunjukan) seperti lagu kembang Gonjing (klasik), dan lain sebagainya.
3. Mengoleksi musik iringan tari yang biasa dipakai, seperti iringan musik tari Cikeruhan, iringan musik pencak silat.

4. Menginventarisir perangkat musik gamelan yang digunakan dalam pertunjukan tersebut.
5. Perekaman dari masing-masing perangkat gamelan berdasarkan tangga nada atau dalam istilah karawitan disebut titi Laras, sedang proses perekaman pada kendang berdasarkan timbre (warna/karakter suara) yang biasa dimainkan oleh seorang penabuh kendang profesional.
6. Uji coba sound font gamelan di studio
7. Simulasi model sound font gamelan di hadapan para pelaku musik gamelan dan longser
8. Pemodelan musik Longser Sampling atau Rekonstruksi musik longser Sampling

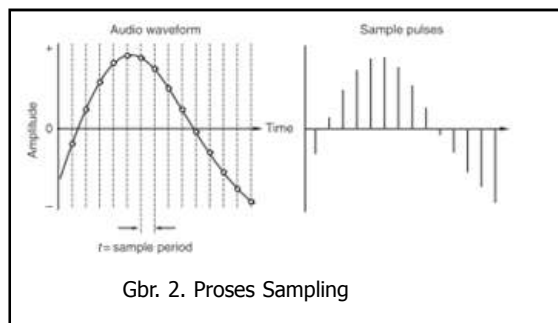
Proses digitalisasi musik karawitan yang terdapat pada teater daerah dalam hal ini Longser, melalui beberapa tahap:

1. Perekaman bunyi/suara, titilaras yang terdapat dalam gamelan atau disebut proses *Sampling* (Peking, Saron, Gambang, Kecapi, Demung) yang dilakukan di studio rekaman.
2. Proses editing/ standarisasi file yang bisa digunakan dalam aplikasi musik
3. Mapping/penempatan titilaras gamelan pada virtual piano yang terdapat pada software musik.

Proses sampling menghasilkan Sound font yang disimpan dan dimemorikan dalam bentuk file audio dengan format WAV, WMA MP3 atau lainnya yang *compatible* dengan aplikasi musik dipakai dalam sistem DAWs. Ada pula beberapa instrumen yang sulit untuk dimainkan dengan menggunakan keyboard controller yaitu instrumen Rebab dan Suling. Instrumen *suling* dan *rebab* sangat sulit untuk diaplikasikan kedalam piano midi controller, oleh sebab itu kedua instrument tersebut untuk sementara tidak disampling. Instrumen gesek *Rebab* tidak mempunyai batasan fisik atau fretles, batasan fisik tercipta ketika pemain rebab tersebut memainkan nada-nada yang diinginkan dengan menggeser jari jemari dengan tanpa alas tekan, berbeda dengan instrumen biola. Instrumen *suling* pada akhirnya di mainkan secara langsung dimana pertunjukan sedang berjalan, sedang instrumen rebab untuk sementara tidak digunakan dulu. Salah satu fungsi alat musik Rebab dalam sebuah komposisi karawitan Sunda yaitu pemandu penyanyi atau *sinden* dalam menyesuaikan surupan dengan melodi yang menjadi nada dasar dalam lagu yang akan dinyanyikan. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Saipudin (2015: 52) bahwa salah satu keunikan penyajian gamelan karawitan Sunda yaitu terdapat perbedaan laras antara gamelan dengan vokal yang dinyanyikan oleh pesinden. Karenanya, dalam sebuah komposisi karawitan sunda, rebab lebih mendominasi pada unsur melodik bukan pengiring. Sehingga permainannya cenderung lebih fleksibel dan terkadang masuk pada wilayah atmosfer atau penekanan suasana pada sebuah komposisi.

Proses *sampling* dalam *converter* Analog Digital melibatkan pengukuran atau '*sampling*' amplitud bentuk gelombang audio pada interval reguler di waktunya. Sederhananya, proses *sampling* digambarkan sebagai berikut (Rumsey, 2004: 15).

Gambar tentang proses sampling tersebut menunjukkan bahwa gelombang sample (*sample pulses*) merepresentasikan sinyal audio amplitud seketika di masing-masing titik. *Samples* dapat dianggap seperti 'still frames' sinyal audio seketika yang secara bersamaan dan berurutan membentuk representasi gelombang terus menerus.



Gbr. 2. Proses Sampling

Rekonstruksi komposisi iringan musik gamelan yang terdapat pada Teater daerah Longser dari Jawa Barat ini menggunakan aplikasi musik komputer bernama Reason 5 produk dari Propellerhead Stockholm, Sweden dan penggunaan aplikasi Virtual DJ untuk menyajikan komposisi utuh setelah di rendering dari file midi ke wav atau mp3, dari setiap lagu dan iringan musik.

Daftar Pustaka

- Ahmad, A.K. 1999. Pengaruh Teater Tradisional Pada Teater Indonesia. Dalam Awuy, T.F. *Teater Indonesia Konsep Sejarah Problema*. (pp. 263-274). Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Hariyono, A.H. (2016). Ateng Japar: Sang Legenda Seni Pertunjukan Longser dan Peranannya di Kabupaten Bandung, Tahun 1975 – 2002. *Mimbar Pendidikan Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*, 1 (1) Maret. 87 – 100.
- Nalan, A.S., Dwimarwati, R., dan Mulyadi, Y., 2017. *Wayang Koma Etnopedagogi di Atas Pentas*. Bandung: Sunan Ambu Press dan Teater Koma.
- Riantiarno, N. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*.. Jakarta: Grasindo
- Warsana. 2012. Tumpang Tindih: Sebuah Komposisi Musik dalam Interpretasi Personal. *Resital* Vol 13 No 1, Juni: 74 – 94.

Pemanfaatan Limbah Majun pada Karya *Wearable Art* dengan Teknik *Manipulating Fabric*

Yufie Safitri Sobari, Dara Bunga Rembulan, dan Nani Sriwardani
Program Studi Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Perkembangan industri di sektor fesyen saat ini sangat pesat yang berdampak pada pencemaran lingkungan. Wilayah Kelurahan Cigondewah Kaler, Kecamatan Bandung Kulon, Kota Bandung menjadi salah satu wilayah manufaktur yang tercemar karena terpapar oleh berbagai limbah pabrik disekitarnya. Upaya pengentasan limbah tekstil yang dilakukan dirasa belum maksimal karena kurang memiliki nilai artistik yang berdaya jual tinggi akibat kurangnya referensi dan pengetahuan tentang strategi pengembangan desain. Penelitian ini bertujuan memberikan referensi tentang strategi pengembangan desain produk khusus fesyen yang ramah lingkungan (*sustainable fashion*) sebagai media pengenalan dan edukasi market. Pemanfaatan limbah majun yang ditawarkan adalah berkonsep *Wearable art*, yaitu merupakan produk seni yang memiliki nilai artistik, emosional, teknis dan konseptual tinggi. Teknik *manipulating fabric* dinilai sesuai dengan esensi karya karena sarat akan teknik kerajinan tangan. Penelitian ini menggunakan metode eksplorasi eksperimen, yaitu mengembangkan teknik yang sudah ada dan bertujuan menemukan teknik baru dalam rangka strategi pengembangan desain dalam konteks *sustainable fashion*.

Kata kunci: limbah majun, *wearable art*, *manipulating fabric*, *sustainable fashion*.

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai salah satu Negara manufaktur tekstil terkemuka, memiliki potensi besar dalam mengembangkan industri yang bergerak di bidang tekstil, garmen dan fesyen. Pabrik tekstil, terutama yang berlokasi di Bandung, Bekasi dan Bogor saat ini telah menjadi pemasok merek terkemuka.

Perkembangan industri manufaktur tekstil dan garmen (fesyen) yang cukup pesat ini juga memberi dampak pada pencemaran lingkungan. Limbah tersebut dapat berupa limbah cair seperti zat pewarna tekstil dan bahan kimia lainnya, serta limbah padat yang berupa potongan kain perca, majun dan benang. Kelurahan Cigondewah Kaler, Kecamatan Bandung Kulon merupakan salah satu lokasi kompleks manufaktur yang berada di perbatasan kota Bandung dan Cimahi. Wilayah ini dinilai memiliki lingkungan yang berpolusi karena terpapar oleh berbagai limbah pabrik disekitarnya, seperti pencemaran oleh limbah cair, asap pembakaran dan penimbunan limbah padat yang berpotensi banjir.

Pengentasan limbah tersebut telah diaplikasikan oleh masyarakat Cigondewah khususnya penanganan limbah padat. Masyarakat memanfaatkannya dengan cara menjual kembali limbah ukuran kecil (majun) pada industri rumahan untuk dijadikan produk baru seperti keset, lap, kain pel, cempal dsb. Limbah dengan ukuran besar (perca) dijual pada pengusaha internasional dari Korea untuk diolah menjadi kain *felt* juga dijual pada pengusaha konveksi rumahan di Bandung, Tasikmalaya, Majalaya, Garut dan Kudus untuk dijadikan produk *underwear, t-shirt, sweater, training pants*, dsb (COCOCAN, 2017). Akan tetapi tindakan *up-cycling* yang selama ini telah dilakukan dianggap masih memiliki kekurangan dari segi nilai jual produk. Produk berbahan dasar limbah majun hanya dapat dikonsumsi oleh pasar lokal dengan harga yang rendah. Produk pakaian dari bahan limbah perca tidak mengalami perkembangan karena terbentur dengan masalah desain dan kemampuan produksi yang terbatas sehingga nilai jualnya pun tidak terlalu tinggi. Dibutuhkan referensi lebih lanjut tentang strategi pengembangan desain yang sesuai dengan kecenderungan pasar agar produk yang dihasilkan memiliki USP berdaya jual lebih tinggi dengan menjangkau pasar lebih luas hingga ke mancanegara.



Gbr. 1. Kondisi lingkungan di sekitar area padat penduduk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keseluruhan proses kreatif dari penelitian penciptaan dan penyajian karya ini meliputi tahapan observasi, analisa, eksperimen dan eksplorasi. Tahap awal dilakukan dengan cara melakukan observasi di daerah Kelurahan Cigondewah Kaler, Kecamatan Bandung Kulon, Bandung untuk mengidentifikasi masalah. Pengamatan didukung dengan wawancara pada masyarakat guna memahami latar belakang dan dampak masalah yang dirasakan masyarakat setempat. Data tersebut dikategorikan sebagai data primer. Kegiatan observasi dilakukan di lingkungan padat penduduk, lokasi tempat kerja dan sekitar aliran sungai yang mengelilingi Kelurahan Cigondewah Kaler. Kondisi lingkungan area padat penduduk diamati cukup terkontaminasi. Keadaan tanah sudah tercampur dengan limbah tekstil seperti bahan spandex atau kaos. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu warga Cigondewah Kaler, Bapak H. Iman yang berperan sebagai Pembina masyarakat setempat mengungkapkan bahwa sudah ada tindakan terkait pemberantasan limbah, namun volume limbah yang tercampur dan timbunan tanah yang banyak dan menumpuk menjadikan limbah ini sulit dibersihkan jika tanpa bantuan alat berat. Tindakan lanjutan yang dilakukan masyarakat adalah hanya mengurangi membuang limbah tekstil dengan mendaur-ulang semampu dan seadanya.

Hasil analisa data merupakan tahap pengolahan data dilakukan dengan menganalisa data primer dan sekunder untuk mendukung tahap selanjutnya. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur dari berbagai buku, jurnal, prosiding. Analisa data literatur sebagai langkah awal dalam proses desain digunakan untuk mengidentifikasi strategi desain terkait konsep *sustainable fashion* dengan teknik *manipulating fabric*. Analisa data berupa konsep karya yang divisualisasikan dalam bentuk *moodboard* inspirasi. Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk kumpulan gambar (*image*) yang berfungsi sebagai stimulan untuk memberikan visual keseluruhan konsep karya. Konsep *sustainable fashion* yang ditampilkan melalui elemen natural, terinspirasi dari berbagai macam tekstur alam yang menjadi karakteristik vegetasi khusus kelompok jamur. Karakteristik tersebut meliputi: bentuk sejajar, bergelombang dan tersusun berurutan yang terdapat pada permukaan bagian bawah tutup jamur atau disebut *lamella*, seperti terdapat pada jamur tiram dan jamur shitake yang paling banyak diolah menjadi aneka makanan; bentuk menggantung, bergelombang tidak tersusun dan berkerut seperti terdapat pada jamur kayu yaitu jamur yang tumbuh di batang kayu; serta bentuk gelombang halus, berkelompok menyerupai kumpulan titik-titik seperti pada jamur lumut baik yang biasa tumbuh di kayu lapuk atau pada batu yang lembab. Pemilihan inspirasi tekstur dari varietas jamur tersebut dianggap sangat sesuai dengan karakteristik teknik *manipulating fabric* dan dinilai cukup potensial untuk dikembangkan serta diwujudkan melalui proses eksplorasi dan eksperimen sebagai upaya inovasi desain.

Tahap eksplorasi dan kksperimen dilakukan melalui penggunaan teknik tekstil tradisional sebagai karakteristik dari karya *wearable art* merupakan rangkaian dari berbagai macam teknik *manipulating fabric* atau manipulasi bahan, yaitu proses yang mengubah permukaan bahan menjadi bentukan baru dengan mengaplikasikan berbagai macam teknik tekstil (Wolff, 1996). Teknik tekstil tradisional terdiri dari *surface design* atau desain permukaan, yaitu desain dan teknik tekstil yang diaplikasikan pada permukaan bahan serta *structure design* atau desain stuktur, yaitu desain dan teknik tekstil yang diaplikasikan pada struktur konstruksi bahan. Sedangkan teknik *manipulating fabric* merupakan pengembangan dari teknik tekstil tradisional karena bentukan baru dihasilkan dari penggabungan *surface design* maupun *structure design*. Menurut Wolff (1996) variasi teknik dalam *manipulating fabric* dapat dikelompokkan ke dalam 6 teknik dasar, meliputi:



Gbr. 2. *Moodboard* inspirasi.

- a. *Controlled Crushing*, terdiri dari teknik *gathering* dan *shirring*.
- b. *Supplementary Fullness*, terdiri dari teknik *ruffle*, *founce* dan *godet*.
- c. *Systematic Folding*, terdiri dari teknik *pleat*, *smock* dan *tuck*.
- d. *Filled Relief*, terdiri dari teknik *cording*, *quilting* dan *stuffing*.

- e. *Structured Surfaces*, terdiri dari teknik *dart*.
- f. *Mixed Manipulations*, terdiri dari kombinasi semua teknik.

Kelompok teknik dasar tersebut memiliki varian pola dan cara jahit yang berbeda sehingga menghasilkan berbagai macam variasi luaran dengan tingkat kerumitan, intensitas desain serta nilai estetik yang berbeda-beda pula.

Teknik *manipulating fabric* dinilai sebagai metode potensial terkait startegi desain yang termasuk kedalam tindakan *upcycle*. Selain teknik dasar yang telah dijelaskan sebelumnya, digunakan pula teknik *knotting* atau tali-temali. Teknik *knotting* atau tali-temali merupakan teknik struktur desain yang sangat sesuai untuk diaplikasikan pada material serupa tali guna membangun konstruksi pakaian. Sesuai dengan strategi desain dalam konsep *sustainable fashion*, teknik ini dinilai dapat meminimalisir potongan bahan yang terbuang karena konstruksi dibangun berdasarkan jalinan yang saling terhubung pada keseluruhan material, dalam hal ini adalah berbentuk tali (Lee & Lee, 2012). Hal ini telah dibuktikan dalam hasil riset yang disajikan dalam International Textile & Costume Conference 2012 di DukSung Women's University Seoul, Korea dimana teknik *knotting* diaplikasikan pada material baru yaitu serat katun dengan proses pewarnaan natural untuk memperoleh detail desain yang sesuai dengan konsep yang dibangun. Teknik *knotting* atau tali-temali memiliki istilah lain yaitu 'makrame', berasal dari bahasa Arab *Mucharam* yang berarti susunan kisi-kisi, sedangkan dari bahasa Turki *Makrama* yang berarti rumbai-rumbai atau *Migramma* yang berarti penyelesaian atau penyempurnaan garapan selubung muka dengan simpul (Saraswati, 1987: 1-2 dalam Darsono, 2010). Menurut jejak rekam keberadaannya, makrame merupakan teknik klasik yang menjadi bukti peradaban seni tertua. Pada awal peradaban manusia, teknik simpul-menyimpul dengan tangan ini digunakan untuk membuat jala sederhana sebagai alat berburu atau alat rumah tangga yang kemudian berkembang menjadi



Gbr. 3. Desain karya *wearable art*.

berbagai variasi anyaman dan tenunan. Pada dasarnya teknik makrame hanya terdiri dari 2 simpul dasar, yaitu simpul pipih atau *square knot* dan simpul kordon (tali bedil) atau *double half hitch knot*. Teknik pengerjaannya adalah dengan melingkari sebuah atau beberapa tali. Tali yang melingkari dan mengikat disebut tali garapan, dan tali yang lain disebut tali taruhan. Berbagai variasi dari simpul tersebut dapat menciptakan berbagai pola yang berbeda-beda.

Tahap eksplorasi dan eksperimen merupakan bagian lanjutan dari proses desain dimana eksplorasi bertujuan untuk mengembangkan aplikasi teknik tekstil yang sudah ada serta tahap eksperimen dilakukan guna menemukan aplikasi teknik baru. Baik dengan metode uji coba teknik selain aplikasi teknik tekstil tradisional maupun kombinasi antara teknik tekstil dan non-tekstil, seperti teknik bakar atau *burning*, teknik lem dan *glueing*. Melalui dua tahapan ini konsep karya divisualisasikan dan disesuaikan dengan acuan pada *moodboard* inspirasi. Tahap eksplorasi dilakukan dengan mengembangkan aplikasi teknik tekstil dasar dengan pendekatan visual pada karakteristik tekstur varietas jamur, seperti berbagai teknik tali-temali atau *knotting*, teknik *founce*, teknik *pleat*, teknik *ruffles* dan teknik cetak dengan menggunakan *puff binder*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan melalui tahap eksperimen dan eksplorasi, terdapat beberapa karakteristik dari material limbah tekstil khususnya majun yang dapat digunakan dalam proses perwujudan karya. Limbah majun dengan ukuran lebar minimal 2cm merupakan dimensi ideal dalam pengaplikasian teknik *manipulating fabric* jenis *ruffles* dan *pleats*, sedangkan majun dengan ukuran panjang lebih dari 20cm ideal untuk teknik *macramé*. Hal iniberdasarkan pertimbangan kekuatan, visual dan teknis dalam proses penjahitan aplikasi majun. Secara garis besar, teknik yang diaplikasikan pada karya dinilai cukup berhasil dalam memberikan referensi baru terkait strategi pengembangan desain produk khusus fesyen dalam konteks desain berkelanjutan (*sustainable fashion*). Pemanfaatan limbah majun dengan teknik *manipulating fabric* dan metode *upcycling* dinilai mampu menambah nilai estetis produk yang berdampak pada daya jual produk.

Daftar Pustaka

- COCOCAN (2017). *Development Roadmap Cigondewah Fashion Village Bandung*. Rijksdienst voor Ondernemend Nederland.
- Lee, Y. dan Lee, Y. 2012. Eco-Friendly Fashion Design Using the Knotting Technique. 2012 *International Textiles & Costume Culture Congress "Fashion, Design and Colour Technology"*. 2012, Seoul, Korea. Hal 133-134.
- Wolff, C. 1996. *The Art of Manipulating Fabric*. Edisi 1. Wisconsin-USA: Krause Publication.
- Saraswati. (1987). *Seni Makrame*. Bharata Karya Aksara. Jakarta. dalam Darsono. (2010). *Relief dengan Teknik Makrame sebagai Karya Seni Tekstil*. Laporan Tugas Akhir. Jurusan Kriya Seni/Tekstil Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas maret. Surakarta.

Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Cerpen *Penyair Besar, Penyair Kecil* Karya Budi Dharma

Yusep Ahmadi F

Program Studi Bahasa Indonesia , Fakultas Pendidikan Bahasa,
IKIP Siliwangi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai pendidikan karakter dalam cerpen “Penyair Besar, Penyair Kecil” karya Budi Dharma dan mengetahui bagaimana relevansinya dengan kondisi masyarakat saat ini. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sumber data berasal dari cerpen “Penyair besar, Penyair kecil” karya Budi Dharma. Data diambil dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam cerpen tersebut mengandung nilai-nilai pendidikan karakter sebagai berikut. a. *Menghargai prestasi*, b. *Bersahabat/komunikatif*, c. *Peduli sosial*, dan d. *Tanggung jawab*. Relevansinya dengan kondisi masyarakat saat ini: Kondisi sebagian masyarakat saat ini kurang berkarakter seperti yang ditunjukkan dalam berbagai berita di media massa tentang ujarann kebencian, hal itu perlu upaya untuk memperbaikinya. Mengapresiasi sastra dan menginternalisasikan nilai-nilai pendidikan karakter di dalamnya merupakan salah satu upaya memperbaiki hal tersebut. Cerpen ini syarat dengan nilai pendidikan karakter oleh karena itu, cerpen ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendidikan karakter berbasis apresiasi sastra.

Kata kunci: Analisis cerpen, Nilai Pendidikan Karakter, Budi Dharma

PENDAHULUAN

Nilai pendidikan karakter teramat penting diterapkan dalam segala sendi kehidupan. Penerapan nilai pendidikan karakter merupakan modal penting untuk terwujudnya suatu bangsa yang harmoni dan sejahtera. Akhir-akhir ini sebagian bangsa kita sedang dalam darurat moral, terutama karakter masyarakat pada saat berbicara dan bertindak. Hal itu terepresentasi dalam berbagai kegiatan interaktif di media sosial. Berawal dari kepentingan politik dan kekuasaan pada akhirnya masyarakat Indonesia saat ini tersered ke dalam bentuk-bentuk karakter tidak terpuji bahkan tercela. Lebih jauh, hal yang tidak berkarakter tersebut terwujud dalam kegiatan nyata. Di dunia nyata, kini masyarakat saling memfitnah, saling menuduh, dan pada akhirnya saling melapor. Karakter toleran, bijaksana, demokratis, bersahabat, dan pemaaf kian tergerus oleh kepentingan politik tertentu.

Berkaitan dengan pendidikan karakter di sekolah atau di dunia anak-anak pendidikan karakter harus dapat diinternalisasikan agar anak dapat menilai yang baik dan yang buruk. Pendidikan karakter:

In character education, it's clear we want our children are able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right even in the face of pressure from without and temptation from within (Lickona dikutip Mayakania, 2013).

Terdapat 18 nilai pendidikan karakter yang harus diwujudkan dalam setiap pembelajaran di sekolah. Kedelapan belas nilai tersebut bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Kedelapan belas nilai-nilai pendidikan karakter tersebut meliputi: nilai (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab (Pusat Kurikulum, 2009, dikutip Suhardi & Afifah, 2018). Nilai-nilai pendidikan karakter yang sudah dirumuskan tersebut sangat dibutuhkan bangsa ini apalagi di tengah gejolak sebagian masyarakat yang tidak bersahabat dan tidak toleran lagi.

Di tengah sebagian masyarakat yang demikian, kegiatan mengapresiasi sastra dan mengaplikasikan nilai-nilai pendidikan karakter yang dikandungnya akan dapat membawa kita ke arah karakter yang lebih baik, karena sastra sebagai entitas dalam kehidupan manusia sebagai *animal symbolicum* memiliki fungsi simbolik pemberi makna dan hikmah. Sejalan dengan yang diungkapkan Sumardjo dan Saini (1986) bahwa membaca karya sastra memberikan beberapa manfaat bagi pembacanya, yaitu: (1) memberikan kesadaran tentang kebenaran hidup, (2) memberikan penghayatan yang mendalam tentang realitas yang ada, dan (3) menjadikan pembacanya menjadi manusia yang berbudaya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Nurgiyantoro (1995) yang menyatakan bahwa karya fiksi senantiasa menawarkan pesan moral yang berhubungan dengan sifat-sifat luhur kemanusiaan, memperjuangkan hak dan martabat manusia.

Cerpen sebagai salah satu karya sastra yang memiliki kandungan nilai-nilai pendidikan karakter harus diapresiasi sebagai upaya manusia untuk mencapai kualitas hidup yang bermartabat. Mengapresiasi sastra itu artinya kita telah menghargai dan memaknai sastra dengan tujuan yang bermartabat. Hal paling sederhana mengapresiasi sastra contohnya adalah membaca cerpen-cerpen yang kaya dengan nilai-nilai karakter. Pada tataran yang lebih jauh kita dapat menggali dan menginternalisasikan pesan-pesan moral dalam cerpen untuk selanjutnya kita ejawantahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Cerpen Budi Darma telah banyak diapresiasi dan diteliti. Seperti penelitian yang dilakukan Mar'up (2016) dengan judul "Gejala Narsisme Tokoh utama pada Kumpulan Cerpen 'Fofu dan Senggiring'", penelitian Ardianto (2017) berjudul "Tema dan Gaya Bahasa dalam Cerpen-cerpen Terbitan Koran Kompas Bulan Juni 2016". Hal tersebut menunjukkan bahwa cerpen Budi Dharma sudah cukup banyak diapresiasi.

Budi Dharma dalam dunia kesusasteraan Indonesai sangat dikenal sebagai cerpenis yang handal, walau karyanya tidak terbatas pada cerpen. Di bidang prosa khususnya cerpen, Teew (1989, dikutip Mar'up, 2016) memberi penghargaan kepada Budi Dharma dengan mengatakan bahwa "Budi Dharma adalah pembaharu dalam kesusasteraan (prosa) Indonesia. Hal itu bukan sesuatu yang berlebihan karena di bidang prosa khususnya cerpen Budi Dharma telah menancapkan pengaruh yang cukup besar. Hal itu ditunjukkan dengan produktivitas cerpennya

dan apresiasi terhadap hasil karyanya. Oleh karena itu, penelitian ini menarik untuk dilakukan. Sepengetahuan penulis penelitian terhadap cerpen “Penyair besar, Penyair Kecil” karya Budi Dharma belum pernah dilakukan terutama ditinjau dari sisi nilai pendidikan karakter yang dikandungnya.

Sementara itu, penelitian-penelitian yang berkaitan dengan nilai pendidikan karakter dan pendidikan nilai pernah dilakukan beberapa peneliti di antaranya adalah oleh Nia Dewi Mayakania (2013) dengan judul “Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun di Komunitas ‘Hong’ Bandung” ; Sulasman, Fadlil Yani Ainusyamsi (2014) berjudul “Islam, Seni Musik, dan Pendidikan Nilai di Pesantren” ; Ade Hikmat (2014) dengan judul “Nilai Pendidikan Karakter dalam Kumpulan Cerpen Batu Betina karya Syarif Hidayatullah. Bahtera”; Fathia Istiqomah (2014) “Nilai-nilai pendidikan karakter dalam Novel 9 Matahari karya Adenita”. Penelitian-penelitian tersebut belum membahas tentang nilai pendidikan karakter di cerpen “Penyair Besar, Penyair Kecil” karya Budi Dharma, oleh karena itu penelitian ini menarik untuk diteliti.

METODE

Metode penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, sehingga data yang dikumpulkan adalah data yang berupa kata atau kalimat maupun gambar (Moeloeng, 2011). Penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif karena tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam cerpen “Penyair Besar, Penyair Kecil” karya Budi Dharma dan relevansinya dengan kondisi masyarakat saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai Pendidikan Karakter Menghargai Prestasi

Nilai pendidikan karakter menghargai prestasi terdapat dalam cerpen “Penyair besar, Penyair kecil”, seperti pada penggalan berikut. “*Kami sudah menyiapkan tempat untuk Anda, Penyair Besar, “ kata seorang penyambut. Lalu disambung, “Anda kami inapkan di Hotel Simping, dan ceramah Anda bisa dimulai besok pagi pukul delapan di gedung Balai pemuda. Sepanjang jalan nanti akan Anda lihat banyak plakat-plakat yang kami buat untuk menyambut Anda.”* Sikap panitia terhadap Penyair Besar sangat menunjukkan sikap menghargai prestasi yang sudah diraih penyair Besar yang pada kesempatan tersebut akan memberikan paparan/ kuliah yang diselenggarakan panitia. Sikap panitia terhadap penyair besar tersebut jika dikaitkan dengan konteks masyarakat sekarang sangat relevan. Sebagian masyarakat ada yang suka menyepelekan hasil prestasi orang lain, bahkan di media sosial sering kita saksikan sebagian masyarakat malah berbondong-bondong nyinyir terhadap prestasi orang lain.

Nilai Pendidikan Karakter *Bersahabat/ Komunikatif*

Dalam cerpen *Penyair Besar*, *Penyair Kecil* terdapat nilai-nilai pendidikan karakter bersahabat/Komunikatif seperti ditunjukkan dalam penggalan berikut. “*Maaf, saudara-saudara panitia,*” kata *penyair kecil*. Lalu disambung, “*Penyair Besar ini kawannya akrabku yang sudah lama tidak pernah saling ketemu. Izinkan supaya dia menginap di tempatku saja. Tentu saja tempatku tidak istimewa seperti Hotel Simping, tapi relakanlah Penyair Besar menginap di tempatku.*”

Penggalan di atas menunjukkan keakraban dan sikap saling menghargai antara *penyair besar* dan *penyair kecil*. Tindakan tutur tersebut dalam kajian pragmatik disebut dengan tukar menukar konsep wajah positif dan negatif dan hal tersebut menimbulkan komunikasi yang harmoni. Sikap seperti ini perlu kita teladani dalam keseharian kita. Sikap bersahabat yang saling menghargai satu dengan yang lain.

Nilai Pendidikan Karakter *Peduli Sosial*

Terdapat nilai pendidikan karakter peduli sosial seperti terlihat dalam kutipan di bawah ini.

“*Sekarang aku ingat. Kalau ingatkanku tidak tepat sama dengan kenyataannya. Maafkan saja. Tapi, aku kira ingatkanku ini tidak akan meleset jauh dari kenyataannya,*” kata *Penyair Besar*, lalu disambung lagi, “*Baris pertama sajakmu itu kalau tidak keliru kau ambil dari salah satu permulaan cerpennya Suarto*”.... Dan mengenai baris ketiga itu, kalau tidak keliru, kau ambil dari salah satu sajaknya Goenawan Mohammad”. *Penyair kecil* meninggalkan *Penyair Besar* sendirian di kamar. Ketika *Penyair kecil* kembali menemui *Penyair Besar*, matanya merah seperti habis menangis.

Penggalan di atas merupakan percakapan antara *Penyair besar* dan *Penyair Kecil* yang sudah bersahabat lama. Namun, pada kesempatan itu *Penyair besar* mengingatkan dan menyadarkan *Penyair Kecil* bahwasannya kita perlu kejujuran dalam berkarya dan jangan mengambil atau menjiplak hasil karya orang lain. Pada penggalan sebelum itu, *penyair kecil* marah dan menghina beberapa *penyair* yang sudah ternama dan merasa karyanya layak untuk dapat terbit di media atau majalah sastra. Akan tetapi karya-karyanya selalu ditolak. Sampai akhirnya sahabatnya *Penyair besar* “memeriksa karya *penyair Kecil* dan ternyata kental akan berbagai jiplakan dari berbagai *penyair* ternama. Sikap peduli terhadap temannya tersut merupakan sikap peduli sosial yang perlu kita refleksikan bersama. Kepedulian *Penyair Besar* terhadap sahabatnya *Penyair Kecil* telah menyadarkan *penyair kecil* bahwasannya kita perlu kejujuran dalam berkarya.

Nilai Pendidikan Karakter *Tanggung jawab*

Pada pembahasan sebelumnya yang memaparkan tentang nilai pendidikan karakter peduli sosial, itu juga berkaitan dengan nilai pendidikan karakter tanggung jawab. Dari percakapan *Penyair Besar* dan *Penyair Kecil* dapat diambil hikmah bahwasannya kita harus senantiasa mempertanggungjawabkan semua hal yang kita perbuat. Apa yang telah dilakukan *Penyair Besar* kepada *Penyair kecil* telah menyadarkan *Penyair Kecil* akan pentingnya rasa jujur. Selain itu, *penyair kecil* bisa mempertanggungjawabkan perbuatan yang telah ia lakukan. Tentu saja, tindakan menjiplak hasil karya orang lain merupakan tindakan yang tidak bertanggung jawab. Apa yang telah diungkapkan *Penyair Besar* kepada *Penyair kecil* tersebut menunjukkan bahwa sikap bertanggungjawab dalam berkarya akan berdampak pada sikap apresiasi orang lain

terhadap karya kita. Dan selama ini karya penyair kecil tidak mendapatkan apresiasi dari orang lain karena karyanya yang tidak bisa dipertanggungjawabkan atau tidak berlandaskan kejujuran (menjiplak). Dengan sikap tanggung jawab tersebut kehidupan kita akan senantiasa tidak merugikan pihak-pihak pihak tertentu.

Relevansi Nilai-nilai Pendidikan Karakter dengan Kondisi Masyarakat

Relevansi atau kaitan nilai-nilai yang terdapat dalam Cerpen Penyair Besar, Penyair Kecil karya Budi Dharma dengan kondisi masyarakat saat ini sangat relevan. Kondisi masyarakat saat ini terutama dalam konteks sosiopolitik di Indonesia menjelang Pilpres dan Pileg cenderung menggerus nilai-nilai pendidikan karakter yang luhur dan bermartabat. Sebagian masyarakat di Indonesia yang terepresentasi dari berbagai kegiatan di media sosial kini banyak mengabaikan sikap menghargai (prestasi), toleransi, demokratis, tanggung jawab, jujur, peduli, dan sikap bersahabat dan komunikatif. Sebagaimana data yang diberitakan Kompas.com (24/12/2017) bahwa pada tahun 2017 banyak sekali ujaran-ujaran kebencian yang bertebaran di media sosial. Seperti status pada akun Keranda Jokowi-Ahok yang menyeret nama Ropi Yastman ke ranah hukum yang akhirnya dihukum 15 Bulan penjara. Selanjutnya tindakan Paranormal Ki Gendeng Pamungkas membuat video sepanjang 54 detik yang memuat unsur kebencian yang bersifat rasial. Video itu dibuatnya pada 2 Mei 2017 yang pada akhirnya dituntut hukum pidana. Selain itu, Pada Agustus 2017, polisi menangkap MFB, seorang pelajar SMK di Medan yang diduga menghina Presiden Jokowi. Akun Facebook yang menggunakan alamat email kebal.hukum@gmail.com itu juga menghina institusi Polri yang dipimpin Jendral Tito Karnavian.

Dari berbagai kasus-kasus tersebut kita dapat menilai bahwa sebagai perilaku masyarakat saat ini sudah jauh dari nilai-nilai pendidikan karakter. Mengapresiasi sastra merupakan salah satu tindakan yang kongkret sebagai upaya untuk memperbaiki perilaku masyarakat saat ini. Karya sastra cerpen yang berjudul "Penyair Besar, Penyair Kecil karya Budi Dharma" merupakan salah satu karya sastra yang patut diapresiasi dan diinternalisasikan nilai-nilai pendidikan karakternya. Sebagaimana temuan penelitian pada pembahasan sebelumnya, nilai-nilai menghargai prestasi, komunikatif atau bersahabat, sikap jujur, dan sikap tanggung jawab harus senantiasa kita internalisasikan dalam diri kita semua.

Kasus-kasus pidana yang telah disebutkan sebelumnya menunjukkan bahawa sebagian masyarakat kita telah hilang sikap saling menghargai (prestasi orang lain, tidak bersahabat dalam arti selalu mengoposisikan diri terhadap orang lain ketika orang lain berpendapat berbeda. Kemudian, hilangnya sikap tanggung jawab dan tidak jujur akan membawa kita pada sikap tidak hati-hati dan cenderung menihilkan pendapat orang lain.

Berkait dengan konteks pendidikan, cerpen karya Budi Dharma yang berjudul "Penyair Besar, Penyair Kecil" patut diapresiasi dan diinternalisasikan nilai-nilai pendidikan karakternya oleh masyarakat. Di tengah kondisi sebagian masyarakat seperti saat ini nilai-nilai pendidikan karakter seperti itu harus senantiasa kita jaga dan kita wujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan di atas ditemukan nilai-nilai pendidikan karakter dalam cerpen *Penyair Besar, Penyair Kecil* karya Budi Dharma. Nilai-nilai pendidikan karakter yang dimaksud adalah sebagai berikut. *a. Menghargai prestasi, b. Bersahabat/komunikatif, c. Peduli sosial, dan d. Tanggung jawab.* Relevansinya dengan kondisi masyarakat saat ini adalah pentingnya apresiasi sastra sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan nilai pendidikan karakter di masyarakat. Nilai-nilai pendidikan karakter pada cerpen tersebut perlu kita internalisasikan dalam diri kita. Sebagaimana yang tergambar dalam kondisi sebagian masyarakat saat ini. Masyarakat telah banyak tergerus oleh kepentingan politik yang berdampak pada sikap-sikap tidak bersahabat/ toleran tidak menghargai, tidak bertanggung jawab, tidak jujur. Oleh karena itu, apresiasi terhadap karya sastra dan menginternalisasikan nilai-nilai pendidikan karakternya harus selalu kita upayakan. Dalam konteks pendidikan, cerpen ini dapat dijadikan bahan ajar pendidikan karakter berbasis apresiasi sastra

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

- Hikmat, Ade (2014). Nilai Pendidikan Karakter dalam Kumpulan Cerpen Batu Betina karya Syarif Hidayatullah. *Bahtera : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13 (1), 20-29.
- Suhardi, Afifah Thahirah. (2018). Nilai Pendidikan Karakter pada Cerpen Waskat Karya Wisran Hadi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18, (1), p 114-122.
- Nia Dewi Mayakania. (2013). Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun di Komunitas 'Hong' Bandung. *Panggung*, 23 (4), p 443-445
- Sulasman, Fadlil Yani Ainusyamsi (2014). Islam, Seni Musik, dan Pendidikan Nilai di Pesantren. *Panggung*. Vol. 24 No. 3
- Fathia Istiqomah (2014) Nilai-nilai pendidikan karakter dalam Novel 9 matahari karya adenita. *Raushan Fikr*. (4). 2. P 99-114

Buku

- Nurgiyantoro, B.(1995). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sumardjo, J., & Saini, K.M.(1986). *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia
- Moleong, J. Lexy. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Rosda

Skripsi,

Ardianto, Widia Lusi. (2017). *Tema dan Gaya Bahasa dalam Cerpen-cerpen Terbitan Koran Kompas Bulan Juni 2016*. Skripsi. Universitas Bung Hatta: Padang.

Pustaka Laman

Muhamad Ma'rup. 2016. *Gejala narsisisme tokoh utama pada kumpulan cerpen fofo dan senggring Karya Budi Darma*. retrieved 15 November 2018, from http://repository.upi.edu/28748/4/S_IND_1101000_Chapter1.pdf

Laman

Kasus Ujaran Kebencian dan Hoaks yang menonjol selama tahun 2017 retrieved 15-11-2017 from <https://nasional.kompas.com/read/2017/12/24/23245851/11-kasus-ujaran-kebencian-dan-hoaks-yang-menonjol-selama-2017?page=all>

Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Dalam Membangun Karakter Siswa

Lisnawati Kanianingsih, M.M.Pd
SDN 244 Guruminda Kota Bandung

ABSTRAK

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan nilai prestasi yang diperoleh peserta didik dan tingkat Pendidikan pendidik itu sendiri. Keterbatasan fasilitas pembelajaran dapat diatasi dengan pemanfaatan lingkungan sekitar. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat .Budaya Sunda yang terdapat pada permainan rakyat untuk orang dewasa maupun untuk anak-anak, biasanya berdasarkan gerak tubuh seperti lari, lompat, kegiatan sosial sederhana, matematika dasar, kecekatan tangan seperti menghitung, dan melempar batu ke satu lubang tertentu. Permainan tradisional diciptakan tidak asal-asalan dalam pembuatannya, namun di balik permainan itu tersimpan kandungan moralnya yang berguna untuk menumbuhkan karakter bagi anak.

Kata Kunci: Permainan tradisional, budaya sunda, karakter

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada dasarnya aktivitas anak didominasi oleh kegiatan bermain. Ketika anak disuruh memilih belajar atau bermain, pasti anak memilih bermain. Sementara itu, belajar merupakan suatu proses belajar yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang yang hidup. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya.oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang mungkin terjadi oleh perubahan pada pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan nilai prestasi yang diperoleh peserta didik dan tingkat pendidikan dari pendidik itu sendiri. Tersedianya fasilitas pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan fasilitas pembelajaran dapat diatasi dengan pemanfaatan lingkungan sekitar. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran sekolah sebagai salah satu lembaga yang memiliki otoritas penuh dalam melaksanakan pembelajaran. Permainan tradisional juga dapat mengenalkan media pembelajaran karena permainan tradisional mempunyai nilai nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru. Sekalipun pada

kenyataannya permainan tradisional sedikit demi sedikit ditinggalkan, Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari.

Bermain merupakan kegiatan yang menjadi fitrah bagi anak-anak. Pada usia kanak-kanak hingga menjelang remaja dan dewasa, anak-anak sangat suka bermain atau *ulin*. Seringkali orangtua menganggap hal ini adalah efek kemajuan zaman dan jangan dianggap terlalu serius. Padahal jika dibiarkan, maka akan menjadi bom waktu di kemudian hari yang akan merusak generasi muda Indonesia. Sekolah memiliki otoritas penuh dalam menjadikan “ulin” ini ke dalam bentuk pembelajaran bermakna.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *playstation* (PS), dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir. Yang lebih miris lagi orangtua tidak segan memberikan alat ini sebagai cara supaya anak-anak betah di rumah dengan seperti itu orangtua juga tenang dan bisa chat sana- sini. Tidak ada aturan, tidak ada bimbingan ketika anak bermain games, yang penting anak anteng, aman di rumah, orang tua bisa asyik juga *chatting*. Inilah yang disebut bom waktu.

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang cukup strategis untuk dapat ikut berkontribusi dalam menanggulangi dampak negatif dari penggunaan teknologi khususnya teknologi permainan secara maya. Aturan ketat penggunaan gadget dan internet diharapkan mampu mengendalikan pengaruh negatif permainan secara *online*, sebagai bentuk ketaatan terhadap aturan. Disisi lain sekolah juga harus mampu menghadirkan permainan penggantinya yang akan dijadikan sebagai solusi dari kecanduan permainan dalam dunia maya. Tidak sedikit efek buruk dari permainan *online* ini.

Intinya sekolah harus mampu menghadirkan solusi pengganti dari permainan *online* tersebut. Jangan sampai pelarangan dilakukan mampu pengganti belum tersedia, yang pada akhirnya akan kembali lagi ke hal yang mungkin simpel dilakukan oleh para generasi muda kita.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apa permainan tradisional berbasis budaya sunda?
2. Apa saja model permainan tradisional berbasis budaya sunda?
3. Bagaimana Pengaruh Aktivitas Kaulinan Barudak dalam membangun karakter peserta didik?

Tujuan dan Manfaat Penulisan

Dalam penulisan makalah ini tujuan dan manfaat dari tema yang diangkat adalah sebagai berikut:

- a) Tujuan
 1. Kita mengetahui apa itu permainan tradisional berbasis budaya sunda.
 2. Kita dapat memahami jenis permainan tradisional.
 3. Kita mengetahui pengaruh aktivitas kaulinan barudak dalam membangun karakter peserta didik.

b) Manfaat penulisan

Penulisan makalah ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tambahan bagi para khalayak pecinta budaya dan para guru yang memegang peranan dalam membangun karakter bangsa

Metode penulisan

Penulisan ini menggunakan metode *qualitative research*. Pengumpulan data dalam penelitian ini penulis menggunakan studi kepustakaan (*library research*), dengan merujuk kepada artikel, buku-buku, internet, dan berita-berita media yang relevan.

PEMBAHASAN

Membangun Karakter Peserta Didik

Dalam kamus psikologi dinyatakan bahwa karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang yang biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relative tetap (dali Gulo, 1982: 29). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hokum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi kelulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Tugas pendidik di semua jenjang pendidikan tidak terbatas pada pemenuhan otak anak dengan berbagai ilmu pengetahuan. Pendidik selayaknya mengajarkan pendidikan menyeluruh yang memasukkan beberapa aspek akidah dan tata moral. Oleh karenanya, pendidik harus mampu menjadikan perkataan dan tingkah laku anak didiknya di kelas menjadi baik yang pada akhirnya nanti akan tertanam pendidikan karakter yang baik kelak kemudian hari.

Dengan demikian, pendidikan yang sangat dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh dimensi anak (kognitif, fisik, sosial-emosi, kreativitas, dan spiritual). Pendidikan dengan model pendidikan seperti ini berorientasi pada pembentukan anak sebagai manusia yang utuh. Kualitas anak didik menjadi unggul tidak hanya dalam aspek kognitif, namun juga dalam karakternya

Pengertian Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda

Menurut Kim (2010: 17) budaya adalah sebuah emergent property dari individu-individu yang berinteraksi dengan, mengelola, dan mengubah lingkungannya. Sedangkan proses budaya adalah suatu budaya yang merepresentasikan penggunaan kolektif sumber daya alam dan

manusia untuk mencapai hasil yang diinginkan. Budaya Sunda yang terdapat pada permainan rakyat untuk orang dewasa maupun untuk anak-anak, biasanya berdasarkan gerak tubuh seperti lari, lompat, kegiatan sosial sederhana, matematika dasar, kecekatan tangan seperti menghitung, dan melempar batu ke satu lubang tertentu.

Permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional. Menurut Bennet dengan ini diharapkan bahwa permainan dalam pendidikan untuk anak usia dini ataupun anak sekolah terdapat pandangan yang jelas tentang kualitas belajar, hal ini diindikasikan, sebagai berikut: (1) gagasan dan minat anak merupakan sesuatu yang utama dalam permainan, (2) permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran, (3) rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran yang diperoleh melalui permainan, (4) anak akan mempelajari cara belajar dengan permainan serta cara mengingat pelajaran dengan baik, (5) pembelajaran dengan permainan terjadi dengan gampang, tanpa ketakutan, (6) permainan memudahkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya dan siswa akan mengalami berkurangnya frustrasi belajar.

Model Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda

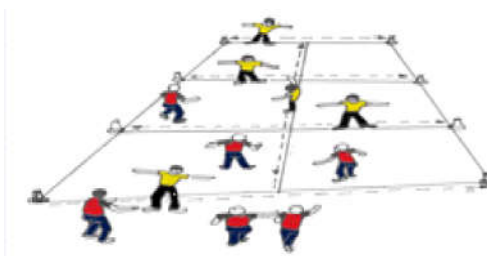
Permainan tradisional banyak ragam dan macamnya, karena permainan tradisional itu diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Keanekaragaman permainan tradisional terbentuk karena adanya perbedaan budaya antara daerah satu dengan daerah lainnya. Berikut ini penulis sajikan 2 model permainan tradisional yang bisa dikembangkan di sekolah

1. Permainan Galah Asin

Permainan Galah asin biasa dimainkan di halaman luas, dengan membuat garis-garis seperti yang tertera dalam gambar diatas pemain harus berlari tanpa tersentuh oleh pemain lawan.

Cara memainkan permainan galah asin; Pemain dibagi menjadi dua tim, satu tim yang biasanya terdiri **dari 3-7 (ganjil)** orang berdiri sejajar sesuai garis (kanan-kiri) dengan satu orang melintang dari garis depan sampai belakang. Sedangkan tim lainnya berlari masuk ke dalam arena permainan sambil menghindari kejaran dan sentuhan tangan dari pemain lawan, permainan ini mengandalkan kecepatan dan kelincahan pemain.

Bila salah satu pemain terkena sentuhan dari pemain penjaga, maka permainan berakhir dan kedua tim berganti giliran.



Sumber: cikguujang.blogspot.com

2. Permainan Ucing Béndrong atau Bancakan

Aturan permainan ini sama dengan permainan *ucing sumput* (petak umpet), hanya saja permainan ini menggunakan tumpukan bata atau batu sebagai media bermainnya. Cara melakukan permainan ini, 8-12 batu/bata **ditumpuk ke atas**, kemudian pemain melakukan pengundian urutan melempar dengan hompimpah atau cingciripit, setelah itu berjejer sesuai urutan dan dengan jarak yang disepakati bersama.



Sumber: www.pikiran-rakyat.com

Satu persatu pemain melemparkan batu atau batu bata ke arah tumpukan tadi, bila pemain dengan urutan melempar 1 berhasil meruntuhkan batu bata, maka pemain urutan 2 menjadi '**kucing**'. dia harus cepat-cepat menumpukan bata yang runtuh tadi sementara pemain lain berlari untuk bersembunyi.

Setelah batu berhasil disusun, si 'kucing' harus mencari pemain yang bersembunyi, ketika dia menemukan si Asep (contohnya), maka si Kucing akan berteriak "hong Asep" kemudian berlari menuju tumpukan batu dan menempelkan tangannya di batu paling atas.

Ketika si kucing sedang mencari pemain yang bersembunyi, si pemain lain dapat mengintai dari tempat persembunyian dan menunggu kucing lengah dan jauh dari tumpukan bata, kemudian berlari dan meruntuhkan bata.

Bila bata runtuh sebelum pemain yang bersembunyi kena semua, maka permainan dimulai lagi dari awal, si kucing tetap menjadi kucing, dan semua pemain bersembunyi lagi meskipun sudah ditemukan sebelumnya.

Pengaruh Aktivitas Kaulinan Barudak dalam menanamkan Budi Pekerti Siswa Sekolah Dasar

Permainan tradisioanal secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap semua input yang masuk pada anak. Hal ini memiliki pengaruh yang besar untuk menumbuhkan karakter anak. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menumbuh kembangkan potensi anak agar mampu berfikir dan bersikap. Menurut Bredekamp dan Rosegrant, ada empat komponen untuk membantu anak menumbuh kembangkan potensinya, yaitu dengan kesadaran, eksplorasi, penyediaan pengalaman, dan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan dunianya yaitu belajar serta bermain.

Permainan tradisional menjadi pendorong bagi perkembangan anak, selain itu permainan tradisional ini memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dilindungi, dijaga dan dilestarikan keberadaanya. Seperti permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, kegessitan, keberanian, ketrampilan, dan lain sebagainya.

Pengaruh dan manfaat permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter bagi anak, antara lain:

1. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Saat anak terlibat dalam permainan akan belajar banyak dari temannya dalam hal membuat dan menciptakan kreatifitas. Misalnya: saat bermain dakon, bila tidak ada batu sebagai alat permainan bisa menggantinya dengan biji-bijian dan benda-bnenda lainnya yang bisa ditemukan di sekitar.

2. Kecerdasaan naturalis anak: alat-alat permainan tradisional terbuat atau menggunakan bahan yang menyatu dengan alam sekitar misalnya dari tumbuhan, genting, batu dan pasir. Contoh permainannya engklek menggunakan genting, dakon menggunakan batu atau biji sawo, dan lain sebagainya.
3. Mengembangkan kecerdasan spasial anak

Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional engklek. Permainan ini mendorong anak mengenal konsep ruang dan berganti peran.

- 1) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nayanyian dan bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional karena biasanya memainkan permainan tradisioanl dengan bernyanyi contohnya cingciripit.
- 2) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak. Dalam setiap permainan mengenal konsep menang maupun kalah begitu pula permainan tradisional, kalah dan menang bukanlah suatu persoalan yang pelik sehingga tidak membuat pemain bertengkarb ataupun minder. Bahkan terkadang anak yang bisa memainkan suatu permainan tidak secara langsung akan mengajarkan kepada teman lainnya.
- 3) Mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal. Permainan tradisional dilakukan dengan multi jenjang usia dan tidak lekang oleh waktu. Pemain yang belum bisa melakukan permainan dapat belajar secara tidak langsung pada pemain yang sudah bisa, walaupun usianya masih di bawahnya.
- 4) Mengembangkan sportanitas dalam pribadi anak. Tidak ada yang paling ungggul, karena tiap orang memiliki kelebihan dalam setiap permainan yang berbeda. Hal ini dapat meminimalisir perasaan egois dalam diri anak-anak. Anak dapat memahami bahwa dirinya maupun orang lain sama-sama memiliki kelebihan dan kekurangan.
- 5) Permainan tradisional mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak.
- 6) Cenderung memanfaatkan alat atau fasilitas dari lingkungan tanpa harus membeli dan perlu imajinasi dan kreatifitas yang tinggi.
- 7) Permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan karena permainan tradisional mendahulukan kesenangan bersama, permainan ini juga bermaksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain. Seperti petak umpet, congklak dan gobak sodor.
- 8) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan moral seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada, percaya diri dan taat pada aturan.
- 9) Sosialisasi antar anak semakin baik, dalam berkelompok pun harus menentukan strategi, mengembangkan sikap sportif , menghargai orang lain dan mampu bekerja sama. Misalkan engklek, congklak, lompat tali, bola bekel dan lain-lain.

SIMPULAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dan diciptakan oleh nenek moyang kita, sehingga perlu dijaga dan dilestarikan. Permainan tradisional diciptakan tidak asal-asalan dalam pembuatannya, namun di balik permainan itu tersimpan kandungan moralnya yang berguna untuk menumbuhkan karakter bagi anak. Selain itu, banyak manfaat anak dalam bermain karena bermain itu merupakan kebutuhan pokok setelah terkungkung dalam pelajaran maka anak membutuhkan penyegaran. Manfaatnya bermacam-macam dari aspek kognitif, emosional bahkan spiritual.

Saran

Permainan tradisional yang diturunkan dari nenek moyang harus kita lestarikan keberadaannya agar tidak luntur. Upaya melestarikan baik oleh orang tua maupun tenaga pendidik perlu adanya penyisipan nilai-nilai moral yang terkandung agar dapat mengembangkan karakter anak dan tidak sekedar permainan yang melelahkan. Di tempat-tempat hiburan di perkotaan perlu adanya penambahan permainan tradisional dan tidak hanya permainan modern saja agar masyarakat perkotaan mengetahui dan dapat memainkan permainan tradisional yang beragam modelnya.

Daftar Pustaka

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1290/1074>

<http://wayantarne.blogspot.com/2015/02/makalah-peranan-permainan-tradisional.html>

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Legowo, Edi dkk.2009. *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: UNS press

<http://permata-nusantara.blogspot.com/2009/02/gobag-sodor.html>

Budaya Adi Luhung Craftmanship Batik Yogyakarta

Annita Komariati Prihandayani
Mahasiswa Pascasarjana
Institute Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Batik, dalam kehidupan masyarakat Yogyakarta. Seni Batik merupakan kebudayaan adi luhung Indonesia yang diwariskan secara turun temurun sejak dahulu kala, perjalanan waktu yang panjang, melewati pergulatan kebudayaan yang penting dalam perjalanan kehidupan Bangsa Indonesia, Khusus masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Batik merupakan karya unik bernilai tinggi, bernilai ekspresi estetika secara visual, memancarkan nilai-nilai Filosofi dan pengalaman spiritual yang sangat dalam. Tujuan pembahasan terkait dinamika perjalanan Batik Daerah Istimewa Yogyakarta, dalam tatacara dan upacara tradisi masyarakat Jawa, sarat dengan makna simbolis. Sebagian besar bermakna doa dan permohonan kepada Tuhan Yang Maha Esa. *Craftmanship* (Keterampilan Tangan), Batik masyarakat Jawa, sungguh luar biasa atau adi luhung. Indonesia, secara holistik, tatacara pembuatan Batik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi. Metode yang digunakan dalam pembahasan adalah metode deskriptif analitik untuk data dan menganalisis objek dan metode kualitatif teknik observasi lapangan, wawancara dengan pihak terkait. Teori Budaya, pendekatan sejarah. Wawancara dilakukan langsung kepada GBRAY. Muryati S. Darmokusumo terkait Batik Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil pembahasan topik terkait, Corak Batik Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan seni tradisi masyarakat Jawa sarat makna simbolis, maka telaah secara filosofis untuk pemahaman di masyarakat luas, terkait *craftmanship* pembatik, sebagai warisan Budaya tetap mempertahankan pelestarian Batik milik Budaya Indonesia.

Kata Kunci: Corak Batik Yogyakarta, *craftmanship*, makna filosofis

PENDAHULUAN

Penelitian ini mengenai kajian *craftmanship* batik dalam kehidupan masyarakat Yogyakarta. Seni batik merupakan kebudayaan adiluhung Indonesia yang diwariskan secara turun temurun sejak dahulu kala. Perjalanan waktu yang panjang, melewati pergulatan kebudayaan yang penting dalam perjalanan kehidupan bangsa Indonesia, khusus masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Batik merupakan karya unik bernilai tinggi, bernilai ekspresi estetika secara visual, memancarkan nilai-nilai filosofi dan pengalaman spiritual yang sangat dalam.

Dalam kajian *craftmanship* batik terdapat makna dan filosofi, di dalam filosofi terdapat perpaduan warna dan corak batik. Seperti dikemukakan dalam "Batik dalam Kehidupan Masyarakat Jawa" oleh Paguyuban Pecinta Batik Indonesia Sekarjagad Yogyakarta, sebagai

berikut, "...Seni Batik merupakan kebudayaan adi luhung Indonesia yang diwariskan secara turun temurun sejak dahulu kala, seni batik telah melintas waktu yang sangat panjang, dan juga menempuh pergulatan kebudayaan penting dalam mengiringi waktu yang sangat panjang, dan juga telah menempuh pergulatan kebudayaan yang penting dalam mengiringi perjalanan kehidupan bangsa Indonesia, lebih khusus masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Batik merupakan karya unik yang bernilai sangat tinggi, bukan hanya mengekspresikan keindahan secara visual, tetapi juga memancarkan nilai-nilai filosofi dan pengalaman spiritual yang sangat dalam..." (Arsip Sekar Jagad: 2018).

Tujuan pembahasan terkait dinamika perjalanan Batik Daerah Istimewa Yogyakarta, dalam tatacara dan upacara tradisi masyarakat Jawa, sarat dengan makna simbolis. Sebagian besar bermakna doa dan permohonan kepada Tuhan Yang Maha Esa. *Craftmanship* (Keterampilan Tangan) batik masyarakat Jawa, sungguh luar biasa atau adi luhung. Indonesia, secara holistik, tata cara pembuatan batik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan non-bendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) Sejak 2 Oktober, 2009 (Anindito Prasetyo, 2010: 2)

Penelitian batik ini merupakan salah satu cabang seni rupa dengan berlatar belakang sejarah dan akar budaya yang kokoh dalam dinamika perkembangan terkait kebudayaan bangsa Indonesia. Keberadaan batik sudah ada di bumi Indonesia, sebelum datang pengaruh Hindu ke Indonesia. Seni pewarnaan kain dengan teknik pencegahan perwarnaan menggunakan malam bentuk seni kuno, temuan di Mesir menunjukkan bahwa teknik dikenal sejak abad ke-4 SM, dengan ditemukannya kain pembungkus mumi yang juga di terapkan di Tiongkok semasa dinasti T'ang (618-907) serta di India dan Jepang semasa Periode Nara (645-794). Di Afrika, teknik seperti batik, dikenal oleh Suku Yoruba di Nigeria, serta Suku Soninke dan Wolof di Sinegal. Di Indonesia, batik sudah semenjak zaman Majapahit. Dan semakin populer akhir abad XVIII atau awal abad XIX. Batik yang dihasilkan berupa batik tulis, hingga awal abad XX dan batik cap baru dikenal setelah peristiwa Perang Dunia I atau sekitar tahun 1920-an. Kata asal "batik" berasal dari bahasa Jawa, namun kehadirannya, tidak tercatat. G.P. Rouffaer berpendapat sebagai berikut.

"Bahwa teknik batik ini kemungkinan diperkenalkan dari India atau Srilangka pada abad ke-6 atau 7. Di sisi lain, J.L.A. Brandes (arkelog Belanda) dan F.A. Sutjipto (arkeolog Indonesia) percaya bahwa tradisi batik asli dari daerah seperti Toraja, Flores, Halmahera, dan Papua. Namun wilayah tersebut tidak dipengaruhi Hidunisme, namun wilayah tersebut dikenal memiliki tradisi kuno membatik. G.P.Rouffaer juga melaporkan bahwa pola gringsing sudah dikenal sejak abad ke-12 di Kediri, Jawa Timur. Dia menyimpulkan bahwa pola seperti dibentuk dengan menggunakan canting, dan berpendapat bahwa canting di temukan di Jawa pada masa sekitar abad ke 12-an. Legenda dalam literatur Melayu abad ke-17, Sulalatus Salatin menceritakan Laksamana Hang Nadim yang diperintahkan oleh Sultan Mahmud untuk berlayar ke India agar mendapat 140 lembar kain serasah, dalam literatur Eropa, teknik batik ini pertama kali diceritakan dalam buku *History of Java* (London, 1817) tulisan Sir Thomas Stamford Raffles. pmenjadi Gubernur Inggris di Jawa semasa Napoleon menduduki Belanda. Pada 1873, seorang saudagar Belanda Van Rijekevorsel memberikan selembar batik yang diperolehnya saat berkunjung ke Indonesia ke Musieum Etnik di Rotterdam dan pada awal abad ke-19 itulah batik mulai mencapai masa keemasannya. Sewaktu dipamerkan di Exposition Universelle di Paris pada tahun 1900, batik Indonesia memukau publik dan seniman"....

Semenjak industrialisasi dan globalisasi, yang memperkenalkan teknik otomatisasi, batik jenis baru muncul, dikenal sebagai batik cap dan batik cetak, sementara batik tradisional yang diproduksi dengan teknik tulisan tangan menggunakan canting dan malam disebut batik tulis. Pada saat yang sama imigran dari Indonesia ke persekutuan Malaya juga membawa batik bersama mereka (Anindito Prasetyo, 2010: 2-4).

Di pulau Jawa terdapat beberapa pusat pembatikan yang tersebar di berbagai tempat, seperti di Indramayu, Cirebon, Ciamis, Tasikmalaya, Banyumas, Pekalongan, Lasem, Tuban, Madura, Trenggalek, Pacitan, Surakarta, dan Yogyakarta. Tiap daerah memiliki corak batik khusus, dalam menghasilkan produk batiknya. Merupakan manifestasi perwujudan tiap-tiap daerah masing-masing. Secara etimologis istilah batik berasal dari kata berakhiran 'tik', berasal dari kata menitik yang berarti menetes. Dalam bahasa Jawa *krama* batik disebut seratan, dalam bahasa Jawa *ngoko* menulis dengan lilin. Berdasarkan terminologi, batik adalah gambar yang dihasilkan dengan menggunakan alat canting atau sejenisnya dengan bahan lilin sebagai penahan masuknya warna. Maka batik adalah gambaran atau hiasan pada kain atau bahan dasar lain yang dihasilkan melalui proses tutup celup dengan lilin yang kemudian diproses dengan teknik tertentu (A. N. Suyanto, 2002 : 2).

Makna dan Filosofi Batik

Batik memiliki makna simbolik dan filosofi, di dalam filosofi terkait perpaduan warna, dan corak batik itu sendiri. Sebagai contoh, "Pengantin anyar" warna pengantin anyar merupakan perpaduan kain pinggir berwarna hijau dan ditengah-tengahnya merah, sedangkan bagian tengah kain berwarna putih, perpaduan ini bermakna mereka selalu bersamaan dalam suka maupun duka dan memiliki watak muda" (Arsip Sekar Jagad: 2018).

Makna simbolik, yang terdapat didalam batik tradisional dapat ditinjau dari dua sudut pandang atau pemikiran. Pertama, dari segi warna dan dari segi motifnya. Batik tradisional dari segi warna tidak selengkap batik moderen bahkan warna-warna yang ada pada batik tradisional berbeda dengan warna sebenarnya. Seperti, warna biru tua pada batik ini di padukan sehingga menghasilkan perpaduan yang indah, dan memesonakan (Kartini dkk, 1992).

Dalam tata cara dan upacara tradisi masyarakat Jawa, sarat dengan makna simbolis. Bermakna doa dan permohonan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Bentuk permohonan disimbolkan dari ubarampe sesaji ataupun wilujengan merupakan kelengkapan dalam pelaksanaan tradisi. Pengertian sesaji menurut KRMH Yosodipuro adalah sebagai berikut, "barang yang tidak enak dimakan oleh manusia gecok bakal, daging mentah, darah binatang mentah, kembang boreh, kluwak, asap dupa, dan lain-lain."

Hal tersebut, dilakukan untuk menjauhkan roh halus kasar dan mendekatkan kepada para leluhur. Sedangkan wilujeungan bermakna permohonan keselamatan kepada Tuhan dengan cara memakai makanan sebagai simbolis yang diberi doa. Ubarampe untuk wilujengan berupa makanan yang enak dimakan manusia seperti nasi gurih, opor ayam, ketan, kolak apem, pisang raja, yang sudah masak dan lain-lain (Arsip Sekar Jagad: 2018).

Sajak masih dalam kandungan berupa janin, sesudah lahir dan dalam kehidupan selanjutnya sampai manusia meninggal dunia selalu diadakan selamatan. Selamatan tersebut selalu dilaksanakan oleh masyarakat Jawa, yang erat kaitannya kepercayaan bahwa bagi orang yang

telah meninggal masih perlu selamatan, bagi keluarga yang ditinggalkan. Dari semua tradisi Jawa ini, dilakukan pada motif batik yang penuh makna dan filosofi.

METODE

Penulisan ini berdasarkan kajian historis deskriptif, menjelaskan data-data sejarah Batik Yogyakarta di analisis ditarik simpulan sesuai data, dengan judul “Budaya Adi Luhung Batik *Craftmanship* dalam Kehidupan Sejarah Masyarakat Yogyakarta.” Batik Yogyakarta merupakan salah satu batik Indonesia yang pada awalnya dibuat secara terbatas hanya untuk kalangan keluarga kraton saja. Setiap motif yang terwujud, dalam goresan canting pada kain batik Yogyakarta dengan batik-batik lain, yang menjaga batik Yogyakarta tetap memiliki eksklusivitas dari sebuah mahakarya seni dan budaya Indonesia.

Metode yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif dengan cara menguraikan objek dan dianalisis. Metode dipilih untuk menguji, data, fakta dan teori estetik. Pada metode kualitatif peneliti Creswell dalam Herdiansyah, menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian ilmiah yang lebih dimaksudkan untuk memahami masalah masalah manusia dalam konteks sosial dengan menciptakan gambaran menyeluruh dan kompleks yang disajikan, melaporkan pandangan terperinci dari para sumber informasi, serta dilakukan dalam setting yang alamiah tanpa adanya intervensi apapun dari penulis (Herdiansyah, 2010: 8).

Metode kualitatif dipilih oleh peneliti dikarenakan, pertama karena pertanyaan penelitian yang diajukan. Dalam penelitian kualitatif, pertanyaan penelitian sering kali dimulai dengan kata *how* dan atau *what*. Kata-kata tersebut mengarah pada suatu alur berpikir “Apa yang terjadi” dan “Bagaimana yang terjadi.” Alur berpikir tersebut tentu saja menginginkan informasi yang berkaitan dengan alasan dan penjabarannya pada *craftmanship* (keterampilan tangan) batik parang kesultanan Yogyakarta sehingga mendorong peneliti untuk mencari tahu secara mendalam dari makna dan filosofis motif batik di Yogyakarta. Pertanyaan dalam penelitian ini menjelaskan bagaimana pola batik estetika batik dalam kehidupan masyarakat Yogyakarta. Makna filosofis dan estetika motif Yogyakarta. Berdasarkan dari pertanyaan penelitian merupakan kunci utama cara atau teknik pengumpulan data, menggunakan metode triangulasi (gabungan) dan hasil penelitian terhadap makna dari pada generalisasi, sehingga, metode kualitatif ini lebih mengarah pada proses, maka peneliti bersifat mempengaruhi, melakukan penelitian langsung pada pemikiran budaya masyarakat Yogyakarta yang terkandung pengertian makna yang simbolis, batik kraton dan masyarakat.

Mengadakan hubungan langsung dengan nara sumber, baik yang terlibat maupun yang mengetahui tentang obyek penelitian, sehingga informasi di lapangan akan lebih banyak. Sehingga langkah-langkah yang diambil oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Menentukan subyek penelitian, yaitu seniman batik, pakar batik, keturunan ke sultan atau keluarga ke sultan di Yogyakarta yang ada dan masyarakat Yogyakarta
- b. Observasi: mengamati fakta-fakta yang didapatkan peneliti, selama melakukan observasi berkisar pada bagaimana proses interaksi antara dua kelompok sosial yang berbeda seperti, mengamati perbedaan yang menonjol antara golongan bangsawan dengan masyarakat biasa.

- c. Wawancara: percakapan di lakukan dua pihak orang yaitu pewawancara mengajukan pertanyaan dan pemberi jawaban atas penelitian
- d. Dokumentasi, akan dikaji sebagai bahan penulisan sejarah, dan di pastikan tentang konsentrasi topik penelitian, dan buku-buku, foto-foto sebagai bahan kajian.
- e. Analisis data, semua data yang didatakan diperoleh, dan di uraikan atau di analisis bertujuan memperoleh kesimpulan dari hasil temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tulisan ini ingin menjelaskan dan menggambarkan dari hasil yang telah diteliti, menghasilkan temuan penelitian *craftmanship* (keterampilan) batik dalam kehidupan masyarakat daerah Istimewa Yogyakarta. Keberadaan batik Indonesia dikenal sejak zaman Kerajaan Mataram Hindu, zaman majapahit, dengan dibuktikan ragam-ragam hias batik yang tampak pada arca-arca atau patung-patung para dewa sebagai hiasan busananya, seperti ragam hias Kawung, Parang, dan Ceplok. Kesemuanya dapat kita lihat jelas pada candi-candi Budha maupun Hindu, misalnya pada candi induk di Prambanan, Kediri, dan Jawa Timur. Awal adanya Batik Corak Yogyakarta, terkait sejarah Mataram Islam yang didirikan oleh Panembahan Senopati pada tahun 1578, seorang pewaris kerajaan Islam di Demak dan Pajang, dan Batik saat itu menjadi busana dalam upacara keagamaan. Kemudian ajaran Islam sangat kental, yang berhubungan ajaran para wali terdahulu, maka ragam hias Batik pada awalnya berupa gambar manusia, hewan, dan disesuaikan dengan ajaran Islam yang berlaku, terciptalah ragam-ragam hias Batik yang penuh dengan stilasi, abstraksi, inovasi dan lain-lain, yang secara keseluruhan menciptakan ragam karya indah.

Foto membatik:



(Dokumentasi: Musieum Wonosobo)



(Dokumentasi: Musieum Wonosobo)



(Dokumentasi: Musieum Wonosobo Yogyakarta)



(Dokumentasi: Musieum Wonosobo Yogyakarta)

ZZZ



(Dokumentasi: Pameran Batik Keraton Yogyakarta 2-6 October 2018)

Daftar Pustaka

- Bagus, Lorens. 2002. *Simbol Dalam Kamus Filsafat Jilid*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Herusatoto, Budiono. 2005. *Simbolisme Dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindinta Graha Widia.
- Junaedi, Deni. 2017. *Estetika Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv.
- Kaplan, David dan Robert A. Manner. 2002. *Teori Budaya*. (Terjemah Laksono). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koentjaraningrat. 2014. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kertcher, W. 1954. *Perindustrian Batik Di Pulau Jawa*. Penerbit : Badiche dan Soda Fabrik. Bandoeng.
- Lutfi, Mochtar, "Hermeneutika" Pemahaman Konseptual dan Metodologis", makalah pada Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Unair, Surabaya. tanpa penerbit.

- Poespowardjojo, Soerjanto dan K. Bertens.1978. *Sekitar Manusia: Bunga Rampai Tebtang Filsafat Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian*. Semarang: Cipta Prima Nusantara. Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sumaryono, E. 1993. *Hermeneutik Sebuah Metode Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sumardjo, Jakob. 2010. *Estetika Paradoks*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB
- Suryanto. 2012. *Sejarah Batik Yogyakarta*. Yogyakarta: Perpustakaan Balai Pelestarian Jaharita.
- Tim Perpustakaan Budaya Yogyakarta. 2007. *Jelajah Budaya: Mengenal dan Memahami Batik atau Tenun Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Yogyakarta : Proyek Javanologi.
- Tirtaadmidjaja, Nursjirwan, dkk.1966. *Batik, Pola dan Corak*. Penerbit : Djambatan Jakarta.

Tari Sariak Rengkek Barudak sebagai Pendidikan Karakter untuk Anak-Anak Sekolah Dasar

Etis Mulyati

Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

ABSTRAK

Tari *Sariak rengkek barudak* merupakan selang pandang tentang sebuah kemasan tari anak-anak sebagai model pembelajaran untuk tingkat usia Sekolah Dasar yang bersumber dari *kaulinan barudak* yang berbentuk gerak, lagu, dan perpaduan gerak dan lagu. Kemasan tari tersebut terdiri dari enam macam *kaulinan barudak* yaitu; lagu *jaleuleu*, *karumpul*, *cingcangkeling*, *oray-orayan*, *ulin sarung*, dan *ulin batok*. Tujuan diciptakannya tarian tersebut untuk menambah khasanah tari Sunda untuk anak-anak sebagai upaya solutif atas kevakuman perkembangan tari anak-anak yang ada di Kota Bandung. Proses penciptaannya menggunakan metode kreativitas yang meliputi, eksplorasi, improvisasi dan komposisi, sedangkan dalam penggarapan koreografinya mencakup motif gerak, sikap, dan ragam gerak dengan berbagai kemungkinan garap arah hadap, arah gerak, level, dinamika, pengelompokan, dengan memperhatikan unsur komposisi yang terdiri dari berbagai desain tari yaitu; *balanced*, proporsi, formasi, level, rampak, *contras*, dan *canon*. Berfokus pada penari sebagai medium bentuk gerak tari, baik perseorangan maupun kelompok dalam satu kesatuan komposisi gerak tarian yang bersumber dari *kaulinan barudak*, dapat dikaji melalui reka bentuk, komposisi dan fungsi bentuk gerak sehingga tergambar identitas kultural dan karakter bangsa dari bentuk tarian itu sendiri. Hal penting lainnya yang dapat penulis ungkapkan dari terbentuknya tari *Sariak rengkek barudak* diharapkan dapat memberdayakan potensi kesenian daerah yang berorientasi pada industri kreatif maupun pengembangan bentuk tarian serta pewarisan nilai-nilai edukasi, etika, moralitas yang diangkat dari sumber nilai-nilai sosial budaya daerah setempat.

Kata kunci: *Tari sariak rengkek barudak, pendidikan karakter, anak-anak.*

PENDAHULUAN

Kesenian sebagai bagian dari kebudayaan, adalah ciptaan manusia yang memiliki sifat halus, indah, dan luhur. Hal ini sering terungkap dalam karya seni, baik seni tari, seni musik maupun seni rupa yang dalam pengungkapannya manusia memerlukan daya cipta, karsa, dan rasa.

Hadirnya pendidikan seni tari di Sekolah dasar patut disambut dengan rasa gembira, hal ini merupakan salah satu upaya untuk memberikan pengalaman estetis agar para siswa dapat ikut menghargai nilai-nilai luhur seni budaya bangsa. Pengalaman estetis yang didapat melalui pendidikan seni tari akan memberikan keuntungan bagi anak didik dalam bertingkah laku,

tatakrama dan sopan santun baik di dalam keluarga, di sekolah maupun di masyarakat (Soenartomo, 1996: 3). Namun demikian perlu ditegaskan bahwa memberikan pendidikan seni tari kepada anak-anak bukan untuk pendidikan menjadi seniman, namun aspek kependidikannya yang harus diperhatikan. Untuk hal tersebut perlu kiranya diperhatikan materi tari yang bagaimanakah yang dapat diorientasikan pada masalah pembentukan sikap perilaku anak. Hal ini tidak lepas dari satu sistem yang disebut dengan metode dasar dalam menyampaikan materi pada anak didik. Dengan menggunakan metode yang tepat dan sistematis maka proses belajar mengajar akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan, oleh sebab itu seni dan pendidikan merupakan satu kesatuan yang sangat diperlukan bagi kehidupan manusia. Dengan mengenalkan seni tari kepada anak mempunyai arti yang sangat positif bagi pembentukan sikap anak, karena pada masa usia anak tersebut daya imitasi anak secara psikologis sangat kuat, sehingga segala sesuatu yang ada di depan anak akan terekam secara cepat (Whardhana, 1991: 14).

Khasanah budaya yang beraneka ragam dapat dimanfaatkan sebagai salah satu upaya untuk pembentukan kepribadian bangsa. Maka dengan masuknya kesenian ke dalam kurikulum sekolah dasar, dapat berfungsi sebagai upaya pelestarian maupun pengembangan kesenian daerah bagi anak bangsa, yang pada gilirannya akan berdampak pada terwujudnya budaya bangsa yang terpelihara. Sehubungan dengan hal tersebut perlu diaplikasikan dengan terdapatnya beberapa bidang seni yang termasuk dalam kurikulum Sekolah Dasar.

Mata pelajaran Seni Buaya dan Keterampilan terdiri dari Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, dan Keterampilan. Mata Pelajaran Seni Tari untuk kelas 4 semester 1 kompetensi dasar meliputi: (1) mengidentifikasi gerak, busana, dan perlengkapan tari Nusantara daerah setempat, (2) menunjukkan sifat apresiatif terhadap keunikan gerak, busana dan perlengkapan seni tari Nusantara daerah setempat, (3) menyiapkan peragaan tari Nusantara daerah setempat, dan (4) memperagakan tari Nusantara daerah setempat sesuai dengan iringan di depan penonton. Semester 2 kompetensi dasar meliputi: (1) mengidentifikasi gerak, busana, dan perlengkapan tari Nusantara daerah lain, (2) menampilkan sifat apresiatif terhadap simbol dan keunikan gerak, busana serta perlengkapan karya seni tari Nusantara daerah lain, (3) menyiapkan tari Nusantara daerah lain sesuai dengan iringan, dan (4) memeragakan tari Nusantara daerah lain sesuai dengan iringan di depan penonton (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar, 2007).

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, materi tari anak-anak untuk sekolah dasar khususnya di Kota Bandung sangat kurang, begitu pula guru yang berkompeten di bidang seni tari sangat kurang, maka seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan atau wawasan tentang seni tari, dan menguasai bahan ajar yang secara khusus dikemas untuk anak-anak Sekolah Dasar. Namun yang menjadi kelemahan, temuan di lapangan pada saat ini sebagian besar guru-guru di berbagai Sekolah Dasar di Kota Bandung pada umumnya tidak memiliki keterampilan menari (Guru Kesenian tidak sesuai dengan kompetensi dan profesi bidang keilmuannya).

Mencermati hal tersebut, hal utama yang perlu dilakukan adalah tindakan nyata untuk mengubah kemampuan anak didik yang tidak bisa menari menjadi bisa menari. Sebagai upaya untuk memenuhi kekurangan tersebut, penulis telah melakukan penelitian tentang penciptaan tari anak-anak yang bersumber dari *kaulinan barudak* berupa Model Pembelajaran tari *Sariak*

rengkak barudak daerah setempat. Hasil penelitian ini akan disosialisasikan kepada guru-guru di Sekolah Dasar yang berbentuk pelatihan tari, dengan tujuan dapat memperkenalkan dan sekaligus meningkatkan keterampilan guru-guru di bidang kesenian khususnya seni tari serta memberikan wawasan atau pengetahuan tentang seni tari khususnya tari Sunda. Tujuan lain dari kegiatan tersebut adalah memperkenalkan nilai-nilai kearifan budaya local kepada anak-anak sekolah dasar, dan memberdayakan kesenian daerah sebagai upaya revitalisasi seni budaya Sunda yang berorientasi pada industry kreatif. Dalam menciptakan karya tari *sariak rengkak barudak*, penulis menggunakan metode kreativitas meliputi; eksplorasi, improvisasi dan komposisi.

PEMBAHASAN

Dunia anak-anak berbeda dengan dunia orang dewasa, oleh karenanya para ahli psikologi menyatakan bahwa dunia anak identik dengan dunia bermain, pada waktu bermain anak dapat mengungkapkan perasaannya secara bebas dan dapat menimba beberapa pengalaman. Dalam bermain pula anak-anak dapat melatih dirinya dalam keterampilan dan kekebalan, serta mendatangkan kepuasan jiwanya. Selaras dengan hal tersebut Elisabeth B Hurlock mengatakan bahwa “ bermain dianggap sangat penting untuk perkembangan fisik dan psikologis sehingga semua anak diberi waktu dan kesempatan untuk bermain dan juga didorong untuk bermain, tanpa memperdulikan status sosial ekonomi keluarga mereka” (1993: 159).

Usia anak sekolah dasar 7 sampai dengan 13 tahun merupakan periode imitasi yang terbesar, rasa sosial ini tampak ditandai adanya perhatian terhadap anak-anak lain yang sebaya dalam bentuk kelompok bermain. Huizinga dalam bukunya *Homo Ludens* menyebutkan bahwa manusia adalah makhluk bermain. Kebermainan manusia sangat erat hubungannya dengan spontanitas, autentisitas, dan aktualisasi dirinya secara asli menjadi manusia yang seutuh mungkin (1990: xxi). Bermain pada anak-anak membuktikan bahwa permainan dapat memajukan aspek-aspek perkembangan seperti motorik, kreativitas, kecakapan sosial, kognitiv dan juga perkembangan motivasional dan emosional. Dengan demikian jelas bahwa permainan mempunyai aspek-aspek yang positif bagi perkembangan anak.

Tarian adalah permainan itu sendiri, bahkan merupakan salah satu bentuk permainan yang paling murni dan sempurna. Hubungan tari dan permainan begitu jelas, erat dan sempurna. Anak lebih senang diberi pelajaran menari yang disertai dengan bermain seperti gerak dan lagu (*kaulinan barudak*). Melatih lagu dan gerak berirama merupakan yang paling sesuai untuk diangkat menjadi tari anak-anak (Sal Murgiyanto, 1993: 222). Usaha memasukan unsur permainan anak ke dalam garapan tari telah penulis lakukan walaupun masih belum tergarap secara baik, tetapi upaya pelestarian tentang *kaulinan barudak* ke dalam bentuk tarian merupakan upaya pelestarian nilai-nilai yang ada dalam *kaulinan barudak*.

Anak-anak suka sekali menirukan gerak-gerak orang dewasa maka disebut juga masa meniru, tindakan meniru merupakan awal anak belajar. Banyak susunan tari anak-anak sifatnya meniru atau imitatif. Meniru gerak gerak binatang seperti tari *kupu-kupu*, *kijang*, *kelinci*, *merak*, dan lain-lain. Anak-anak suka sekali bergrrak, menurut Herbert Spencer dalam diri anak ada kelebihan tenaga. Oleh karena itu anak lebih suka pada gerak-gerak tari yang dinamis daripada gerak yang halus mengalir.

Setelah mengetahui keberadaan jiwa anak, maka dalam memilih gerak gerak tari untuk anak harus disesuaikan dengan perkembangan jiwa anak. Gerakan sederhana, memasukan unsur bermain, irama dan dinamis, dapat merangsang anak untuk berkreasi dan berfantasi. Dalam kegiatan pembelajaran tari perlu juga dikembangkan pendidikan kreativitas anak. Oleh karena masing-masing anak sejak lahir dikaruniai oleh Alloh daya kreasi, maka hal ini perlu untuk ditumbuhkembangkan melalui pendidikan seni tari. Perlu diketahui pula bahwa tari untuk anak-anak harus sesuai dengan kodrati anak-anak atau selaras dengan karakteristik anak-anak baik berkaitan dengan jasmaniah maupun rohaniahnya. Adapun temanya dapat digali dari permainan, alam dan binatang, pekerjaan, dan yang menyangkut budi pekerti.

Tari Sariak rengkak barudak

Tari *Sariak rengkak barudak* merupakan selayang pandang tentang sebuah kemasari tari anak-anak sebagai model pembelajaran untuk tingkat usia sekolah dasar yang bersumber dari ragam gerak *kaulinan barudak* baik yang berbentuk gerak, lagu, maupun perpaduan gerak dan lagu. Dalam penyajiannya model tari anak-anak ini berupa rangkaian dari enam macam *kaulinan barudak* yang terdiri dari; *jaleuleu, karumpul, cingcangkeling, oray-orayan, ulin sarung, dan ulin batok* (Mulyati, 2018: 29).

Sebuah karya seni tari, sebelum terwujud menjadi satu kesatuan yang utuh, maka seprang koreografer atau penata tari harus melakukan beberapa tahap penting dalam proses garapannya, hal ini sesuai dengan pendapat Widaryanto, bahwa setiap koreografer mengalami proses kreatif yang sifatnya individual, namun apabila ditarik benang merahnya, setiap koreografer dalam menghasilkan karya selalu melalui tahap-tahap penting, seperti tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap komposisi (2002: 8).

Tari *sariak rengkak barudak* dalam penciptaannya menggunakan metode kreativitas yang meliputi: (1) tahap eksplorasi, (2) tahap improvisasi, dan (3) tahap komposisi.

1) Tahap eksplorasi

Pada tingkat pengembangan kreativitas, eksplorasi sebagai pengalaman pertama bagi seorang penata tari untuk menjajagi ide-ide, rangsang dari luar. Penjajagan objek pada garapan tari, dimulai dengan pengalaman-pengalaman yang melibatkan kesadaran secara penuh dalam memandang suatu objek. Pengalaman tersebut timbul dalam diri penata dan juga pengalaman mengamati suatu lingkungan yaitu *kaulinan barudak*. Secara eksplisit tahap eksplorasi dalam proses penciptaan seni dijelaskan Sumandiyo Hadi, sebagai berikut: Secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses penjajagan, yaitu sebagai pengalaman untuk menanggapi obyek dari luar, atau aktivitasnya mendapat rangsang dari luar. Eksplorasi meliputi berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon (2003: 65). Pada tahap eksplorasi, metode yang dilakukan melalui pengamatan terhadap situasi dan kondisi lingkungan masyarakat Kota Bandung dan Sekolah Dasar yang ada di Kota Bandung diantaranya; SDN 119 Cijagra, SDN Karang Pawulang, SDN 257 Pelita, Saung Angklung Udjo, Komunitas Hong, berkaitan dengan peristiwa kehidupan sosial berupa tingkah laku individu atau kelompok, dan melakukan pengamatan secara seksama dan mendalam terhadap *kaulinan barudak* yang berada di lingkungan masyarakat Kota Bandung sebagai sampelnya. Selanjutnya menentukan beberapa jenis dari bentuk *kaulinan barudak* yang dinilai

potensial untuk dijadikan sumber gagasan pada penciptaan tari anak-anak. Pada tahap eksplorasi ini, proses penciptaan ini dilakukan melalui penjelajahan gerak (apresiatif dan reproduktif) terhadap bentuk *kaulinan barudak*, selanjutnya memilih dan memilah gerak-gerak mana yang sesuai untuk digunakan sebagai materi tari anak-anak.

Langkah selanjutnya adalah klasifikasi permainan anak untuk memudahkan pemetaan terhadap jenis dan bentuk gerak permainan anak yang dapat ditransformasikan dalam gerak tari. Permainan anak-anak tradisional Sunda (*kaulinan barudak*) pada dasarnya dapat dibagi menjadi empat golongan:

- 1) *Kaulinan barudak* yang menggunakan lagu sebagai pokok antara lain: *Cingcangkeling, Ayang-ayang Gung, Oyong-oyong Bangkong, Leuleui leuleuyang, Suling aing, Buncis, Jaleuleu*, dan lain-lain.
- 2) *Kaulinan barudak* yang menggunakan gerak dan lagu berirama antara lain: *Tokacang, Oray-orayan, Perepet Jengkol, Surser, Cepot Dewala, Ucang Angge, Ambil-ambilan, Cingciripit, Paciwit-ciwit lutung, Sleepdur, Huhuan, kukudaan, Karumpul* dan lain-lain.
- 3) *Kaulinan barudak* yang menggunakan gerak sebagai pokok antara lain: *Encrak, Congklak, Peupeusingan, Hahayaman, Galah asin, Sondah, Gatrik, Jajangkungan, Boy-boyan, Kukuyaan, Ngadu guling, Ulin Sarung, Kelom batok*, dan lain-lain.
- 4) *Kaulinan barudak* yang serba menirukan, antara lain: *Sasakolaan, Orok-orokan, Anyang-anyangan, Imah-imahan*, dan lain-lain (Mulyati, 2014: 39).

Dari keempat jenis *kaulinan barudak* di atas yang dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi adalah *kaulinan barudak* yang berpola gerak, lagu, dan perpaduan gerak dan lagu.

Dalam menggarap sebuah komposisi tari, dapat mempergunakan perbendaharaan pola-pola gerak tradisi yang telah ada sebelumnya atau dilakukan berdasarkan pencarian dan pengembangan gerak yang belum terpola sebelumnya. Setiap gerak tidak bisa dijadikan penyusunan tari, tetapi setiap gerak bisa dijadikan sebagai bahan tarian melalui proses *stilasi/eksplorasi gerak*, sehingga dapat mengubah gerak *wadag* menjadi gerak tari. Selain pengamatan penata tari melakukan penjajagan gerak, dalam hal ini gerak yang sesuai dengan tema tari yaitu tari yang bersumber dari *kaulinan barudak*, seperti tari *Sariak rengkak barudak*. Setelah menemukan gerak yang sesuai dengan garapan, penata berusaha menyatukan diri dengan suatu hal yang mampu merespon rangsangan terhadap tema garapan yang akan disajikan. Dari pengamatan tersebut kemudian dicoba untuk dilahirkan ke dalam sebuah bentuk garapan tari.

Strategi lain yang dilakukan ketika proses eksplorasi pada tari *Sariak rengkak barudak*, yakni dengan tidak menghilangkan ciri khas dari *kaulinan urang lembur* yaitu yang bersumber dari lagu *jaleuleu*, anak-anak memanggil temannya dengan kata, *jaleuleu*, apa bila temannya ada yang menjawab *ja*, berarti ada teman untuk bermain, kemudian mereka bermain sambil menyanyikan lagu *jaleuleu ja*. Begitu pula sumber gerak dari lagu *karumpul*, mereka berkumpul di halaman rumah membuat lingkaran sambil berpegangan tangan dan mengayunkan kaki kanan dan kiri secara bergantian sambil menyanyi lagu *karumpul*. Begitu pula sumber gerak dari *ulin sarung, oray-orayan*, dan *ulin batok*. Penulis mengamati berbagai macam *kaulinan urang lembur* tersebut, kemudian mencari dan menemukan gerak sebanyak mungkin untuk dijadikan rancangan ragam gerak. Dari hasil eksplorasi beberapa ragam gerak dapat dikembangkan dalam sebuah tarian, maka tersusunlah sebuah garapan tari yang diberi judul tari *Sariak rengkak barudak*. Semua motif

dan ragam gerak dibuat aneka ragam dengan berbagai kemungkinan garap, arah hadap, arah gerak, level, volume, dinamika, dan pengelompokan (Mulyati, 2018: 43-47).



Gambar 01. Proses Eksplorasi tari *Sariak Rengkak Barudak* yang bersumber dari lagu *Jaleuleu*
Foto: Ade Daryana Dok. Eti Mulyati 2018



Gambar 02. Proses Eksplorasi tari *Sariak Rengkak Barudak* yang bersumber dari lagu *Karumpul*
Foto: Ade Daryana Dok. Eti Mulyati 2018

2) Tahap Improvisasi

Tahap improvisasi adalah proses kreatif berupa kegiatan mengembangkan gerak-gerak yang sudah dibakukan untuk disusun menjadi gerak tarian baru yang dipadukan dengan iringan musik. Gerak tari disusun berdasarkan: 1). Ragam gerak, dan 2). Sikap dasar tari yang terdapat pada *kaulinan barudak* khususnya gerak-gerak yang dinamis dan atraktif, sesuai dengan kondisi fisik dan psikhis anak.

Pada tahap improvisasi, pengalaman tari merupakan bekal yang sangat diperlukan khususnya di dalam proses koreografi. Melalui improvisasi diharapkan para penari mempunyai keterbukaan yang bebas untuk mengekspresikan perasaannya lewat media gerak. Sumandiyo Hadi (2003: 70) menjelaskan bahwa improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau spontan, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak-gerak yang pernah dipelajari atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya improvisasi. Selanjutnya, Haukins (1991: 19) menjelaskan bahwa kreativitas melalui improvisasi sering diartikan sebagai terbang ke yang tak diketahui.

Improvisasi merupakan usaha untuk mencari dan mendapatkan kemungkinan gerak. Setelah melihat, membaca, dan merasakan apa yang terkandung dalam ceritera atau tema yang akan digarap, maka penata berusaha membakukan gerak-gerak improvisasi yang didapat, kemudian mentransformasikan hasil eksplorasi tersebut ke dalam bentuk garapan tari secara utuh.

Bagi seorang guru tari dituntut kepekaan reflektivitas (improvisasi yang terlatih) dalam sikap siaga dan luwes terhadap segala kemungkinan, sebagaimana sikap penari tradisi. Untuk merasakan hal tersebut dianjurkan melakukan latihan-latihan sendiri dalam mengasah kepekaan diri dengan berimprovisasi yang berangkat dari gerak dan suasana tari tradisi. Berkaitan dengan improvisasi Luis Ellfel (1977: 36) mengatakan bahwa:

Suatu proses yang kompleks tentang tanggapan suatu rangsangan khusus. Karena rangsangan tidak dapat bersifat tetap, maka respon seseorang terhadap kebutuhan yang kompleks itu diperintah oleh perasaan-perasaan dan kecenderungan yang sebagian besar berada di bawah sadar. Oleh karena itu stimulasi yang sama atau mirip pada setiap orang menurut keadaan yang berbeda.

Pengalaman improvisasi dari proses koreografi yang distrukturkan dengan cara memberi jenis motif gerak tertentu sebagai konsep dasar dari rencana garapan tari, kepada para penarinya untuk diimprovisasikan. Sebagai contoh misalnya konsep dasar garapan geraknya berasal dari gerak *kaulinan barudak* yaitu *ulin sarung*, lebih khusus konsentrasi pada pengolahan *sarung*, ketika *sarung* di lempar ke atas berbentuk seperti balon, dijadikan properti sebagai *kukudaan*, penutup muka, yang telah distrukturkan sebagai motivasi untuk diamati, dipelajari, dirasakan, dengan situasi-situasi spesifik tertentu, misalnya kekuatannya, kekurangannya, dan pengolahan penggunaan waktunya. Dengan berbagai macam pendekatan dan interpretasi dalam mencoba-coba atau mengimprovisasikan, maka akan muncul kesadaran baru sifat ekspresif berbagai macam alternatif motif gerak seperti; *tindak tilu*, *cilik ba*, *pakbang*, *langkah mincid*, *sekartiba*. Begitu pula pada gerak yang bersumber dari lagu *karumpul* dengan ciri khas saling berpegangan tangan, maka mencari variasi gerak seperti gerak *pakaleng-kaleng*, *ngayun*, *tindak tilu*, gerak adumanis *adeg-adeg tumpang tali lontang kembar* dan lain sebagainya. Begitu pula pada lagu yang bersumber dari *oray-orayan* ketika anak-anak bermain meliuk-liuk seperti seekor ular, hal ini menjadi ciri khas dari gerak *oray-orayan* meliuk-liuk yang dijadikan sumber inspirasi.

Pendekatan seperti itulah yang dilakukan dalam melatih dan meningkatkan kualitas terhadap gerak, maupun musikalitas yang terkandung dalam tari. Improvisasi memberikan latihan yang luas dalam menemukan frase-frase gerak, memahami otot-otot syaraf, dan dalam merespon gerak penari-penari lain. Hal ini merupakan suatu cara untuk menjelajahi gerak secara kreatif, juga untuk menemukan dan membuat variasi gerak, dengan demikian improvisasi dapat menjadikan sesuatu yang berharga (Mulyati, 2018: 48-51).

3) Tahap Komposisi

Dalam mewujudkan sebuah koreografi memerlukan proses pembentukan atau penyatuan materi tari yang telah ditemukan melalui pengalaman-pengalaman tari sebelumnya baik dalam proses eksplorasi maupun improvisasi. Penyusunan materi tari melalui eksplorasi dan improvisasi

tidak semua gerak hasil eksploasi dan imorovisasi dapat digunakan seluruhnya, tetapi harus dipikirkan bagaimana sambungan gerak antara motif gerak yang satu dengan motif gerak yang lain, sehingga terbentuk garapan tari yang utuh dan memiliki kesatuan dalam konsep koreografi.

Dalam menentukan bentuk garapan tari anak-anak perlu diperhatikan pula pengaturan dan pengolahan aspek-aspek komposisi antara lain; variasi, keharmonisan, kontras, pengulangan, transisi, keseimbangan, dan kesatuan. Selain hal tersebut bentuk keserasian garapan tari perlu terintergrasinya unsur-unsur ruang, gerak, dan waktu, serta emosi yang menyatu dalam sebuah harmoni garapan tari secara utuh, dengan tetap memperhatikan karakteristik anak yang identik dengan dunia bermain antara lain bersifat ceria dan dinamis.

Salah satu referensi perumusan konsep dan tema penciptaan tari anak-anak dengan inspirasi *kaulinan barudak* adalah perpaduan gerak dan lagu. Contoh *kaulinan barudak* yang menjadi sampel dalam modifikasi tari anak-anak ini adalah *kaulinan barudak* yang berbentuk gerak dan lagu yaitu *karumpul* dan *oray-orayan*, sedangkan yang berbentuk lagu yaitu *jaleuleu*, dan *cingcangkeling*, dan yang berbentuk gerak, yaitu *ulin sarung* dan *ulin batok*.

Nilai-nilai Karakter dalam tari *Sariak rengkak barudak*

Pembelajaran seni tari dapat melatih kepekaan rasa keindahan kepada anak-anak sekolah dasar. Kesenian memberi manfaat pribadi kepada anak karena anak juga membutuhkan rasa cinta, benci, takut, dan perasaan-perasaan lain yang diperlukan untuk hidup sebagai manusia yang sehat jiwa dan raga (Murgiyanto, 2004: 152).

Mengenai pendidikan karakter mengacu kepada tulisan Sutji&Hartiningsih tentang definisi pendidikan karakter adalah “kepribadian utuh yang mencerminkan keselarasan dan keharmonisan dari olah hati (jujur, bertanggung jawab), pikir (cerdas), raga (sehat dan bersih), serta rasa dan karsa (peduli dan kreatif)” (Kemendiknas, 2010).

Tari *sariak rengkak barudak* di dalamnya memiliki (1) nilai pendidikan, (2) nilai sosial, dan (3) nilai keindahan.

1. Nilai Pendidikan

Ditandai dengan hasrat belajar dan menguasai ilmu, disertai sifat-sifat pribadi seperti cerdas, berani, jujur, waspada, bersih hati, teguh hati, senantiasa memahami dan memperhatikan orang lain, bertingkah laku sopan, penampilan hidup sederhana, dan selalu rendah hati. Hal ini tampak ketika anak-anak sedang berlatih menari memperhatikan dan menirukan gerak yang di ajarkan oleh guru, serta melatih kepekaan mendengarkan musik iringan tari, dan melatih kepercayaan diri untuk tampil di depan penonton.

2. Nilai Sosial

Ditandai dengan kemampuan silaturahmi, bersosialisasi dalam situasi yang multi-etnis, multi-religiositas, dan multi sosiokultural. Dalam hal ini anak-anak sesama teman harus dilandasi dengan sikap *silih asih*, *silih asah*, dan *silih asuh* yaitu; saling mengasihi, saling meningkatkan kepandaian dalam mengejar kebaikan, dan saling mengingatkan antara sesama teman atas kekurangan masing-masing, sehingga tercipta suasana keakraban, kerukunan, kedamaian, ketentraman, dan kekeluargaan. Hal ini terlihat ketika anak-anak menari melakukan keseragaman

gerak, keselarasan antara gerak dengan musik iringan dan lagu, menandakan solidaritas, kekompakan, dan kebersamaan dalam kehidupan sosial.

3. Nilai Keindahan

Sebagaimana kita ketahui bahwa dalam seni pertunjukan memiliki nilai dasar yaitu: nilai penampilan (*appearance*) atau nilai wujud yang melahirkan benda seni. Nilai ini terdiri dari nilai bentuk dan nilai struktur. Nilai bentuk, setiap karya seni harus berwujud sehingga dapat diindera oleh orang lain, terutama dilihat, didengar, atau dilihat dan didengar. Nilai bentuk inilah yang pertama-tama tertangkap oleh penerima atau penikmat seni. Nilai bentuk ini terdiri atas unsur bentuk yang disusun begitu rupa berdasarkan nilai esensial yang disebut struktur. Unsur-unsur bentuk seni inilah yang mampu memberikan kualitas empiris yang khas kepada seni pertunjukan. Dalam nilai bentuk dan unsur-unsur bentuk ini dikenal pula medium seni atau bahan seni. Setiap bahan seni memiliki mediumnya sendiri. Seperti pada tari *Sariak rengkak barudak* medium ungkapnya terdiri dari gerak, dan bunyi, kedua medium inilah yang pertama kali ditangkap oleh penonton yang dapat membangkitkan kepuasan atau kegembiraan. Nilai penampilan dapat dilihat melalui keindahan gerak yang dipadukan dengan musik sebagai iringan tari, serta ditunjang dengan penggunaan rias dan busana. Dengan kata lain nilai penampilan adalah apa yang dilihat dengan inderawi secara jasmaniah ketika pertunjukan sedang berlangsung.

Dalam seni pertunjukan dikenal pula dengan nilai isi (*content*). Nilai ini terdiri atas nilai pengetahuan (*kognisi*), nilai rasa, intuisi atau bawah sadar manusia, nilai gagasan, dan nilai pesan atau nilai hidup (*values*), yang terdiri atas nilai moral, nilai sosial, nilai religi, dan sebagainya. Isi merupakan pusat masalah dari sebuah karya seni, dengan kata lain isi dapat dikenali secara verbal tetapi mungkin sulit untuk diekspresikan dengan kata-kata. Nilai isi ini harus ditemukan sendiri oleh penikmat atau penonton melalui bentuk yang jelas-jelas tidak bisa dikelabui. Inilah sebabnya tafsir nilai isi sebuah karya seni akan berbeda-beda untuk setiap orang, bahkan berbeda pula apa yang dimaksud oleh sang senimannya sendiri. Nilai isi pada karya seni lebih bersifat perasaan daripada pemikiran, atau lebih bersifat pemikiran daripada perasaan, atau keduanya dipadukan. Dengan demikian, nilai isi dapat menekankan hal yang berbeda-beda dalam setiap karya seni, namun tak menghilangkan kemungkinan adanya sebuah karya seni yang sempurna, yakni kekayaan isi yang mewakili semua potensi jiwa manusia. Nilai isi akan tertangkap oleh penonton dengan rasa dan pikiran secara rohaniah, dan nilai isi merupakan pesan serta amanat yang disampaikan melalui bentuk pertunjukan. Berkaitan dengan nilai isi, dalam tari *Sariak rengkak barudak* terungkap pesan yang disampaikan pada penonton berupa gambaran kegembiraan anak-anak melalui gerak yang ditampilkan oleh anak-anak.

Selain nilai-nilai sebagaimana disebutkan di atas, pertunjukan anak-anak memiliki nilai pengungkapan (*presentation*) yang dapat menunjukkan adanya nilai bakat pribadi seseorang, nilai keterampilan, nilai medium yang dipakainya. Semua dasar-dasar nilai itu menyatu padu dalam wujud seni dan tak terpisahkan yang hanya dapat dibedakan bagi kepentingan analisis seni oleh para kritikus. Nilai pengungkapan dalam tari *Sariak rengkak barudak* medium ungkapnya gerak, dan bunyi. Nilai pengungkapan dapat dilihat melalui keterampilan anak-anak dalam melakukan gerak.

Setiap karya seni memiliki medium dan peralatan yang berbeda-beda, seperti: garis, bentuk, warna, nada, kata-kata, gerak, dan sebagainya, maka keindahan akan timbul setelah terjadi mekanisme antar hubungan diantara medium, hakikat, dan unsur-unsur keindahan tersebut. Dengan demikian kualitas karya seni tergantung dari bagaimana cara menyajikannya, bukan apa yang disajikan. Melalui teknik dan caralah objek akan selalu tampak baru. Dengan kata lain, meskipun objeknya tetap, tetapi apabila disajikan dengan cara-cara yang baru, maka objek yang lama akan menjadi baru. Nilai-nilai tersebut dapat diwujudkan dalam karya seni lewat aspek instrinsik dan ekstrinsik.

Nilai instrinsik adalah nilai bentuk seni yang dapat diindra dengan mata, telinga, atau keduanya. Nilai ini dibentuk oleh medium atau material seninya, seperti pada tari *Sriak rengkak barudak* bahan seninya adalah gerak dan bunyi. Bahan tersebut diolah menjadi unsur-unsur terkecil bentuk seni yang kemudian disusun atau ditata sedemikian rupa oleh seniman, sehingga dapat memberikan arti atau makna tertentu serta kesan tertentu. Nilai instrinsik inilah yang merupakan ciri khas seni yang bersifat otonom. Keindahan bentuk, keindahan struktur, mampu memberikan perasaan benar, bersih dan sempurna dalam dirinya. Penggunaan bahan seni tadi dilandasi oleh nilai instrinsik, yakni gagasan, pikiran, dan perasaan seniman.

Nilai ekstrinsik menyangkut nilai pengalaman praktis sehari-hari, nilai ini merupakan hasil keterlibatan seniman dengan lingkungan hidupnya, kepedulian dengan lingkungan hidupnya. Nilai ekstrinsik bersifat kontekstual, karena seniman bersinggungan dengan kenyataan di luar dirinya secara konkret. Setiap seniman terikat, terstruktur dalam masyarakatnya, sehingga apa yang dialami masyarakat juga menjadi bagian pengalaman seniman. Kalau dia menanggapi pengalaman masyarakatnya, maka mau tak mau harus berbicara tentang konteksnya. Melalui tari *Sriak rengkak barudak*, seniman atau penata tari tampak mengungkapkan pesan-pesan yang disampaikan kepada penonton meliputi: nilai pendidikan, nilai sosial, dan nilai artistik. Pesan-pesan tersebut diungkapkan melalui mediumnya berupa; gerak, dan bunyi. Setiap karya seni mengandung keindahan, keindahan seni berhubungan dengan unsur instrinsik dan ekstrinsik, keduanya dapat dibedakan tapi tidak mungkin dipisahkan.

SIMPULAN

Jika diamati secara seksama kurikulum sekolah umum di Indonesia, mengenai pengetahuan moral dan pengetahuan rasa keindahan (kesenian) memang telah tercantum didalamnya, namun masih sangat terbatas baik jumlah jam pelajarannya maupun kemampuan keterampilan para pengajarnya khususnya dalam bidang kesenian. Sehubungan dengan hal tersebut seyogyanya dalam setiap dasawarsa mendatang masih sangat diperlukan partisipasi dari organisasi kesenian nonformal.

Pengalaman kesenian khususnya seni tari bagi pembentukan pribadi anak-anak secara utuh sangatlah penting dan vital keberadaannya, dengan demikian kepercayaan ini tidak disalahgunakan. Hal tersebut perlu ditegaskan karena kecenderungan semacam itu terjadi di Kota Bandung. Pihak pemerintah seyogyanya memberikan pencerahan (bukan membatasi) agar organisasi-organisasi kesenian dapat menyumbangkan kemampuan dalam bidang seni tari dengan sebaik-baiknya. Hal ini pula perlu disadari karena seringkali peraturan yang dikeluarkan

oleh pemerintah untuk mengatur kegiatan kesenian (seni tari) tanpa diduga berubah sebaliknya menjadi menyulitkan kegiatan kesenian.

Untuk pembentukan watak dan pembinaan mental anak, kegiatan seni tari sangatlah besar peranannya, karena dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan untuk setiap pribadi anak, baik secara spesial maupun kultural. Pendidikan dan pelatihan seni tari hendaknya diberikan bukan hanya dengan menghafal dan menirukan, tetapi juga memberikan peluang yang memadai untuk berekspresi dan mengembangkan kreativitas anak, karena kemampuan kreatif dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan segala macam lingkungan dan situasi inilah yang kelak akan sangat berguna bagi anak-anak.

Pendidikan dan pelatihan tari bagi anak-anak tentunya tidak dimaksudkan untuk mendidik mereka menjadi "seniman", melainkan untuk hal yang lebih penting yaitu memberikan bekal pengalaman jiwa yang luhur dan perasaan kemanusiaan melalui kepekaan terhadap gerak-gerak yang indah. Dengan demikian di masa yang akan datang mereka akan menjadi penikmat seni, pendukung dan pelaku seni yang baik, serta cinta kemanusiaan terhadap bidang profesi yang ditekuninya.

Daftar Pustaka

- DEPDIKNAS. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar "SILABUS"*. Jakarta: BP Dharma Bakti.
- Ellfeldt, Luis.(1977). *Primer for Choreografer*, Terjemahan Sal Murgiyanto
- Pedoman Dasar Penataan Tari. Jakarta: Lembaga Kesenian.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (2003). *Aspek-aspek Dasar koreografi kelompok*. Yogyakarta: Lembaga Kajian Pendidikan dan Humaniora Indonesia.
- Hawkins, Alma M. (1991) .*Moving From Within: A New Method for Dances*
- Making*. Diterjemahkan oleh I Wayan Dibia 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
- Huizinga, J. (1990). *Homoludens, Fungsi dan Hakikat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.
- Hurlock. E.B. (1993). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Erlangga.
- Kemendiknas. (2010). *Pembinaan dan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama* Jakarta: Kemendiknas.

- Mulyati, E. (2014). Nilai dan Konsep Kaulinan Barudak sebagai Inspirasi Model Pembelajaran Tari Anak-Anak Berbasis Pendidikan Karakter. *Laporan Penelitian*. Hibah Bersaing Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung.
- _____. (2018). Model Proses Kreatif Tari anak-anak yang bersumber dari Kaulinan barudak di Kota Bandung. *Laporan Penelitian*. Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
- Murgiyanto, S.(1993). *Ketika Cahaya Merah Memudar: Sebuah Kritik Tari*. Jakarta: Deviri Ganan.
- Murgiyanto, S.(2004). *Tradisi dan Inovasi: Beberapa Masalah Tari di Indonesia*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Wardhana, Wisnoe. R. M. (1990). *Pendidikan Seni Tari Buku Guru Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widaryanto, FX. (2002). *Merengkuh Sublimitas Ruang*. Bandung: STSI Press.
- Tjondroradono, S (1996). *Metode Mengajar Tari*. Yogyakarta: SMKI Yogyakarta.

Mitos Pwahaci: Sumber Gagasan Proses Ritual *Seren Taun* Di Cigugur Kabupaten Kuningan Jawa Barat

Ign. Herry Subiantoro
Institut Seni Budaya (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Kajian ini menggunakan metoda deskriptif kualitatif, observasi dan analisis etnografi dari data verbal maupun data *pictorial*. Dibangun berdasarkan konsep/teori ritual dan *performance* (pergelaran). Hasil pengkajian menunjukkan bahwa Mitos Dewi Pwahaci memiliki signifikansi terhadap seluruh proses Ritual *Seren Taun*. Dengan konsep ritual dan *performance*, gagasan Mitos Pwahaci menjadi simbol ekspresi dominan yang memiliki dimensi posisional. Sistem upacara dan aspek terkait dari idea, kebahasaan, prilaku, dan peralatan, membawa pencapaian makna *pwahaci* menjadi sumber tema keseluruhan proses ritual. Mitos Dewi Pwahaci diekspresikan pula menjadi “drama estetik ritus peralihan” yaitu tahapan kehidupan lahiran, dewasa (kawin), dan mati/semurna. Tindakan proses itu kemudian diartikan menjadi komunikasi suci (sakral) yang melukiskan kesadaran spiritual penghayatan dalam mencari kesempurnaan hidup dari ajaran Kiai Madrais.

Kata Kunci: Dimensi posisional simbol dominan mitos pwahaci dalam ritual *Seren Taun*.

PENDAHULUAN

Menurut Elliade, mitos merupakan realitas kultural yang kompleks sebagai dasar kehidupan sosial dan kebudayaannya dalam mengungkapkan cara beradaan di dunia. Melukiskan lintasan yang supra natural ke dalam dunia yang memiliki makna yang esensial. Bagi masyarakat arkais, mitos berarti suatu cerita yang benar dan cerita ini menjadi miliknya yang paling berharga, sesuatu yang suci bermakna, menjadi model tindakan manusia dalam memberikan makna dan nilai kehidupan (Mercea Elliade, turita.indah@yahoo.com).

Pada perkembangannya kemudian, struktur mitos dan ritus tetap tidak berubah, yaitu menjadi contoh bagi semua kegiatan manusia yang bermakna hingga saat ini. Dalam hal ini upacara *Seren Taun* di Cigugur menjadi salah satu bagian peristiwa yang menempatkan mitos menjadi gagasan dasar spiritual keagamaan yang begitu signifikan bagi masyarakat penghayat kepercayaan Kiai Madrais. Mitos Dewi Sri dengan sebutan yang lebih kompleks, yakni Dewi Pwahaci memberikan sejarah kudus suatu realitas bereksistensi sebagai tindakan supra-natural, yang kemudian dianggap sebagai jaminan eksistensi dunia dan manusia.

Secara umum, upacara *Seren Taun* merupakan syukuran masyarakat pertanian di Jawa Barat yang mengangkat benda padi sebagai objek utama upacara. Mereka selalu merayakan peristiwa itu pada setiap pasca-panen. *Seren Taun* merupakan pemuliaan terhadap Nyi Pohaci

Sanghyang Asri (dewi padi) sebagai warisan kebudayaan masyarakat asli Nusantara yang dipengaruhi ajaran Hindu, dilakukan sejak zaman Kerajaan Pajajaran yaitu Kerajaan Sunda Galuh di Tatar Pasundan, wilayah barat pulau Jawa (https://id.wikipedia.org/wiki/Kerajaan_Sunda).

Di Cigugur khususnya, ritual *Seren Taun* merupakan perayaan suka-cita dalam menjalankan adat kepercayaan Kiai Madrais, dilaksanakan setiap tahun, dan jatuh pada tanggal 22 *Rayagung* (Dzulhijjah, Tahun Saka Sunda). Peristiwa tahunan ini kemudian dilakukan bersama masyarakat sekitar sebagai ritual penghormatan kepada Dewi Pwahaci, yaitu sebagai dewi intisari bumi. Sebutan Dewi Pwahaci dipilih menjadi konsep dasar yang memiliki makna filosofis ajaran kosmis alam. Dewi Pwahaci mewakili dari ibu semua tanaman (sari pwahaci), dialunkan menjadi komunikasi estetik, lukisan kesadaran penghayatan, diartikan pula sebuah tindakan untuk menciptakan keselarasan hubungan manusia dengan alam, manusia dengan Tuhan, dan manusia dengan sesamanya.

Konsep/ Teori

Dalam keagamaan, ritual memiliki kualitas *free playing*, individu-individu dapat mendengarkan musik, berdoa, melihat simbol-simbol visual, merasakan makanan yang disucikan, mencium bau dupa, dan bersentuhan dengan pesona yang sakral (Turner, 1967: 19). Ritual juga memiliki elemen-elemen yang signifikan sebagai komunikasi sakral (suci) yang terjadi sebagai: (1) *exhibition* atau eksepsi" apa yang ditunjukkan; (2) *Action* atau aksi" apa yang dilakukan; dan (3) *Instruction* atau instruksi" apa yang diucapkan (Turner, 1967: 102). Ditunjukkan melalui aspek-aspek sistem upacara (ritual), yakni adanya gagasan, kebahasaan, perilaku ritual, dan peralatan atau sarana prasarana pertunjukan ritual yang saling terkait satu dengan lainnya. Hal ini memberikan spirit, dalam tindakan berdoa, menari, menyanyi, menceritakan peristiwa masa lampau dan merayakannya. Dewi Pwahaci mengalunkan "drama estetik" ajaran spiritual Kiai Madrais, yang dapat diartikan sebagai kinerja ketua adat dalam menyusunan struktur sebuah pertunjukan ritual terhadap efektifitas ritual maupun hiburan (Ronald Grime, dalam Kreinath, Jeans, *ed al.*, 2006), berfungsi untuk mendorong, memotivasi, mengajar, dan meyakinkan (Schechner, 2006).

Metoda Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan menggambarkan secara tepat tentang sifat-sifat suatu individu, keadaan (peristiwa proses), gejala atau kelompok tertentu, untuk menentukan frekuensi adanya hubungan tertentu antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat. Penelitian kualitatif memberikan gambaran realita empirik di balik fenomena yang cocok dan sesuai antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan metoda deskriptif. Penelitian kualitatif ini menggunakan pengumpulan data verbal maupun pictorial (Timbul Haryono, 2008: 3). Data verbal berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, manuskrip dan dokumen resmi lainnya. Data pictorial meliputi berbagai hasil foto maupun video pertunjukan, panggung/gedung, dan peralatan atau sarana-prasarana pertunjukan, serta pengamatan langsung peristiwa pertunjukan. Pengumpulan data mengkombinasikan empat sub model observasi (pengamatan) yaitu *complete participant*, *observer as participant*, *complete observer*, dan pada kesempatan lain juga

sebagai *participant as observer* (Burn, 2000: 509). Dilakukan pengamatan terhadap proses pertunjukan yang dikaitkan dengan pemanfaatan konsep mitos pwahaci pada ritual awal hingga akhir.

PEMBAHASAN

Tuntunan penghayatan ajaran Aliran Kepercayaan Kiai Madrais, menekankan pentingnya upaya manusia untuk membersihkan batin dari pengaruh-pengaruh negative makhluk lain diluar diri manusia. Disangsikan memiliki sifat bawaan dari makhluk tersebut. Pada sisi lain, Tuhan menciptakan manusia dari *acining bumi* (sari bumi), mengandung zat tanah, zat air, zat api dan zat udara, diberi roh kehidupan manunggal (*ngadalit*) (Nursananingrat 1964: 33).

Manusia adalah ciptaan yang paling luhur dibandingkan dengan makhluk yang lain. Keluhuran manusia terdiri atas tiga unsur penting yaitu *raga badag* (jasmani atau tubuh), merupakan materi tidak memiliki kekuatan dalam diri sendiri, sehingga diperlukan adanya daya penghidup yang menggerakkan. *Raga badag* dapat tumbuh karena ada yang menumbuhkan yaitu *raga halus*; *raga halus* (zat atau sawab Tuhan), terdapat pada semua ciptaan, yang kualitasnya berbeda-beda, menimbulkan kehendak/keinginan, *rasa* adalah perasaan, daya cipta, inspirasi; Roh adalah jiwa hidup Tuhan; *hurip* adalah daya penghidup Zat Tuhan sendiri; nyawa adalah gerak hidup; cahaya adalah daya pengaruh kebaikan; dan sukma adalah gerak kekuatan yang berpindah-pindah; dan *raga kasar* (adat istiadat, kebiasaan, sikap atau perilaku khas manusia), bahwa manusia memiliki *sir*, *rasa*, dan *pikir*, serta tentu saja berbeda dengan perilaku binatang dan tumbuhan yang hanya digerakkan oleh naluri/insting dan “kebebasan liar” juga berbeda dengan benda mati yang statis, dan baru bergerak bila ada pengaruh dari luar dirinya (Kusumah, wawancara, Juli 2014 dan Straathof, 1971: 3-16). Memberikan pemahaman bahwa di luar diri manusia tidak memiliki kesadaran, perasaan dan pengertian, sehingga tidak memiliki kemampuan untuk kembali ke asalnya secara langsung. Untuk kembali ke asal yakni harus disempurnakan terlebih dahulu melalui perantara diri manusia.

Straathof menjelaskan pula bahwa, manusia memiliki lima karakter khas kemanusiaan sebagai dasar seluruh perilaku hidupnya, yaitu welas asih, tata karma unda usuk, budi daya-budi basa, wiwaha yuda nagara (Straathof, 1971:19), dengan penjelasan bahwa: *Welas asih* adalah cinta kasih yang menjadi dasar solidieritas/hubungan manusia dengan sesama dengan alam dan isinya; *Tata krama* adalah sopan santun dalam pergaulan, saling menghormati dan saling menghargai, sesuai dengan tingkatan relasional; *Undak usuk* yaitu sikap dan ucapan kepada orang yang layak dihormati; *Budi daya-budi basa* diartikan bahwa “budi” adalah kepribadian, “daya” adalah pendorong gerak laku, dan “basa” artinya bahasa/ucapan yang selalu dipertimbangkan secara matang dan bijaksana. Adapun karakter khas suatu bangsa meliputi rupa (struktur anatomis, wajah, warna kulit), bahasa, adat, aksara (huruf), dan kebudayaan. Ciri khas/karakteristik suatu bangsa merupakan kodrat yang berasal dari Tuhan. Oleh karena itu, setiap bangsa harus menghormati, menjunjung tinggi, memelihara, dan menggunakan karakteristik bangsanya sendiri sesuai kehendak Tuhan yang menganugerahkannya.

Pemahaman manusia dan kehidupannya tersebut memberikan pemahaman bahwa manusia memiliki tugas dan tanggung jawab untuk ber-*djawa Sunda*. Dalam hal ini tindakan ritual Dewi Pwahaci merupakan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan citra keilahian kemanusiaannya

dari Tuhan dalam melaksanakan *ber-anjawad lan anjawab roh susun kang den tunda ber-djawa sunda* (*djawasunda*), yaitu menyaring, menyusun, dan menyempurnakan semua roh menjadi roh kemanusiaan. Dalam hal ini, Dewi Pwahaci melakukan tindakan estetik (penghayatan) sebagai ekspresi simbolis dalam bentuk pertunjukan tarian, drama, dan musik yang menyatu dengan mantra/doa dalam proses ritual *Seren Taun*.

Tindakan estetik dalam *ber-djawa sunda* memberikan pemahaman kesempurnaan bahwa manusia dalam mencari kebahagiaan (kesempurnaan hidup) bukan untuk dirinya sendiri melainkan untuk dapat membawa seluruh roh yang ada bersama manusia kembali pada Sang Pencipta. Kesempurnaan itu dapat dicapai dengan melaksanakan tiga nasehat yang dikenal *Pikukuh Tilu* terdiri dari *Ngaji Badan*, *Iman Kana Tanah*, *Ngeblat Ka Ratu-raja*, *Pikukuh Tilu*. Ketiganya disarikan menjadi tuntunan dan pola penghayatan dalam menjaga hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan, dengan alam, dan dengan sesamanya. Kemudian diartikan sebagai peristiwa syukur yakni upaya pelestarian adat, ikatan dan integrasi sosial masyarakat untuk memaknai hubungan interpersonal nilai kemanusiaan dan kebangsaan.

Dalam konsep ritual, pemahaman Tritunggal (ritual, mitos, dan simbol), memberikan korelasi yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya dalam sebuah proses ritual. Dalam konteks ini, Mitos Pwahaci menjadi gagasan dasar konsep manusia dan kehidupannya. Sebagai Ibu Inti Sari Bumi, Pwahaci adalah analogi dari *roh hurip tanah pakukmpulan* (semua roh kehidupan). Pada sisi lain Dewi Pwahaci juga sebagai analogi nilai kemanusiaan, yakni citra keilahian manusia untuk *ber-djawa-sunda*. Adapun nilai kebangsaan yaitu ditunjukkan analogi Dewi Pwahaci sebagai Ibu Pertiwi, yang mewujudkan pada persentasi seni-budaya bercirikan adat istiadat ke-Sundaan dalam proses ritual *Seren Taun*.

Simbol dalam pandangan Turner, memiliki sifat multivokal, polarisasi, dan univikasi, serta berdimensi eksegesis, posisional, dan operasional (Turner, 1967: 9). Sebagai sistem upacara (ritual), antara ritual, mitos, dan simbol memiliki dan menunjuk pada aspek-aspek terkait meliputi aspek idea/gagasan, kebahasaan, tindakan (prilaku), dan peralatan (sarana-prasarana). Hal ini memberikan pengertian pula bahwa konsep tritunggal (ritual, mitos, dan simbol), bagi komunitasnya —penghayat ajaran Kiai Madrais— bahwa pertunjukan ritual *Seren Taun* menjadi monitor penampilan seluruh eksistensi penghayatan keagamaannya. Konsep pemahaman gagasan *pwahaci* menjadi tema proses ritual *Seren Taun*, yang ditunjukkan pula adanya ritus peralihan tiga tahapan kehidupan kelahiran, kedewasaan/perkawinan, dan kematian/kesempurnaan. Hal tersebut secara khusus konsep kelahiran dan sekaligus citra keilahian manusia pada Tari Pwahaci, konsep kedewasaan atau perkawinan pada *Ngararemakeun Pare*, dan kelatian atau kesempurnaan pada prosesi puncak *Seren Taun*.

Proses ritual *Seren Taun* terdiri atas empat ritus, yakni: Damar Sewu mengambil bunga teratai memiliki arti penerangan jiwa; Pesta Dadung merupakan tindakan estetik untuk menghayati tuntunan tentang hubungan manusia dengan alam; Malam Kidung Spiritual adalah malam doa, di dalamnya ada perwakilan dari berbagai agama dan adat. Adapun Prosesi Puncak terdiri atas persembahan kesenian dan hasil bumi (*ngajayak*), *babarit* (tembang dan doa), dan secara khusus dilantunkan doa puncak yang disebut dengan *Rajah Pwahaci* atau *Rajah Pembuka Marga Waluya* (doa pembuka jalan kebahagiaan), kemudian diakhiri dengan tumbuk padi (*nutu*), makan bersama, dan pembagian beras. Rangkaian tersebut memiliki arti kesempurnaan.

PENUTUP

Mitos Pwahaci sebagai simbol dominan, memiliki makna multivokal, meliputi: sebagai ibu intisari bumi (*The Mother God*), Ibu Perwat bumi (citra keillahian manusia), dan Ibu Pertiwi (Tanah air). Sebagai simbol ritual, mitos pwahaci memiliki pula dimensi eksegetis, operasional, dan posisional. Aspek-aspek terkait sistem ritual (upacara) membawa ekpresi estetis seluruh proses ritual *Seren Taun*.

Gagasan Mitos Dewi Pwahaci menjadi dominasi “sentral” keseluruhan proses ritual. Adapun Ritual Pesta Dadung adalah tuntunan hubungan manusia dengan alam. Sosok “penggembala ternak dan ladang, memiliki kesamaan dengan arti Dewi Pwahaci sebagai gambaran citra keillahian manusia dalam ber-*Djawa Sunda* yaitu menjaga, mengatur, dan menyempurnakan seluruh roh alam; Malam Kidung Spiritual mengbahdirkan dramatisasi tahapan kehidupan lahir dan dewasa (perkawinan) pada Tari Pwahaci dan *Ngararemokeun Pare*; Prosesi *Seren Taun*, atas rangkaian *Ngajayak* (persembahan hasil bumi), *babarit* (kodung doa, di dalamnya lantunan *Rajah Pwahaci*, tumbuk padi (*nutu*), makan bersama dan pembagian hasil *nutu*, memiliki arti sempurna.

Pwahaci sebagai simbol yang memiliki banyak makna, berrelasi antara ritus satu dengan ritus yang lain, yang saling melengkapi secara totalitas dengan simbol-simbol lain. Sebagai *performance*, ritual *Seren Taun* memiliki fungsi mendorong, memotivasi, meyakinkan, mengajar, yang berhubungan dengan yang kudus. Aktivitas *performance* Dewi Pwahaci memberikan makna serangkaian tindakan, disusun berdasarkan tata cara adat. Secara filosofis hal itu membawa gambaran estetis peziarahan manusia dalam mencapai “*Sampurnaning hurip sajatining mati*”, yaitu hidup yang sempurna dalam arti hidup di jalan Tuhan merupakan mati yang sejati yaitu dapat kembali pada Tuhan (Penciptanya).

Gagasan ekspresi seni pada Dewi Pwahaci, diblender (diramu) menjadi “drama estetis” penghayatan spiritual, yakni melalui ungkapan doa, tarian, nyanyian, tindakan menumbuk padi, pembagian beras hasil tumbuk padi, dan berpesta makanan yang telah disucikan. Hal itu kemudian diartikan sebagai ikatan emosional pelestarian adat/nilai-nilai identitas kebangsaan, ikatan sosial dalam menjaga hubungan interpersonal nilai kemanusiaan, serta menjaga integrasi sosial masyarakat berbeda agama, suku, adat, dan kepercayaan untuk memaknai peristiwa syukur dan kedamaian.

Daftar Pustaka

- Burn, Robert B. (2000). *Introduction to Research Methods*. Delhi, London, Thousand Oaks: Sage Publications New.
- Danasasmita, Saleh dan Sunda, Anis Djati. (1996). *Kehidupan Masyarakat Kanekes*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Haryono, Timbul. (2008). *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa: dalam Perspektif Arkeologi Seni*. Solo: ISI Press.

Kreinath, Jeans, ed al. (2006). *Theorising Rituals: Issues, Topics, Approaches, Concepts*. Boston, Leiden: Brill.

Moleong, Lexy J. (1997). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Nursananingrat, Basuki. (1964). "Purwa Wisada Agama Jawa Sunda". Bandung: Tanpa penerbit.

Ritzer, George & Goodman J. Douglas. (2004). *Modern Sociological Theory (edition number 6)*, terjemahan Alimandan dan (Budi Susanto Tri Wibowo, ed). (2008), *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Strathof, W. P. (1971), "Agama Djawa Sunda I". *Basis*, XX-7 April 1971, 203-223.

_____, (1970), *Agama Djawa Sunda (ADS): Hartina Agama Djawa Sunda*. Garut: tanpa penerbit.

Schechner, Richard dan Appel Willa, (ed), (2006), *By Means of Performance: Intercultural Studies of Theatre and Ritual*. The Netherlands, Leiden: Koninklijke Brill NV.

_____, (2006), *Performance Study; An in introduction, Second edition*. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group.

Turner, Victor. (1967), *The Forest of Symbol, Aspec of Ndembu Ritual*. Ithaca and London: Cornell University Press.

_____. (1966), *The Ritual Proseses; Structure and Anti-Structure*, New York: Cornell Univesity Press.

Nara Sumber:

Kusumah Djati, P (83 tahun.), Ketua Adat, wawancara, 27 Juli 2014, 15-17 Oktober 2014, 10-12 Oktober 2015, dan 15-16 Desember, 2015, di Cigugur, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.

Djuwita Djati Putri. (48 tahun), Putri keenam Pangeran Djati Kusumah, Sebagai Penarai Tokoh Dewi Pwahaci, wawancara, 12 September, 2013, di Ruang Sri Manganti Gedung Paseban Tri Panca Tunggal (PTPT), Cigugur, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.

Webtografi:

https://id.wikipedia.org/wiki/Kerajaan_Sunda), disunting tanggal 30, Juli 2017.

Eliade, Marcea. (1957), *The Sacred and the Profane*, Google: [http:// www. turita.indah](http://www.turita.indah), 'Pedarpena' memedar pena @yahoo.com. (diunggah April 2015)

Revitalisasi dan Hibridisasi

Imam Setyobudi

Dosen Antropologi Budaya ISBI Bandung

Mahasiswa Program Studi Doktor Antropologi Pasca Sarjana FISIP UNPAD

ABSTRAK

Artikel ini menjelaskan apa yang terjadi dengan ruang akibat munculnya berbagai fenomena revitalisasi yang melahirkan tradisi-tradisi rekonstruktif. Turner memisahkan fenomena tentang keadaan ambivalen atau ambigu dalam peristiwa-peristiwa ritual antara dua masyarakat yang berbeda. Liminalitas berlangsung pada kondisi kejadian ritual masyarakat-masyarakat arkais yang masih relatif homogen dengan matapencaharian bercocok tanam padi sawah atau penangkap ikan di desa-desa tepi pantai. Sebaliknya, liminoid berlangsung pada kondisi kejadian tipe "ritual" pengisi waktu senggang (*leisure time*) yang terjadi pada masyarakat perkotaan dengan beragam profesi kerja yang memiliki pemisahan tegas antara waktu kerja dan waktu senggang. Fenomena revitalisasi yang menghadirkan sejumlah tradisi-tradisi yang direkonstruktif terkait erat dengan pariwisata global melahirkan ruang-ruang hasil hibridisasi antara bentuk liminalitas dan liminoid sehingga muncul ruang ketiga menurut Bhabha berdasar perspektif poskolonial.

Kata-kata kunci: Revitalisasi, Hibridisasi, Liminalitas, Liminoid

PENDAHULUAN

Sabtu, 20 Oktober 2018, komunitas *Padepokan Kalang Kemuning* menggelar *Upacara Salamatan Solokan (Ngalokat Cai)* di Kampung Kancah (Cihideung, Parongpong, Bandung Barat) kesepuluh kalinya dalam sepuluh tahun tanpa jeda. Mata air *Irung-irung* terletak di tengah lingkungan yang telah mengalami perubahan nilai-nilai sosial-budaya. Revitalisasi yang bersumber pada *salamatan solokan* berakar alam budaya petani Sunda padi sawah melahirkan wujud rekonstruktifnya sebagai bagian *Cihideung Festival 20-21 Oktober 2018 Agrowisata Seni Lumpaat Napak Jagat Milenial*.

Susunan materinya setelah *Salamatan Solokan* mulai 08.00-15.00 WIB, *Perang Aansretan Cai* di *Hulu Wotan Irung-irung* Kampung Kancah dan *Ketuk Tilu Cakrub Cai* di Bale Desa Cihideung. Pada hari Minggu 21 Oktober 2018 tabuh 10.00-12.00 WIB berupa *Helaran Seni* dan Karnaval Motor Tanaman Hias dan 12.00 – 17.00 WIB menggelar *Upacara Ngajayak Kembang, Layang Poe Kanyaah ka Isteri, Gelar Sapi Mijah*, dan *Gelar Seni* di Kampung Gajah.

Penelitian ini mengkaji apa yang terjadi dengan ruang di mana fenomena *Salamatan Solokan* rekonstruktif sebagai hasil revitalisasi telah mengada dalam hubungannya dengan liminalitas dan liminoid sewaktu berada di konteks sama. *Salamatan Solokan* rekonstruktif terbungkus bingkai ajang festival dalam tatapan pengembangan seni dan pariwisata daerah.

Victor Witter Turner menulis "Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology" (1974) cetak ulang termuat dalam buku *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play* (1984) membedakan indikator liminalitas dan liminoid. Kedua konsep ini berlangsung pada konteks berbeda. Liminalitas sebagai ruang yang membalut aktivitas sakral melalui praktik ritual dengan liminoid sebagai ruang yang membungkus aktivitas profan melalui praktik "ritual" pengisi waktu senggang (luang) yang bersifat rekreasi, penyegaran, pencerahan, tontonan, ekspresi seni, hobi, dan sebagainya.

Implikasinya, perwujudan berbagai bentuk ritual beratribut kesakralan menjadi senantiasa berada pada posisi ketegangan dengan keprofanan dalam berbagai wujud praktik sehari-hari yang bersifat khusus dan biasa. Ritual dengan kesakralannya berada di luar yang profan. Ritual sebagai liminalitas adalah keadaan ambigu. Liminoid memperlihatkan wujud praktik "ritual" pengisi waktu senggang seperti *tourism, traveling, touring* adalah juga ambivalen.

Pariwisata (*tourism*) sangat terkait implikasi globalisasi oleh adanya aktivitas para turis yang berhasrat petualangan merengkuh pengalaman otentik, eksotis, unik, dan kelokalan (Shaw & William 2004: 6-8). Jafari (1987) menyatakan, "*The tourist space is the intersection of the tourist's extraordinary life with the native's ordinary one.*" Globalisasi dan pariwisata mengafirmasi keautentikan tradisi lokal. Kendati, pariwisata mengindikasikan suatu wujud sifat kejadian sementara (*transience*), sebertuk *temporary nomadism*. Ketika turis melangkah keluar dari kehidupan normal dan seting sosial mereka untuk menjalin interaksi sesaat dengan kehidupan biasa sehari-hari penduduk lokal.

Dalam hal ini, MacCannell (1973, 1976, 1989) mengemukakan suatu istilah *staged authenticity* seperti artefak-artefak seni budaya, pertunjukan budaya seni tradisi lokal, dan segala bentuk tingkah-laku biasa sehari-hari yang 'dianggap' oleh para turis sebagai wajar, alamiah, dan otentik.

Permasalahannya, ketika gelombang perubahan sosial-budaya terjadi akibat sistem ekonomi tradisional petani yang subsisten dan perdagangan komoditi terbatas berubah ke agrobisnis. Lahan persawahan padi susut terdominasi komoditi pertanian sayur-mayur dan tanaman hias selama rentang 1980-an. Paruh tahun 1990-an, komoditi tanaman hias dan bunga (florikultura) semakin dominan menepis pamor sayur-mayur. Jenis kerja berkembang dalam berbagai keahlian (pembibitan tanaman hias dan bunga, pertamanan, dekorator pelaminan, perangkai bunga paket dan karangan bunga ucapan, dan lain-lain). Pembangunan vila, hotel, kafé, restoran, dan *real estate* mengubah wajah masyarakat desa tak lagi homogen. Investasi dalam bentuk tanah menggeser "tuan rumah" sekadar "tamu" di rumah sendiri. Semua ini mendorong penyusutan lahan persawahan padi beserta lenyapnya ikatan manusia dengan tanah sebagai "ruang batin kosmologi" religiusitas budaya agraris petani padi sawah.

Pertanyaan penelitian yang mengemuka adalah apa yang terjadi dengan liminalitas dan liminoid di mana fenomena revitalisasi yang menghasilkan ritual rekonstruktif itu hadir? Apa yang terjadi, jika indikator liminalitas dan liminoid berada dalam satu ikatan konteks sama, ruang-waktu sama, dan hadir berbarengan dalam satu lingkungan sama. Sebuah pertanyaan kritis terhadap asumsi dasar yang melandasi dua konsep liminalitas dan liminoid, fenomena yang senantiasa hadir dalam konteks berbeda (Turner 1974, 1984).

Tujuan penelitian, dalam rangka, investigasi persoalan ruang di mana liminalitas dan liminoid mempertautkan fenomena itu bernaung "menghadirkan-diri" dalam ruang dan waktu kekinian.

Penelitian ini ingin menganalisis proses persetujuan berbagai tanda yang memproduksi ruang ketiga sebagai wujud hibriditas. Pengumpulan data melalui metode kualitatif dengan tiga cara, yakni studi literatur, pengamatan, dan wawancara.

Landasan Teoretik dan Kerangka Pemikiran

Penelitian ini membahas bagaimana ruang ketiga terbentuk di dalam fenomena *Salamatan Solokan* rekonstruktif. Ruang ketiga sebagai wujud hibriditas di dalam fenomena itu terjadi akibat persinggungan berbagai tanda kesakralan atribut ritual, dan atribut “ritual” pengisi waktu luang yang berbalut keprofanan melalui unsur-unsur intrinsiknya pada wujud *Salamatan Solokan* rekonstruktif.

Perspektif poskolonial Homi K. Bhabha (1994) melihat sebuah ruang hibrid terbentuk melalui ruang ketiga (*third space*) yang mengandung keambiguan (*ambivalen*). Penghamburan tanda yang berbeda-beda mengkonstruksi ruang hibrida. Pembentukan berbagai tanda menjadi atribut ruang hibrida berlangsung lewat proses mimikri yang melibatkan penjiplakan sekaligus pembedaan dengan penggelinciran dan penglebih-lebihan (*lebai*), dan akhirnya pemosisian kedua indikator liminalitas dan liminoid meluruh sekaligus tegangan.

Latar-belakang pertimbangan Bhabha melontarkan konsep ruang ketiga terkait erat globalisasi dalam kondisi poskolonial¹. Ruang ketiga adalah hibriditas untuk menciptakan ekspresi ruang terbaru yang tak lagi terlacak unsur-unsur asalnya. Hibriditas bermaksud melepaskan diri, dari akar historis, kendati mengadopsi unsur desain tradisional keritualannya sebagai elemen pembentuknya. Dalam hal ini, representasi identitas budaya mengalami persilangan, percampuran, dan pembauran berbagai tanda penggunaannya, tanpa sepenuhnya lébur. Hibriditas bukan sinkretik, menurut Bhabha.

Hibriditas bukan untuk menonjolkan jejak dua atau lebih tanda budaya yang memunculkannya, melainkan condong sebagai sebuah ruang ketiga yang meniscayakan posisi lain niscaya turut serta hadir mengada bersama. Ruang ketiga ini mengalihrupakan sejarah pembentuknya, agar supaya terbangun struktur otoritas baru yang lebih menegosiasikan makna dan sistem representasi.

Implikasi gagasan Bhabha, posisi “budaya” terletak pada proses tanpa akhir yang senantiasa berada di ruang-antara, di mana pun dia berada, selama kolaborasi dan kontestasi, antara masa silam-kini-mendatang, tradisional dan modern, lokal/nasional dan metropolitan/global, sakral dan profan, liminalitas dan liminoid. Artinya, budaya bukan sekadar nilai, ide, dan tindakan masa lampau yang bersifat utuh dan murni, alih-alih autentik, bukan pula sekedar apa-apa yang didapatkan dari masa kini. Di dalam proses saling menerabas, menabrak, dan melintasi garis batas perbedaan, budaya menjadi proses yang melampaui subyektivitas keautentikkannya yang dengannya masyarakat sebagai subyek berpeluang mengkonstruksi strategi keberadaan-diri di tengah-tengah perbedaan dan telikungan kuasa yang mendudukan mereka selaku subordinat.

Terlihat ada konsep *melampaui* yang mendorong Bhabha berupaya membongkar serta mengusik keutuhan pengetahuan budaya yang tertulis dan terwacana dalam formasi biner sebagai pondasi kelangsungan kuasa kelompok dominan, baik di masa kolonial maupun pascakolonial. Bhabha merujuk teoretikus eksponen pascastrukturalis yang mengupayakan dua keinsyafan, *teoretik* dan *sejarah*.

Keinsyafan teoretikal tersusun oleh kuasa/pengetahuan dan wacana Foucault, psikoanalisa Lacanian, dan dekonstruksi Derrida yang banyak mendiskusikan soal pembentukan subyek – individu/manusia, wacana/pengetahuan, budaya – kosmopolitanisme Barat. Bhabha melancarkan pembacaan kritis dan memodifikasi pemikiran ketiganya untuk menemukan celah yang bisa digunakan memformulasi pemikiran yang *melampau* mereka.

Keinsyafan terhadap sejarah adalah pengoperasian gagasan ketiga eksponen pasca struktural ke dalam latar kolonial dan pascakolonial guna membincangkan kritis kebudayaan dan wacana-wacana yang mengkonstruksinya secara biner yang telah menaruh subyek subordinat terjerat ketimpangan dan ketaksetaraan struktur sosial-politik.

Relasi wacana dan kuasa/pengetahuan berlangsung dalam ambivalensi karena terdapat kompleksitas persoalan selama proses berlangsung tentang bagaimana yang dominan ‘memandang’ yang subordinat, sedemikian pula sebaliknya, bagaimana subordinat mengusik pengetahuan diskriminasi sebagai basis relasi kuasa lewat mimikri yang penuh kelicinan.

Perspektif poskolonial Bhabha membantu pembacaan atas kondisi dan perkara implikasi perbedaan-perbedaan yang justru semakin mempertautkan dan mempertalikan pertemuan antara liminalitas dan liminoid.

PEMBAHASAN

Provinsi Jawa Barat dan Kabupaten Bandung Barat telah menetapkan Cihideung sebagai destinasi wisata andalan di antara dua kawasan lain di Bandung Barat.

Fenomena liminalitas, menurut Turner, sangat umum terdapat pada masyarakat suku-bangsa pra industri yang berkarakteristik homogen baik nilai-nilai hidup maupun matapencaharian, kawasan perdesaan, bercocok tanam padi sawah atau nelayan ikan, solidaritas mekanis, komunal, ritme hidup mengikuti ritme kalender dan biologis-alamiah, terstruktur sosial, terintegrasi sepenuhnya ke dalam proses sosial, sarat kegiatan adat-istiadat tradisi ritual, ekonomi subsisten dan perdagangan komoditi pertanian dan perikanan terbatas, bercampurnya waktu kerja dan senggang (belum ada pemisahan tegas).

Fenomena liminoid terhubung komunitas-komunitas yang terbentuk pada ranah *post industrial society* dan kerap kali juga sebuah lontaran kritik sosial atau manifesto revolusioner yang tertuang dalam buku, drama, lukisan, film, tari, ekspresi-ekspresi seni lainnya, menikmati konser musik, menghibur diri melalui program acara televisi atau mendengar radio atau *audio-visual*, melihat pameran lukisan dan patung, membaca novel (sastra dan pop) dan sajak, menulis, melukis, *touring*, *traveling*, *tourism*, hobi, dan sebagainya. Turner menambahkan pula gerakan-gerakan *flower generation*, Macolm X, dan lain-lain. “Ritual” yang terkait gejala liminoid. Sebentuk “ritual” yang terbelit dalam ruang profan, namun bukan ritual.

Pada situasi dan kondisi kontemporer dewasa ini, aktivitas waktu luang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari sebagaimana yang tampak pada *game on line*, dan berbagai aplikasi ponsel canggih (*gadget*) yang memungkinkan kita berinteraksi tanpa kenal batas geografis maupun waktu, komunitas-komunitas maya: *whattshap*, *twitter*, *tiktok*, *youtube*, *smule*, dan sebagainya. Tatapan Turner menjangkau jauh ke depan dengan prediksi, kehidupan kontemporer, liminalitas dan liminoid saling berdampingan.

Tabel 1. Fenomena liminalitas dan liminoid

NO	INDIKATOR	
	Fenomena Liminalitas	Fenomena Liminoid
1	Suku-bangsa pra-industri	Masyarakat pasca-industri
2	Homogen	Heterogen, Plural, Multikultural
3	Petani bercocok tanam padi-sawah atau nelayan	Spesialisasi, keahlian, ilmu pengetahuan, sektor jasa, IT, (berbasis produksi industri dan pos industri)
4	Di kawasan perdesaan atau desa tepi pantai yang dekat dengan laut	Di kawasan perkotaan
5	Solidaritas mekanis	Solidaritas organik
6	Komunal	Individual
7	Ritme kehidupan sehari-hari sesuai (berdasar) kalender	Revolusi industri dan termekanisasi
8	Kehidupan berlangsung biologis-alamiah	Termekanisasi ke dalam pembagian jadwal waktu kegiatan hidup sehari-hari, waktu bekerja, waktu belajar, waktu luang, waktu makan, dan lain-lain
9	Struktur sosial kokoh dan solid	Demokrasi, pluralitas partai politik, organisasi massa
10	Harmoni	Ketegangan dan konflik
11	Terintegrasi utuh serta penuh ke dalam proses sosial	Terfragmentasi ke dalam status sosial, klas sosial, profesi, keahlian, dan lain-lain
12	Sarat kegiatan adat-istiadat tradisi ritual	Tidak terlalu ambil peduli dengan kegiatan adat-istiadat dan tradisi ritual
13	Ekonomi subsisten dan perdagangan komoditi pertanian terbatas	Kapitalis awal dan mutakhir
14	Tanpa pemisahan tegas antara waktu kerja dan waktu senggang atau luang (leisure time)	Pemisahan tegas antara batas ruang-waktu bekerja dan ruang-waktu senggang (luang).

Sumber: Turner (1974, 1984), Touraine (1971)

Temuan atas penelitian ini menghasilkan, bahwa ruang hibrida atau ruang ketiga yang terbentuk dengan perjumpaan antara ritual yang terkait dengan liminalitas dan “ritual” pengisi waktu senggang yang terkait dengan liminoid, dialog terjadi dalam perbedaan dan tegangan. Keberadaan liminal yang pada dasarnya ambigu, dan keberadaan liminoid yang pada dasarnya ambivalen, terjadi lewat unsur intrinsik ruang ketiga yang mempertemukan kedua atribut identitasnya.

Selama berlangsung proses mimikri yang mempertemukan antara identitas atribut ritual dengan liminalitasnya dan “ritual” dengan liminoidnya, yang sakral dengan profan, bermula dengan penjiplakan pada tahap *vehicle sign* yang menjadi *ground* tanda. Proses mimikri berlanjut dengan sentuhan keterselipan identitas keritualan di dalamnya bungkus festival sebagai bentuk mimikri yang mengharuskan penjiplakan, namun tetap memperlihatkan perbedaan bentuk berjalannya wacana kolonial. Kemudian akan ada ambivalensi di mana atribut kesakralan terdudukan pada posisi “terjajah” akibat dominasi atribut keprofanan di dalam berbagai bentuk wacana kolonial yang melaksanakan sistem ketaksetaraan dengan strategi membentuk identitas hibrida.

Rentetan panjang semiosis memperlihatkan proses pemaknaan atau penandaannya. Idiom-idiom dan kode-kode lama dan baru saling bertubrukan dalam konteks sama. Penabrakan ritual liminalitas dan “ritual” liminoid.

KESIMPULAN

Prosesi ijab-kabul sembari membakar kemenyan, rokok, dan pernak-pernik perlengkapan sesajen adalah ritual yang berselubung sakral. Penari kuda lumping, penari sasapian, dan lain-lain mengalami kerasukan adalah bagian prosesi ritual berselubung sakral. Semua terjadi dalam bagian *Upacara Salamatan Solokan* adalah cermin fenomena liminalitas. Akan tetapi, ajang *Cihideung Festival (Cifes)* beserta *Perang Aansretan Cai* di *Hulu Wotan Irung-irung*, *Cakrub Cai* di Bale desa, *Helaran Seni*, Karnaval Motor Tanaman Hias, *Upacara Ngajayak Kembang*, *Layang Poe Kanyaah ka Isteri*, *Gelar Sapi Mijah*, dan *Gelar Seni* di Kampung Gajah adalah fenomena liminoid. Mereka yang turut serta hadir menonton perhelatan itu adalah tingkah-laku dan tindakan praktik “ritual” pengisi waktu luang yang terkait dengan fenomena liminoid. Batas-batas liminalitas, ritual-ritual yang sakral, dan sebagainya; batas-batas liminoid berikut kejadiannya sebagai waktu senggang, berada dalam saling tegangan, saling tabrak dan tubruk menghadirkan ruang ketiga, ruang hibrid.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat terselenggara dengan baik atas bantuan Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat di bawah Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta. Selain itu pula, saya menyampaikan terima kasih kepada ketua dan anggota promotor, Budhi Gunawan, Ph.D., Doktor Budi Rajab, dan Profesor Opan S.S., beserta tim penguji saya, Profesor Oekan S.A., Profesor Yasraf A.P., dan Doktor Selly Riawanti. Pada dasarnya, masukan-masukan dan telaah tim promotor dan tim penguji telah turut serta menyempurnakan riset ini.

Daftar Pustaka

Bhabha, Homi K. 1994. *The Location of Culture*. London and New York: Routledge.

Jafari, Jafar. 2000. *Encyclopedia of Tourism*. London and New York: Routledge.

MacCannell, D. 1976. *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*. New York: Schocken Books.

----- . 1989. *The Tourist*. New York: Schocken Books.

Shaw, Gareth and Allan M. Williams. 2004. *Tourism and Tourism Spaces*. London: SAGE.

Touraine, Alain. 1971. *The Post Industrial Society*. New York: Random House.

Turner, Victor W. 1982. Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology at *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. London: The Johns Hopkins.

Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Penumbuhkembangan Budaya Literasi Bagi Generasi Milenial

Lili Priyani, Guru SMAN 2 Cikarang Utara,
Kabupaten Bekasi, Jawa Barat

ABSTRAK

Milenial adalah kelompok demografi setelah Generasi X (Gen-X). Tidak ada batas waktu yang pasti dan akhir dari kelompok ini. Milenial pada umumnya adalah anak-anak dari generasi yang lahir antara tahun 1980-an dan 2000-an, usia anak zaman now. Menurut KBBI, milenial merujuk pada kata 'milenium' yaitu masa atau jangka waktu seribu tahun. Salah satu karakteristik kelompok ini adalah wajib memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi. Komunikasi bagi mereka tidak harus dengan tatap muka, melainkan bisa melewati sosial media. Mereka berinteraksi melalui dunia maya. Melalui media sosial mereka mengekspresikan dirinya. Generasi ini bisa lebih cepat mengakses peristiwa aktual karena melalui media sosial. Mengingat media sosial begitu melekat bagi generasi milenial maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pemanfaatan media sosial sebagai sarana untuk penumbuhkembangan budaya literasi bagi generasi milenial. Pembahasan dalam tulisan ini berkontribusi untuk mengetahui lebih mendalam mengenai karakteristik generasi milenial dan menggali pemahaman mengenai seberapa besar pemanfaatan media sosial sebagai sarana untuk penumbuhkembangan budaya literasi bagi generasi milenial ini.

Kata Kunci: generasi milenial; media sosial; literasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebagai sebuah bangsa yang besar, Indonesia menjadi negara yang patut diperhitungkan dari sisi demografis. Menurut proyeksi Badan Pusat Statistik (BPS), total populasi penduduk Indonesia tahun 2018 sekitar 265 juta jiwa. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara berpenduduk terpadat keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Bila dicermati dari segi usia maka pada rentang usia 10 hingga 19 tahun (sekitar 46 juta jiwa), populasinya relatif lebih banyak. Menyusul berikutnya pada rentang usia 20 hingga 29 tahun (sekitar 43 juta jiwa). Pada rentang usia 10 hingga 19 tahun ini, tingkat pendidikan yang mereka tempuh adalah setingkat SD hingga SMA. Pada tataran ini muncullah istilah kaum milenial sebagai sebutan untuk generasi 'mereka'.

Siapakah generasi milenial itu? Bila ditilik dari Wikipedia, milenial adalah kelompok demografi setelah Generasi X (Gen-X). Tidak ada batas waktu yang pasti dan akhir dari kelompok

ini. Milenial pada umumnya adalah anak-anak dari generasi yang lahir antara tahun 1980-an dan 2000-an, seusia anak zaman now. Menurut KBBI, milenial merujuk pada kata 'milenium' yaitu masa atau jangka waktu seribu tahun.

Bagaimanakah karakteristik kaum milenial ini? Studi mengenai kaum milenial ini terus dilakukan demi memahami karakteristik dan perilaku mereka. Studi yang dilakukan oleh Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley tahun 2011 di Amerika merangkum karakteristik Generasi Y sebagai berikut.

1. User Generated Content (UGC)

Ketika kaum milenial, misalnya membeli suatu produk maka mereka tidak mudah percaya begitu saja dengan iklan yang ditawarkan oleh pihak distribusi informasi yang bersifat satu arah. Mereka jauh lebih percaya pada User Generated Content (UGC) atau konten dan informasi yang dibuat oleh perseorangan. Mereka akan mencari tahu terlebih dahulu review atau testimoni pengguna produk melalui jejaring/internet. Mereka pun tak akan ragu-ragu membagikan pengalaman baik atau bahkan pengalaman buruk yang dialami terhadap suatu merek agar orang lain bisa mendapatkan informasi yang akurat.

2. Kaum milenial wajib memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi

Komunikasi bagi mereka tidak harus dengan tatap muka, melainkan bisa melewati sosial media. Mereka berinteraksi melalui dunia maya. Melalui media sosial mereka mengekspresikan dirinya, misalnya melalui unggahan atau status yang akan dilihat orang lain sebagai citra pribadi diri. Generasi ini bisa lebih cepat mengakses peristiwa aktual karena melalui media sosial, segala informasi bisa dengan cepat tertangkap.

3. Minat membaca secara konvensional sudah menurun

Perilaku yang sudah mulai bergeser ini membuat generasi milenial lebih menyukai sesuatu secara visual. Mereka menganggap tulisan konvensional hanya akan membuatnya pusing, mereka tak mau repot menghabiskan waktu untuk pergi ke toko buku. Mereka lebih memilih tampilan berupa gambar dengan warna yang apik dan menarik, mereka memilih e-book/buku elektronik.

4. Kaum milenial lebih memilih gawai daripada televisi

Bagi mereka, menonton sebuah acara televisi kini sudah tidak lagi menjadi sebuah hiburan karena gawai bagi mereka sangat memesona. Generasi ini memang dilahirkan di tengah-tengah gempuran teknologi informasi, internet menjadi sangat berperan dalam aktivitas hidup mereka. Mereka seolah-olah tidak bisa terlepas dari gawai. Bahkan perilaku mereka pun bisa diidentifikasi dari bagaimana cara mereka memaknai fungsi internet.

Kaum milenial menjadikan keluarga sebagai pusat pertimbangan untuk mengambil keputusan.

Berdasarkan survei "Connecting with The Millennials" yang dilakukan Visa pada tahun 2011, tercatat Indonesia diperkirakan memiliki 5,1 juta kaum milenial. Angka ini, untuk tahun ini jelas bertambah. Satu hal yang unik dari survei ini adalah bahwa kaum milenial Indonesia adalah

generasi yang paling berbakti pada keluarga. Sekitar 91 persen dari mereka berkontribusi finansial kepada orang tua dan keluarganya. Dalam mengambil keputusan, generasi ini melibatkan pemikiran orang tua dan berperan serta keputusan yang diambil.

Berdasarkan karakteristik kaum milenial tersebut, dapat disimpulkan bahwa 'mereka' mempunyai keterkaitan yang sangat kuat terhadap teknologi informasi, dalam hal ini internet. Segala hal yang terkait dengan internet ini menjadi konsumsi sehari-hari bagi mereka. Karena internet menjadi gaya hidup mereka, salah satu dampaknya adalah minat membaca buku mengalami penurunan. Mereka lebih menyukai melakukan aktivitas membaca melalui layar digital/melalui gawai/laptop.

Bila minat membaca generasi milenial ini menurun, bukan tidak mungkin akan mempengaruhi kualitas manusia Indonesia, terlebih saat ini sedang digalakkan program literasi melalui Gerakan Literasi Sekolah. Untuk itulah, sebaiknya dicarikan sebuah solusi agar generasi milenial memiliki ketertarikan untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis, salah satunya dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk mengembangkan literasi.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pemanfaatan media sosial sebagai sarana untuk penumbuhkembangan budaya literasi bagi generasi milenial.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam makalah adalah metode penelitian deskriptif. Dalam metode deskriptif ini, penulis melakukan studi lapangan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada obyek (dalam hal ini generasi milenial), kemudian membuat laporan berdasarkan hasil pengamatan tersebut.

Kontribusi Hasil Penelitian

Adapun kontribusi dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui lebih mendalam mengenai karakteristik generasi milenial; dan
2. Menggali pemahaman mengenai seberapa besar pemanfaatan media sosial sebagai sarana untuk penumbuhkembangan budaya literasi bagi generasi milenial ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi sebagai Sebuah Gerakan

Seperti yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti, disebutkan ada beberapa pembiasaan yang positif yang dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, seperti berdoa dan menyanyikan lagu Indonesia Raya dan/atau lagu wajib nasional lain. Melalui Permendikbud tentang Penumbuhan Budi Pekerti itu juga diatur mengenai kegiatan membaca buku nonpelajaran sekitar 15 menit sebelum jam pelajaran pertama dimulai. Mendikbud kala itu (Anies Baswedan) mengatakan, salah satu tantangan terbesar Indo-

nesia saat ini adalah usaha menumbuhkan minat baca. Usaha pemerintah dalam menumbuhkan minat baca tidak cukup dengan menurunkan pajak dan harga buku, tetapi juga harus bisa mendorong peningkatan permintaan atas buku.

Untuk kegiatan tersebut Mendikbud mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah yang melibatkan semua pemangku kepentingan di bidang Pendidikan, mulai dari tingkat pusat, provinsi, kabupaten dan kota, hingga satuan pendidikan. Hal lain yang mendasari perlunya menumbuhkembangkan budaya literasi (baik membaca maupun menulis) adalah untuk mengubah kebiasaan warga sekolah (baik peserta didik, tenaga pendidik, maupun tenaga kependidikan) dari yang semula kurang bahkan tidak menyukai membaca/menulis menjadi tertarik bahkan lebih jauh bisa menjadi habit/kebiasaan berliterasi.

Sebenarnya apakah yang dimaksud dengan 'literasi' ? Literasi mungkin telah menjadi istilah yang familiar bagi banyak orang karena memang literasi merupakan sebuah konsep yang memiliki makna kompleks, dinamis, terus ditafsirkan dan didefinisikan dengan beragam cara dan sudut pandang. Menurut kamus online Merriam-Webster, Literasi berasal dari istilah latin 'literature' dan bahasa Inggris 'letter'. Literasi merupakan kualitas atau kemampuan melek huruf/aksara yang di dalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis. Namun lebih dari itu, makna literasi juga mencakup melek visual yang artinya "kemampuan untuk mengenali dan memahami ide-ide yang disampaikan secara visual (adegan, video, gambar). "National Institute for Literacy, mendefinisikan Literasi sebagai "kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat." Definisi ini memaknai Literasi dari perspektif yang lebih kontekstual.

Dari definisi ini terkandung makna bahwa definisi Literasi tergantung pada keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkungan tertentu. Education Development Center (EDC) menyatakan bahwa Literasi lebih dari sekedar kemampuan baca tulis. Namun lebih dari itu, Literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan skill yang dimiliki dalam hidupnya. Dengan pemahaman bahwa literasi mencakup kemampuan membaca kata dan membaca dunia. Dengan pencanangan gerakan literasi sekolah ini, diharapkan tujuan pendidikan nasional bisa tercapai dan sekaligus diharapkan bisa mencetak generasi emas yang literat.

Media Sosial Dan Generasi Milenial

Seperti yang sudah dipaparkan dalam bagian pendahuluan bahwa salah satu karakteristik kaum milenial adalah wajib memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi. Komunikasi bagi mereka tidak harus dengan tatap muka, melainkan bisa melewati sosial media.

Mereka berinteraksi melalui dunia maya. Melalui media sosial mereka mengekspresikan dirinya, misalnya melalui unggahan atau status yang akan dilihat orang lain sebagai citra pribadi diri. Generasi ini bisa lebih cepat mengakses peristiwa aktual karena melalui media sosial, segala informasi bisa dengan cepat tertangkap.

Dilansir dari *News Sky Royal Society for Public Health* (RSPH) menunjukkan bahwa 91 % dari usia 16 hingga 24 tahun menggunakan media sosial dan mereka menghabiskan waktu lebih dari dua jam per hari hanya untuk berselancar di dunia maya. Media sosial yang merekaandrungi

dan sangat populer bagi komunitas mereka seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter, Snapchat, dan YouTube. Generasi muda dengan segudang potensi yang dimiliki, sudah saatnya menjadi pionir atau penggerak perkembangan media sosial/medsos. *Generasi zaman now* yang merupakan konsumen internet, memang sebaiknya tidak hanya menjadi konsumen pasif. Mereka tidak hanya bisa menjadi penikmat, penonton/viewer saja. Lebih dari itu, kaum ini bisa menjadi 'pemain' dan berpartisipasi aktif sebagai penyedia/pembuat konten (misalnya *blogger*), pemberi kritik/input, dan memberikan saran pada forum *online* atau daring (dalam jaringan).

Media Sosial Sebagai Sarana Penumbuhkembangan Budaya Literasi Bagi Kaum Milenial

Dengan banyaknya teknologi baru dan perkembangan jaringan sosial saat ini, tentunya membawa dampak bagi para penggunanya termasuk bagi kaum milenial terutama terkait pendidikan mereka. Dari hasil studi yang dikumpulkan oleh Essay Writing Services UK, terdapat banyak alasan mengapa kaum milenial memanfaatkan media sosial dalam kegiatan belajar yaitu: a) untuk terus *up to date*, mengetahui informasi terkini (sebanyak 40 %); b) untuk koneksi dan komunikasi yang efektif (sebanyak 25 %); c) untuk mencari opini (sebanyak 4 %); dan d) untuk hiburan (sebanyak 31 %).

Berdasarkan fakta-fakta bahwa kaum milenial memang tak bisa terlepas dari media sosial maka bagi seorang guru bisa memanfaatkan hal ini untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dan lebih jauh diharapkan mampu menumbuhkembangkan budaya literasi. Hal ini bisa dilakukan dengan skenario kegiatan seperti berikut ini.

1. Guru bisa melontarkan isu atau gagasan melalui media sosial (facebook, snapchat, twitter, instagram). Selanjutnya meminta peserta didik untuk memberikan tanggapan melalui media sosial tersebut.
2. Biasanya kaum milenial mengunggah status ketika akan/sedang melakukan suatu aktivitas. Misalnya mengunggah makanan ketika mengunjungi rumah makan/restoran atau mengunggah pemandangan ketika sedang piknik. Nah, apapun aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik, bisa dimanfaatkan untuk pengembangan keterampilan menulis dengan cara menghimbau mereka agar tidak hanya sekadar mengunggah foto/gambar saja, melainkan disertai dengan deskripsi menggunakan kalimat-kalimat yang berisi penjelasan tentang foto/gambar yang diunggah.
3. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menceritakan kegiatan/aktivitas mereka melalui media sosial dan menandai/tag gurunya.
4. Antara guru dan peserta didik atau sesama peserta didik saling memberikan komentar terhadap unggahan yang dibagikan melalui media sosial.

Dari uji coba sederhana yang sudah penulis lakukan selama kurang lebih tiga bulan ini maka bisa ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 30 peserta didik dari 35 orang di satu kelas mengalami peningkatan dalam keterampilan membaca dan menulis. Tiga puluh orang ini terlibat secara aktif dalam mengerjakan dan memberikan umpan balik melalui media sosial, sesuai dengan arahan dari guru.

Dengan berbagai aktivitas ini, diharapkan peserta didik mampu mengembangkan daya nalar dan menuangkan ide/gagasan melalui tulisan. Keterampilan membaca pun akan semakin

terasa karena sebelum memberikan komentar, mereka harus melakukan kegiatan membaca terlebih dahulu. Bila upaya sederhana ini bisa dilakukan secara konsisten maka bukan tidak mungkin gerakan literasi akan tumbuh dan berkembang bagi kaum milenial. Generasi literat akan terwujud karena media sosial menjadi tempat mereka untuk membagikan hal yang benar-benar berdasarkan fakta (bukan berita bohong/hoax), media transformasi ilmu, dan pengembangan budaya literasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial bagi kaum milenial tidak bisa dilepaskan dari gaya hidup dan segala aktivitas mereka. Dengan karakteristik khas yang dimiliki kaum milenial ini, memungkinkan guru untuk lebih kreatif dengan memanfaatkan media sosial sebagai sumber dan media pembelajaran. Melalui berbagai aktivitas yang dilakukan di media sosial akan mampu membawa manfaat yang sangat besar sebagai sarana penumbuhkembangan budaya literasi.

Mengingat media sosial menjadi sesuatu yang begitu lekat bagi kaum milenial maka sebagai suatu saran, alangkah lebih baik guru mengambil sikap untuk memanfaatkan media sosial sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. Undang-undang No. 20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, www.depdiknas.go.id

<http://id.wikipedia.org/wiki/milenium>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Kemendikbud.

Sebastian, Yoris. 2016. *Generasi Langgas: Millenials Indonesia*. Jakarta: Gagas Media.

Stillman, Jonah dan David Stillman. 2018. *Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Gending Tari Dalam Pertunjukan Ronggeng Tayub di Ciamis

Ocoh Suherti

Prodi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan

ISBI Bandung Jln Buah Batu 212

ABSTRAK

Gending tari dalam pertunjukan *Ronggeng Tayub* di Ciamis, merupakan pembahasan atas pengamatan terhadap karawitan tari, khususnya pada pertunjukan *Ronggeng Tayub* di Kabupaten Ciamis. Tujuannya untuk mengidentifikasi bentuk dan struktur *gending-gending* tari, yang difokuskan kepada *gending ibing lulugu*, yaitu tarian pembuka pada pertunjukan *Ronggeng Tayub*. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif analisis, yaitu pembacaan terhadap paradigma-paradigma yang terjadi pada perkembangan karawitan *Ronggeng Tayub* di Ciamis. Fokus pembahasan tentang *gending-gending* yang disajikan dalam pertunjukan *Ronggeng Tayub* meliputi aspek-aspek yang berkaitan dengan *gending* pengiring tarian *Ibing Lulugu*, mencakup fungsi dan kedudukan serta bentuk penyajiannya. *Gending* pengiring *Ibing Lulugu* yaitu *gending Gawil* dan *Kawitan*, dijadikan nama tarian *Ibing Lulugu*, menjadi *Ibing Gawil* atau *Ibing Kawitan*. Kedua tarian itu dijadikan tarian utama yang disajikan oleh *Ronggeng/juru ibing*, kedudukannya sebagai pembuka inti pertunjukan *Ronggeng Tayub*.

Kata Kunci: *Ronggeng Tayub*, *Gending*, *Ibing Lulugu*

PENDAHULUAN

Ronggeng Tayub adalah salah satu bentuk seni hiburan yang tergolong pada tari pergaulan, yaitu tarian yang dalamnya memiliki komunikasi estetika antara pelaku dan penontonnya. *Tayuban* berkembang di daerah Ciamis bagian utara yaitu daerah Tambaksari, Rancah, Panawangan bahkan sampai ke Kecamatan Dayeuh Luhur, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Sehingga dikategorikan sebagai *Ronggeng Kalér*. *Tayuban* di daerah Tambaksari dikenal dengan sebutan *Ronggeng Tayub* (Kurdi, wawancara di Ciamis, Desember 2017). Fokus estetika *Ronggeng Tayuban* adalah sosok penari yang disebut *Ronggeng*. Endang Caturwati menjelaskan definisi *Ronggeng* adalah sebutan untuk penari hiburan dalam pertunjukan tarian hiburan, *tayub*, *ketuktilu* dan sejenisnya. Sedangkan pengertian *tayub* lebih mengarah pada bentuk pertunjukan hiburan bagi kaum laki-laki yang menghadirkan penari perempuan yang disebut *ronggeng* (2006: Glosari xxxi).

Bentuk seni *ronggeng* lainnya yang berkembang di Ciamis adalah *Ronggeng Gunung* dan *Ronggeng Amén* dikelompokkan sebagai *Ronggeng Kidul*. *Kidul* (Sunda) artinya selatan, karena wilayah perkembangan *Ronggeng Gunung* dan *Ronggeng Amén* adalah di wilayah selatan Ciamis, meliputi: daerah Pangandaran, Parigi, Cijulang, Padaherang, dan sekitarnya (Deni, 2014:2).

Daerah-daerah tersebut saat ini telah bergabung menjadi Kabupaten Pangandaran, yang secara wilayah geografis telah lepas dari Kabupaten Ciamis. Yanti Heriyawati menyatakan bahwa *Rongg ng Gunung* sebagai seni rakyat kehadirannya berkaitan dengan kegiatan ritual seperti upacara: minta hujan, membajak sawah, menanam padi, mapag sri, yang kemudian berkembang menjadi seni hiburan (Heriyawati, 2005: 56).

Pemetaan wilayah penyebaran *Rongg ng* di Ciamis ada yang disebut *Rongg ng Kal r* dan *Rongg ng Kidul*. *Rongg ng Kal r* berkembang pula di daerah Ciamis selatan, yang kini telah menjadi Kabupaten Pangandaran. Begitu pula *Rongg ng Kidul* berkembang pula di daerah utara Ciamis. Oleh karena itu, saling mempengaruhi di antara keduanya adalah sebuah keniscayaan. Hal tersebut sebagai bukti bahwa telah terjadinya interaksi sosial di pedesaan, merupakan kecenderungan seseorang atau kelompok untuk berperilaku sama dengan yang lain yang sama-sama digemari (Jamaludin, 2015: 65).

Dari ketiga jenis kesenian *Rongg ng* di Ciamis itu yang menjadi perhatian penulis adalah *Rongg ng Tayub*. yaitu struktur sajian lagu-lagunya selain terdapatnya *Ibing Lulugu* yang menggunakan gaya-gaya tari wayang (*ibing kawitan* atau *ibing Gawil*), Sementara apabila dilihat dari peta perkembangan kesenian *Rongg ng* di Ciamis bermula dari *Rongg ng Gunung*, pertanyaan yang sangat mendasar adalah mengapa dalam *Rongg ng Tayub* muncul *Ibing Lulugu* gaya tari Wayang. Gaya tari wayang yang dimaksud dalam hal ini bukan hanya kepada persoalan gerak, melainkan termasuk kepada *gending-gending* pengiringnya. Pengertian *gending* menurut Pandi Upandi dalam buku *Gamelan Salendro* adalah bunyi-bunyi *waditra* yang disusun menjadi sebuah lagu (2010: 13). Dalam konteks tari tradisional Sunda, perbedaan *genre* tari yang satu dengan lainnya ditentukan pula oleh aspek musik pengiringnya, seperti yang dikemukakan Suparli seorang ahli karawitan, mengatakan bahwa musik adalah rohnya sebuah tarian (Suparli, wawancara di Bandung 15 Agustus 2017). Oleh karena itu, pembahasan difokuskan terhadap aspek musikal dalam *Rongg ng Tayub* yang dibatasi pada *gending ibing lulugu*.

Tujuan dari tulisan ini untuk mendapatkan gambaran tentang fungsi dan kedudukan *Ibing Lulugu* dalam pertunjukan *Rongg ng Tayub* gaya *kaleran* dan mendapat gambaran tentang struktur *gending Ibing Lulugu* dalam pertunjukan *Rongg ng Tayub* di daerah Ciamis. Metode yang digunakan adalah deskriptif analisis kualitatif. Sebagai langkah awal pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi lapangan. Hal ini menitikberatkan pada pengamatan yang didukung dengan wawancara dan perekaman kejadian.

PEMBAHASAN

Pertunjukan *Rongg ng Tayub*

Tiga bentuk pertunjukan di Kabupaten Ciamis yang di dalamnya melibatkan peran *ronggeng* yaitu: *ronggeng gunung*, *ronggeng amen* dan *ronggeng tayub*. *Ronggeng tayub* adalah bentuk kesenian yang berkembang di wilayah utara Ciamis meliputi daerah: Tambaksari, Rancah, Panawangan, dan daerah Kuningan. Menurut Bapak Sarim kesenian *ronggeng tayub* khususnya di daerah Tambaksari sudah berkembang sejak tahun 60-an (wawancara: 1 Maret 2018). Seiring dengan perkembangannya semua jenis *ronggeng* yang berkembang di Ciamis (*ronggeng gunung*, *ronggeng*

amen maupun *ronggeng kaler/tayub*) saat ini bentuk pertunjukannya mengarah pada bentuk seni pertunjukan hiburan atau pergaulan.

Anis Sujana menegaskan bahwa di Priangan sampai pertengahan abad ke-20 popularitas *tayuban* cukup tinggi. Pada masa itu para bupati-bupati di Priangan sangat menggemari *ibing tayub*, *tayuban* digelar oleh para menak di pendopo-pendopo kabupaten, kewedanaan hingga kecamatan (2002: 9-10). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *tayub* tumbuh dan berkembang di kalangan menak, walaupun pada perkembangannya *tayub* pun berkembang di panggung-panggung hiburan rakyat kalangan bawah. Sejalan dengan hal tersebut, Lalan Ramlan menyatakan bahwa di wilayah Cirebon pun terdapat dua bentuk *tayub*, masing-masing berkembang di dalam komunitas masyarakatpendukungnya yaitu komunitas priyayi dan komunitas rakyat (2008: 6).

Sebagai bentuk tari pergaulan, maka aspek tari merupakan unsur pokok terbentuknya estetika *Ronggeng Tayub*. Sebagaimana layaknya tari pergaulan, bentuk tarian yang disajikan adalah tari "pasangan" antara penari perempuan, dalam hal ini adalah *Ronggeng*, dan penari laki-laki berupa penari simpatisan yang berasal dari penonton. Oleh karena penari simpatisan berasal dari penonton, maka bentuk tarian yang ditampilkan sesuai dengan pengalaman dan kepiawaian masing-masing, sehingga tariannya sangat beragam dan lebih terkesan improvisasi. Dalam *tayub* pada umumnya muncul istilah *ibing saka*. *Saka* (Sunda) merupakan kependekan dari kata *Sakainget* = seingatnya, sehingga *ibing saka* diartikan sebagai tarian seingatnya atau sekehendak si penari simpatisan. Walaupun dikatakan *seingatnya* atau sekehendak hati, bukan berarti liar. Mereka tetap memiliki kisi-kisi bentuk gerak yang biasanya diadaptasi dari gerak-gerak tarian yang biasa disajikan pada tarian wayang atau tarian topeng. *Sakainget* dalam hal ini terletak pada struktur atau susunannya (Rahmat, wawancara 10 Agustus 2018).

Unsur Karawitan dalam Ronggeng Tayub

1. Kedudukan Karawitan

Karawitan ketika difungsikan sebagai karawitan tari atau iringan tari kehadirannya harus memenuhi kepentingan estetika tari. Lili Suparli dalam buku *Gamelan Pelog Salendro* menjelaskan bahwa kedudukan karawitan sebagai karawitan tari adalah sebagai pemandu gerak dan sebagai ilustrasi. Fungsi pemandu gerak lebih mengarah pada kepentingan teknis berkaitan dengan tempo, irama, ritme, dan aksen-aksen mengisi gerak tari (2010: 28).

Secara umum Allan P. meriam dalam Suhendi Afrianto menyatakan bahwa salah satu fungsi musik adalah *phycical response* artinya merespon atau meran gsang gerak. Selain itu kehidupan musik tidak pernah lepas dari fenomena yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari manusia, termasuk bagaimana musik memberi rangsangan terhadap seseorang untuk bergerak mengikuti irama melodi yang ditimbulkan (2015: 35).

Kedudukan karawitan dalam tari pada dasarnya merupakan susunan komposisi bunyi terstruktur dan ditata sedemikian rupa sehingga menghasikan musikal yang harmonis dan enak didengar. Dalam Penyajian *ronggeng tayub* peran karawitan selalu saling berkaitan, mendukung gerak-gerak yang dilakukan oleh penari, atau "*kendang nuturkeun nu nari*" (istilah sunda) artinya tepakan kendang mengikuti gerak penari. Dalam tatanan karawitan tari tradisi waditra yang memiliki peran penting sebagai pengendali atas kepentingan teknis adalah waditra *kendang*.

Oleh karena itu waditra ini cenderung sebagai waditra utama sebagai *pengendali*, pengisi dan penguat gerak-gerak tari.

Fungsi musik sebagai ilustrasi dijelaskan pula oleh Hoffman. Hoffman dalam Afryanto menyatakan bahwa delapan fungsi musik tari diantaranya: 1. Penggambaran: Musik memberi gambaran suasana yang diharapkan dan secara proporsional. 2. Ilustrasi gerak: musik berupaya memberikan “aksen” terhadap setiap gerakan yang muncul dalam pengadegan. 3. Menciptakan Hubungan antar “plot”: musik menggambarkan karakter, situasi serta identitas tematik tertentu yang dimaksud untuk membantu menghubungkan antar plot (pengadegan). 4. Menciptakan suasana: musik dapat mengatur irama, memberi identitas pada tema dramatik yang tengah dibawakan secara keseluruhan. 5. Gambaran Emosi: musik untuk melayani emosi tertentu, sebagai karakter tokoh-tokoh yang hadir dalam pertunjukan tari. 6. Referensi sosial/ budaya/ geografis: musik men-set kejadian yang berlangsung berabad-abad, musik harus masuk pada suasana abad tersebut. 7. Referensi waktu/periode: musik dapat membangun waktu periode tertentu. 8. Menghubungkan adegan: musik berfungsi menjadi perekat antar pengadegan, jembatan, sambung rapat (2015: 40).

2. *Waditra (Instrumen) Pengiring*

Waditra-waditra yang digunakan dalam *Rongg ng Tayub* adalah seperangkat gamelan laras Salendro, yang terdiri dari *waditra* Saron, Demung, Peking, Bonang, Rincik, Kenong, Gambang, Goong, Rebab, dan Kendang, dilengkapi dengan Pesinden. Dari sekian *waditra* gamelan, yang memiliki kaitan langsung dengan estetika tari Sunda adalah *waditra* Kendang, karena fungsi Kendang dalam tari-tari tradisi Sunda, bukan hanya sebagai pengatur tempo dan irama lagu, melainkan berfungsi pula sebagai aksentuasi dari setiap ritme gerak tari (Suparli, wawancara di Bandung 15 Agustus 2018).

Kehadiran sosok Pesinden dalam pertunjukan *Ronggeng Tayub* saat ini, kedudukannya adalah sebagai *Rongg ng* di masa lalu, yaitu sebagai *B ntang Panggung* (primadona) pertunjukan *Rongg ng Tayub*. Namun fungsinya telah bergeser. Seiring dengan perjalanannya, fungsi *Rongg ng* di tatar Sunda kini terbagi ke dalam dua sosok, yakni sosok pesinden dan sosok penari. Sebutan *Rongg ng* saat ini ditujukan untuk sosok penari, begitu pun dalam pertunjukan *Rongg ng Tayub* di Ciamis. Sebagai penyemarak dan kominaktor antara *nayaga* dan penonton, yang biasanya dilakukan oleh sosok *Rongg ng*, kini dipegang oleh pesinden.

3. *Repertoar Lagu Dalam Ronggeng Tayub*

Bentuk lagu-lagu yang disajikan dalam pertunjukan *Ronggeng Tayub* khususnya di Grup Surya Gumilang Kecamatan Tambaksari Ciamis terdiri dari lagu-lagu *tayub buhun* dan lagu-lagu *ketuk tilu*. Lagu *tayub buhun* diantaranya: *dober*, *dermayon*, *waled*, *barlen* dan sejenisnya. Adapun lagu-lagu ketuk tilu diantaranya: lagu *rayak-rayak*, *jaer mundur*, dan sebagainya. Pertunjukan *Ronggeng tayub* khususnya di Kecamatan Tambaksari Ciamis hingga saat ini masih mempertahankan keutuhan dari aspek lagu dan gending pengiringnya. Hal ini dipertegas oleh Suparli, pernah mengungkapkan kekagumannya bahwa salah satu daerah yang masih tetap melestarikan lagu-lagu tradisi/lagu-lagu buhun yaitu di Tambaksari Kabupaten Ciamis (wawancara, Suparli di Bandung: Oktober 2017).

Perkembangan kesenian *tayub* di masyarakat Kabupaten Ciamis begitu signifikan, selain lagu-lagu khusus *tayuban*, lagu-lagu baru *jendre* jaipongan pun masuk ke ranah pertunjukan seni *tayub* seperti lagu: *papacangan*, *masket hate*, *daun puspa*, dan sebagainya. Berdasarkan pengamatan penulis, dalam setiap pertunjukan *ronggeng tayub kaler*, saat ini selalu diselingi pula dengan bentuk ibingan gaya *ronggeng amen/ gaya pakidulan* yang memiliki gaya berbeda yaitu repertoar lagu yang disajikan secara *medley*.

Struktur Pertunjukan Ronggeng Tayub

Struktur pertunjukan *Ronggeng Tayub* di Ciamis, khususnya di daerah Tambaksari, terdiri dari tiga bagian utama, yaitu bagian awal atau *bubuka* (pembukaan), bagian inti dan bagian penutup.

1. Bubuka

Bubuka terdiri dari *tatalu* dan penyajian lagu persembahan. *Tatalu* adalah sajian instrumentalia yang berfungsi sebagai penanda dimulainya pertunjukan *Ronggeng Tayub*. Adapun gending-gending yang biasa disajikan dalam *tatalu* biasanya gending-gending yang berbentuk *Réringgongan*, dalam tingkatan *embat kering*, *embat sawilet*, dan *embat dua wilet*. Dalam perkembangannya, gending-gending *tatalu* dilengkapi dengan gending-gending hasil kreativitas baru. Hal itu dilakukan untuk memikat para penonton, karena salah satu fungsi *tatalu* adalah untuk mengumpulkan para penonton.

Setelah penyajian gending *tatalu*, para pesinden dan para *Ronggeng* (penari) masuk ke arena pentas. Pesinden berada di atas panggung, sementara *Ronggeng* (penari) berada di bawah panggung. Apabila pesinden dan penari telah berada di arena pentas, biasanya dilakukan sambutan-sambutan yang berkaitan dengan penyampaian maksud dan tujuan penyelenggaraan acara, misalnya sebagai hiburan hajatan pernikahan, sunatan, atau hajatan desa, dan lain sebagainya.

Selesai acara sambutan, dilanjutkan dengan penyajian lagu *bubuka*. Lagu *bubuka* identik dengan lagu-lagu yang dipandang dan diyakini sebagai lagu ritual, sehingga kehadirannya dipandang wajib. Lagu-lagu ritual ini di setiap daerah biasanya memiliki lagu-lagu yang khas, selain lagu ritual yang secara umum di Jawa Barat memiliki kesamaan. Lagu *Kembang Gadung* atau lagu *Kidung* adalah lagu *bubuka* yang biasa disajikan di setiap daerah di Jawa Barat, dalam kesenian apapun. Selain lagu *Kembang Gadung*, di daerah Ciamis wajib pula disajikan lagu *Dengkleung*, sehingga urutan penyajian lagu *bubuka* dalam *Ronggeng Tayub* diawali dengan lagu *Dengkleung*, kemudian dilanjutkan dengan lagu *Kembang Gadung*, yang biasanya disajikan secara *medley*.

2. Pertunjukan Inti

Fokus perhatian dalam pertunjukan *Ronggeng Tayub* tentu kehadiran sosok *Ronggeng*. Oleh karena itu, setelah penyajian lagu-lagu ritual, pembuka pertunjukan inti adalah tampilan tarian yang dibawakan oleh seluruh *Ronggeng* (penari), yang disebut dengan istilah *Ibing Lulugu*.

Setelah penyajian *Ibing Lulugu*, dilanjutkan dengan tarian *Juru Baksa*, yaitu tarian salah seorang *Ronggeng* atau penari khusus (laki-laki) yang berfungsi untuk mengatur atau membagi kesempatan para simpatisan untuk menari. Kesempatan pertama yang diberikan oleh *Juru Baksa* adalah sosok penting dalam perhelatan yang dimaksud. Apabila hiburan yang dimaksud adalah hiburan

pernikahan, maka kesempatan pertama untuk menari biasa diberikan kepada pengantin, dilanjutkan kepada orang tua pengantin dan keluarga dekat lainnya, kemudian tokoh masyarakat dan aparat pemerintahan.

Setelah sosok-sosok yang dipandang penting, maka kesempatan selanjutnya diberikan kepada tamu undangan lainnya dan para penonton, yang biasanya tidak lagi diatur oleh *Juru Baksa*, melainkan diatur oleh pesinden berdasarkan urutan permintaan dari



penonton, baik berupa surat maupun berupa permintaan langsung melalui lisan. Bagian ini, selain berupa penyajian tarian *Tayub*, biasanya berbentuk pula penyajian lagu-lagu *Kiliningan* tanpa disertai dengan tarian. Pada bagian ini pula terkadang dihadirkan juga pola ibingan *Ronggeng Amén* atau bahkan lagu-lagu jenis Pop Sunda atau lagu-lagu dangdut, sesuai dengan permintaan penonton (terutama kalangan muda).

3. Penutup Pertunjukan

Penutup pertunjukan *Ronggeng Tayub* berupa penyajian lagu-lagu yang berfungsi sebagai lagu penutup dalam gamelan, di antaranya lagu *Mitra*, atau lagu *Béndrong Petit*, atau lagu *Uceng*, dan diakhiri dengan gending-gending *Rérénggongan embat Kering*, misalnya *Jiro* yang dibawakan secara instrumentalia.

Ibing Lulugu dalam Ronggeng Tayub

Fokus pembahasan adalah tentang gending-gending yang disajikan dalam *Ibing Lulugu*. Oleh karena itu, sebelum membahas aspek-aspek yang berkaitan dengan gending, perlu diuraikan tentang *Ibing Lulugu* itu sendiri, yang mencakup fungsi dan kedudukannya, serta bentuk penyajiannya.

1. Fungsi dan Kedudukan *Ibing Lulugu*

Ibing Lulugu, *Ibing* (Sunda) = tarian, *Lulugu* (Sunda) = yang utama. Artinya yang pokok atau diutamakan = mengepalai, memimpin. (Kamoes Soenda-Indonesia, 1950:200). *Ibing Lulugu* adalah dimaknai sebagai tarian utama yang disajikan oleh seluruh *Ronggeng*, yang kedudukannya sebagai pembuka inti pertunjukan *Ronggeng Tayub*.

Penyajian *Ibing Lulugu*, selain menunjukkan kepiawaian para *Ronggeng*, secara tidak langsung menunjukkan kualitas dari kelompok atau Group *Ronggeng Tayub* itu sendiri. Ketika kualitas penyajian *Ibing Lulugu* dipandang baik, maka dapat mengikat rasa simpatik seluruh simpatisan untuk mengikuti pertunjukan dan terlibat sebagai penari simpatisan, setidaknya dalam pertunjukan saat itu.

2. Bentuk Penyajian *Ibing Lulugu*

Penyajian *Ibing Lulugu* bersifat apresiatif, artinya hanya disajikan oleh para *Rongg ng* tanpa disertai para simpatisan. Bentuk tarian *Ibing Lulugu* adalah tari *rampak*, yang disajikan oleh seluruh *rongg ng* yang ada, biasanya antara dua sampai dengan enam orang tergantung jumlah *rongg ng* yang ada di grup seni tersebut. *Ibing Lulugu* bukan hanya terdapat pada *Rongg ng Tayub*, tapi terdapat pula pada jenis pertunjukan yang memiliki unsur *Rongg ng* (penari) lainnya. Dalam pertunjukan *Ketuk Tilu*, terdapat tarian sejenis *Ibing Lulugu*, yang disebut *Wawayangan*. Dalam *Bajidoran* terdapat *Ibing* sejenis dengan *Ibing Lulugu* yang disebut dengan istilah *mencug*.

Pada pelaksanaan pertunjukan-pertunjukan *Rongg ng tayub* yang disajikan oleh grup Surya Gumilang, saat ini lebih sering menyajikan *ibing* pembukanya dengan *ibing gawil*. Menurut



Idar salah satu *rongg ng* di Grup Surya Gumilang, *ibingan gawil* lebih energik dan temponya cenderung cepat sehingga lebih menarik dalam penyajiannya (Idar, wawancara 1 Maret 2018 Di Tambaksari).

Menurut Bapak Sarim (seniman kendang *Rongg ng tayub*), pertunjukan *Rongg ng tayub* pada era tahun 60-an sampai dengan 70 an ciri khas pembuka pertunjukan seni *rongg ng tayub* yaitu *ibingan kawitan*. Kendala terjadi sekitar tahun 80-an ketika grup *rongg ng* terkenal saat itu dari Dusun Margamulya Kecamatan Tambaksari yang dipimpin oleh ibu Haji Walet berhenti manggung. Kendala lainnya yaitu adanya aturan dari pihak pemerintahan, yang membatasi durasi pertunjukan pada acara-acara hajatan dibatasi hanya sampai jam 24.00 malam. Otomatis *gending-gending/lagu* yang dianggap memerlukan durasi panjang mulai dipangkas, diganti dengan *gending* pendek seperti *gending sawiletan*. Sedangkan *Gending Kawitan* merupakan bentuk *gending sekar ageung* yang berirama *lalamba*, sehingga terasa lebih panjang. Pada akhirnya karena alasan-alasan tersebut, *gending kawitan* dalam *rongg ng tayub* sudah jarang sajikan. Menurutnya, tari *kawitan* pada saat ini hanya wajib disajikan pada acara pembukaan upacara-upacara ritual seperti bersih desa. Sedangkan pada acara hajatan-hajatan pernikahan atau sunatan sudah jarang adanya sajian tari *kawitan* (Sarim, wawancara 1 Maret 2018 di Tambaksari). Bentuk sajian *Ibing Lulugu* dalam *Rongg ng tayub* hampir sama dengan *Wawayangan* seperti halnya dalam sajian bubuka *Ketuk Tilu*, yaitu *rongg ng* memperlihatkan kepiawaian menari di awal pertunjukan (Mamat Rahmat, wawancara di Bandung, 15 Agustus 2018).

Repertoar Gending *Ibing Lulugu*

Gending *pirigan* yang digunakan dalam *Ibing Lulugu* adalah *gending Kawitan* dan *gending Gawil*. Kedua *gending* tersebut adalah *gending-gending* yang biasa disajikan dalam pertunjukan *Wayang Golek Purwa* Sunda. Gending *Gawil* biasa digunakan sebagai iringan tarian tokoh *satria ladak*, atau tarian tokoh *Maktal*. Adapun *gending Kawitan* bisa sebagai pengiring tarian tokoh *maktal* atau

gending pengiring *emban*. Gending *Gawil* dan gending *Kawitan* tergolong ke dalam bentuk *Lalamba*, yaitu bentuk gending yang dalam satu periodenya memiliki paling pendek terdiri dari lima nada *Kenongan*, dan paling panjang memiliki sebelas nada *Kenongan* (Suparli, 2010: 54-60).

Gending *Gawil* adalah bentuk *Lalamba* yang dalam satu periodenya memiliki lima nada *Kenongan*, sedangkan *Kawitan*, adalah bentuk *Lalamba* yang dalam satu periodenya memiliki Sembilan nada *Kenongan*.

Adapun susunan koreografi *ibing lulugu Kawitan* dan *ibing Gawil* adalah sebagai berikut:

Struktur gerak pokok *Ibing Lulugu Kawitan (Ronggeng Tayub)*

Diiringi lagu *Kawitan* naik *Badaya*

Calikdeku, Cengkat, ukel, lontang kembar, sembahan, ngadeg, adeg-deg, lontang kanan lontang kiri kendor, lontang kanan lontang kiri gancang, cindek, galeong, laras tumpang tali.

Naik bata rubuh

Keupat, satu/keupatkendor, dobelan, godegsawang/2x, selut, minced, kendor, cindek obah tak tak, ngayun, dobelan, godeg sawang/2x, mincid kendor, cindek obah tak tak.

Badaya sawilet

Jangkung ilo, gedut jiwir sampur, cindek obah tak tak, tindak tilu, cindek obah tak tak, engkeg gigir, godeg sawang, mincid, cindek obah tak tak, sekar tiba, santana, cindek.

Badaya kering

Keupat tilu, mincid galayar, cindek, capangan, kepat, mincid galayar, pakbang, mincid kendor, mincid gancang, pakbang sarukan, mincid gancang, duduk sembahan.

Struktur gerak pokok *Ibing Gawil*

Diiringi lagu *Gawil* naik lagu *Karang Nunggal*.

Adeg-adeg, cindek obah tak tak, galeong, cindek laras, laras konda, mincid lontang di tempat, cindek jalak pengkor, cindek laras, baksa, gedut, godeg, Cikalongan, cindek, galeong, lontang kanan lontang kiri, cindek laras.

Naek lagu *Karang Nunggal* sawiletan.

Keupat tilu, mincid gancang, cindek lontang kanan lontang kiri, galeong, adeg-adeg, cindek lontang kanan lontang kiri, galeong, tindak tilu kerep, cindek lontang kanan lontang kiri, galeong, keupat randegan, mincid gancang, cindek lontang kanan lontang kiri, galeong, keupat.

SIMPULAN

Kesenian *Ronggeng Gunung, Ronggeng Amen, Ronggeng Tayub* adalah bentuk seni pertunjukan rakyat yang hidup dan berkembang di daerah Ciamis Jawa Barat. Sebagai kesenian rakyat, *Ronggeng Tayub* yang berkembang di Kecamatan Tambaksari berfungsi sebagai sarana hiburan pada acara-acara hajatan.

Pertunjukan *Ronggeng Tayub* di Tambaksari selalu diawali dengan sajian *tatalu* dan lagu bubuka *Dengkleung* dan *Kembang gadung* atau *kidung*. Bagian inti pertunjukan yaitu dimulai dengan *Ibing lulugu gawil* atau *ibing kawitan* kedudukannya sebagai tarian utama pembuka inti pertunjukan yang diiringi gending *gawil* embat *lalamba*, dilanjutkan dengan tarian-tarian pergaulan sesuai permintaan penonton dan bagian penutup dengan sajian gending *mitra/bendrong petit* dan gending *Jiro*.

Kedudukan karawitan dalam tari pada dasarnya merupakan susunan komposisi bunyi terstruktur dan ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan musikal yang harmonis dan enak didengar. *Gending* untuk tari berfungsi untuk mendukung keberhasilan penampilan tari, dapat menghidupkan tari, serta memberi ruh dan karakter pada tarian.

Daftar Pustaka

- Caturwati, Endang. 2006. *Perempuan & Ronggeng Di Tatar Sunda Telaahan Sejarah Budaya*, Bandung: Pusat Kajian LBPB.
- Heriyawati, Yanti. 2005. "Ronggeng Gunung Ritual dan Spirit yang Menjadi Liminal". *Jurnal Panggung*, Nomor XXXVI TH. 2005.
- Jamaludin, A Nasrullah. 2015. *Sosiologi Pedesaan*. Bandung: Pusaka Setia.
- Purwanti, Desi. 2017, "Ibing Lulugu Dalam Kesenian Ronggeng Amen, Grup Baranang, Kecamatan Padaherang, Kabupaten Pangandaran." *Skripsi Jurusan Tari Institut Seni Budaya Indonesia ISBI Bandung*.
- Ramlan, Lalan. 2008. *Tayub Cirebonan: Artefak Budaya Masyarakat Priyayi*, Bandung: Sunan Ambu Press.
- Sujana, Anis dkk. 1998. "Ronggeng Di Jawa Barat, Perkembangan Bentuk dan fungsi". *Laporan Penelitian STSI Bandung*.
- Sujana, Anis. 2002. *Tayub: Kalangenan Menak Priangan*. Bandung: STSI Press.
- Sunjaya, Deni Nugraha. 2014. "Renghap Kendang Dina Ronggeng Tayub." *Skripsi. Jurusan Karawitan STSI Bandung*.
- Suparli, Lili. 2010. "Gamelan Pelog Salendro: Induk Teori Karawitan Sunda", Bandung: Sunan Ambu Press.
- Satjadibrata, R. 1950. *Kamoes Soenda- Indonesia*. Djakarta: Balai Poestaka.

Soedarsono. 1999. *Metodologi Penelitian Seni pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI

Suhendi Apriyanto 2015. "Musik Tari", *Jurnal Ilmiah Seni Makalangan*, Volume 02 Nomor 01.

Upandi, Pandi. 2010. *Gamelan Salendro, Gending dan Kawih Kepesindenan Lagu-Lagu Jalan*. Bandung: Lubuk Agung.

Footnotes

¹ Kolonial jangan semata-mata berdasar acuan waktu kronologis linear, melainkan pemahaman ideologisasi yang berlangsung selama jangka waktu panjang, terjulur dalam berbagai hal, dan mengendap dalam alam bawah sadar, dan senantiasa dibudayakan (pembudayaan) atau enkulturasi. Pengertian ini mengacu pada bentuk penjajahan budaya yang masih terus berlangsung berupa dominasi budaya.

Tinjauan Perubahan Persepsi Masyarakat Urban Terhadap Kain Ulos Dalam Gaya Berbusana (Studi Kasus: Ulos Ragidup)

Dewi Isma Aryani, Hana Agnes Melysa Sianturi
Program Studi D-III SRD, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Kristen Maranatha

ABSTRAK

Kain ulos merupakan kain tenun yang dibuat langsung oleh leluhur Suku Batak sejak zaman dulu. Secara harfiah, ulos berarti selimut yang menghangatkan tubuh dan melindungi pemakainya dari terpaan udara dingin sebagaimana fungsi awal penciptaan ulos bagi masyarakat Suku Batak. Ulos selain bisa dijadikan sebagai selendang, juga dapat menjadi bahan pakaian yang indah dengan motif-motif khas dan menarik. Adanya pengaruh adat yang masih kuat dalam masyarakat Batak menjadikan ulos sekedar pelengkap dalam berbusana saja dan kebanyakan hanya digunakan dalam lingkup acara formal seperti pernikahan, duka cita, maupun acara adat lainnya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui faktor-faktor yang menyebabkan munculnya perubahan persepsi terhadap kain Ulos Ragidup bagi masyarakat urban di Indonesia.

Kata kunci: Batak, busana, kain, persepsi, Ulos Ragidup

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara kepulauan yang terbentang dari Sabang sampai Merauke dengan beraneka ragam suku, ras, adat, dan kebudayaan. Keunikan dan ciri khas kebudayaan dari setiap daerah menjadikan bangsa Indonesia kaya akan wujud budayanya, seperti halnya yang dikemukakan oleh J.J. Hoenigman (dalam Koentjaraningrat, 2000: 186) bahwa wujud kebudayaan dibedakan dalam tiga hal yakni gagasan (wujud ideal), aktivitas (tindakan), dan artefak (karya). Adapun wujud kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia tersebut telah tertuang dalam berbagai bentuk, salah satunya dalam bentuk kain. Kain tradisional yang dimiliki setiap daerah merupakan ciri khas dan kebanggaan tersendiri dari daerah tersebut, salah satunya yaitu Sumatera Utara dengan kain ulosnya.

Kota Medan sebagai ibukota dari Provinsi Sumatera Utara dikenal dengan suku Batak sebagai penduduk suku asli dari daerah tersebut. Menurut Permendagri No. 56 tahun 2015, Kota Medan menjadi salah satu kota dengan penduduk terbesar urutan ke-3 (diakses dari

www.kemendagri.go.id) di Indonesia menjadikan Kota Medan kaya akan akulturasi budaya baik dari penduduk asli maupun pendatang, dalam hal ini berkaitan dengan perkembangan mode busananya.

Kain ulos merupakan kain tenun yang dibuat langsung oleh leluhur Suku Batak sejak zaman dulu. Buku "Filsafat Batak-Tentang Kebiasaan-Kebiasaan Adat Istiadat" memaparkan tentang asal-usul kata *ulos* yakni berasal dari kata *las* dalam Bahasa Batak yang berarti hangat (Sihombing, 2000). Secara harfiah, ulos berarti selimut yang menghangatkan tubuh dan melindungi pemakainya dari terpaan udara dingin. Berdasarkan kepercayaan leluhur Suku Batak, terdapat tiga sumber yang memberi panas kepada manusia yaitu matahari, api, dan ulos.

Berawal dari fungsi penciptaan ulos pertama kali sebagai selimut, lambat laun posisi ulos berubah menempati kebutuhan primer bagi masyarakat Suku Batak. Ulos selain bisa dijadikan sebagai selendang, juga dapat menjadi bahan pakaian yang indah dengan motif-motif khas dan menarik. Selanjutnya ulos memiliki arti yang lebih penting ketika mulai dipakai oleh tetua adat dan para pemimpin kampung dalam berbagai pertemuan adat resmi. *Prestigious value* dari ulos bertambah dengan seiring waktu munculnya kebiasaan para leluhur dari Suku Batak yang selalu memilih ulos sebagai hadiah kepada anggota keluarga maupun orang-orang tersayang (Sumber: <http://simarmata.or.id/2016/04/ulos-batak-sejarah-makna-dan-jenisnya/> diakses 29 Okt 2018, 15.56 WIB).

Penggunaan dari kain ulos biasanya dipakai sebagai selendang (*sitalihononton*), namun ada pula yang memakainya di badan (*siabithononton*) yang dalam hal ini bisa berfungsi sebagai baju, dililitkan di kepala atau ditenteng (*sihadanthononton*), ataupun dililitkan di pinggang (*sitalitalihononton*).

Kain ulos sendiri memiliki berbagai fungsi bagi Suku Batak, antara lain:

a. Busana/ pakaian yang indah

Seiring berjalannya waktu, Suku Batak menjadikan kain ulos sebagai kebutuhan primer yakni sebagai pakaian yang indah karena kain ini kaya akan motif artistik dan menarik.

b. Hadiah

Kain ulos dijadikan sebagai hadiah kepada anggota keluarga maupun orang-orang terkasih sebagai bentuk rasa kasih sayang, penghormatan, doa restu, dan persatuan. Pemberian kain ulos ini tidak hanya dalam sesame Suku Batak, tetapi juga berlaku bagi masyarakat di luar Suku Batak.

c. Simbolik/ pelengkap ritual adat

Mangulosi berarti memberikan ulos, sebagai salah satu ritual adat dalam masyarakat Suku Batak. *Mangulosi* biasanya dilakukan pada saat acara pernikahan, acara berkabung, bahkan dalam acara resmi kenegaraan seperti penghormatan oleh tetua adat kepada presiden, dan sebagainya.

Rumusan Masalah dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam makalah ini adalah:

- 1) Bagaimana persepsi masyarakat Batak yang tinggal di kota besar terhadap keberadaan dan makna kain ulos itu sendiri?
- 2) Sejauh manakah pengaruh budaya modern terhadap adat masyarakat Batak dalam kesehariannya?

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah tentang kain Ulos Ragi Idup (Ragidup) sebagai objek penelitian karena:

1. Sebagai ulos yang paling tinggi derajatnya dari semua ulos menurut Suku Batak.
2. Ulos dengan proses pembuatan yang sangat sulit karena terdiri atas tiga bagian yakni dua sisi yang ditenun sekaligus dan satu bagian tengah yang ditenun tersendiri dengan corak/motif sangat rumit.
3. Sering dijadikan simbol atau corak warna suatu gedung atau rumah oleh Suku Batak (terutama di daerah-daerah yang masih sangat kental budaya Bataknya).
4. Memiliki motif yang seolah-olah semua corak/bentuknya terkesan hidup/ bersenyawa dalam kederajatannya (sesuai makna asal kata *aragi* yang artinya hidup).
5. Ulos Ragidup menjadi simbol kehidupan dan cerminan harapan hidup Suku Batak untuk hidup dalam umur panjang daripada orang yang lebih tua sebelumnya.

Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui sejauh mana persepsi masyarakat Batak yang tinggal di kota besar terhadap keberadaan dan makna kain ulos dalam lingkup kehidupan mereka.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh budaya modern seperti apa saja terhadap adat masyarakat Batak yang digunakan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari studi literatur, hasil karya proyek akhir mahasiswa D-III Seni Rupa dan Desain, maupun hasil observasi dan wawancara di lapangan terhadap pengguna (dalam hal ini masyarakat Suku Batak yang tinggal di Kota Bandung).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kain ulos, seperti yang dipaparkan pada bagian latar belakang, semula adalah kain yang digunakan sebagai selimut atau penghangat badan ketika tidur oleh para pendahulu Suku Batak. Namun, seiring dengan berjalannya waktu kain Ulos menjadi bagian penting dalam keseharian masyarakat Batak layaknya kain tradisional lainnya seperti kain batik, songket, tenun, dan lain sebagainya yang menjadi identitas dalam berbusana bagi masyarakat daerah asal kain tersebut serta sudah lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia. Pada gambar 1 terdapat sepasang pemuda pemudi berpakaian adat Batak Toba dengan menggunakan Ulos.



Gambar 1. Pakaian adat Batak Toba dengan Ulos
(Sumber: <http://www.dinamikakepri.com/2016/08/ketahui-inilah-6-macam-jenis-pakaian.html>)



Gambar 2. Pakaian adat masyarakat Jawa Tengah dengan kain Batik berupa *jarik* (Sumber: http://thebatiknet.blogspot.com/2011/03/jarik-dari-lahir-sampai-mati_67.html)



Gambar 3. Karya Denny Wirawan dengan koleksi busana bermotif Batik Kudus (Sumber: <https://lifestyle.kompas.com/read/2015/09/04/164500720/Semarak.Peragaan.Busana.Pasar.Malam.Karya.Denny.Wirawan>)

Adapun sebagai pembanding digunakan contoh pakaian adat masyarakat Jawa Tengah yang menggunakan kain batik (*jarik*) sebagai bagian dari keseharian mereka, seperti yang ditampilkan pada gambar 2. Penggunaan kain batik sebagai gaya berbusana masyarakat Indonesia, khususnya Jawa Tengah, menjadi bagian penting dari perkembangan mode busana itu sendiri, diperlihatkan pada gambar 3 dalam sebuah pertunjukan *Fashion Show* oleh desainer kenamaan di Indonesia.



Gambar 4. Presiden Jokowi menerima ulos oleh para Tetua Adat Suku Batak (Sumber: <http://batakqaul.com/batak-kali/ini-makna-ulos-pemberian-masyarakat-batak-humbahas-untuk-jokowi-907-1.html>)

Sebagaimana halnya dengan perkembangan kain batik dalam ranah busana dan mode di Indonesia, ulos pun mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Jika ulos diberikan kepada orang di luar Suku Batak, maka hal ini bisa berarti sebagai penghormatan dan kasih sayang kepada penerima ulos, seperti pemberian ulos kepada kepala negara atau pejabat negara dengan terselip makna iringan doa dan harapan semoga dalam menjalankan tugas-tugasnya akan selalu dalam kehangatan dan penuh kasih sayang kepada rakyat serta orang-orang yang dipimpinnya.

Proses pemberian ulos dalam masyarakat Batak disebut dengan ritual 'Mangulosi' yang di dalamnya terdapat beberapa aturan yang harus dipatuhi, antara lain bahwa orang boleh melakukan ritual Mangulosi kepada orang yang memiliki silsilah keturunan berada di bawah, misalnya orang tua boleh mangulosi anaknya, tetapi anak tidak boleh mangulosi orang tuanya. Selain itu, jenis ulos yang diberikan harus sesuai dengan ketentuan adat karena setiap ulos memiliki makna tersendiri, waktu penggunaan, subjek penerima, dan jenis upacara adat tertentu saja sehingga fungsinya tidak bisa saling ditukar.

Jenis-jenis ulos menurut Tanobatak (2007) dibagi sebagai berikut:

a. Ulos Jugia

Disebut juga 'ulos naso ra pipot' atau 'pinunsaan'. Biasanya ulos dengan harga dan nilai yang sangat mahal dalam suku Batak disebut ulos 'homitan' disimpan di 'hombung' atau 'parmonang-monangan' (berupa lemari pada zaman dulu). Menurut kepercayaan orang Batak, ulos ini tidak diperbolehkan dipakai sembarangan kecuali orang yang sudah 'saur matua' atau 'naung gabe' (orang tua yang sudah mempunyai cucu dari anaknya laki-laki dan perempuan).



Gambar 5. Ulos Jugia
(Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/182466222375242001/>
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 09.53 WIB)



Gambar 6. Ulos Ragidup
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/432697476669532223/>
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 09.56 WIB)

Ketatnya aturan pemakaian jenis ulos ini menjadikan ulos merupakan benda langka hingga banyak orang yang tidak mengenalnya. Ulos sering menjadi benda warisan orang tua kepada anaknya dan nilainya sama dengan 'sitoppi' (emas yang dipakai oleh istri raja pada waktu pesta) yang ukurannya sama dengan ukuran ikatan padi dalam jumlah besar.

b. Ulos Ragidup

Ulos ini setingkat di bawah Ulos Jugia. Banyak orang beranggapan ulos ini adalah yang paling tinggi nilainya karena sering dipakai dalam upacara adat Batak. Ulos ini dapat dipakai untuk berbagai keperluan seperti pada upacara duka cita maupun suka cita, juga dapat dipakai oleh raja-raja maupun oleh masyarakat dengan status sosial ekonomi menengah. Ulos Ragidup pada zaman dahulu dipakai untuk 'mangupa tondi' (menguatkan semangat) seorang anak yang baru lahir. Ulos ini juga dipakai oleh Suhut si Habolonan (tuan rumah). Hal inilah yang membedakannya dengan suhut yang lain tersebutkan dalam versi 'Dalihan Na Tolu' disebut Dongan Tubu.

c. Ulos Ragi Hotang

Ulos ini biasanya diberikan kepada sepasang pengantin disebut dengan Ulos Marjabu. Pemberian ulos ini dimaksudkan agar dapat menguatkan ikatan batin pasangan pengantin seperti rotan (*hotang*). Ragi Hotang merupakan ulos yang penting dan mempunyai derajat tinggi, namun pembuatannya tidak serumit Ragidup. Ulos ini punya arti istimewa dan berhubungan dengan pekerjaan, juga digunakan dalam upacara kematian sebagai pembungkus atau penutup jenazah karena mengartikan bahwa pekerjaannya di dunia telah selesai/ tamat.



Gambar 7. Ulos Ragi Hotang

(Sumber: <https://morrissuroso.wordpress.com/2010/05/11/ulos-ragi-hotang-biasa-maaf-tidak-bisa-di-bahasa-indonesiakan/>)
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 09.59 WIB)



Gambar 8. Ulos Sadum

(Sumber: <http://rumabatak.blogspot.co.id/2012/04/sadium.html>)
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.05 WIB)

d. Ulos Sadum

Ulos ini penuh dengan warna-warni yang berkesan ceria sehingga sangat cocok dipakai dalam suasana suka cita. Di Tapanuli Selatan, ulos ini biasanya dipakai sebagai gendongan (*panjangki/ parompa*) bagi keturunan Daulat Baginda atau Mangaraja. Pada saat upacara untuk mengundang (*marontang*) raja-raja, ulos ini dipakai sebagai alas sirih di atas piring besar (pinggan godang burangir/ harunduk panyurduan).

Aturan pemakaian ulos ini sangat ketat sehingga ada golongan tertentu di Tapanuli Selatan yang dilarang memakai ulos ini. Karena keindahannya, ulos ini sering dijadikan sebagai ulos kenang-kenangan bahkan dibuat hiasan dinding di daerah lain. Oleh sebab itulah, ulos ini sering pula dijadikan sebagai kenang-kenangan kepada para pejabat yang berkunjung ke daerah Tapanuli Selatan.

e. Ulos Runjat

Ulos ini biasanya dipakai oleh orang kaya/ terpendang pada waktu pergi ke upacara undangan adat (*edang-edang*). Bahkan, ulos ini dapat juga diberikan kepada pengantin oleh keluarga dekat menurut versi (Tohonan) Dalihan Natolu di luar Hasuhutan Bolon, misalnya oleh Tulang (paman), Pariban (kakak pengantin perempuan yang sudah kawin), dan Pamarai (paman pengantin perempuan). Ulos ini juga dapat diberikan pada waktu 'mangupa-upa' dalam acara pesta gembira (Ulaon Silas Ni Roha).



Gambar 9. Ulos Runjat

(Sumber: <http://desktopvic.blogspot.co.id/2013/07/ulos-haramkah.html>)
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.12 WIB)

f. Ulos Sibolang

Ulos ini dapat dipakai untuk keperluan duka cita atau suka cita. Apabila digunakan untuk keperluan duka cita biasanya dipilih dari jenis yang warna hitamnya menonjol, sedangkan dalam acara suka cita dipilih dari jenis dengan warna putih menonjol. Ulos Saput atau Ulos Tujung seharusnya menjadi bagian dari jenis ulos ini dan tidak boleh dari jenis yang lain. Dalam upacara perkawinan ulos ini biasanya dipakai sebagai 'tutup ni ampang' dan juga bisa disandang (dipakai seperti selendang), akan tetapi dipilih dari jenis yang warna putihnya menonjol disebut Ulos Pamontari. Karena ulos ini dapat dipakai untuk segala peristiwa adat, maka ulos ini dinilai paling tinggi dari segi adat Batak namun harganya relatif murah sehingga dapat dijangkau oleh masyarakat. Ulos ini tidak lazim dipakai sebagai Ulos Pangupa atau Parompa.



Gambar 10. Ulos Sibolang
(Sumber: <http://www.pariwisata.sumut.net/2014/11/19-jenis-ulos-batak-dan-fungsinya.html>
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.15 WIB)

g. Ulos Suri-Suri Ganjang

Biasanya disebut Ulos Suri-Suri karena coraknya berbentuk sisir memanjang. Dahulu kala ulos ini dipergunakan sebagai ampe-ampe/hande-hande. Pada waktu *margondang* (memukul gendang), ulos ini dipakai hula-hula menyambut pihak anak boru. Ulos ini juga dapat diberikan sebagai Ulos Tondi kepada pengantin. Ulos ini sering juga dipakai para wanita sebagai sabe-sabe. Keistimewaan ulos ini yaitu karena panjangnya melebihi ulos biasa. Bila dipakai sebagai ampe-ampe bisa mencapai dua kali lilit pada bahu kiri dan kanan sehingga terlihat pada pemakainya seperti memakai dua ulos.



Gambar 11. Ulos Suri-Suri Ganjang
(Sumber: http://berandabatak.blogspot.com/2013/09/jenis-jenis-ulos-dan-fungsinya_1.html
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.13 WIB)

h. Ulos Mangiring

Ulos ini mempunyai corak yang saling beriringan sehingga menjadi lambing kesuburan dan kesepakatan. Ulos ini sering diberikan orang tua sebagai Ulos Parompa kepada cucunya dan seterusnya secara turun-temurun. Ulos ini juga dapat dipakai sebagai pakaian sehari-hari dalam bentuk tali-tali (detar) untuk kaum laki-laki maupun sebagai saong (tudung) bagi kaum wanita. Pada waktu upacara Mampe Goar (pembaptisan anak), ulos ini dapat dipakai sebagai bulang-bulang dan diberikan pihak hula-hula kepada menantu. Bila Mampe Goar untuk anak sulung harus ulos dari jenis Bintang Maratur.

i. Ulos Bintang Maratur

Ulos ini menggambarkan jejeran bintang yang teratur. Jejeran bintang yang teratur di dalam ulos ini menunjukkan orang yang patuh, rukun dalam ikatan kekeluargaan, juga dalam hal *sinadongan* (kekayaan) atau *hasangapon* (kemuliaan) tidak ada yang timpang, semuanya berada dalam tingkatan yang rata/ sama. Dalam kehidupan sehari-hari ulos ini dapat dipakai sebagai *hande-hande* (ampe-ampe), juga dapat dipakai sebagai tali-tali atau saong. Sedangkan nilai dan fungsinya sama dengan Ulos Mangiring dan harganya relatif sama.



Gambar 12. Ulos Mangiring

(Sumber: <http://www.pariwisatasumut.net/2014/11/19-jenis-ulos-batak-dan-fungsinya.html>
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.15 WIB)



Gambar 13. Ulos Bintang Maratur

(Sumber: <http://parmitudoahu.blogspot.co.id/2008/11/ragam-ulos-batak.html>
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.17 WIB)

j. Ulos Sitoluntuho-Bolean

Ulos ini biasanya hanya dipakai sebagai ikat kepala atau selendang wanita, tidak mempunyai makna adat kecuali bila diberikan kepada seorang anak yang baru lahir sebagai Ulos Parompa. Jenis ulos ini dapat dipakai sebagai tambahan, yang dalam istilah adat Batak sebagai Ulos Panoropi yang diberikan hula-hula kepada boru yang sudah terhitung keluarga jauh. Disebut Sitoluntuho karena raginya/coraknya berjejer tiga, merupakan 'tuho' atau 'tugal' yang biasanya dipakai untuk melubangi tanah guna menanam benih.

k. Ulos Jungkit

Ulos ini merupakan jenis Ulos Nanidondang atau Ulos Paruda (permata). Paruda atau permata merupakan penghias dari ulos tersebut. Dahulu ulos ini dipakai oleh para anak gadis dan keluarga raja untuk hoba-hoba yang dipakai hingga dada. Selain itu dapat juga dipakai pada saat menerima tamu pembesar atau pada waktu kawin.



Gambar 14. Ulos Sitoluntuho-Bolean

(Sumber: <http://www.yopnik.com/toba/ULOS%20BATAK%20AND%20HANDICRAFTS.html>
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.21 WIB)

Berdasarkan penjelasan jenis-jenis ulos di atas, dapat diketahui bahwa ulos kerap dijadikan pelengkap, baik sebagai busana, aksesoris, maupun hadiah, dalam setiap upacara adat dalam masyarakat Batak. Namun, adanya pengaruh adat yang masih kuat dalam masyarakatnya sehingga ulos menjadi sekedar pelengkap dalam berbusana saja. Padahal jika ditilik lebih jauh, bahan dan proses pembuatan ulos serupa dengan kain tradisional lainnya seperti tenun maupun songket. Busana-busana yang dibuat dari ulos pun kebanyakan hanya digunakan dalam lingkup acara formal seperti pernikahan, duka cita, maupun acara adat lainnya sehingga gaya/ *style* busana yang ada sangatlah terbatas dari segi desainnya.



Gambar 15. Ulos Jungkit
(Sumber: <http://www.yopnik.com/toba/ULOS%20BATAK%20AND%20HANDICRAFTS.html>
Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.23 WIB)



Gambar 16. Ulos dalam busana jas
(Sumber: Dok. Pribadi, 2018)

Pada gambar 16 tampak sepasang pengantin dengan adat Batak yang mengenakan kain ulos pada busananya, terutama pria, lengkap dengan aksesoris penutup kepalanya. Sedangkan bagi wanita, mengenakan kain songket sebagai bawahan dan selendang.

Selain digunakan pada acara formal seperti pernikahan adat Batak, beberapa jenis ulos juga dikenakan di acara yang lebih bersifat semi-formal seperti yang ditampilkan pada gambar 17. Pada gambar tersebut tampak seorang pria mengenakan rompi berbahan Ulos Sadum.

Berdasarkan beberapa temuan terkait penggunaan kain Ulos oleh Penulis, sebagian besar penggunaannya adalah kaum pria sedangkan kaum wanita identik dengan kain songket. Namun, seiring dengan perkembangan mode yang semakin modern, kini wanita pun dapat berkreasikan lebih jauh menggunakan Ulos Batak sebagai bahan busana bahkan menjadi salah satu pilihan material utama. Kesan etnik dan elegan dari ulos dan tampilan busana pada pemakainya, secara tidak langsung menjadi sebuah upaya dalam memelihara dan melestarikan budaya Indonesia.

Kesan kuno dari penggunaan kain tradisional yang semula terbatas pada seragam kerja maupun busana resmi, akan berubah menjadi elegan dan modern apabila didesain dengan baik. Bahkan di tangan para desainer Indonesia saat ini, kain ulos yang sebelumnya dipakai dalam



Gambar 17. Ulos Sadum dalam busana formal yang lebih modern (Sumber: Instagram @roykardobellany, 2017)



Gambar 18. Karya Merdi Sihombing (Sumber: <http://mediaindonesia.com/read/detail/134095-desainer-indonesia-tampilkan-busana-ramah-lingkungan-di-efwa>)

upacara-upacara adat, bisa berubah fungsi menjadi busana yang unik dan elegan, seperti rancangan desainer Merdi Sihombing berikut ini yang ditampilkan dalam Eco Fashion Week Australia 2017 pada 23-26 November 2017 di Freemantle, Perth, Australia.

Rancangan Merdi Sihombing tersebut seolah membuktikan bahwa kain Ulos juga tidak kalah menarik dan elegan jika didesain menjadi sebuah busana bagi kaum wanita di era modern seperti sekarang ini. Langkah Merdi Sihombing yang memadukan ulos dalam rancangannya tersebut juga diikuti oleh desainer tanah air lainnya di *event* Indonesia Fashion Week 2017 seperti Ida Royani, Jenahara, Torang Sitorus, Jeny Tjahyawati dengan menampilkan rancangan busana mereka menggunakan kain khas daerah Sumatera Utara itu.

Langkah para desainer mode yang sudah lebih dulu mengangkat ulos ke ranah *fashion* Indonesia bahkan dunia seperti Edward Hutabarat dan Ghea Panggabean, tampaknya akan terus berlanjut di masa yang akan datang. Pada *event* Indonesia Fashion Week 2018 baru-baru ini, Ivan Gunawan menampilkan koleksi busana terbarunya berjudul 'Great Toba' berupa *cocktail dress* yang berkesan feminine sekaligus *edgy*.

Masih dalam *event* yang sama yakni Indonesia Fashion Week 2018, salah satu mahasiswa Program Studi D-III Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha yang kini sudah menjadi alumni, Hana Agnes Melysa Sianturi terpilih untuk terlibat dalam *fashion show* tersebut. Koleksi busana berjudul 'Hagabeon' yang memadukan Ulos Ragidup berdasarkan tema Vigilant dari Indonesia Trend Forecast 2017/2018 Grey Zone menampilkan bentuk olahan desain yang modern dengan permainan struktural cermat terukur dan permainan tumpuk yang memiliki beberapa keserupaan dengan budaya Batak.

Pemilihan kain Ulos Ragidup dalam koleksi 'Hagabeon' tersebut ditujukan bagi masyarakat urban, khususnya wanita kalangan menengah ke atas dengan rentang usia 25-35 tahun, berkarakter *smart*, *elegant*, memiliki mobilitas tinggi, dan berwawasan modern namun tetap



Gambar 19. Great Toba oleh Ivan Gunawan
(Sumber: <https://www.suara.com/lifestyle/2018/03/30/103650/ivan-gunawan-menyulap-ulos-menjadi-gaun-cocktail-yang-manja>)

menghargai budaya lokal. Koleksi busana siap pakai tersebut bersiluet *H-line* untuk memberikan rasa nyaman bagi pemakainya. Teknik anyam sebagai *manipulating fabric* pun diaplikasikan pada busana sebagai aksesoris modern yang memiliki kemiripan dengan penganyaman kain ulos itu sendiri.

Pemilihan Ulos Ragidup dalam koleksi tersebut oleh desainernya disebabkan tampilan yang elegan dari jenis motif dan warna yang melekat. Pada umumnya, ulos yang digunakan sebagai bahan busana oleh masyarakat Batak menampilkan kekayaan motif dan warna karena lebih sesuai dengan suasana adat atau acara formal dalam masyarakat Batak itu sendiri. Sehingga kain ulos yang bermotif sedikit dengan warna netral atau gelap jarang dijadikan sebagai pilihan untuk bahan pembuatan busana adat.

Faktor perkembangan teknologi, latar belakang sosial budaya masyarakat Batak yang tinggal di kota besar (di luar Sumatera Utara) membawa pengaruh terhadap perubahan makna dan persepsi terhadap kain ulos dalam hal penunjang gaya berbusana. Ulos Ragidup sendiri memiliki keunikan dari segi motifnya yakni terdapat 3 jenis motif berbeda dalam 1 lembar kainnya. Beberapa orang yang memilih Ulos Ragidup sebagai bahan pembuatan busana memilih salah 1 motif saja, seperti yang ditampilkan dalam desain Ivan Gunawan.



Gambar 20. Koleksi Hagabeon yang didesain dari Ulos Ragidup
(Sumber: Dok. Hana Agnes, 2017)



Gambar 21. Koleksi Hagabeon yang didesain dari Ulos Ragidup (Sumber: Dok. Hana Agnes, 2017)



Gambar 22. Koleksi Hagabeon yang didesain dari Ulos Ragidup (Sumber: Dok. Hana Agnes, 2017)



Gambar 23. Koleksi Hagabeon yang didesain dari Ulos Ragidup (Sumber: Dok. Hana Agnes, 2017)

Namun, hal tersebut tidak dilakukan oleh Hana karena ingin menampilkan ketiga jenis motif dalam Ulos Ragidup dalam sebuah koleksi busana siap pakai bagi wanita urban untuk mendukung gaya hidup modern. Dengan demikian, kesan kuno atau ketinggalan zaman yang melekat pada kain tradisional, dalam hal ini ulos, mampu terpatahkan dengan munculnya desain-desain yang kekinian, elegan, dan sesuai digunakan dalam berbagai kegiatan, baik casual, semi formal, hingga formal sekalipun.

SIMPULAN

Perancangan sebuah koleksi busana berkonsep etnik modern dengan menggunakan kain tradisional merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan rasa cinta akan budaya atau tradisi Indonesia, khususnya bagi generasi muda.

Kain ulos yang biasa digunakan dalam setiap upacara adat di kalangan masyarakat Batak adalah wujud dari penghargaan Suku Batak terhadap budaya mereka. Adapun jenis kain ulos yang biasa digunakan di acara adat atau formal dalam masyarakat Batak semata-mata karena tradisi atau kecenderungan rasa suka oleh pemakainya. Biasanya ulos yang dipilih untuk acara adat atau formal tersebut memiliki motif yang tidak terlalu banyak dan menampilkan warna-warna yang terang/cerah karena dianggap mewakili tradisi dan karakter dari Suku Batak.

Sedangkan Ulos Ragidup itu sendiri memiliki 3 jenis motif yang berbeda dalam selembar kainnya dan warnanya pun cenderung netral bahkan gelap. Hal tersebut dianggap menyulitkan untuk dijadikan busana oleh beberapa orang karena perlu memperhitungkan pembagian kain dengan motif yang akan ditampilkan pada desain busana yang diinginkan.

Daftar Pustaka

Erlyana, Y. (2016). Kajian Visual Keragaman Corak Pada Kain Ulos. *Dimensi DKV (1)*: 1, 35-46.

Koentjaraningrat. (2000). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sihombing, T.M. (2000). *Filsafat Batak: Tentang Kebiasaan-Kebiasaan Adat Istiadat*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sianturi, H. A. M. (2017). *HAGABEON-Perancangan Busana Siap Pakai Untuk Pria dan Wanita Urban Dengan Inspirasi Kain Ulos Ragidup*. (Program Diploma III), Universitas Kristen Maranatha, Bandung.

Website/laman

Instagram @roykardobellany, 2017

Permendagri no.56 Tahun 2015 tentang “Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan” diakses dari www.kemendagri.go.id

Ulos Batak Sejarah Makna dan Jenisnya. Diakses 29 Oktober 2018 pukul 15.56 WIB dari <http://simarmata.or.id/2016/04/>

<https://batak-network.blogspot.co.id/2016/08/yuk-mengenal-ulos-yang-di-pakai.html>, Diakses pada 21 Oktober 2017 pukul 20.06 WIB

<https://lifestyle.kompas.com/read/2015/09/04/164500720/Semarak.Peragaan.Busana.Pasar.Malam.Karya.Denny.Wirawan>

<https://tanobatak.wordpress.com/2007/06/20/kearifan-budaya-batak-mengelola-lingkungan/>

<http://batakgaul.com/batak-kali/ini-makna-ulos-pemberian-masyarakat-batak-humbahas-untuk-jokowi-907-1.html>

<https://www.pinterest.com/pin/182466222375242001/432697476669532223/>, Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 09.53 WIB

<http://rumabatak.blogspot.co.id/2012/04/sadium.html>, Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.05 WIB

<http://desktopvic.blogspot.co.id/2013/07/ulos-haramkah.html>, Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.12 WIB

<http://www.pariwisatasumut.net/2014/11/19-jenis-ulos-batak-dan-fungsinya.html>, Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.15 WIB

http://berandabatak.blogspot.com/2013/09/jenis-jenis-ulos-dan-fungsinya_1.html, Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.13 WIB

<http://www.pariwisatasumut.net/2014/11/19-jenis-ulos-batak-dan-fungsinya.html>, Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.15 WIB

<http://parmitudoahu.blogspot.co.id/2008/11/ragam-ulos-batak.html>, Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.17 WIB

<http://www.yopnik.com/toba/ULOS%20BATAK%20AND%20HANDICRAFTS.html>, Diakses pada 23 Oktober 2017 pukul 10.21 WIB

<http://mediaindonesia.com/read/detail/134095-desainer-indonesia-tampilkan-busana-ramah-lingkungan-di-efwa>

<https://www.suara.com/lifestyle/2018/03/30/103650/ivan-gunawan-menyulap-ulos-menjadi-gaun-cocktail-yang-manja>

Tari Tradisional Membentuk Kepribadian

Endang Caturwati

ISBI Bandung, Jl. Buah Batu 212 Bandung 40265

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai seni tari di Indonesia yang telah lama berkembang dan merupakan kegiatan yang mentradisi di masyarakat, yang kemudian mempunyai berbagai fungsi, di antaranya sebagai media pendidikan karakter yang dapat membentuk kepribadian. Tujuan penelitian adalah untuk menyosialisasikan kembali kepada para guru-guru seni, bahwa tari tradisional pada dasarnya dapat memberikan bimbingan sebagai dasar pengembangan rasa percaya anak melalui perlakuan, seperti memotivasi anak, menumbuhkan rasa bangga, melatih berekspresi, berkeaktifitas, bersosialisasi, serta melatih bertanggung jawab. Prosedur penelitian akan menggunakan metode kualitatif. Implikasi yang akan diperoleh, antara lain, dari peristiwa tersebut dapat dilihat ketika anak didik melakukan proses belajar menari, dan berbagai macam seni tradisional lainnya, anak-anak dapat merasakan pentingnya arti kesabaran, ketekunan, kebersamaan, ketelitian hingga apa yang dilakukan berhasil menjadi karya seni pertunjukan. Seni tidaklah hanya sekedar untuk menyajikan suatu 'tontonan yang indah' dan menyenangkan, melainkan seni juga harus menjadi tuntunan. Dalam hal ini peran pendidik seni sebagai penyampai misi sangatlah penting.

Kata kunci: Tari tradisional, membentuk kepribadian

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada masa lalu, seni tari yang berkembang di Indonesia terutama tari-tari yang diajarkan pada lingkungan keraton, kabupaten, dan di sekolah-sekolah, merupakan tari tradisional yang bergaya klasik yang cenderung memiliki pakem serta nilai-nilai, yang harus diikuti dan dipatuhi hingga tarian tersebut dikuasai oleh peserta didik. Tidak sekedar hanya sampai bisa menarikan suatu tarian dengan bagus. Mulai dari sikap gerak, pose tubuh, rangkaian gerak, secara unity memiliki makna serta simbol-simbol yang harus dihayati dengan baik dan benar.

Secara empiris, seni tari dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang banyak memberikan manfaat, terutama membentuk mental siswa didik, baik secara pribadi, maupun secara sosial, kebudayaan, serta kreativitas.

Seni tari juga memberikan rasa kesenangan dan kegembiraan pada pelakunya. Gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh secara intelektual, emosional, dan fisik, merupakan sarana yang ideal untuk menumbuhkan kesadaran diri, dan perkembangan diri, merubah sikap menjadi pribadi yang luwes, mandiri, percaya diri, dan toleransi. Pembelajaran seni tari mampu menjadi media penanaman nilai-nilai kehidupan secara kontekstual sehingga sangat membantu proses terbentuknya kepribadian.

Tidak beralasan apabila para orang tua di daerah Jawa Tengah pada masa lalu mewajibkan anak perempuannya berlatih menari, karena banyak nilai yang didapat dari menari. Mulai dari sikap etis, rengkuh, duduk dengan sikap tangan menyembah, sebagai rasa syukur dan mohon doa pada Allah SWT atau sesuai dengan kepercayaan masing-masing, agar tariannya bisa ditampilkan dengan bagus, serta sebagai tanda menghormati penonton pada awal penyajian dan akhir penyajian tari. Sikap tubuh dan gerak tari tersebut, secara etika telah mengajarkan tata-titi sopan santun, bahwa sebagai makhluk sosial pada setiap datang dan pergi harus mempunyai etika mengucapkan selamat datang dan mohon pamit, yang diungkapkan melalui bahasa tubuh.

Seni Tari juga mengajarkan kepekaan rasa ritmis dan penjiwaan, serta melatih koordinasi antara otak, rasa, wirahma, dan motorik tubuh. Seni Tari secara *unity* bagi kaum perempuan mengajarkan tata krama, etika dan kepribadian, sekaligus keterampilan, keluwesan, kehalusan budi, serta rasa keindahan. Prinsip tari sebagai 'pendidikan rasa' berkembang sebagai cara mengajarkan tata krama, sopan santun atau etika.

Rumusan Masalah

Pembelajaran seni tari tradisional mampu menjadi media penanaman nilai-nilai kehidupan secara kontekstual sehingga sangat membantu proses terbentuknya kepribadian, sudah barang tentu menimbulkan sejumlah pertanyaan yang layak dijawab dengan perumusan masalah sebagai berikut: 1) Mengapa Tari Tradisional dapat membentuk kepribadian?; 2) Bagaimana metode yang efektif mengajarkan tari tradisional kepada anak-anak?

Tujuan Penelitian

Pada tingkat yang lebih spesifik, pada dasarnya penelitian untuk dapat menjelaskan pertanyaan yang terakomodasi pada perumusan masalah, yaitu, 1) Mengapa Tari Tradisional dapat membentuk kepribadian; serta 2) Menemukan metoda yang efektif mengajarkan tari tradisional agar disukai oleh anak-anak didik.

Metodologi

Tujuan penelitian adalah untuk mensosialisasikan kembali kepada para guru seni, bahwa tari tradisional pada dasarnya dapat menjadi media pengembangan karakter, yang akan membentuk kepribadian anak didik, dengan cara memberikan bimbingan sebagai dasar pengembangan rasa percaya anak didik melalui perlakuan seperti, memotivasi anak agar berani tampil menari, menumbuhkan rasa bangga, melatih berekspresi, berkeaktifan, bersosialisasi, melatih bertanggung jawab, dan memberikan stimulan pada anak didik.

Adapun, prosedur penelitian untuk menjangkau data dan mensosialisasikan kepada para pendidik seni, dengan menggunakan 'metoda kualitatif' yang akan lebih menyoroti terhadap bagian-bagian dan fenomena di lapangan, terhadap perkembangan kesenian yang diajarkan pada siswa didik, baik yang diajarkan di sekolah-sekolah, maupun di sanggar-sanggar seni (grup seni), secara berkelanjutan. Berkelanjutan yang dimaksud, adalah mensosialisasikan seni dengan cara, sebagai berikut: (1) Memberikan workshop seni kepada para pendidik seni; (2) Pendidik seni melanjutkan hasil workshop seninya kepada anak didik; (3) Hasil dari pelatihan

seni kepada anak didik, dilombakan melalui kegiatan Lomba Seni yang diikuti para anak didik; (4) Hasil Pemenang lomba seni ditampilkan pada berbagai acara pertunjukan Apresiasi Seni.

PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Seni Tari

Seni tari merupakan proses pembelajaran kesenian yang utuh, suatu proses yang menempatkan seni pada bingkai kebudayaan. Hal ini bisa dirasakan ketika mempelajari seni tari secara keseluruhan. Gerak tari, musik karawitan pengiring, tata rias busana, serta properti yang dipakai sangat menghidupkan tarian. Apabila ditarikan di atas panggung merupakan 'lukisan' yang bergerak yang 'dibingkai ruang', yang terpadu dengan iringan musik merupakan wujud seni yang harmoni. Itu semua merupakan koordinasi dari berbagai unsur, yang menciptakan nilai sosial, kerjasama dan disiplin.

Setiap daerah di Indonesia memiliki tata cara dan etika dalam mengajarkan seni tari tari tradisional. Etika secara singkat dapat kita artikan moral, kesopanan, atau tata krama. Dalam dunia seni tari juga dikenal etika menari. Namun, nilai etika atau etis dalam dunia seni tari beragam sesuai dengan suku, etnis, agama, dan budaya yang dianutnya. Nilai-nilai etika setiap daerah dapat tercermin dalam tari. Tari sebagai produk masyarakat berlandaskan nilai-nilai yang dianut masyarakat penganut budayanya. Seni merupakan produk sosial (Yanet Wolff, 1993:26), dan tidak pernah lepas dengan berbagai faktor sosial budaya (Alnord Houser, 1982:93).

Nilai estetis tari dapat dilihat dari gerakannya dan penampilannya, sedangkan nilai etisnya dapat digali melalui filosofi tari itu, sebagai contoh dalam ruang lingkup etika Jawa terdapat keselarasan, yaitu kemampuan dan kemauan untuk hidup rukun dan damai dalam segala aspek sosial kemasyarakatan. Representasi ini bisa dilihat dari tarian yang terkait dengan aspek sosial, salah satunya menghormati tamu. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki tarian untuk menyambut tamu, yang mengajarkan tamu harus dihormati. Kegiatan ini mengajarkan sikap toleransi dan kesopanan terhadap tamu.

Daerah Palembang Sumatera Selatan dikenal memiliki tarian yang biasa digunakan untuk menyambut tamu, yaitu *Tari Tanggai* dan *Tari Gending* Sriwijaya. Tarian ini dibawakan ketika menyambut tamu-tamu kehormatan atau dipentaskan dalam acara hajatan pernikahan, serta acara-acara untuk menyambut tamu kehormatan.

Di Maluku, tarian untuk menyambut tamu kehormatan yang berkunjung ke daerah maluku dinamakan *Tari Orlapei*, merupakan wujud terimakasih dan rasa kegembiraan telah berkenan berkunjung atau menginjakkan kaki ke tanah Maluku. Di Jawa Timur, *Tari Ngremo* adalah gambaran karakter dinamis masyarakat Jawa Timur dan merupakan tarian penyambut tamu lewat gerak selamat datang khas Jawa Timur.

Selain mengajarkan etika kesopanan terhadap tamu, banyak tari tradisional yang mengajarkan sifat berjiwa ksatria, sabar, disiplin, serta berani melawan angkara murka, untuk laki-laki. Di daerah Cianjur Jawa Barat, misalnya, pada masa lalu anak laki-laki, sifat dan karakter laki-laki yang maskulin, kuat, lahir maupun batin ditanamkan melalui seni gerak 'penca silat'

atau 'maenpo', ditambah pula dengan pelajaran mengaji, *ngawih* atau *tembang*. Itu semua sebagai bekal untuk 'ngaji rasa', 'ngaji diri' dan siap menghadapi segala masalah dan rintangan. Di daerah Minang pun demikian, anak laki-laki bahkan harus tinggal di surau untuk belajar mengaji dan pencak silat. Di daerah Jawa anak laki-laki, selain belajar silat juga berlatih menabuh gamelan dan pedalangan.

Demikian pula, pada Sendratari atau Drama Tari telah tertanam media pendidikan. Dengan terbentuknya 'kondisi', kesabaran, ulet dengan daya juang yang tinggi. Untuk membuat suatu karya pertunjukan sendratari, harus melibatkan berbagai unsur seni, seperti vokal, *gending* dengan gerakan-gerakan yang rinci, halus, bahkan atraktif, serta iringan musik yang disesuaikan dengan suasana atau juga sesuai dengan peran para pemain.

Dengan menirukan tokoh lain yang tidak sesuai dengan sifat pribadi anak didik, atau menunggu orang lain membawakan instrumen atau gerakan dengan benar, itupun melatih kesabaran. Merupakan proses yang membiasakan anak cenderung mau memahami sifat orang lain, mana yang buruk dan mana yang baik. Merupakan pembentukan karakter yang positif. Dalam bahasa Sunda dinamakan '*surti*'.

Ketika orang mempelajari atau melakukan seni pertunjukan seni tari, sebetulnya tengah mempelajari banyak nilai. Karena anak didik tidak hanya menyesuaikan gerak dengan musik, tetapi juga, akan menyesuaikan waktu berlatih, ketaatan terhadap pakem, dan kerja sama dalam tim secara kelompok.

Seni pertunjukan tari tradisional, pada setiap daerah memiliki keunikan masing-masing, serta dapat dijadikan sumber pembelajaran yang sangat baik. Terlebih pada jenis tari tradisional yang masih terus hadir di tengah masyarakat menandakan, bahwa jenis 'seni' tersebut masih berarti walaupun mengalami berbagai seleksi alam.

Keberadaan seni tari tradisional masih dipandang perlu karena menyajikan keindahan, menawarkan filosofi kehidupan, menawarkan nilai-nilai kebajikan, yang termuat pada simbol-simbol ekspresi seni tersebut. Dalam seni pertunjukan biasanya juga tergambar kearifan lokal yang terbukti berfungsi untuk mengatur hidup komunitas. Pendidikan seni tari sangat penting untuk pembentuk watak dan mental manusia.

Peran Pendidik dan Tantangan Masa Depan

Masalah yang dihadapi pada saat ini adalah banyak para orang tua, melihat seni tari tradisional hanya sekadar dari unsur estetika, atau bahkan ada yang menganggap tidak penting untuk diapresiasi, apalagi dipelajari. Mereka lebih suka anak-anaknya belajar tari Ballet, dan tari non tradisional lainnya, dibandingkan tari tradisional. Mereka kurang melihat 'seni' secara holistik atas keterkaitannya dengan sistem masyarakat. Padahal, dengan melakukan atau mengapresiasi kesenian lokal, seni miliknya sendiri, akan tersirat nilai-nilai sosial dan juga pendidikan.

Masih banyak orang tua siswa yang ikut campur hingga ke masalah teknis, yang akhirnya tidak mendidik. Sebagai contoh, dalam pertunjukan Drama Tari, tidak semua anak didik mendapatkan peran yang harus berbusana serba glamor. Tetapi orang tua siswa bersikeras anaknya harus mengenakan busana tari yang glamor, kendatipun memerankan petani yang sedang mencangkul di sawah.

Dalam hal ini peran para pendidik seni menjadi sangat penting untuk melakukan berbagai strategi dalam menerapkan materi tari tradisional sehingga dapat membangkitkan minat para anak didik untuk menyenangi tari tradisional dengan metode atau cara-cara yang tepat guna.

Pemahaman anak didik terhadap konsep-konsep seni tradisional sangat penting, terutama mengenai makna serta nilai-nilai yang termuat di dalam setiap gerakan tari dan ekspresi yang dibawakan, sehingga anak didik akan menyenangi tarian apapun yang diajarkan oleh guru.

Cara yang dilakukan para pendidik dalam pembelajaran seni tradisional pada dasarnya memberikan bimbingan sebagai dasar pengembangan rasa percaya diri anak didik melalui perlakuan, seperti memberikan sentuhan, memotivasi anak, pengkondisian relaksasi, menumbuhkan rasa bangga, melatih berekspresi, berkeaktifitas, bersosialisasi, melatih bertanggung jawab, dan memberikan stimulan pada anak, yakni:

- (1) Materi seni disesuaikan dengan karakter anak, sebagai contoh antara lain seni tari mengandung unsur permainan, dengan garapan baru yang mampu menghibur maupun mengundang simpati anak;
- (2) Metode yang digunakan adalah peniruan, bermain, bercerita dan demonstrasi;
- (3) Evaluasi dilakukan dengan cara pengamatan tentang kemampuan prestasi anak dan perubahan perilaku anak. Setelah anak diberi pembelajaran seni tradisional karakteristik rasa kepercayaan diri anak terlihat dari munculnya perasaan bangga, memiliki sifat pemberani, mampu mengendalikan emosi, mampu mengasah kehalusan budi, mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab dan mandiri, mudah berinteraksi, memiliki prestasi lebih baik, berkembang imajinasinya, dan kreatif.

Pemuliaan Seni Tari Tradisional

Dalam kurikulum Kesenian, disebutkan bahwa mata pelajaran kesenian memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa secara harmonis dalam logika, rasa estetis, artistik, dan etikanya untuk mencapai kecerdasan manusia, yaitu EQ, IQ, dan SQ (Ari Ginanjar, 2001: 13). Pendidikan seni tradisional juga berperan mengembangkan kreativitas, kepekaan rasa dan inderawi, serta kemampuan berkesenian melalui pendekatan belajar seni. Pendidikan seni tari tradisional memiliki fungsi dan tujuan, menumbuhkan sikap toleransi, demokrasi, beradab, dan mampu hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan kemampuan imajinatif intelektual dan ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa, keterampilan, dan kemampuan menerapkan teknologi dalam berkreasi seni, memamerkan dan mempergelarkannya. Oleh karena itu, sangat perlu adanya upaya pemuliaan seni tari yang berkelanjutan. Upaya pemuliaan seni tari tradisional yang akan memanjangkan kondisi berkelanjutan dengan berbagai kegiatan, sebagai berikut.

- (1) Memberikan workshop seni kepada para Pendidik Seni;
- (2) Pendidik seni melanjutkan hasil workshop seninya kepada anak didik;
- (3) Hasil dari pelatihan seni kepada anak didik, dilombakan melalui kegiatan Lomba Seni Tari yang diikuti para anak didik;
- (4) Hasil Pemenang Lomba seni ditampilkan pada berbagai acara Pertunjukan Apresiasi Seni.

Ajang ekspresi berupa lomba tari tradisional, lebih terbuka untuk melibatkan anak didiknya, ditampilkan sebagai ajang unjuk kemampuan, rasa percaya diri, uji kesabaran dan daya juang untuk berlatih, serta menghargai penampilan orang lain, berupa lomba yang diseleksi oleh para pakar seni tari tradisional. Seleksi di sini boleh dikatakan merupakan “seleksi alam”.

Pertunjukan Apresiasi Seni Tari sebagai ajang promosi, misalnya, pada Festival, atau acara penting di sekolah atau di masyarakat, seni tari tradisional akan menjadi lebih dikenal oleh masyarakat. Dari sini diharapkan akan semakin banyak warga masyarakat yang tertarik untuk mempelajari berbagai seni tari tradisional dengan kemasan baru. Dampaknya akan semakin banyak sekolah-sekolah dan sanggar-sanggar tari tradisional yang mengajarkan kesenian-kesenian tersebut kepada generasi yang lebih muda.

PENUTUP

Karya seni pada hakekatnya diciptakan untuk disajikan pada masyarakat; dengan demikian karya seni mempunyai fungsi sosial. Dengan kata lain, seni dapat ‘memengaruhi’ perilaku manusia dalam kelompok-kelompok tertentu. Dapat mengarahkan cara mereka berfikir, merasakan dan kadang-kadang juga menentukan tindakan mereka. Dalam hal ini peran guru atau pendidik sebagai pewaris generasi penerus bangsa sangatlah berperan dalam menentukan **konsep Pendidikan Seni dalam membentuk kepribadian**.

Implikasi yang diperoleh dari ‘hasil pengamatan’ dan ‘kegiatan berkelanjutan’ adalah dari peristiwa berkesenian dapat dilihat ketika anak didik melakukan proses berlatih tari, anak-anak dapat merasakan pentingnya arti kesabaran, ketekunan, kebersamaan, ketelitian hingga apa yang dilakukan berhasil menjadi karya seni pertunjukan.

Selain itu, para siswa didik yang mendapat pelatihan seni tari dan lomba seni tari yang peneliti selenggarakan bersama tim penggiat seni, di Bandung Jawa Barat, kemudian berlanjut dengan mengikuti lomba seni yang diadakan oleh berbagai penyelenggara lain, seperti Disbudpar Jawa Barat dan Kemdikbud, mereka lebih percaya diri. Bahkan, secara kebetulan mereka selalu mendapat prestasi juara pertama, baik tingkat Jawa Barat (regional), maupun tingkat Nasional. Sebagai contoh, SMPN 20 Bandung mendapat Juara Pertama Tingkat Nasional dalam bidang Tari Kelompok (hasil workshop); Sanggar Tari Cantika mendapat juara Pertama tingkat Jawa Barat yang diadakan Disbudpar Jawa Barat.

Seni tari tidaklah hanya sekedar untuk menyajikan suatu ‘tontonan yang indah’ dan menyenangkan, melainkan seni juga harus menjadi tuntunan, dan memotivasi untuk meraih prestasi. Dalam hal ini, peran pendidik seni sebagai penyampai misi sangatlah penting.

Untuk penelitian lebih lanjut, masih banyak materi seni yang bisa dikembangkan sebagai media pengembangan karakter, antara lain proses latihan bermusik angklung, seni teater, seni gamelan dan musik tradisi yang ada di berbagai daerah di Indonesia, termasuk seni lukis, seni ukir, seni pahat, seni tenun, dan masih banyak seni-seni tradisional lainnya.

Ucapan Terimakasih:

Penulis mengucapkan kepada seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini, yakni 1) Para guru Seni Budaya di Kota Bandung di bawah koordinasi Ibu Dra. Reni Heriawati, M.Pd, sebagai Pengawas MGMP Bidang Seni Budaya yang telah membantu mengumpulkan para guru Seni untuk mengikuti Workshop; 2) Kepala Gedung Kesenian Taman Budaya dan Mayang Sunda yang telah membantu meminjamkan tempat untuk workshop para guru dan mengadakan lomba para siswa SMP dan siswa Sanggar Seni; 3) Sanggar Hapsari yang telah membantu mengkoordinir acara serta mengumpulkan para peserta lomba; 4) Kepala Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Bandung yang telah mendukung dana untuk terselenggaranya kegiatan Workshop; 4) Ibu Ade Kusumah dari Rumah Budaya Kusumah Sumedang yang telah mendukung dana untuk hadiah para peserta lomba.

Daftar Pustaka

- Ginancar, Ari. 2005. *ESQ: Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi & Spiritual*. Jakarta: PT Arga Tilanta.
- Sedyawati, Edy. 2007. *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Caturwati, Endang. 2007. *Pertunjukan Indonesia*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Caturwati, Endang (ed.) 2009. *Seni dalam Tumpuan Tradisi*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Nahori, H. Fuad. 2005. *Potensi-Potensi Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hauser, Arnold. 1985. *The Sociology of Art*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Wolff, Janet. 1993. *The Social Production Art*. New York: University Press.

Strategi Komunikasi dalam Program Pewarisan dan Pelestarian Seni Budaya Lokal di Jawa Barat

Enok Wartika

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Budaya dan Media
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Jawa Barat adalah salah satu provinsi di Indonesia dengan keanekaragaman budaya yang melimpah, unik dan indah. Eksistensinya sebagian besar merupakan refleksi dari karakteristik etnik Sunda yang sarat dengan nilai, makna dan kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi. Namun, sejalan dengan perkembangan jaman, keberadaannya banyak yang tersisihkan. Hanya sedikit yang masih bertahan, sebagian besar diambang kepunahan, dan beberapa sudah tidak lagi dapat disaksikan. Bahkan, untuk mencari jejaknya pun para peneliti budaya mengalami kesulitan. Dengan menggunakan metode kualitatif, penulis mencoba menelaah berbagai program pewarisan dan pelestarian yang telah dilakukan oleh pemerintahan Provinsi Jawa Barat. Hasilnya menunjukkan program pewarisan dan pelestarian banyak menghadapi berbagai kendala. Namun, perjuangan pemerintah yang didukung oleh budayawan, pelaku seni, peneliti, akademisi, dan masyarakat umum yang peduli terhadap pelestarian kesenian lokal tetap berlanjut dan layak untuk diapresiasi. Diharapkan kontinuitas program pewarisan dan pelestarian dapat meningkatkan atensi masyarakat untuk tetap mengenal, mencintai dan menjadi pewaris yang tetap peduli terhadap warisan budaya leluhurnya.

Kata kunci: Etnik Sunda, pelestarian, pewarisan, Jawa Barat

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai keberadaan kesenian tradisional seringkali berada dalam kegalauan. Rasa miris dan khawatir banyak melanda berbagai kalangan yang masih sangat peduli terhadap kelangsungan nasib kesenian lokal yang diwariskan generasi pendahulunya. Berbagai pertemuan dengan pembahasan kesenian lokal, di berbagai level di Indonesia ini memiliki kesamaan permasalahan, yaitu, kita harus berjuang melakukan program pelestarian dan pewarisan kesenian lokal yang dimiliki setiap etnik/daerah agar keberadaannya tetap menjadi satu identitas kebanggaan masyarakat dan dapat memperkuat jati diri dan kebesaran bangsa Indonesia secara menyeluruh.

Jawa Barat merupakan salah satu dari provinsi di Indonesia, yang saat ini masih terus berjuang dengan berbagai upaya di tengah segala keterbatasan dan tantangan. Pemerintahan daerah melalui dinas terkait menyadari bahwa upaya pelestarian dan pewarisan seni budaya

lokal belum optimal. Ida Hernida (kepala Disparbud Jabar), mengatakan: "Jawa Barat memiliki sekitar 643 seni budaya tradisional yang harus dipelihara, dikembangkan dan diwariskan. Namun, pemeliharaan, pengembangan, dan pewarisan kekayaan seni budaya tradisional yang menjadi jati diri rakyat Jabar, terkendala masalah biaya khususnya untuk hal promosi dan pagelaran kegiatan... sebagai upaya pemuliaan seni budaya tradisional, Disparbud Jabar secara rutin menampilkan di Taman Budaya Jabar atau Taman mini anjungan Jabar.¹

Berkaitan dengan keterbatasan yang ada dan terus berlanjut sejak lama, program pewarisan dan pelestarian seni budaya, memang memerlukan kerjasama dan hubungan yang harmonis dari berbagai kalangan, yaitu antara pemerintah daerah, pelaku seni, akademisi, budayawan, peneliti dan masyarakat umum agar regenerasi bisa berjalan maksimal. Regenerasi bukan hanya pada para pelaku seninya tetapi juga bagi para penikmat/apresiatornya. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Kepala Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung, Toto Sucipto, di Jawa Barat: "Koordinasi antar instansi kurang dalam menangani kebudayaan, mengakibatkan banyak karya yang tidak diperhatikan, di Jawa Barat 43 jenis kesenian tradisional punah dan 248 menyusul di ambang kepunahan... dari sekian banyak karya budaya yang masuk daftar pencatatan baru 157 jenis. Mengenai karya seni dari Jawa Barat berdasarkan data tahun 2009 terdapat 394 jenis kesenian. Dari jumlah itu hanya 42 jenis yang sangat berkembang, 61 berkembang, 43 punah, dan 248 diambang kepunahan." ² Padahal, kesenian tradisional adalah bagian dari totalitas kehidupan, yang menjadi ciri manusia sebagai makhluk khusus, dan karena itu sekaligus merupakan wilayah kegiatan yang bisa merasuk pada penggalian nilai-nilai manusia yang tidak akan pernah habis.³

Menyikapi berbagai pemberitaan yang beredar di media lokal Jawa Barat tersebut, memberi gambaran bahwa eksistensi kesenian lokal Jawa Barat ini harus terus-menerus diperjuangkan. Dinamika masyarakat yang sejalan dengan perubahan pola pikir dan perkembangan budayanya, idealnya tidak lantas membuat kekayaan unik milik masyarakat menjadi hilang. Namun, fakta menunjukkan nasib kesenian lokal tersebut banyak yang sudah diambang kepunahan. Pemerintah provinsi Jawa Barat, melalui instansi terkait telah melakukan serangkaian program konservasi dan revitalisasi, namun tingkat capaiannya belum memenuhi hasil sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan fenomena di atas, penulis bermaksud mengungkap langkah apa yang sudah dilakukan pemerintah provinsi Jawa Barat? Apakah kiprahnya sudah mampu menjawab tantangan konservasi dan revitalisasi? Bagaimana memenuhi kebutuhan masyarakat dalam meningkatkan pemahaman dan kecintaan terhadap kekayaan seni budaya bangsa sendiri? Hal ini tentu memerlukan strategi komunikasi yang tepat disesuaikan dengan pola hidup masyarakat dewasa ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebudayaan merupakan suatu konsep yang sangat penting yang harus dipelihara dan dipertahankan keberadaannya di tengah-tengah masyarakat. William A. Haviland (1985: 331) mengemukakan bahwa, "kebudayaan terdiri dari nilai-nilai, kepercayaan dan persepsi abstrak tentang jagat raya yang berada di balik perilaku manusia. Pada hakekatnya, semua manusia memiliki kebudayaan awalnya sebagai upaya untuk menangani masalah dan persoalan kehidupan yang dihadapi."

Kenyataan menunjukkan bahwa kebudayaan atau budaya yang ada dan dimiliki masyarakat ternyata tidak ada yang tetap dan stabil tetapi selalu mengikuti perubahan. Hal ini dikemukakan oleh Sutrisno dan Putranto bahwa sebagaimana pepatah latin kuno "*Tempus mutantur, et nos mutamur in illud*". Waktu berubah, dan kita (ikut) berubah juga di dalamnya. Waktu berubah dan cara-cara manusia mengekspresikan dirinya, orang lain dan dirinya bersama orang lain (masyarakat) juga berubah. Konteks jaman berubah, orang-orang dengan alam pikir dan rasa, karsa dan cipta, kebutuhan dan tantangan yang mengalami perubahan, serta budaya pun ikut berubah (2005:7).

Keberadaan warisan budaya generasi terdahulu idealnya bisa dioptimalkan menjadi kebanggaan dan jati diri suatu bangsa atau kawasan. Jati diri suatu bangsa yang dimaknai secara benar dapat membantu memperkuat rasa cinta terhadap bangsa dan negara sendiri. Berkaitan dengan jati diri bangsa tersebut, Sedyawati mengemukakan:

"Jati diri suatu bangsa, dalam berbagai kemungkinan skala, adalah sesuatu yang sekaligus ditentukan oleh dua hal:

- a) Warisan budaya yang berupa hasil-hasil penciptaan di masa lalu.
- b) Hasil-hasil daya cipta di masa kini yang didorong, dipacu, ataupun dimungkinkan oleh tantangan dan kondisi aktual dari jaman sekarang.

Bagian yang berupa warisan masa lalu itulah yang antara lain merupakan bahan-bahan kajian arkeologi, filologi, dan kajian sejarah dalam berbagai aspeknya" (Sedyawati, 2006: 37).

Salah satu unsur kebudayaan yang tidak bisa lepas keberadaannya dari kehidupan masyarakat adalah kesenian. Bagi masyarakat tradisional kesenian yang lahir dan berkembang umumnya memiliki nilai dalam yang erat kaitannya dengan prosesi ritual sehingga kaya dengan symbol dan filosofis kearifan lokal masyarakat pemiliknya. Wartika (2014: 244), "Setiap masyarakat secara sadar maupun tidak sadar mengembangkan kesenian sebagai ungkapan rasa estetis yang merangsangnya sejalan dengan pandangan, aspirasi, kebutuhan dan gagasan-gagasan yang mendominasinya."

Banyak hal yang menyebabkan kesenian daerah di kawasan Jawa Barat ini punah, misalnya para tokoh kesenian banyak yang sudah meninggal dunia, beberapa jenis kesenian sudah tidak lagi mendapat tempat/tidak mendapat undangan masyarakat untuk manggung, kalah bersaing dengan kesenian yang berkembang saat ini, serta kendala anggaran yang terbatas juga turut berkontribusi sebagai penyebab tersendatnya upaya-upaya pelestarian kesenian tradisional. Walaupun sejak tahun 2011-an Pemerintahan Jawa Barat telah melakukan beberapa langkah dan berhasil proses penyelamatan kesenian tradisional. Penyelamatan tersebut telah membantu mengangkat para tokoh kesenian tradisional, serta membantu menghidupkan kembali perekonomian para pelakunya.

Berkaitan dengan seni budaya lokal yang semakin hari semakin kritis, kini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI sedang gencar merevitalisasi kesenian tradisional yang hampir punah di seluruh Indonesia. Pemerintah melalui kementerian terkait sedang berupaya untuk melakukan serangkaian gerakan. Salah satunya dilaksanakan oleh Direktur Jenderal Kebudayaan (Dirjenbud) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pemerintah menghimbau agar seluruh pemerintahan daerah di Indonesia menyusun informasi tentang objek pemajuan kebudayaan di

masing-masing daerah agar dapat menentukan strategi pemajuan kebudayaan nasional. Karena itu, pemerintahan pusat mendorong agar Pemda bisa segera menyusun Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD). Berkaitan dengan kesenian daerah, Pemerintahan Provinsi Jawa Barat menyusun berbagai program kegiatan, yang meliputi:

1. Inventarisasi, dokumentasi kesenian
2. Pembuatan database kesenian
3. Pembuatan museum kesenian
4. Penerbitan dan penyebar luasan hasil dokumentasi
5. Revitalisasi kesenian dan menyebar luaskannya kembali ke masyarakat
6. Menugaskan desa untuk mengembangkan kesenian “khas” di desanya
7. Pendirian Sekolah Induk Pengembangan Kesenian
8. Pemantapan Lembaga Pengelola data Kesenian
9. Regenerasi seniman melalui bea siswa pendidikan di SMK 10, ISBI, UPI, dsb.
10. Pengangkatan guru dan pelatih kesenian
11. Membuat ruang publik untuk pelatihan kesenian
12. Pembuatan tempat pertunjukan berbasis komunitas
13. Pembuatan gedung kesenian
14. Menginventarisir berbagai “pasanggiri” yang sudah ada dan mendukung penyelenggaraannya
15. Membuat pasanggiri secara berjenjang
16. Pelibatan swasta dalam kesenian
17. Pengikutsertaan universitas/sekolah dalam pagelaran rutin terjadwal
18. Penyelenggaraan festival tahunan
19. Mengkaitkan kesenian dengan wisata melalui pembuatan jalur wisata
20. Integrasi pengajaran kesenian di dalam pengajaran bahasa
21. Kantor Kabupaten/kota sebagai pusat kesenian
22. Mendorong Perda Kesenian di kabupaten/kota
23. Memberikan “grant” produksi dan pementasan.⁴

Selain penyusunan Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD), Jawa Barat juga mengeluarkan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat No. 15 Tahun 2014 tentang Pemeliharaan Kesenian Daerah, yang menjelaskan cukup detail berkaitan dengan kesenian, pengetahuan daerah dan hal-hal yang berkaitan proses pewarisan dan pemeliharaan kesenian daerah. Kesenian merupakan ekspresi jiwa yang mengandung nilai-nilai luhur dan spiritual yang memperhalus budi pekerti manusia untuk menjadi arif dan bijaksana, serta sebagai unsur kebudayaan asli daerah yang merupakan pengetahuan tradisional dan memiliki manfaat yang tinggi sehingga perlu dipelihara dan dilestarikan.

Dalam hal ini, kesenian merupakan ekspresi budaya tradisional yang berasal pengetahuan tradisional, seperti verbal tekstual berupa puisi atau prosa, upacara adat, pakaian adat, beladiri, karawitan, padalangan, tari, pertunjukan rakyat, dan lain-lain.⁵

Pasal 1 Nomor 6: Pemeliharaan adalah upaya dalam melakukan perawatan, pewarisan, dan upaya mencegah dan/atau menanggulangi kepunahan dan nilai-nilai seni, serta apresiasi karya seni dan penghargaan kepada seniman dan /atau pelaku seni.

Nomor 6a: Pelestarian adalah upaya dinamis untuk mempertahankan kesenian dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan dan memanfaatkan.

Pasal 2a: Pemeliharaan dan pelestarian kesenian bertujuan:

- a. Melindungi unsur kebudayaan asli Daerah yang merupakan pengetahuan tradisional yang memiliki nilai manfaat yang tinggi;
- b. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kesenian; dan
- c. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam memanfaatkan potensi-potensi kesenian yang ada di Daerah.

Menyimak berbagai upaya dan peraturan yang dikeluarkan pemerintah idealnya upaya pewarisan dan pelestarian dapat dilaksanakan dengan baik, namun pada kenyataannya kendalanya tetap sulit dan memerlukan upaya serta kerjasama berbagai pihak. Peneliti menelusuri berbagai referensi dan kajian berbagai kalangan. Mengingat kesenian tradisional Jawa Barat sangat melimpah dan tersebar di berbagai kawasan serta kreatifitas masyarakatnya sangat beragam, maka beberapa pakar kesenian dan budayawan membaginya dalam beberapa rumpun kesenian. Penyusunan rumpun kesenian Jawa Barat ini akan memudahkan peneliti untuk mengkaji dan menelaah sesuai dengan karakter dan sifat dari masing-masing kesenian tersebut.

Proses pelaksanaan dan pendataan telah dilaksanakan, seperti halnya yang dilakukan Pemerintahan Jawa Barat melalui Disparbud Jawa Barat. Pengkajian, inventarisasi dan dokumentasi nilai budaya, seni, film, dan kesejarahan. Kegiatan ini kemudian dikelompokkan dalam 4 jenis, yaitu:

1. Penelitian
2. Pendataan
3. Pembuatan Peta Budaya Jawa Barat
4. Perekaman peristiwa sejarah dan budaya

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat melalui Balai Pengelolaan Taman Budaya Jawa Barat, terus melaksanakan program revitalisasi dan pewarisan seni tradisi sebagai upaya penyelamatan dan pelestarian seni tradisi. Program yang sudah dilaksanakan sejak tahun 2005 sampai saat ini, Pemda provinsi telah rutin melaksanakan program prioritas pelestarian kesenian lokal Jawa Barat yang ditindaklanjuti kota dan kabupaten melalui program pemberdayaan serta pemberdayaan seniman dan budayawan.

Pewarisan seni budaya tradisi kepada generasi muda tentu memerlukan keseriusan, berkelanjutan dan dilakukan secara rutin. Melalui pewarisan dan pelestarian diharapkan bukan hanya menjadikan eksistensi seni budaya tradisi dapat tetap diselamatkan dan dikembangkan, tetapi misi, nilai dan kekuatan dari seni budaya sebagai benteng nilai-nilai kehidupan di masyarakat yang sarat dengan kearifan lokal yang sangat bernilai ini dapat kembali tumbuh dan dirasakan spiritnya oleh masyarakat.

Langkah-langkah yang dilakukan Disparbud melalui Balai Pengelolaan Taman Budaya Jawa Barat, dalam melaksanakan program revitalisasi seni budaya tradisi, diawali dengan dilakukannya observasi bersama tim kurator Balai Pengelolaan Taman Budaya Jawa Barat. Setelah terseleksi,

dilakukan observasi dan diskusi dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan setempat serta para senimannya, untuk kemudian dilakukan pelatihan baik di sekolah-sekolah, di komunitas atau di tempat-tempat yang telah dipilih untuk kemudian ditampilkan agar dapat diapresiasi bersama.

Selanjutnya, berdasarkan penelaahan dari Disparbud Jawa Barat dan berbagai sumber lainnya, pengelompokan kesenian Jawa Barat terbagi ke dalam 20 rumpun kesenian. Rumpun kesenian Jawa Barat tersebut meliputi: Rumpun Angklung, Rumpun Beladiri, Rumpun Celempungan, Rumpun Debus, Rumpun Ebeg, Rumpun Gamelan, Rumpun Helaran, Rumpun Ibing, Rumpun Kacapian, Rumpun Macakal, Rumpun Gotrek, Rumpun Ogel, Rumpun Pantun, Rumpun Qura, Rumpun Roronggengan, Rumpun Sandiwara, Rumpun Topeng, Rumpun, Terbang, Rumpun Vokal, Rumpun Wayang. Masing-masing kesenian, ditampilkan dalam website resmi Disparbud dalam media komunikasi berbasis multimedia, walaupun belum semua jenis kesenian tersedia datanya. Hal ini dipahami karena di lapangan, masih banyak jenis kesenian lokal yang sudah punah dan masih perlu direvitalisasi atau direkonstruksi kembali.

Multimedia adalah gabungan dari kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak atau lebih dari satu, dan media berarti bentuk atau jenis sarana yang dipakai untuk menyampaikan informasi. Penggunaan televisi, video, dan film merupakan contoh penyampaian informasi yang melibatkan beberapa komponen sekaligus, namun yang membedakan aplikasi multimedia dengan yang lain adalah adanya interaksi antara aplikasi dengan manusia yang menggunakannya.

Sementara di taman budaya, strategi komunikasi dalam proses pewarisan dan pelestarian, tahapannya adalah:

- Dialog budaya untuk inventarisasi seni budaya lokal.
- Pemilihan dan pemilahan serta melakukan pengelompokan.
- Melakukan pembinaan dan pelatihan yang bekerjasama dengan pemerintahan daerah.
- Melakukan pertunjukan, dan
- Evaluasi program.

Semua tahapan proses pelestarian dan pewarisan yang dilakukan Disparbud dan Taman Budaya, melibatkan media komunikasi; Koran, media social, poster, undangan langsung, dan dokumentasi yang bisa diakses dalam format multimedia.

SIMPULAN

Kesenian tradisional merupakan aset yang harus dilestarikan secara berkelanjutan dengan pola dan strategi komunikasi yang disesuaikan dengan perkembangan jaman. Jawa Barat, dengan berbagai keterbatasan telah melakukan serangkaian upaya pewarisan dan pelestarian walaupun hasilnya masih belum sesuai dengan harapan. Namun, dapat diapresiasi dengan tersusunya Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) dan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat No. 15 Tahun 2014 tentang Pemeliharaan Kesenian Daerah. Kedua luaran ini dapat menjadi pijakan dalam melakukan langkah-langkah penyelamatan warisan seni budaya daerah.

Strategi komunikasi untuk menginformasikan berbagai kekayaan seni budaya lokal harus lebih dioptimalkan lagi agar aset berharga ini masih bisa dan terus disaksikan oleh generasi kini dan masa mendatang. Diharapkan kekayaan dan keragaman seni budaya bukan hanya sekedar

memperkuat identitas bagi daerah, tetapi juga memiliki nilai pengikat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

Cresswell, John W. 1998. *Research Design Qualitative & Quantitative Approach*. London: Sage Publications.

Ekadjati, S. Edi. 2014. *Kebudayaan Sunda*. Bandung: Dunia Pustaka Jaya.

Garna. K. Yudistira. 2001. *Ilmu-Ilmu Sosial: Dasar-Konsep-Posisi*. Bandung: Primaco Akademika.

Heriyawati, Yanti, dan Wartika, Enok. 2013. *Model Rekam Jejak Ritual dalam Film Dokumenter*. *Jurnal Ilmiah Seni dan Budaya*, Volume 23 No. 4 2013, Terakreditasi No. 80/Dikti/Kep/2012

Mulyana, Deddy. 2001. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Rosidi, Ajip. 2004. *Masa Depan Budaya Daerah*. Jakarta: Pustaka Jaya

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB

Soemarjo, Jakob. 2001. *Seni Pertunjukan Indonesia*. Bandung: STSI Press

Wartika, Enok. 2016. "Metode Promosi Pagelaran Kesenian Tradisional di Balai Pengelolaan Budaya Jawa Barat dalam Program Pelestarian Aset Budaya Lokal". *Laporan Penelitian*. ISBI: Bandung

Wartika, Enok. 2014. *Desain Film Dokumenter sebagai Salah Satu Strategi Menginformasikan Ikon Cagar Budaya Kota Bandung*, *Jurnal Ilmiah Seni Budaya Rekam "Layar"*, Volume 1 No. 1, ISSN: 2407-7992

Wartika, Enok. 2016. *Film Rekonstruksi Angklung Sereb dari Ritual Hingga Profan*. *Jurnal Ilmiah Seni Budaya Rekam "Layar"*, Vol. 3 No. 2 Desember 2016 ISSN: 2407-7992

Sumber Website:

<https://www.senibudayaku.com/2017/12/kesenian-tradisional-jawa-barat-lengkap.html>

<http://dkjb.jabarprov.go.id/pokok-pokok-pikiran-dewan-kebudayaan-jawa-barat/>

Aplikasi Aksara Sunda Pada Limbah Batu di Majalengka, Jawa Barat

Gabriel Aries Setiadi, Dyah Nurhayati
Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

ABSTRAK

Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan keterampilan baru kepada para pengrajin batu untuk nantinya membantu diri mereka sendiri dalam meningkatkan taraf ekonomi masing-masing. Limbah batu di pabrik mereka bekerja banyak yang terbuang percuma dan hanya dijadikan sebagai alas jalanan saja. Pemanfaatan limbah batu ini dapat dijadikan alternatif lain guna menambah pendapat ekonomi mereka selepas jam kerja. Dengan pendekatan desain dan seni, para kuli batu dapat diberdayakan misalnya oleh dinas pariwisata untuk menghasilkan souvenir bertaraf internasional dengan tetap mengedepankan nilai-nilai tradisional, untuk mendukung program pariwisata daerah Majalengka. Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahapan pengumpulan data atau informasi mengenai situasi daerah atau lokasi target mitra yaitu situasi desa Sindang Wangi di kota Majalengka, Jawa Barat. Selanjutnya pengenalan dengan target yang diharapkan komunitas pekerja batu di desa Sindang Sari menghasilkan karya seni dengan pendekatan desain Aksara Sunda.

Kata kunci: Penerapan, Aksara, Sunda, Limbah, Batu.

PENDAHULUAN

Desa Sindang Wangi, adalah sebuah desa di Majalengka, Jawa Barat. Terkenal dengan industri batunya. Dengan kekayaan alam yang cukup melimpah terutama gunung-gunung batunya, tak salah jika desa ini mampu menghasilkan produk berupa batu alam yang mampu diekspor ke negara-negara seperti Korea dan Timur Tengah.

Walaupun perkembangan industri batu di Sindang Wangi berjalan cukup baik, namun umumnya produk batu yang dijual hanya sebatas bahan baku saja bukan sebagai barang siap jadi. Dengan begitu tentu saja secara posisi ekonomi tidak sebagus menjadi penyedia barang siap pakai. Berkaca dari posisi yang diambil oleh para pelaku bisnis batu di Majalengka, dapat terbaca juga kondisi perekonomian yang harus diterima oleh para pekerja kasar yang tiap hari bekerja di pabrik-pabrik tersebut, entah sebagai pekerja tetap atau pekerja harian. Dalam posisi yang kurang menguntungkan seperti itu diperlukan suatu proses kreatif yang dapat mendorong perekonomian para pekerja kasar ini, namun tanpa harus mengorbankan pekerjaan utama mereka sebagai pekerja pabrik, dan juga tanpa harus memikirkan biaya yang besar untuk memulai usaha sendiri.

Sejalan dengan kondisi tersebut diatas, Dinas Pariwisata kota Majalengka juga sedang berupaya meningkatkan status sektornya tersebut agar mampu bersaing dengan kota-kota pariwisata lainnya di Indonesia. Maka diperlukan suatu gebrakan dalam berbagai sektor, salah satunya adalah pengadaan cinderamata khas majalengka ataupun khas jawa barat yang mampu menjadi pemikat bagi turis-turis kelak untuk datang kembali. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa tidak seperti kota-kota pengrajin layaknya Bali, Jepara, Bandung ataupun Yogya, dimana para pengrajin di kota-kota tersebut terbiasa menerima pesanan beraneka rupa bentuk baik dari dalam negeri dan luar negeri. Para pengrajin di Majalengka, khususnya di desa Sindang Wangi tidak memiliki kopetensi dalam hal kepekaan desain maupun seni terapan. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan pengetahuan mereka soal desain, ataupun nilai estetika yang publik inginkan. Atau karena keterbatasan mereka soal kemampuan memasarkan produk tersebut kelak.

Melihat dua kondisi tersebut diatas maka diperlukan suatu solusi yang bisa saling berelaborasi satu dengan yang lainnya. Yang menjadi poin pertama adalah diperlukannya peningkatan keterampilan para pengrajin untuk menjawab kebutuhan sektor wisata kota Majalengka dalam hal cinderamata yang berkualitas dan mampu bersaing dengan kota-kota pariwisata lainnya di Indonesia. Yang kedua adalah sektor cinderamata harus bisa menjadi salah satu mata pencaharian tambahan bagi para kuli atau pekerja kasar di pabrik batu guna meningkatkan taraf perekonomian mereka. Yang ketiga adalah dikarenakan ini menjadi sektor mata pencaharian tambahan, maka tidak boleh yang sifatnya membebankan secara modal awal bagi para pekerja atau kuli batu tersebut.

Limbah batu dan harta karun

Menjawab persoalan tersebut dapat ditelaah dan ditemukan solusi awal. Bahwa jika dilihat dengan seksama, tiap-tiap industri batu di majalengka pasti menghasilkan limbah sisa produksi tiap harinya, baik berupa polusi udara dari debu sisa hasil potongan yang hanya mengepul di udara, beruntung kalau mengendap di paru-paru kita dan menjadi penyakit asma atau sejenisnya, maupun serpihan potongan batu dengan berbagai variasi ukuran yang sudah tidak masuk dalam kriteria berharga lagi oleh standar produksi perusahaan. Biasanya limbah batu ini hanya dijadikan penghias jalanan untuk menambal jalan yang berlubang atau jalan yang masih berupa tanah dan belum tertutup aspal.



Gbr. 1a dan 1b, Limbah Batu di Desa Sindang Wangi
(Sumber : Dok. Gabriel A)

Sayang memangnya selama ini limbah batu tersebut tidak diihat sebagai sesuatu yang berharga dan bisa diolah menjadi suatu karya dengan nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan batu lempengan yang dihasilkan oleh pabrik-pabrik disana. Dengan sedikit ilmu mengenai selera pasar nasional maupun internasional sepertinyatidaklah sulit untuk para pekerja kuli batu ini mengejanya secara teknis.

Limbah batu secara bentuk bisa dibagi menjadi tiga sampai lima jenis berdasarkan besarnya dan volumenya. Ada yang berupa pecahan besar, pecahan sedang, kerikil, dan yang berupa pasir maupun debu halus. Masing-masing memiliki nilai yang berbeda namun sama-sama dapat diolah menjadi sebuah barang seni, kriya, maupun desain yang bernilai tinggi.

Aksara dan Identitas

Dalam upaya mencari identitas kota dalam wujud souvenir dan juga mencari kebaruan wujud identitas lokal untuk dapat diterima oleh turis lokal maupun mancanegara. Maka dipilihlah Aksara Sunda sebagai sebuah konsep besar bentuk souvenir kota Majalengka. Hal tersebut juga sebagai jawaban atas permasalahan minimnya pengetahuan masyarakat lokal sendiri terhadap budaya leluhur yang kiranya bisa dilestarikan, apalagi bisa dipasarkan ke dunia luar.

Aksara Sunda

Aksara Sunda sebagai suatu kebudayaan, lambat laun akan punah jika tidak dipergunakan atau dilestarikan. Maka, menjadi tugas tersendiri bagi masyarakat Sunda, pemerintah Jawa Barat, dan semua orang untuk bukan hanya ikut serta melestarikannya tapi juga menyiarkannya sampai ke telinga dan mata bangsa-bangsa lain.

Berangkat dari persoalan identitas lokal jawa barat yang acapkali hanya memunculkan kujang sebagai simbol identitas, maka aksara kali ini bisa diangkat sebagai salah satu alternatif dan upaya pengenalan budaya lokal jawa barat kepada masyarakat luas, khususnya turis-turis mancanegara. Melalui produk-produk desain yang memanfaatkan limbah-limbah batu.



Gb. 2 Aksara pada batu
(Sumber : <https://anangpaser.wordpress.com/tag/inskripsi/page/17>)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Limbah batu di Majalengka

Keberadaan sumber daya alam yang kaya akan material batu, dan bertumbuhnya pabrik-pabrik batu di Majalengka tidak serta merta membawa dampak yang signifikan baru pertumbuhan ekonomi juga tidak secara langsung memberikan dampak yang baik bagi lingkungan. Ketersediaan limbah batu yang berlimpah, tidak dapat dilihat sebagai sebuah potensi yang besar bagi lingkungan dan bagi perekonomian.

Limbah batu sebenarnya dapat diolah menjadi beberapa macam produk sesuai dengan ukuran limbahnya. Dalam workshop kali ini pemilihan bentuk produk yang dipilih adalah asesoris meja kerja dengan tambahan aksara sunda pada bidang karya.



Gb. 3 Penetapan jenis aksara yang akan dipakai pada limbah batu
(Sumber: Dok. Gabriel A)



Gb. 4 Pengaplikasian aksara pada limbah batu
(Sumber: Dok. Gabriel A)

a) Pembuatan Produk

Dalam pelaksanaan PKM ini, bahan dasar yang dipakai adalah material limbah batu dengan ukuran yang bervariasi asalkan masih dapat digunakan untuk dibentuk menjadi sebuah produk pakai. Selama proses pemilihan limbah batu, bentuk yang umum ditemui dan dikategorikan layak adalah yang berukuran kurang lebih 20x20x20cm. Berdasarkan ketersediaan sisa bahan yang ada dan juga berdasarkan beberapa rencana desain yang telah disiapkan, maka pilihan wujud produk yang paling memungkinkan diaplikasikan adalah bentuk vas.

Pemilihan produk akhir berupa vas bunga bukanlah tanpa maksud. Dengan memberdayakan limbah batu menjadi vas, selain memberikan opsi bagi penambahan hasil perekonomian para buruh dan keluarganya, juga dapat meningkatkan suatu kebiasaan baru lagi yaitu menyediakan tanaman didalam rumah untuk hidup yang lebih sehat dan segar.



Gbr. 5 Hasil pemanfaatan limbah batu untuk pembuatan Vas dengan Aksara Sunda
(Sumber: Dok. Gabriel A)



Gbr. 6 Pengaplikasian aksara pada Vas hasil limbah batu
(Sumber: Dok. Gabriel A)

Penambahan aksara ataupun aksara sunda pada bidang vas berfungsi sebagai bagian dekoratif dan juga informasi, baik nama tanaman, ataupun keterangan lain-lainnya.

b) Prototype produk cinderamata

Pemanfaatan limbah batu juga dibuat terpisah untuk keperluan pameran “Asia International Friendship Exhibition & Symposium 2018 in Tokyo”. Pendekatan karakter karya yang dipakai adalah pendekatan visual karya patung kontemporer.



Gb. 7 Pengaplikasian aksara pada limbah batu
(Sumber: Dok. Gabriel A)



Gb. 8 Pengaplikasian aksara pada limbah batu
(Sumber: Dok. Gabriel A)

SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan selama proses PKM, ada beberapa poin yang bisa disimpulkan. Yang pertama adalah sumber material limbahnya berlimpah, sehingga bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan produk-produk yang sejalan dengan fokus pemerintah setempat untuk mengembangkan pariwisatanya, seperti souvenir. Yang kedua adalah masyarakat setempat masih sangat awam terhadap perkembangan dunia desain sehingga referensi mereka terhadap kualitas bentuk yang bisa dicapai masih sangat jauh dari target pasar. Ketiga adalah kemampuan warga untuk memasarkan hasil produknya tidak bisa jika tidak dibantu pemerintah setempat.

Dalam keberlanjutannya, pemanfaatan limbah ini sebaiknya disinergikan dengan kebutuhan pemerintah setempat juga. Terutama jika dikaitkan dengan program pemerintah dalam hal ini dinas pariwisata majalengka.

Daftar Pustaka

Alwasilah, A. Chaedar (2006). *Pokoknya Sunda, Interpretasi untuk Aksi*. Bandung: PT Kiblat.

Kadarsih, (1982) *Palanggeran Ejaman Aksara Sunda Kanggo Guru Sakola Dasar*. Jakarta-Bandung: CV. INDRADJAYA

www.kalangsunda.net

www.wikipedia.com

Metodologi Penelitian Praktik Di Lingkungan Perguruan Tinggi Seni (*Practice-Led Research & Practice Based Research*)

Husen Hendriyana

Dosen FSRD ISBI Bandung, Jl. Buah Batu No 212

ABSTRAK

Fokus kompetensi Perguruan Tinggi Seni berada pada ranah kreativitas, yakni kreativitas yang mewujudkan kesatuan unsur pelaku, medium, media, bentuk dan pengguna. Pengorganisasian kelima unsur tersebut menjadi penyebab proses terwujudnya bentuk karya seni. Oleh karena itu, berbicara tentang metode tentu saja berbicara mengenai proses perwujudan maupun proses terwujudnya bentuk karya seni, baik itu yang dialami oleh seniman/desainer maupun karya seni yang telah terbuat tanpa melibatkan penelitiannya. Metode penciptaan karya seni rupa, kriya dan desain pada khususnya dan atau bidang seni pada umumnya terbagi dalam dua kelompok besar penelitian praktik, yaitu *Practice-based Research* dan *Practice-led Research*. Kedua kelompok besar tersebut juga dikenal dengan istilah metode penelitian *pre-factum* dan *post-factum*. Tulisan ini bertujuan menyampaikan beberapa aspek yang mendasari karakter kedua jenis penelitian praktik seni tersebut sehingga dapat memperkaya pemahaman, baik yang terjadi pada Mata Kuliah Metode Penelitian, maupun pada kelompok-kelompok dosen praktik atau dosen terori/pengkaji produk seni budaya. Artikel ini disampaikan melalui metode deskriptif-analitik, berdasarkan kelaziman dalam melakukan proses penelitian prakti penciptaan maupun kajian artefak/objek seni. Kebenaran analisi data didasarkan melalui alat ukur sesuai kelaziman-kelaziman estetika secara empirik dalam praktik seni pada umumnya. Tulisan ini menghasilkan beberapa unsur dan elemen metode penciptaan maupun kajian yang khas serta beberapa kemungkinan perkembangan proses kreatif yang dihasilkan khususnya pada kedua karakteristik penelitian *practice-based research* dan *practice-led research*.

Kata kunci: *Practice-based research*, *practice-led research*, karya seni budaya.

PENDAHULUAN

Masih permasalahan di kalangan beberapa dosen pengajar mata kuliah Metode Penelitian di jenjang D3, D4 maupun S1 di lingkungan perguruan tinggi seni yang memang luaran kompetensinya adalah praktik membuat karya. Di Indonesia, jenjang studi D3, D4, dan S1 yang memiliki program studi atau minat studi di bidang Seni, Kriya maupun Desain, mayoritas berfokus pada penciptaan/pembuatan karya, sedangkan pada jenjang S2 sudah banyak yang mengarah pada kajian.

Mayoritas kurikulum yang terdapat di jenjang D3, D4 dan S1, hanya memiliki satu mata kuliah metode atau metodologi penelitian, karena memang selanjutnya diaplikasikan pada MK

Praktik Studio, dan berakhir pada Tugas Akhir. Namun karena beragamnya pemahaman dan banyaknya dosen yang mengajarkan mata kuliah tersebut, dan memiliki latar belakang kompetensi bidang keilmuan yang berbeda-beda, maka tidak jarang mahasiswa menjadi korban fokus pemahaman substansi dan tujuan mata kuliah tersebut. Terkait dengan permasalahan-permasalahan seperti itu, maka sangat diperlukan adanya pertemuan-pertemuan yang sifatnya koordinatif antar dosen MK Metode Penelitian dan melibatkan dosen-dosen terkait lainnya seperti: MK. Praktik Studio, MK Bahasa Indonesia, MK Bahasa Inggris, MK Seminar/Teknik Presentasi, dan MK Publikasi Ilmiah.

Permasalahan tersebut tidak hanya berdampak pada mahasiswa, melainkan pada penguasaan metode penelitian para dosen, sehingga tidak begitu banyak para dosen yang lolos dalam penulisan artikel jurnal ilmiah bereputasi maupun hibah-hibah kompetensi penelitian yang bergengsi.

Tujuan utama mengadakan pertemuan-pertemuan koordinatif mata kuliah tersebut adalah untuk menyamakan persepsi, sehingga materi yang disampaikan tidak salah arah dan tidak lagi gagal substansi dan gagal fokus. Karena hingga kini masih ditemukan dosen-dosen yang gagal fokus, menjadikan proses pembelajaran terhadap mahasiswa menjadi gagal substansi. Salah satu contoh, masih ada dosen membuat materi ajar atau RPS dengan menggunakan perspektif keinginannya sendiri dengan melihat konten yang ada dalam sistematika buku-buku Metode Penelitian. Hal yang dilandasi rasa semangat itu tanpa disadari bahwa tindakannya tersebut gagal fokus, yakni dengan tindakan yang alih-alih menggunakan pola dan prinsip transfer materi bukan transfer kompetensi. Dosen tersebut mencantumkan materi yang serba ada, mencontoh beberapa materi yang ada di buku-buku teks metode penelitian. Karena persepsi yang gagal fokus tersebut tentunya akan mengakibatkan gagal substansi.

Artikel ini berusaha menyampaikan hasil evaluasi yang sering dilakukan terhadap beberapa materi MK Metode Penelitian di RPS beberapa prodi D3, D4 dan S1 di Perguruan Tinggi / Fakultas yang memiliki bidang Seni, Kriya maupun Desain, dengan harapan dapat menyamakan persepsi walaupun dari beragamnya gaya maupun model proses kreatif di berbagai karakteristik keilmuan prodi yang ada.

METODE

Artikel ini disampaikan melalui metode deskriptif-analitik, yang disajikan berdasarkan kelaziman-kelaziman dalam melakukan proses penelitian praktik penciptaan maupun kajian artefak/objek seni. Selama ini, banyak model penelitian di bidang seni yang sangat beragam dan khas, karena memang bidang seni tidak memiliki *grand theory* seperti pada bidang ilmu sains dan teknologi. Maka, dari itu disebutlah dengan istilah dalam ranah kelaziman di lingkungan para kreator/peneliti bidang seni. Kebenaran analisis data didasarkan melalui alat ukur sesuai kelaziman-kelaziman kaidah estetik dan prinsip-prinsip desain secara empirik dalam praktik berkarya seni, kriya dan desain pada umumnya. Tulisan ini memaparkan beberapa unsur atau elemen dalam metode penciptaan maupun kajian yang khas, serta beberapa

kemungkinan perkembangan proses kreatif yang dihasilkan dari kedua karakteristik penelitian *practice-based research* dan *practice-led research* ini. Karena banyak materi yang harus dibahas dari kedua jenis metode penelitian ini, maka dalam kesempatan ini hanya difokuskan pada *practice-led research* saja.

PEMBAHASAN

Berdasarkan ada dan tidak adanya objek karya sebelumnya, dalam proses kegiatan penelitian seni, desain maupun kriya, secara umum terbagi menjadi dua kelompok besar, yakni metode penelitian *pre-factum* atau juga disebut *practice-led research* dan *post-factum* juga biasa disebut *practice-based research*.

Pengertian Metode Penelitian *Pre-factum* atau *Practice-led Research*

Kategori penelitian *pre-factum* ini lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat/di lapangan, sehingga bertujuan untuk memberikan solusi terhadap apa yang menjadi kebutuhan masyarakat penggunaanya. Objek atau benda, wujud atau bentuk karya seni dalam kategori penelitian ini belum ada ketika kegiatan penelitian dilakukan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini, peneliti harus merancang komponen dan unsur penelitiannya sesuai dengan tujuan dan manfaat penelitian dimaksud. Dalam prosesnya, peneliti mengumpulkan data-data serta teori-teori relevan yang dapat mendasari proses diwujudkan karya yang dimaksud. Dengan kalimat lain, objek penelitian ini belum ada sebelumnya itu, maka penelitian ini disebut penelitian penciptaan/perancangan karya (*pre-factum*).

***Practice-led research* (Candy, 2006; Adams, 2014) merupakan jenis tulisan ilmiah yang dipaparkan dari hasil penelitian praktik yang berlangsung. Pengertian praktik yang berlangsung, yaitu mendeskripsikan proses praktik berkarya seni secara detail dari pra konsep hingga benda atau produk atau karya seni tersebut terwujud. Fokus penulisan jenis penelitian ini, yaitu menciptakan dan merefleksikan artefak baru atau karya baru melalui riset praktik berkarya seni yang dilakukan. Penelitian ini juga mengarah pada pemahaman baru tentang praktik yang terintegrasi pada pemanduan praktek berkarya.**

Pengertian Metode Penelitian *Post-factum* atau *Practice-based Research*

Kategori penelitian ini mengacu pada objek risetnya, sehingga permasalahan-permasalahan yang diangkat sebagai *question research* pada penelitian ini, bukan bersumber dari isu-isu dan permasalahan yang didapatkan/ditemukan di suatu fenomena kehidupan masyarakat di lapangan. Aktivitas, tindakan atau fenomena kehidupan masyarakat di lapangan merupakan refleksi dari tafsir analitis dari objek yang dikaji. Dengan kalimat lain, pokok permasalahannya bukan didapat langsung dari suatu permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan masyarakat, tetapi dicari dan ditemukan dari objek-objek risetnya.

Wujud dan bentuk karya ini secara alamiah dibuat oleh masyarakat pelaku pada masanya. Dalam kehidupan primitif dan tradisional, proses perwujudan dan pembentukan karya itu sebagian besar bahkan mungkin hampir semuanya tidak melalui analisa-analisa yang mendalam layaknya seperti yang dilakukan oleh para peneliti, karena proses perwujudan

karya budaya (artefak) itu hanya bersifat mengalir berdasarkan kesepakatan-kesepakatan bersama. Dengan demikian, proses terjadinya penelitian ilmiah yang bersifat mendalam itu dilakukan dari objek setelah karya itu ada. Dengan kata lain proses, kegiatan penelitian tipe ini, yaitu dari hasil objek karya yang sudah ada sebelumnya atau yang disebut penelitian kajian karya (*post-factum*).

Practice-based Research (Beinart, 2014, Candy, 2006) merupakan jenis tulisan ilmiah yang mempublikasikan dari hasil jenis penelitian berbasis praktik seperti bidang seni, kriya, desain, film dan sastra. Jika sebuah benda atau karya seni atau artefak budaya kreatif adalah dasar dari kontribusi terhadap pengetahuan seni masyarakat pada masa sesudahnya, maka penelitian ini disebut penelitian berbasis praktik (*practice-based*).

Practice-based Research mengarah pada pencapaian pengetahuan baru tentang sifat praktik serta bagaimana memperbaikinya. Oleh karena itu, artefak atau karya seni memainkan bagian vital dalam pemahaman baru tentang praktik yang muncul dari proses interpretasi dan analisis objek. Berbeda dengan *practice-led* yang memang menciptakan dan merefleksikan artefak/karya baru melalui riset praktik tersebut.

Metode Penelitian *Practice-mixed Research*

Namun demikian, terdapat alternatif dari percampuran antara kedua jenis penelitian tersebut di atas. Jenis penelitian campuran ini baru bisa dilaksanakan oleh peneliti yang sudah memahami betul tentang penelitian *Practice-led Research* dan *Practice-based Research*. Dalam konteks pendidikan, penelitian ini mulai diterapkan di Pascasarjana (S2).

Rancangan Proses Studi berbasis Kompetensi

Rancangan Proses Studi Mata Kuliah Metode Penelitian (S1) *Practice-led Research* untuk Prodi Kriya Seni dan Desain dengan rincian sebagai berikut.

Mg.	Materi Perkuliahan	Aplikasi Materi dan Tugas Mahasiswa
1	Mengamati fenomena desain di lapangan dan menangkap isu-isu penting, relevansinya dengan rencana <i>project</i> penelitian yang akan dilakukan (<i>preliminary Research / empathize</i>).	Mahasiswa menuliskan ha-hal pokok yang mendasari/melatarbelakangi perancangan karya kriya/desain, yang didapatkan dari hasil studi lapangan/IKM dll.
2	Memfokuskan <i>object dan subject</i> penelitian	Menfokuskan isu, permasalahan serta gambaran solusinya, Mahasiswa mengambarkan <i>main mapping</i> .
3	Sumber Pustaka	Mahasiswa mencari sumber pustaka: <ul style="list-style-type: none"> - IKM: wawancara dan dokumentasi tipologi produk - Jurnal, Buku, Majalah, Media Massa
	Identifikasi Permasalahan terkait dengan <i>User, Process, and Product</i> .	Mahasiswa menuliskan berbagai permasalahan pokok dari interpretasi data.
4	Menfokuskan gambaran kualitas problematik yang ditangkap (<i>empathize & define</i>), serta solusi sesuai target sasaran yaitu <i>invention dan/atau Innovation</i> .	Mahasiswa merancang Kalimat Judul penelitian yang baik dan benar
5	Menggambarkan studi kasus, objek, subject, <i>user</i> /targen market, solusi, dan inovasi sebagai temuannya//nilai kebaruannya.	Mahasiswa menyusun latar belakang dengan 5 alinea.
6	Merancang Pertanyaan Penelitian & Hipotesis*	Mahasiswa menyusun Rumusan masalah penelitian dan mensinkronkannya dengan identifikasi permasalahan)
7	Menyusun tujuan dan manfaat penelitian dengan fokus pada perancangan maupun redesain <i>product, user, solution</i> dan <i>innovation</i> .	Mahasiswa merancang Kalimat Tujuan dan Manfaat penelitian
8	UTS	Mahasiswa menyusun dan mengumpulkan Proposal Tugas Akhir lengkap dengan mengambil objek dari MK. Praktik Studio

RPS 6 Pertemuan setelah UTS

Mg.	Materi Perkuliahan	Aplikasi Materi dan Tugas Mahasiswa
9	Landasan Teori//Kerangka Teori//Perspektif Teori.	Mahasiswa mencari, memilih dan memilah teori yang relevan sebagai kerangka berfikir/metode pendekatan proses desain)
10	Tinjauan Pustaka//Studi Pustaka.	Mahasiswa menguraikan data-data yang didapat dari <i>preliminary Research</i> /sumber pustaka yang valid dan ilmiah.
11	Kode etik penulisan	Mahasiswa mampu menuliskan kutipan langsung/tak langsung; catatan tubuh/perut, catatan kaki (footnote); daftar pustaka (buku, jurnal, prosiding, web, Koran/majalah; ilustrasi/gambar/bagan dan tabel.
12	Menentukan metode dan teknik penelitian dengan instrumen dan unsur pendukung yang relevan.	Mahasiswa mendeskripsikan metode, serta teknik yang digunakan dengan model proses kreatif yang sesuai fokus perancangan dengan bahasa operasional dan ilmiah.
13	Menggambarkan uraian operasional yang tertulis dalam metode ke dalam bentuk bagan <i>fishbone</i> // bentuk lain.	Mahasiswa menjabarkan alur metode dan bagan <i>fishbone</i> ke dalam sistematika isi BAB 3.
14	Penggabungan dan penyelerasan isi uraian Bab I Pendahuluan, Bab II Tinjauan Pustaka dan Bab III Deskripsi Praktik Penciptaan Karya	Mahasiswa menselaraskan : ide gagasan – konsep – Eksplorasi Bentuk – Perancangan – Proses Pengerjaan yang dilakukan berdasarkan uraian isi Bab I Pendahuluan dan Bab II Tinjauan Pustaka.
15	Kesimpulan dan Saran	Mahasiswa mensintesis dari hasil uraian bab I, II dan III dengan ketentuan pokok sebagai berikut: (a) menguraikan substansi hasil yang menitikberatkan pada pengguna, solusi, dan inovasi; (b) saran : berangkat dari evaluasi diri/auto kritik sebagai bahan rekomendasi melengkapi kekurangan/melanjutkan riset yang belum tercapai)
16	UAS	Mahasiswa menyusun dan mengumpulkan Laporan Penelitian lengkap (Bab I, II, III dan IV) dengan mengambil objek/konten dari MK. Praktik Studio

Karakteristik metode penelitian *Practice-led Research* Seni Rupa, Kriya dan Desain

Ketiga bidang keilmuan Seni Rupa, Kriya Seni dan Desain memiliki karakteristik metode penelitian praktik penciptaan yang berbeda-beda. Hingga saat ini belum ada teori yang memberikan satu standarisasi penelitian bidang seni yang baku, karena penelitian bidang seni memiliki keragaman model dan gaya penelitian sesuai dengan tujuan, target, dan sarasannya. Seperti telah disinggung pada alinea sebelumnya, target dan sasaran penelitian praktik kriya dan desain yang terfokus pada *artifact, user, solution, innovation, utility, significance, dan aesthetic*. Berikut dapat disampaikan alur dan tahapan dalam penulisan *practice-led research* yang lazim dilakukan:

a. Tahap persiapan, terdiri dari kegiatan observasi dan analisis.

Pada tahap ini, peneliti menceritakan praktisi melakukan observasi dengan riset awal dalam rangka mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang bisa didapatkan di masyarakat, khususnya data-data yang terkait dengan topik dan bidang keilmuan yang diteliti. Hasilnya kemudian dianalisis sehingga menemukan formulasi ide/gagasan yang kemudian menjadi dasar latar belakang penelitian. Dengan kalimat lain bahwa ide/gagasan dirasionalisasikan melalui data pendukung yang relevan.

b. Tahap mengimajinasi. Pada tahap ini, peneliti menceritakan pengalaman praktisi terkait dengan pembangkitan atau penggugah semangat atau dorongan imajinasi, sehingga menemukan potensi dan peluang yang bisa diwujudkan atau dikembangkan (image abstrak). Pada tahap ini juga dilakukannya eksplorasi-eksplorasi bentuk dan eksperimentasi teknik dan material bahan yang akan digunakan (image kongkrit).

c. Tahap pengembangan imajinasi yang tertuju pada kematangan konsep, sebagai hasil evaluasi dan perbaikan/peningkatan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan.

d. Tahap pengerjaan, yaitu tahap mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahapan kerja ini merupakan zona nyaman, fokus pekerjaan yang berhubungan langsung dengan material bahan, teknik dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan.

Sumber Inspirasi, Ide Gagasan, Konsep Bentuk dan Hipotesis Penelitian

Sumber inspirasi atau gagasan bisa diperoleh melalui salah satu atau lebih dari sumber permasalahan yang ada di dalam ranah (1) kreativitas dan inovasi, (2) studi kasus, (3) *problem solving*, maupun (4) tren budaya. Namun demikian, termasuk di dalam persoalan-persoalan itu mana yang lebih dulu antara membicarakan konsep atau bentuk? Sumber inspirasi bisa didapatkan melalui bentuk, benda, produk atau karya yang ada sebelumnya. Sumber inspirasi juga bisa didapatkan melalui aktivitas dan peristiwa tertentu, sedangkan ide gagasan adalah abstraksi bentuk yang dimotivasi oleh sumber-sumber inspirasi tersebut dengan dukungan data yang memadai. Dengan kalimat lain, ide gagasan lebih fokus pada wujud benda/produk/karya seninya.

Dengan demikian, membicarakan terlebih dulu antara konsep dan bentuk, maka ini tentunya sangat relatif dan fleksibel bagi pelaku kreatornya, mana yang lebih didahulukan. Prinsipnya, pola kreativitas ada pada diri seseorang dalam merancang penelitian penciptaan karyanya. Setelah mendapatkan konsep yang jelas dituangkan dalam deskripsi proses penciptaannya harus sesuai dengan sistematika kaidah penelitian ilmiah. Seperti dalam sistem *encoding* dan *decoding* (meminjam istilah ilmu komunikasi). *Encoding* yang didasarkan dengan latar belakang budaya dan pengalaman hidup, maka dalam proses penciptaan karya kriya/desain didasarkan pula oleh latar belakang penciptaan dan pengalaman estetis dari seorang kreatornya. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa kecepatan mendapatkan inspirasi dan ide /gagasan seorang krayawan/desainer maupun seniman pada umumnya dilatarbelakangi oleh banyaknya pengalaman-pengalaman estetis yang telah ia alami.

Pengalaman estetis yang dimiliki oleh krayawan/desainer maupun seniman pada umumnya tiada lain karena besarnya daya sensitivitas dan sensibilitas yang dimiliki. Sensitivitas adalah kepekaan seseorang terhadap suatu persoalan atau fenomena yang terjadi di luar dirinya atau yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat, sedangkan sensibilitas adalah daya tanggap terhadap sesuatu yang didapatkan dari kepekaan itu sendiri. Keduanya memiliki tingkat kecerdasan yang relatif sama dan beriringan. Seseorang yang memiliki kepekaan tinggi biasanya memiliki daya tanggap yang tinggi pula untuk menindaklanjuti hasil temuan masalah dari kepekaannya itu. Namun, ada pula orang yang memiliki kepekaan tinggi tetapi tidak memiliki daya tanggap yang bagus. Demikian pula sebaliknya seseorang yang memiliki daya tanggap rendah biasanya daya peka yang dimiliki banyak mendapatkan pengaruh dari orang lain.

Hasil tindakan sensitivitas dan sensibilitas seseorang terhadap suatu fenomena ataupun benda akan menjadi rancangan konsep berkarya. Dengan demikian, maka dapat disampaikan bahwa konsep bentuk karya seni merupakan abstraksi dari rencana-rencana tindakan kreatif seseorang yang dituangkan dalam bentuk sketsa-sketsa dasar yang diiringi dengan skema *mind mapping*. *Mind mapping* dan sketsa-sketsa dasar inilah yang mendasari konsep bentuk sebuah perencanaan penelitian penciptaan karya. Sketsa dasar dikembangkan menjadi beberapa desain alternatif, dan akhirnya akan mendapatkan desain terpilih sebagai keputusan desain *practice-led research*. Keputusan desain inilah yang kemudian di adalam penelitian ilmu pengetahuan disebut dengan istilah hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dua hal utama dari hasil pembahasan *practice-led research* adalah (1) metode penciptaan dan (2) model proses kreatif. Keduanya merupakan hasil *practice-led research* yang dapat ditemukan dalam proses praktik penciptaan dan hasil tersebut, kemudian dapat dijadikan kerangka teori untuk mengkaji/menginterpretasikan proses praktik penciptaan karya seni (*practice-based research*).

a. Metode kreatif *design thinking*

Design thinking merupakan proses pemikiran kreatif atau pemikiran yang mengatur kreativitas seseorang/kelompok dalam tulisan ilmiah. Dalam praktik di lapangan, model-model proses kreatif ini sangat beragam.

Metode kreatif *design thinking* yang disampaikan oleh Ford (2010) ini adalah salah satu model proses kreatif yang dapat membantu dalam penulisan penelitian *practice-led research* maupun di *practice-based research*. Beberapa elemen dalam metode kreatif *design thinking* tersebut dapat disampaikan sebagai berikut:

- 1) *Emphasize*, untuk mendapatkan pemahaman empatik dari permasalahan yang akan dipecahkan. Pada tahap ini kriyawan/desainer/peneliti penciptaan mencari satu klien dengan objek riil, lalu mempelajari *user* dan menemukan pokok-pokok permasalahan melalui empati, observasi, wawancara, studi literatur dan tipologi terhadap objek-objek sejenis yang ada sebelumnya.
- 2) *Define*, proses mengidentifikasi permasalahan yang lebih fokus dan detail. Pada tahap ini, desainer/peneliti penciptaan menemukan dan atau mempertajam fokus permasalahan melalui proses analisis mendalam, *programming*, dan *problem seeking* dengan membuat:
 - Analisis kebutuhan *user*, solusi dan inovasi yang akan dikerjakan;
 - *Design framework*, sebagai rangkuman dan rumusan hasil analisis;
 - *Problem statement* dan konsep umum, sebagai rumusan pekerjaan untuk menyelesaikan permasalahan desain;
- 3) *Ideate*, desainer/peneliti penciptaan merumuskan ide dengan melakukan *brainstorming* dengan menggunakan metode *mind mapping* sehingga menghasilkan :
 - Konsep desain yang dapat mendasari semua implementasi desain.
 - Pemberkasan transformasi desain yaitu dari image abstrak ke image kongkrit (implementasi bentuk) dengan beberapa kemungkinan pekerjaan, seperti dengan menggambar *life style* atau dengan komputer.
- 4) *Prototype* desainer/peneliti penciptaan mengerjakan proses studi spasial implementasi model 3D (pembuatan *modeling*) dan gambar kerja sehingga menghasilkan keputusan desain dan presentasi desain final.
- 5) *Test*, desainer/peneliti penciptaan mempresentasikan tahapan ide hingga prototype yang telah dilakukan untuk mendapatkan feedback dari orang lain, apresiator, konsultan dan klien. Pada tahap ini diharapkan dapat mendefinisikan kembali fokus permasalahan yang ada pada produk dan usernya, solusi dan inovasinya.

Kelima komponen *design thinking* tersebut di atas, tentu saja masih banyak alternatif pengembangannya, maupun pengurangannya tergantung pada kedetailan dalam pembahasannya. *Design thinking* (Brown dalam Muttaqin 2017: 246), terdapat tiga proses: 1. Inspirasi, yakni kondisi-kondisi sekitar yang memotivasi untuk mencari solusi; 2. Ideasi, yakni proses menghasilkan, mengembangkan dan menguji ide yang mengarah pada solusi; dan 3. Implementasi, yakni merencanakan hasil solusi itu ke masyarakat pengguna.

b. Pinsip dan Alur Metode Penciptaan Karya

Metode penelitian seni budaya memiliki karakteristik yang sangat unik dan khas tergantung pada objek dan subject riset yang diangkat. Tidak hanya itu, tetapi juga pada keunikan dan kekhasan dari korelasi dan relevansi yang dibangun antara objek dan subjek riset itu sendiri.

Sebagai salah satu model untuk menambah perbendaharaan metode penelitian praktik penciptaan Seni Kriya dapat digambarkan alur metode penelitiannya, sebagai berikut:



Gambar 8 : Bagan alur Metode Penelitian Penciptaan Seni Kriya (*Practice-led Research* Seni Kriya)

Tahap pertama, pra-perancangan memuat riset pendahuluan sebagai riset penjajagan dalam mengeksplorasi isu-isu yang relevan yang ada di masyarakat; tema dan topik riset apa yang relevan dengan isu dan permasalahan di lapangan yang akan diangkat. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan imajinasi, ide gagasannya dengan merasionalisasikannya melalui referensi data pustaka, teori maupun produk karya-karya sejenis yang ada sebelumnya dengan berbagai persoalannya. Dengan demikian semua yang melatarbelakangi atau memotivasi yang ada pada tahap pertama ini memiliki gambaran tujuan dan konsep dasar apa yang akan dilakukan.

Tahap kedua, perancangan memuat deskripsi verbal dari hasil analisis fenomena seperti yang telah dilakukan pada tahap pertama, dituangkan menjadi ide gagasan visual (konsep bentuk) dengan pertimbangan beberapa aspek dan unsur-unsur penciptaan karya seni yang relevan. Unsur-unsur penciptaan baik yang berhubungan dengan aspek humanis maupun aspek teknis yang terkait dengan produk/benda/karya yang dibuat. Dengan mewujudkan gagasan visual tersebut, kemudian menjadi suatu bentuk prototype yang dibangun dari berbagai aspek pertimbangan, seperti nilai, fungsi dan makna karya yang akan diwujudkan.

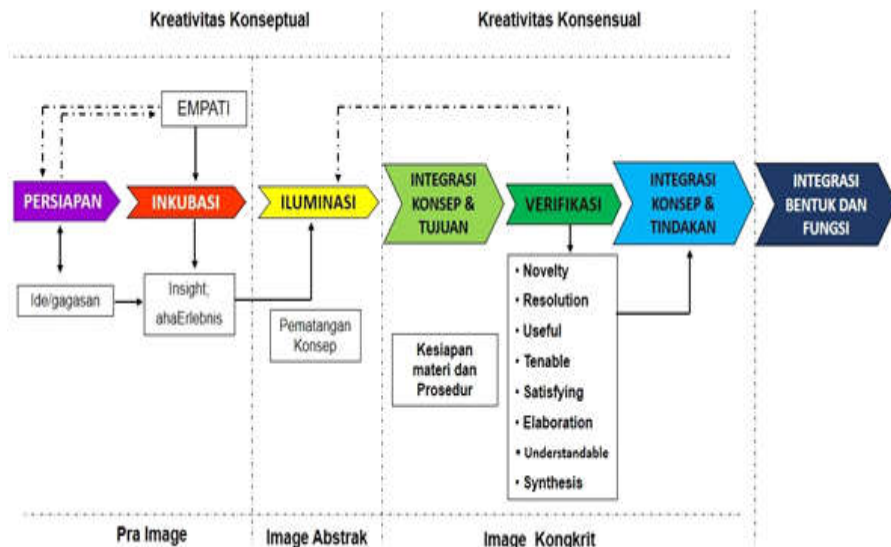
Tahap ketiga, perwujudan yaitu proses visualisasi model secara detail berdasarkan ukuran yang sesuai dengan nilai, fungsi dan maknanya dengan melakukan evaluasi, uji kelayakan terhadap model/master/prototipe yang telah dibuat. Dari hasil evaluasi *prototype* yang telah dilakukan, maka akan menegaskan gambaran kualitas problematika dari segala apa yang dilakukan melalui penciptaan karya tersebut. Dengan kalimat lain, manfaat dari hasil keputusan perancangan itu terlihat jelas akan fokus substansi dan sasarannya.

Tahap keempat, penyajian yaitu dengan pameran dengan tujuan terjalannya komunikasi, apresiasi dan pemaknaan karya yang dibuat apakah sudah sesuai target dan tujuan penciptaannya atau belum. Pada tahap ini terjadi evaluasi yang kedua, yakni deskripsi kualitas problematika dan gambaran manfaat hasil penelitian penciptaan yang dilakukan dapat komunikasikan kepada khalayak ramai.

c. Unsur dan Alur Proses Kreatif dalam Praktik Penciptaan Karya

Seperti halnya pada tahapan metode diuraikan di atas, proses kreatif dalam penciptaan karya seni rupa, kriya dan desain lebih fleksibel dan lebih luas. Namun demikian, sebatas dan seluas apapun proses kreatif tersebut, untuk kebutuhan pendidikan mahasiswa maupun untuk pendampingan peneliti dosen muda, contoh model tetap harus ada sebagai salah satu rujukan/perbandingan.

Berikut contoh bagan alur proses kreatif yang mungkin dapat menambah perbendaharaan proses kreatif dalam penelitian penciptaan Seni Kriya sebagai berikut:



Gambar 9: Bagan alur Proses Kreatif Seni Kriya dan Desain (Sumber: Husen Hendriyana, 2008: 65)

Berdasarkan aspek humanis, alur proses kreatif seperti pada gambar 7 di atas terbagi dua kelompok, yaitu kreativitas konseptual dan kreativitas konsensual. Kreativitas konseptual merupakan proses kreatif yang bersifat personal, ada di wilayah yang tertutup. Artinya, konsep itu menjadi hak dan kewenangan utuh kreatornya sebagai hasil proses pengembaraan dan daya kreativitasnya. Lain hanya dengan kreativitas konsensual yang relatif lebih terbuka dari pengaruh masukan dan relevansinya dengan aspek-aspek di luar konsep individu seniman/kriyawan/kreatornya. Misalnya, dengan aspek fungsi dan manfaat bagi orang lain/pengguna; pangsa pasar, aspek kenyamanan, keamanan dan lain sebagainya.

Dalam konteks perwujudannya, alur proses kreatif itu juga terbagi tiga kelompok: pra-image, image abstrak, dan image konkrit. Pra-image artinya tahapan bentuk karya masih ada pada tataran pengembaraan imajinasi, eksplorasi gagasan bentuk-bentuk imajinatif. Pada tahap berikutnya, yaitu image abstrak, pada tahap ini sudah mengarah pada pengulangan-pengulangan atau penegasan-penegasan berbagai unsur-unsur yang menjadi instrumen pertimbangan konsep karya namun masih dalam bentuk gambaran-gambaran alternatif atau sketsa-sketsa alternatif. Berbeda dengan tahap ketiga yaitu image konkrit, pada tahap ini sudah fokus dan sudah menemukan kepastian keputusan konsep yang sudah teruji dengan beberapa pertimbangan nilai, fungsi dan makna dengan melibatkan pula pertimbangan teknis yang terkait langsung dengan unsur perwujudan karya dimaksud.

Pada tahap pra-image, beberapa persiapan dilakukan dengan melalui pengembaraan ide gagasan, imajinasi dengan daya sensitivitas dan sensibilitas diri seorang kreatornya (seniman/kriyawan/desainer). Daya sensitivitas dan sensibilitas personal seniman/kriyawan yang juga dipengaruhi oleh daya empati seseorang terhadap persoalan/fenomena di luar dirinya. Semua proses ini berada pada masa proses inkubasi, yaitu proses berpikir tentang suatu masalah secara bawah sadar ketika seseorang individu atau kelompok terlibat dalam kegiatan-kegiatan lain.

Tahap image-abstrak, **tahap ini sudah mengarah pada pengulangan-pengulangan atau penegasan-penegasan berbagai unsur-unsur yang menjadi instrumen pertimbangan konsep karya, tetapi masih dalam bentuk gambaran-gambaran alternatif atau sketsa-sketsa alternatif.** Semua proses ini berada pada masa proses iluminasi, yaitu proses pencerahan/pencerdasan diri yang didapatkan dari penglihatan bawa sadar kegiatan-kegiatan lain. Tahap pra-image dan image-abstrak ini bersifat ekspresif.

Tahap image-konkrit, tahap ini lebih pada tahap yang disebut juga tahap perancangan yang tidak lagi mengedepankan konsep diri yang bersifat ekspresif seperti pada tahap sebelumnya. Tahap perancangan tentu saja pekerjaan yang melibatkan beberapa pertimbangan rasional/ilmiah secara matang. Tahap perencanaan ini melibatkan pertimbangan teknis sehingga memungkinkan adanya prosedur-prosedur teknis yang perlu dipatuhi serta capaian yang berorientasi pada suatu tujuan seperti nilai kebaruan (*novelty*), resolusi nilai, peran/fungsi, dan makna (kualitas problematik), kegunaan, mampu bertahan (*tenable*), memuaskan bagi pengguna (*satisfying*), memiliki nilai, memiliki fungsi dan makna yang relatif lebih luas (*elaboration*), gamblang, jelas, dapat dipahami (*understandable*), elaboratif terhadap perpaduan (*synthetis*). Sehingga semua pada tahap ini lebih berorientasi pada integrasi konsep, proses/tindakan perwujudan karya sesuai dengan maksud dan tujuannya. Tahap terakhir, yaitu tahap integrasi bentuk dan fungsi. Tahap ini merupakan tahap verifikasi terhadap kualitas karya yang sudah jadi dapat dinilai oleh

masyarakat luas, baik terkait dengan kreativitas ide, konsep, teknik, nilai estetika, fungsi dan maknanya.

SIMPULAN

Kategori penelitian *practice-led research/pre-factum*:

- Praktik proses penciptaan karya yang dituliskan secara ilmiah
- Lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat/di lapangan,
- Objek atau benda, wujud atau bentuk karya seni belum ada ketika kegiatan penelitian dilakukan.
- Peneliti harus merancang komponen dan unsur penelitiannya sesuai dengan tujuan dan manfaat dari penelitian dimaksud.
- Peneliti mengumpulkan data-data serta teori-teori relevan yang dapat mendasari proses diwujudkan karya yang dimaksud.
- Tulisan ilmiah yang dipaparkan dari hasil penelitian praktik yang berlangsung, yaitu mendeskripsikan proses praktik berkarya seni secara detail dari pra konsep hingga benda atau produk atau karya seni tersebut terwujud.
- Berfokus pada menciptakan dan merefleksikan artefak baru atau karya baru melalui riset praktik berkarya seni yang dilakukan.
- Penelitian ini juga mengarah pada pemahaman baru tentang praktik yang terintegrasi pada pemanduan praktek berkarya.

Kategori penelitian *practice-based research/post-factum*:

- Proses praktik penciptaan karya yang dituliskan secara ilmiah
- Lebih mengacu pada objek risetnya, sehingga permasalahan-permasalahan yang diangkat sebagai *question research* pada penelitian itu bukan bersumber dari isu-isu dan permasalahan yang didapatkan/ditemukan di suatu fenomena kehidupan masyarakat di lapangan.
- Aktivitas, tindakan atau fenomena kehidupan masyarakat di lapangan merupakan refleksi hasil proses interpretasi peneliti dari objek yang dikaji.
- Pokok permasalahannya bukan didapat langsung dari suatu permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan masyarakat, melainkan dari objek karya tersebut memiliki interaksi dengan masyarakat tertentu.
- Pokok permasalahannya dicari dan ditemukan dari objek-objek risetnya.
- Wujud dan bentuk karya, secara alamiah dibuat oleh masyarakat pelaku pada masanya.
- Karya seni atau artefak budaya kreatif adalah dasar kontribusi pemahaman baru terhadap pengetahuan seni masyarakat masa sesudahnya.
- Mengarah pada **pencapaian pengetahuan baru tentang sifat praktik serta bagaimana memperbaikinya. Oleh karena itu, artefak atau karya seni memainkan bagian vital dalam pemahaman baru tentang praktik yang muncul dari proses interpretasi dan analisis objek (karya dimaksud).**

Daftar Pustaka

- Adams, Suze. (2014). Practice as Research: a Fine Art Contextual Study, *Arts & Humanities in Higher Education*, Vol. 13(3) 218–226.
- Beinart, Katy. (2014). Becoming and Disappearing: Between Art, Architecture and Research, *Arts & Humanities in Higher Education*, Vol. 13(3) 227–234.
- Candy, Linda. (2006) Practice Based Research: A Guide. *Creativity & Cognition Studios (CCS) Report: V1.0* November
- Ford, Corey. (2010). An Introduction To Design Thinking – Process Guide, Institut Of Design at Stanford, Standford, California.
- Hendriyana, Husen. (2008). Tinjauan Kreativitas Pada Proses Penciptaan Alat Musik Karya Dodong Kodir, *Jurnal Ilmiah Seni dan Budaya PANGGUNG*, Vol.18 No. 1, Edisi Januari – Maret
- Muttaqin, Zaenal. (2017). Design Thinking On Sustainable Business Model at Jatinangor Education Area in The Asean Economic Community Era, *Jurnal AdBispreneur*, Vol. 2, No. 3, Desember.

Seni Tradisi sebagai Sumber Belajar dan Pengembangannya dalam Perspektif Komunikasi Seni

Jaeni dan Lalan Ramlan
Fakultas Seni Pertunjukan
ISBI Bandung

ABSTRAK

Seni tradisi masih dianggap oleh sebagian masyarakat sebagai seni lama dan kuno yang hanya menjadi romantisme masyarakat bahwa mereka telah memilikinya. Seni-seni tradisi tidak menjadi bagian budaya yang dinamis dan dianggap statis. Melalui masalah tersebut, peneliti ingin menunjukkan bagaimana seni tradisi mampu menjadi sumber belajar dan dapat dikembangkan lebih lanjut melalui perspektif komunikasi seni. Dengan metode kualitatif, peneliti melakukan wawancara mendalam dan observasi langsung, kemudian peneliti melakukan analisis tentang bagaimana seni mampu membuat ruang sumber belajar. Setelah serangkaian penelitian lapangan tersebut, peneliti melakukan pengembangan seni tradisi dengan cara mengkomunikasinya untuk kepentingan masyarakat, yaitu pengembangan wisata dan pemberdayaan ekonomi rakyat. Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana pendidikan yang dikawal oleh nilai-nilai seni tradisi menjadikan belajar siswa lebih menyenangkan. Selanjutnya, pengembangan seni tradisi harus diupayakan dan perlu dibutuhkan ruang untuk ekspresi seni tersebut. Untuk hal tersebut, seni tradisi perlu dikomunikasikan pada masyarakat luas dengan menjadi pendamping untuk pengembangan wisata dan pemberdayaan ekonomi masyarakatnya.

Kata Kunci: Komunikasi Seni, tradisi, pendidikan seni, wisata

PENDAHULUAN

Masyarakat sebenarnya menggunakan seni tradisi sebagai sumber belajar hingga memasuki abad XX, dan memasuki abad XXI secara perlahan tradisi itu ditinggalkan dan tergantikan oleh tradisi global. Dewasa ini, tradisi global adalah era digital yang semuanya serba visual dalam layar dunia yang sebagian besar masyarakat bisa menikmatinya. Semua itu adalah kebudayaan, sebagai sebuah sistem gagasan sebagaimana dikemukakan oleh Koentjaraningrat bahwa "Kebudayaan dapat dikatakan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar" (Koentjaraningrat, 1990: 180).

Selanjutnya, bagaimana dengan dunia seni pertunjukan menyikapi era tersebut. Seni pertunjukan adalah juga bagian dari kebudayaan, baik seni tradisi maupun modern, karena seni pertunjukan adalah sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia. Kata yang bisa menjawab itu adalah "dengan belajar", maka bagaimana ruang seni pertunjukan dapat membuat dirinya sebagai sumber belajar.

Terkait dengan seni pertunjukan seperti diungkap sebelumnya ada dua seni, yaitu tradisi dan modern. Pada tulisan ini fokus diarahkan pada seni tradisi sebagai ruang belajar, artinya seni pertunjukan tradisi menjadi bagian dari kegiatan setiap manusia. Leo Tolstoy (1996) mengemukakan bahwa seni (seni tradisi) adalah kegiatan manusia yang dilakukan secara sadar dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu untuk menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayatinya kepada orang lain, dikomunikasikan agar ikut merasakan. Konteks ini merujuk pada bagaimana kesadaran dari pelaku seni tradisi untuk senantiasa menyampaikan dan mengkomunikasikan seni tersebut sebagai bagian dari hidup mereka saat ini.

Hal demikian kiranya menjadi perhatian karena cukup banyak masalah-masalah yang terkait dengan kehidupan seni tradisi. Masalah-masalah seni tradisi bisa jadi terbentuk oleh pelaku dan pendukung seni tersebut. Untuk hal tersebut, masalah dalam seni tradisi dapat kita sederhanakan menjadi masalah sosioal dan kultural. Masalah sosial diantaranya konsep sosiologis masyarakat yang memandang bahwa tradisi adalah kuno, modern adalah “kemajuan” dan pada tataran lain teknologi informasi dan komunikasi menjadi bermasalah sebagai penggerus budaya tradisi. Secara sosiologis, ruang waktu masyarakat dewasa ini terlalu sempit hingga beberapa seni tradisi yang diselenggarakan membutuhkan ruang luas dan waktu yang panjang tidak dapat diselenggarakan. Hal ini mengingat kondisi sosial masyarakat modern yang tidak memungkinkan untuk melakukan pertunjukan dengan durasi lama dan area pertunjukan yang sudah banyak dihuni oleh rumah dan gedung. Pada sisi lain, pertunjukan seni tradisi biasanya dilakukan secara gotong royong mengingat sifatnya yang komunal, namun masyarakat dewasa ini sudah teratomisasi kekerabatannya.

Sementara itu, masalah-masalah kultural muncul dari pergeseran budaya masyarakat, dari budaya sawah/ladang ke budaya industri, bahkan informasi. Pergeseran budaya ini menyebabkan perubahan budaya sekaligus mengubah nilai-nilai seni tradisi. Permasalahan kultural juga masih menjangkiti *mindset* masyarakat yang menganggap seni tradisi sebagai sesuatu yang sakral seperti agama. Maka, inovasi dalam seni tradisi pun belum menjadi bagian dari gerakan budaya masyarakat kekinian.

Menyikapi hal tersebut, tulisan ini bermaksud mengungkap seni tradisi sebagai sumber belajar sekaligus mengembangkan seni tersebut dengan pemberdayaan lingkungan hidup masyarakatnya. Seni tradisi dapat mendukung dan memberdayakan masyarakatnya. Hal ini dapat merujuk pada tulisan Edwin Rizal (2017) tentang “Media Seni Budaya Tradisional Masyarakat Pedesaan dalam Mendukung Pengembangan Pangan di Kecamatan Rancakalong Sumedang”. Sebagai sebuah studi deskriptif kualitatif, artikel ini berusaha menyimpulkan bahwa budaya lokal sebagai media komunikasi dalam masyarakat sawah di Rancakalong, Sumedang Jawa Barat, dapat membangun ketahanan pangan. Aktivitas pertanian, dari mulai menanam benih, menyiangi tanaman, hingga pesta panen tak lepas dari aktivitas budaya lokal, baik berupa seni pertunjukan, *kaulinan urang lembur* (permainan rakyat), dan *kalangenan* (hiburan). Tanpa media budaya lokal tersebut, masyarakat seperti kehilangan spirit dalam bertani.

Demikian halnya dengan seni tradisi sebagai sumber belajar siswa, maka seni tradisi sebagai budaya lokal menyimpan karakter kebangsaan dan identitas masyarakatnya. Jaeni (2017) dalam artikelnya tentang budaya lokal sebagai karakter bangsa yang ditulis pada jurnal ilmiah Mudra ISI Denpasar, menunjukkan bahwa dalam seni pertunjukan teater rakyat daerah Cirebon

menyimpan kearifan lokal yang dapat membentuk karakter bangsa. Tulisan yang mengkaji seni pertunjukan sandiwara Cirebon dalam perspektif komunikasi seni ini mengisyaratkan bahwa antara budaya lokal dan seni pertunjukan merupakan sebuah relasi yang dapat memberikan identitas budaya masyarakatnya. Karakter bangsa muncul dari peran-peran yang dimainkan atau lakon yang menjadi sumber pengadegan sandiwara.

Seturut dengan beberapa sumber rujukan, artikel tentang seni tradisi sebagai sumber belajar dan pengembangannya dalam memberdayakan masyarakat dapat dilihat dan difungsikan sebagai suplemen. Artikel ini begitu penting untuk meyakinkan seni tradisi yang memiliki makna dan nilai, baik untuk pembelajaran maupun pengembangannya, dalam pemberdayaan lingkungan dan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pertimbangan lokasi yang menjadi area utama penelitian dan potensi seni lokal yang sudah menjadi 'ikon' wilayah Desa Cupang, Kec. Gempol, Kab. Cirebon, maka seni *Topeng Cirebon Gaya Palimanan* menjadi pilihan untuk dikaji lebih dalam. Kajian ini menyangkut masalah bagaimana seni tradisi menjadi sumber belajar dan pengembangan seni tradisi tersebut untuk membedakan masyarakat dan lingkungannya.

Topeng Palimanan sebagai Sumber

Pada umumnya, dalam penyajian tari Topeng Cirebon selalu menampilkan kelima repertoar yang ada, yaitu *Pamindo*, *Rumyang*, *Tumenggung*, *Klana*, dan *Panji*. Masing-masing repertoar tersebut memiliki struktur koreografi, khususnya pada repertoar *Tumenggung* tidak menggunakan tutup kepala yang disebut *tekes* tetapi menggunakan *pet*. Akan tetapi, dengan mempertimbangkan tujuan penelitian bagaimana seni tradisi sebagai sumber belajar dan pengembangan seni tradisi untuk pemberdayaan masyarakat, maka dikembangkanlah bentuk pertunjukan penyambutan. "Pertunjukan Penyambutan wisata Batu Lawang" ini dibutuhkan suasana yang meriah, ceria, lincah, dan atraktif, maka repertoar yang dipandang lebih tetap mendekati kebutuhan tersebut adalah repertoar *Topeng Klana*. Pertunjukan penyambutan tersebut seperti juga repertoar tari Topeng lainnya yang memiliki susunan koreografi tetapi sangat fleksibel.

Adapun rias dan busana yang digunakan, terdiri dari; *baju kutung* (*mongkorng*), *celana sontog*, *dodot*, *sabuk*, *kewer*, *soder*, dan tutup kepala menggunakan *tekes*. Durasi waktu penyajiannya, jika ditampilkan dalam kegiatan pertunjukan maka waktu penyajian tidak kurang dari 15 menit. Akan tetapi, apabila disajikan dalam kegiatan upacara maka waktu penyajiannya biasanya lebih dari 20 menit.

Sementara itu, pola kemasan merujuk pada sumber utama seni *Topeng Cirebon gaya Palimanan* tersebut mengingat secara konvensional memiliki fleksibilitas yang tinggi. *Topeng Cirebon gaya Palimanan* memiliki waktu pertunjukan yang nyaris tak terbatas (panjang; bisa seharian), memiliki struktur koreografi dan berbagai motif serta ragam gerak yang unik, menarik dan bervariasi, dan adaptasi tempat yang fleksibel. Dengan kondisi sumber tradisi yang demikian, maka metode yang paling tepat untuk mengembangkan tradisi melalui penggunaan "metode pemadatan".

Melalui penggunaan metode pemadatan tersebut, langkah yang dilakukan adalah menyeleksi motif dan ragam gerak, mengurangi pengulangan, dan menyusunnya dalam penggunaan durasi waktu yang relatif singkat (pendek; sekitar 7-10 menit). Sekalipun akan menghasilkan sebuah pertunjukan yang padat, tetapi tetap mempertahankan keutuhan dan terutama esensi seni topengnya itu sendiri dalam bentuk penyajiannya yang baru, yaitu *Pertunjukan Pangbagea Batu Lawang*. Metode ini menawarkan pada masyarakat lingkungannya tentang seni tradisi sebagai sumber belajar dan pengembangan seni tradisi sebagai pemberdayaan masyarakat. Sebagai sumber belajar, *Topeng Cirebon gaya Palimanan* diajarkan melalui pilihan-pilihan gerak kepada siswa-siswi Sekolah Dasar setempat. Sementara sebagai bentuk pengembangan, seni tradisi dikembangkan dalam kemasannya menjadi seni penyambutan wisatawan tempat wisata yang ada di daerah tersebut.

Manfaat Seni Tradisi Sebagai Sumber Pendidikan

Pemadatan pertunjukan seni tradisi merupakan upaya bagaimana seni tradisi diperkenalkan dan dibutuhkan sebuah proses pembelajaran. Pentingnya pembelajaran seni tradisi disinggung oleh Herbert Read dalam bukunya *Education Through Art* (1943), bahwa masalah sosial budaya pada masanya adalah konsekuensi dari sistem pendidikan yang mengutamakan pengembangan intelektual dan dibutuhkan pula sistem pendidikan melalui seni yang akan mengembangkan kreativitas individu. Catatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni tradisi tidak dipisahkan dari pembelajaran formal dalam mengembangkan sumber daya manusia intelektual.

Melalui pelatihan seni tradisi menjadikan pendidikan siswa berbasis seni sangat penting sebagai media belajar dalam menumbuhkan kreatifitas dan berkembangnya mental siswa. Hal ini inilah yang disarankan Lowenfeld dan Brittain (1970) dalam buku *Creative and Mental Growth* agar diadakannya model dan pengembangan pembelajaran yang menyenangkan.

Sistem pendidikan melalui seni bisa diartikan bahwa seni sebagai media pendidikan membutuhkan pengajar dan pengajaran yang memberi ruang ekspresi pada siswanya. Denis Atkinson (2002: 3) dalam *Art in Education: Identity and Practice*, menunjukkan cara bahwa pengajar seni harus melihat cara peserta didik mengeksplorasi dan mewakili pengalaman mereka melalui beragam praktik seni. Penilaian terhadap praktik-praktik seni yang dilakukan peserta didik harus didasarkan pada representasi (signifikasi) dan maknanya dalam konteks pendidikan seni.

Melalui cara-cara pelatihan dan pendidikan seni dalam rangka proses pemadatan pertunjukan yang sebelumnya sudah diidentifikasi hal-hal terkait seni yang diajarkan akan lebih menunjukkan manfaat dari pembelajaran seni. Manfaat pembelajaran seni akan meliputi tiga unsur, yaitu *fisik*, *sosial*, dan *emosional*. Manfaat pendidikan seni tradisi dari unsur *fisik* yang pasti adalah kesehatan fisik anak didik itu sendiri. Kesehatan fisik ini dapat dilihat ketika pertunjukan, bahkan penampilan paling pasif sekalipun dalam pertunjukan akan membutuhkan gerakan intensif dalam waktu lama. Banyak latihan seni pertunjukan meningkatkan fleksibilitas, koordinasi, keseimbangan, dan kontrol.

Manfaat unsur *sosial* meliputi percaya diri, kerjasama, dan kemampuan berkomunikasi. Aspek percaya diri pada pendidikan seni terutama pada bagaimana siswa dapat berimprovisasi. Mereka akan dapat menilai situasi, berpikir di luar kotak dan lebih percaya diri dalam situasi

yang tidak biasa. Siswa belajar mempercayai gagasan dan kemampuan mereka. Keyakinan yang diperoleh dari belajar keterampilan seni pertunjukan berlaku untuk sekolah, karir, dan kehidupan. Pada aspek kerjasama, seni tradisi yang diajarkan membutuhkan kolaborasi dari berbagai pemain dan dalam banyak kasus kualitas ketergantungan kinerja pada kinerja ensemble. Menggabungkan gagasan kreatif dan kemampuan semua peserta diperlukan untuk hasil terbaik. Ini mengharuskan semua pihak untuk terlibat dalam diskusi, umpan balik, latihan, dan pertunjukan. Selanjutnya, pada aspek kemampuan berkomunikasi, tampaknya jelas bahwa seni tradisi dan atau seni pertunjukan meningkatkan komunikasi verbal dan nonverbal, namun perlu dikatakan bahwa ini memberi manfaat bagi kaum muda melalui kehidupan mereka. Ini meningkatkan proyeksi vokal, artikulasi, nada bicara, ekspresi, dan mengembangkan keterampilan mendengar dan observasi.

Terakhir, manfaat dari unsur *emosional* dalam pembelajaran seni tradisi meliputi aspek imajinasi, empati, konsentrasi, menyenangkan, outlet emosional, ingatan, apresiasi untuk seni dan budaya. Beberapa aspek manfaat dari unsur emosional tersebut dapat dilihat berikut ini.

1) Imajinasi

Menjadi kreatif dan belajar untuk membuat pilihan kreatif membantu siswa untuk lebih baik dalam memikirkan gagasan baru, yang memungkinkan mereka melihat dunia di sekitar mereka dengan cara baru. Einstein berkata, "imajinasi lebih penting daripada pengetahuan."

2) Empati

Memahami karakter, peran dan subteks drama dan musikal memungkinkan siswa untuk berhubungan lebih baik dengan situasi, latar belakang, dan budaya yang berbeda. Ini mendorong mereka untuk menunjukkan belas kasih dan toleransi terhadap orang lain.

3) Konsentrasi

Bermain, berlatih, dan tampil akan mengembangkan kemampuan dan keterampilan untuk bisa memusatkan pikiran, tubuh, dan suara.

4) Menyenangkan

teater tradisi yang dramatik membawa unsur permainan, humor, dan tawa kepada mereka yang mengambil bagian - meningkatkan motivasi dan mengurangi stres.

5) Outlet emosional

Permainan akting dan dramatis memungkinkan siswa mengekspresikan berbagai emosi dan mendorong mereka untuk memahami dan menangani perasaan serupa yang mungkin mereka alami. Agresi dan ketegangan dilepaskan di lingkungan yang aman dan terkendali, seringkali memungkinkan untuk masa refleksi sesudahnya.

6) Ingatan

Melatih dan melakukan garis dan gerakan akan meningkatkan daya ingat. Ingatan membutuhkan olahraga, termasuk dalam pelatihan seni.

7) Apresiasi untuk seni dan budaya, karena itu akan membawa sukacita ke dalam hidup.

Pengembangan Seni Tradisi sebagai Bentuk Pemberdayaan Masyarakat

Banyak cara untuk mengembangkan seni tradisi, baik pengembangan seninya maupun pengembangan fungsi dan kebermanfaatannya. Beberapa cara pengembangan tersebut dapat melalui pelatihan (formal maupun informal), pewarisan (apresiasi, partisipasi), revitalisasi

(mengembalikan idiomatik tradisi yang penting), rekonstruksi (membangun kembali seni tradisi), *archaic revivalism* (inovasi yang menggabungkan unsur baru), dan sinergi antarlembaga (pemerintah maupun swasta).

Seiring penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan tim, pengembangan seni tradisi yang dilakukan adalah pengembangan idiomatik seni tradisi, fungsi dan kebermanfaatannya. Hal ini menanggung konsekuensi kerja dari mulai pelatihan, pewarisan, revitalisasi, inovasi, dan sinergi. Keseluruhan kerja tersebut menunjuk seni tradisi *topeng Cirebon gaya Palimanan* sebagai sumber utama (*major*) dalam mewujudkan kemasan pertunjukan *Pangbagea Batu Lawang*.

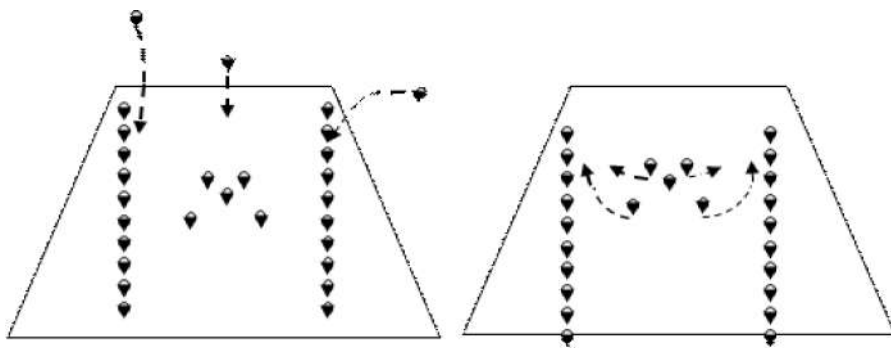
Berdasarkan proses pengemasan yang telah dilakukan, maka bentuk akhir yang telah dihasilkan adalah sebuah pertunjukan sambutan wisatawan objek wisata Batu Lawang, di desa Cupang, Gempol, Cirebon. Pertunjukan ini memiliki struktur koreografi, sebagai berikut.

- 1) Bagian awal, (masuk): *sirig muter, ngongkrak, ngayun jalan, onkrak ngrecek*;
- 2) Bagian tengah (*display*; menari sesaat): *capang, bantingan, pentelengan, gedig adu bapa, pring kepincak, keprok*;
- 3) Bagian akhir, (mengantarkan; *nganteur*): *jotosan, incekan ngrecek, keprok (variasi), onkrak sodor/bata rubuh*.

Sajian pertunjukan “Pangbagea Batu Lawang” diawali dengan introduksi dari karawitan iringan tari, setelah itu masuk para penari kelompok sejumlah 20 anak yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu 10 dari sisi kiri dan 10 lagi dari sisi kanan. Para penari tersebut masuk dengan gerakan *jalan pakbang (rampak)* sambil mengolah sampur, mereka menuju ke arah depan dan membentuk dua garis vertikal. Sementara itu, dari arah tengah menyusul masuk lima orang penari menuju ke tengah (berada di antara penari kelompok 20 dengan gerakan *jalan capang salam, gedig, bebanjar olah sampur, tangan dewa* (seribu tangan), *jangkung ilo*, dan selanjutnya melakukan gerakan peralihan.

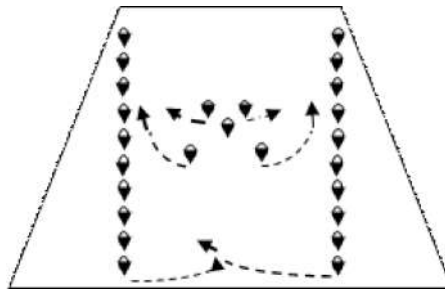


Gambar 1. Awal masuk para penari dalam Bloking Garis Vertikal
(Dok. Lalan Ramlan: 20 Okt '2018)



P.1 Bloking 1a

P.2 Bloking 1b (Seluruh penari masuk dari berbagai arah)

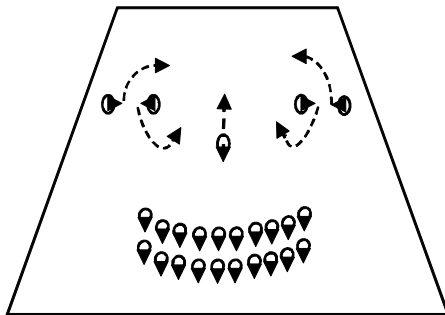


P.3 Peralihan
(Seluruh penari masuk dari berbagai arah)

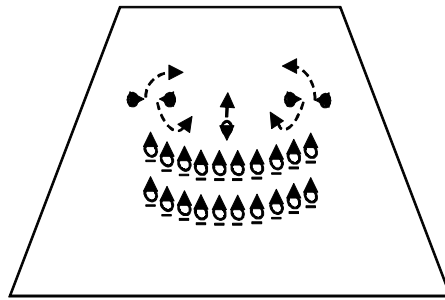
Setelah menempati bloking 1, maka para penari kelompok 20 memutarakan tubuhnya sehingga arah hadap berubah menjadi menghadap penari kelompok 5 dalam posisi garis melengkung (bulan sabit). Selanjutnya penari kelompok 20 menurunkan tubuhnya sehingga berada dalam keadaan *deku*, dan pada posisi tersebut mereka mengolah sampur kanan dan kiri secara bergantian. Adapun para penari kelompok 5 menari dalam gerakan *jangkung ilo*, *mincid*, *olah sampur*, sebagian berpasangan dan yang satu bergerak kontras dalam gerakan *totopengan*.



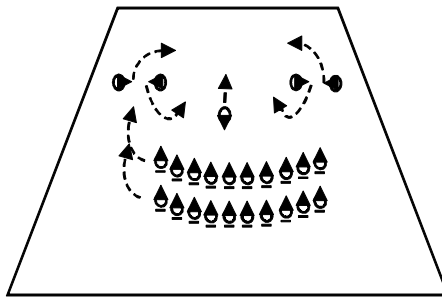
Gambar 2. Penari Kel. 20 dan Kel 5 dalam Bloking Bulan Sabit (Dok. Lalan Ramlan: 20 Okt '2018)



P.4 Bloking 2a



P.5 Bloking 2b

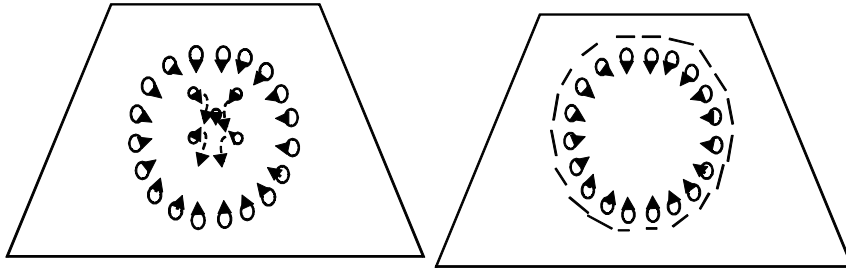


P.6 Peralihan

Setelah menempati bloking 1, maka para penari kelompok 20 memutarakan tubuhnya sehingga arah hadap berubah menjadi menghadap penari kelompok 5 dalam posisi garis melengkung (bulan sabit). Selanjutnya penari kelompok 20 menurunkan tubuhnya sehingga berada dalam keadaan *deku*, dan pada posisi tersebut mereka mengolah sampur kanan dan kiri secara bergantian. Adapun para penari kelompok 5 menari dalam gerakan *jangkung ilo*, *mincid*, *olah sampur*, sebagian berpasangan dan yang satu bergerak kontras dalam gerakan *totopengan*.

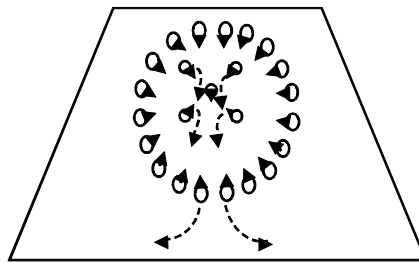


Gambar 3. Penari Kel. 20 dan Kel 5 dalam Bloking Lingkaran (Dok. Lalan Ramlan: 20 Okt 2018)



P.7 Peralihan 3a

P.8 Bloking 3b



P.9 Peralihan

Setelah penari kelompok 20 membentuk bloking huruf V terbalik mereka menari dalam gerakan *bebek ngoyor* dan *langkahlah olah sampur*, sementara itu penari kelompok 5 setelah berada di antara penari kelompok 20, mereka menari dalam gerakan *gedig sawang*, *jigrahan*, *cindek*, *gedut*, *cindek*, *mamandapan* dan diakhiri dengan *salam*.



Gambar 4. Penari Kel. 20 dan Kel 5 DALAM Bloking huruf V Terbalik ("")
(Dok. Lalan Ramlan: 20 Okt 2018)

Rangkaian pertunjukan "Pangbagea Batu Lawang" yang telah digambarkan di atas merupakan rangkaian pertunjukan penyambutan dalam rangka festival gunung kromong. Festival ini merupakan upaya peneliti untuk mengembangkan wisata alam berbasis seni pertunjukan dan pemberdayaan ekonomi masyarakatnya.

Gambar 5. Sambutan Bupati Cirebon dalam membuka festival Gunung Kromong, di wisata Batu Lawang Desa Cupang, Gempol Cirebon (Dok. Jaeni 21 Okt 18)

SIMPULAN

Seni tradisi dalam perspektif komunikasi seni merupakan media yang mampu memberikan penegasan terhadap apa yang akan digarap oleh setiap pelakunya. Dari rangkaian tulisan di atas, seni tradisi bukan sekedar hiburan yang selama ini masyarakat kira. Seni tradisi juga bukan merupakan seni yang tidak bisa diubah-ubah sesuai bentuk asli ketika seni itu muncul. Tulisan ini menunjukkan bagaimana seni tradisi begitu fleksibel dalam fungsi dan kebermanfaatannya bagi masyarakat. Seni tradisi bukanlah agama yang harus tunduk pada kitab sucinya sehingga tidak dapat dimodifikasi bahkan dicarikan alternatif-alternatif lainnya dalam rangka berinovasi.

Setidaknya, artikel ini bisa menggambarkan tentang seni tradisi, terutama topeng Cirebon gaya Palimanan yang memiliki fleksibilitas tinggi. Disajikan untuk menjadi sumber belajar sangat berkontribusi bagi pendidikan. Disajikan untuk pengembangan wisata, seni tradisi semacam ini pun siap memberikan nilai bagi wisata tersebut.

Daftar Pustaka

- Atkinson, D. (2002). *Art in Education, Identity And Practice*. Kluwer Academic Publisher, Department Of Educational Studies, Goldsmiths University of London, U.K.
- Lowenfeld, V. and Brittain, L. (1970). *Creative and Mental Growth*, New York: Macmillan.
- Jaeni. (2017). "Nilai-Nilai Pengetahuan Lokal Pembentuk Karakter Bangsa Dalam Sandiwara Cirebon, Jawa Barat", dalam *Jurnal Seni Budaya MUDRA*, Volume 32, No. 1 Februari 2017. Pusat Penerbitan LP2MPP, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Rizal, E. dan Anwar, R. K. (2017). "Media Seni Budaya Tradisional Masyarakat Pedesaan Dalam Mendukung Pengembangan Pangan di Kecamatan Rancakalong Sumedang" dalam *Jurnal Seni Budaya PANGGUNG* 27, (2).
- Koentaraningrat. (1990). *Kebudayaan Indonesia*, Jakarta: Pustaka Pelajar
- Read, H. (1943). *Education Through Art*. London: Faber and Faber.
- Tolstoy, L. (1996). *What is Art?* Cambridge: Hackett Publishing.

Pendidikan Seni Sebagai Penyangga Kesenian Daerah di Jawa Barat

Neneng Yanti Khozanatu Lahpan

M. Yusuf Wiradiredja

Nia Dewi Mayakania

Prodi Antropologi, Fakultas Budaya dan Media,
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRACT

The survival of traditional arts needs strong efforts from all parties. Among these are the transformation processes through structured and systematic methods. Art education plays a very important role in this transformation process. This study aims to find the patterns of inheritance system in transforming traditional art through education, with the focus on formal education, in this case the Vocational Art School (SMK) in West Java. Through observation and interviews with some Vocational Art schools, it was found that the Art School has a very important role as a pillar for local arts in the region where the school is located. This is because the art schools have distinctive features from one school to another, especially in the local content of the curriculum. This local content brings special regional arts in the area to be studied, practised, and performed by students.

Keywords: art education, art institution, the survival of tradition, regional arts

ABSTRAK

Kebertahanan seni tradisi memerlukan upaya-upaya yang kuat dari berbagai pihak. Di antaranya melalui proses transformasi yang tersruktur dan sistematis. Pendidikan seni memainkan peran yang sangat penting dalam proses transformasi ini. Penelitian ini bertujuan menemukan pola-pola pewarisan seni melalui pendidikan, dengan fokus pada pendidikan formal, dalam hal ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Seni di Jawa Barat. Melalui observasi dan wawancara terhadap 10 SMK Seni di Jawa Barat, ditemukan bahwa Sekolah Seni memiliki peran yang sangat penting sebagai penyangga kesenian daerah di tempat sekolah tersebut berada. Hal tersebut disebabkan sekolah seni memiliki kekhasan dan karakteristik yang berbeda antara satu sekolah dengan sekolah yang lain, yakni berupa seni khas daerah yang menjadi muatan lokal. Muatan lokal ini menjadi kekuatan yang membuat seni daerah terus hidup, dipelajari, dan dipertunjukkan oleh para siswa.

Kata kunci: pendidikan seni, institusi seni, keberlanjutan tradisi, seni regional

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Proses perubahan kebudayaan merupakan hal niscaya terjadi dalam kebudayaan manapun di dunia. Kehidupan masyarakat kontemporer yang semakin kompleks dewasa ini membuat batas-batas antarbudaya menjadi sangat cair. Sebagai negara kepulauan terbesar di dunia dengan beragam etniknya, Indonesia mengalami persoalan serius terkait semakin lunturnya nilai-nilai lokal. Dalam kaitan ini, pewarisan seni tradisi merupakan problem bagi sebagian besar masyarakat etnik di Indonesia. Faktor utama yang menjadi penyebabnya adalah semakin luruhnya nilai-nilai lokal sebagai akibat derasnya arus budaya global yang memasuki wilayah keseharian masyarakat Indonesia. Dalam konteks ini, interaksi lokal-global merupakan sesuatu yang tidak terhindarkan. Appadurai (1996) menyebut interaksi lokal-global ini bersifat *borderlessness* atau tanpa batas. Artinya, nilai-nilai lokal dan global berinteraksi langsung dalam dunia tanpa batas. Dalam situasi seperti ini, apakah nilai-nilai lokal yang mengglobal ataukah nilai-nilai global yang telah mengeliminasi nilai-nilai lokal?

Aktivitas sejumlah komunitas seni dalam membina dan melakukan kegiatan-kegiatan kesenian dengan sasaran kalangan para siswa, remaja, hingga pemuda merupakan contoh yang menarik bagaimana sebuah proses transformasi nilai-nilai seni-budaya lokal itu datang dari inisiatif kalangan generasi muda. Di dunia pendidikan, dengan berdirinya sekolah-sekolah seni di berbagai daerah atas inisiatif dari masyarakat sendiri, menunjukkan adanya pola-pola dan kesadaran baru dari berbagai kelompok masyarakat dalam melakukan transformasi nilai tersebut.

Data yang disajikan dalam penelitian ini merupakan hasil penelitian lapangan periode Maret-Agustus 2018. Dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, penelitian ini mengunjungi 8 dari 10 sekolah seni yang ada di Jawa Barat, yang tersebar di berbagai kabupaten, seperti Bandung, Sumedang, Tasikmalaya, Cirebon, Indramayu, Subang, dan Majalengka.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana metode pewarisan seni-budaya lokal melalui pendidikan, khususnya di sekolah seni?
- 2) Bagaimana peran pendidikan seni dalam pelestarian kesenian daerah?
- 3) Apa faktor-faktor yang menyebabkan keberlanjutan sekolah seni di berbagai daerah di Jawa Barat?

Tujuan

Penelitian ini memberikan penekanan pada aspek bagaimana proses transformasi seni-budaya lokal melalui pendidikan dilakukan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- 1) Merumuskan metode pewarisan seni-budaya lokal melalui pendidikan, khususnya di sekolah seni.
- 2) Mengetahui peran pendidikan seni dalam pelestarian kesenian daerah.

- 3) Mengetahui faktor-faktor keberlanjutan sekolah seni di tengah gempuran globalisasi dan revolusi industri 4.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekilas tentang SMK Seni di Jawa Barat

Jumlah sekolah seni di Jawa Barat mengalami perkembangan yang signifikan pascareformasi. Hal itu tampak dari berdirinya sekolah-sekolah seni yang sebagian besar merupakan inisiatif dari masyarakat. Dari sekitar 10 SMK Seni, SMKN 10 Bandung merupakan satu-satunya sekolah seni yang berstatus negeri. Selain itu, kebijakan mengenai pengembangan SMK justru mendorong beberapa SMK negeri umum untuk membuka jurusan seni seperti yang dilakukan SMKN 1 Sumedang. SMKN 1 Sumedang yang telah berdiri sejak 1965, yang lebih dikenal dengan STMN, kemudian membuka jurusan Karawitan pada tahun 2014. Selain kedua sekolah tersebut, sekolah-sekolah lainnya merupakan sekolah yang berada di bawah yayasan atau sekolah swasta.

Berdasarkan karakteristik sekolah seni yang ditemukan selama penelitian lapangan, penulis mengategorikan sekolah seni ke dalam 3 kelompok: 1) sekolah negeri yang umumnya mapan, baik dari sisi fasilitas, sarana dan prasarana, maupun jumlah murid, 2) sekolah swasta dengan kondisi yang memprihatinkan, 3) sekolah swasta yang berpotensi maju. Kelompok pertama adalah SMKN 10 Bandung dan SMKN 1 Sumedang. Akan tetapi, keduanya memiliki karakteristik yang berbeda di mana SMKN 10 Bandung merupakan sekolah khusus seni, sedangkan SMKN 1 Sumedang adalah SMK jurusan umum yang kemudian membuka jurusan seni. Kelompok kedua adalah fenomena sebagian besar sekolah seni di daerah. Mereka umumnya memiliki fasilitas yang sangat minim, gedung pinjaman, serta kurangnya dukungan dari pemerintah maupun masyarakat. Yang termasuk kategori ini adalah SMK PASA Sumedang, SMK Majalengka, SMK Pakungwati Cirebon. Sedangkan kelompok ketiga adalah SMK yang memiliki dukungan yang cukup baik, baik dari masyarakat, individu maupun pemerintah, termasuk di dalamnya SMK Subang, SMK Seni Budaya Tasikmalaya, dan SMK Seni Indramayu.

Sedangkan dari sisi pelaksanaan, terdapat dua jenis sekolah: 1) sekolah khusus seni (SMKN 10 Bandung, SMK Seni Budaya Tasikmalaya, SMK Seni Subang, SMK Seni Majalengka, SMK Pakungwati Cirebon; 2) Sekolah non-seni yang membuka jurusan seni (SMKN 1 Sumedang, SMK PASA Sumedang, SMK Seni Indramayu).

Hal yang penting untuk digarisbawahi terkait keberadaan sekolah seni di Jawa Barat adalah kekhasannya yang menonjol yang tidak ditemukan di lembaga pendidikan sejenis lainnya, yaitu kemandirian dan karakter sosial budaya masyarakat setempat. Selain itu, sekolah seni memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Sekolah seni swasta umumnya sangat mandiri. Meskipun dengan fasilitas seadanya, gedung sekolah berupa pinjaman atau memanfaatkan gedung yang tidak terpakai, sarana prasarana yang minim, bahkan sebagian besar sekolah digratiskan, mereka tetap bertahan agar sekolah tetap berjalan. Kemandirian itu utamanya disokong oleh kemampuan para siswa dan guru dalam menutupi kekurangan biaya pendidikan melalui pentas-pentas atau

manggung yang biasanya dilaksanakan pada akhir pekan. Dengan demikian, siswa dan guru di sekolah seni cenderung mandiri, bahkan turut andil membantu sekolah melalui pementasan-pementasan mereka karena sebagian honor mereka masuk di kas Unit Produksi yang dimiliki sekolah.

- 2) Tidak seperti SMK umum yang memiliki ciri yang mungkin sama di mana pun, sekolah seni memiliki karakteristik yang khas. SMK seni di satu daerah, situasi dan karakteristiknya berbeda dengan daerah lainnya. Karakteristik budaya masyarakat setempat tersebut tercermin dalam karakter sekolah seni. Hal ini disebabkan seni merupakan wilayah kajian yang unik di mana seni merupakan ekspresi budaya masyarakat.

Kurikulum dan Metode Evaluasi

1. Kurikulum

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Menurut Soedijarto, kurikulum merupakan serangkaian pengalaman dan kegiatan belajar yang terencana, untuk diatasi oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh suatu lembaga pendidikan yang berwenang. Adapun di Indonesia, dalam UU tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (19) menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Lebih lanjut, pada pasal 36 ayat (3) disebutkan bahwa kurikulum disusun sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan: 1) peningkatan iman dan takwa; 2) peningkatan akhlak mulia; 3) peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik; 4) keragaman potensi daerah dan lingkungan; 5) tuntutan pembangunan daerah dan nasional; 6) tuntutan dunia kerja; 7) perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; 8) agama; 9) dinamika perkembangan global; dan 10) persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Adapun komponen kurikulum, menurut Nasution (1988), Fuaduddin dan Karya (1992), serta Nana Sudjana (1991: 21), setidaknya terdiri dari: 1) tujuan, 2) Isi dan struktur kurikulum, 3) Strategi pelaksanaan proses Belajar Mengajar, dan 4) Evaluasi.

Dalam pelaksanaan pendidikan, kurikulum berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks pendidikan seni, khususnya yang digunakan SMKN 10, sebagai acuan seluruh sekolah seni di Jawa Barat, mengalami beberapa perubahan kurikulum mengikuti peraturan yang ditetapkan oleh pemerintah, sejak pertama kali berdiri tahun 1958.

Saat ini, SMK seni menggunakan kurikulum nasional. Artinya, seluruh sekolah seni di Indonesia menggunakan kurikulum yang sama, tentu dengan kekhasan yang berbeda-beda di setiap daerah. Elis Rosliani, seorang guru senior di SMKN 10, menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, pada umumnya lembaga formal harus mengacu kepada kurikulum sebagai panduan wajib dari pemerintah pusat. Namun demikian, dalam pelaksanaannya, kurikulum masih memberi ruang bagi inovasi dan kreativitas dalam mengemas materi pelajaran. Dengan kata lain, impelementasinya dapat disesuaikan dengan karakter di setiap sekolah. Otonomi dan kreativitas

guru dalam mengembangkan metode pembelajaran ini telah dicatat dalam berbagai penelitian, seperti yang dikemukakan Ozturk (2011). Selanjutnya, Ozturk mencatat bahwa perberian otonomi guru ini merupakan bentuk pemberdayaan guru sebagai bagian penting dalam reformasi pendidikan, di mana guru mendapatkan kesempatan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di kelas (2011: 114-115)

Dalam kaitan dengan itu, ada sejumlah keterbatasan dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, maka strategi khusus yang dilakukan para guru merupakan bentuk kreativitas dan otonomi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran, sesuai dengan karakteristik sekolah yang khas. Di antaranya adalah dengan memasukkan unsur-unsur inovasi dalam mengajarkan seni tradisi, di samping tentu saja mengajarkan hal-hal yang terkait konservasi. Hal itu dilakukan guna memenuhi tuntutan zaman. Seperti dikemukakan Elis Rosliani, "...contohnya, karena saya seorang guru tembang, di samping saya mengajarkan lagu-lagu yang sudah baku dalam cianjuran, saya juga memasukkan unsur kebaruan atau inovasi dengan memasukkan pelajaran sekar anyar di dalamnya" (wawancara, 28/04/2018). Dengan kata lain, strategi implementasi sangat bergantung terhadap kemampuan guru yang disesuaikan dengan karakteristik budaya lokalnya.

Demikian pula dalam menyampaikan materi pelajaran, disesuaikan dengan kemampuan para siswa. Meskipun kurikulumnya sama, tapi implemementasi pengajarannya sangat mungkin terjadi perbedaan, dan hal ini dikembalikan lagi kepada kompetensi dan kemampuan masing-masing tenaga pendidiknya. Misalnya, ketika siswa diajarkan sebuah materi, tetapi kemampuannya dirasa belum memenuhi standar, maka akan dicari alternatif materi lain yang sesuai dengan kemampuan siswa. Akan tetapi, jika siswa mampu menangkap semua pelajaran dengan baik, maka materi inovasi tadi akan diselipkan. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa implementasi kurikulum itu bisa fleksibel, meski tetap diperlukan metode khusus agar siswa dapat menangkap setiap materi yang diajarkan dengan baik dan tidak mengalami kesulitan selama proses pembelajaran.

Sementara itu, strategi inovasi juga dilakukan dengan cara memberikan keleluasaan kepada para siswa dalam menyajikan sebuah karya, tetapi dengan catatan mereka harus mampu menguasai esensi dari konvensi tradisinya dengan baik.

Hal yang sama dilakukan oleh SMK swasta lainnya. Mereka menggunakan kurikulum yang dipakai oleh SMKN 10 Bandung, yang berarti menggunakan kurikulum Nasional. Namun demikian, terdapat sejumlah ruang bagi SMK seni di daerah untuk mengembangkan muatan lokal atau kekhasan seni daerah masing-masing. Di Subang, mereka mengajarkan tari doger, di Sumedang ada tari Kasumedangan atau Cikeruhan, di Cirebon ada tari Topeng Cirebon yang tidak masuk ke dalam Kurnas, di Majalengka ada topeng Randegan, dan lain-lain. Khusus di Cirebon, mereka menganggap kurikulum itu bermasalah karena tidak memasukkan kesenian Cirebon ke dalam kurikulum. Setelah sekolah itu terakreditasi, mereka memiliki keleluasaan untuk menentukan struktur kurikulumnya sendiri.

Seperti dijelaskan Yovita (Kepala Sekolah SMK Cirebon), jika di SMKN 10 Bandung ada pengajaran tari Topeng, tari Wayang, tari Keurseus, atau tari Baksa, materi tari itu masih diikuti di Cirebon. Begitu juga dengan Tari Sunda-nya. Akan tetapi, di semester 2 diajarkan tarian yang lebih lengkap, baik tari Sunda maupun tari Cirebon. Sebagai SMK khusus bidang Tari, SMK

Pakungwati mengajarkan lebih banyak jenis tarian, karena dilengkapi tari Wayang Cirebon, tari Tayuban, dan yang wajib adalah tari Putri Pakungwati. Untuk tari Topeng sendiri diajarkan kelima wanda. Materi-materi tersebut tidak diajarkan di SMKN 10 Bandung. Dengan kata lain, muatan lokal di sekolah seni justru menjadi identitas yang khas bagi sekolah di daerah masing-masing (wawancara Yovita, 11 Mei 2018).

Dengan demikian, seperti dicontohkan SMK Pakungwati Cirebon, sekolah seni memiliki peranan penting dalam keberlanjutan seni tradisi di daerah. Mengingat posisinya yang berada di bawah Yayasan Keraton Kasepuhan, SMK Pakungwati secara jelas memiliki misi melestarikan kesenian keraton, khususnya tari Putri Pakungwati, selain Tari Topeng yang menjadi ciri khas kesenian Cirebon.

2. Evaluasi dan Uji Kompetensi

Dalam kasus tembang Sunda, Rosliani (2018) menjelaskan bahwa siswa dapat dikatakan layak apabila kompeten dan menguasai spesialisasi yang dipilihnya dengan baik, baik itu spesialisasi alat maupun vokal. Akan tetapi, dalam konteks Uji Kompetensi/evaluasi, penilaian itu sudah secara otomatis ada di kolom penilaian. Misalnya, bila siswa membawakan kompetensi alat (instrumen) atau vokal (sekar), ketika ujian berlangsung akan diberi tanda/nomor guna memudahkan pengujian dalam menilai kompetensi yang mereka bawa, baik itu sekar maupun instrument, karena mereka pada umumnya ujiannya dilakukan bersamaan. Parameter yang digunakan untuk menilai UK itu adalah kompeten dan belum kompeten.

Sementara itu, untuk penilaian kompeten atau tidak kompeten dalam konteks akademik dan nonakademik (penilaian masyarakat) ukurannya berbeda. Misalnya, seorang guru menganggap seorang siswa itu kompeten karena melalui serangkaian proses pengujian dan evaluasi. Akan tetapi, belum tentu masyarakat menganggapnya sama. Dalam konteks pendidikan di sekolah, siswa dikatakan kompeten itu dengan dinilai selama mereka melalui proses pembelajaran dari kelas 1 hingga kelas 3. Di sana, terlihat proses dan perkembangan kompetensi siswa itu dari tidak bisa menjadi bisa. Sedangkan dalam proses penilaian di masyarakat, umumnya yang dinilai adalah hasil, bukan proses (Wawancara Rosliani 28/04/2018).

Berbeda dengan SMK umum, yang proses pembelajaran lebih banyak dilakukan di sekolah, para siswa di sekolah seni lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk meningkatkan skill atau jam terbang dalam berkesenian mereka saat berada di luar kelas, yakni melalui pengalaman manggung. Semakin sering mereka mendapat kesempatan manggung maka skillnya akan semakin baik. Selain itu, pihak sekolah juga menganjurkan para siswanya untuk banyak bergaul dengan para seniman, maupun mengapresiasi atau menonton pertunjukan. Hal itu akan semakin meningkatkan wawasan dan pengalaman para siswa agar lebih kompeten di bidang seni. Kompetensi dalam keterampilan langsung di atas panggung inilah yang menjadi penilaian masyarakat. Dalam hal ini, kompeten di mata masyarakat itu ukurannya memang sangat sulit. Hal ini berbeda dengan seseorang yang bersekolah di Farmasi misalnya, ketika dia sudah mendapat sertifikasi ahli dalam meracik obat, masyarakat umum biasanya secara otomatis akan mengakui keahliannya tersebut karena sudah tersertifikasi. Akan tetapi, dalam kesenian tidaklah demikian, karena sifatnya yang abstrak. Meskipun sangat memungkinkan bagi seorang siswa untuk mendapatkan sertifikat keahlian di bidang vokal misalnya, tetapi jika hal ini diberikan

kepada masyarakat belum tentu bisa diakui dan diterima sepenuhnya, sebab seni sangat bergantung terhadap persoalan rasa dan selera, maka hal ini akan sangat subjektif sifatnya. Begitu pula ketika seseorang seniman manggung misalnya, sertifikat itu tidak terlalu dibutuhkan atau ditanyakan oleh masyarakat (wawancara Rosliani, 28/04/2018).

Uji Kompetensi atau Ujikom merupakan standar ujian akhir di sekolah seni. Ini juga merupakan puncak dari perjalanan panjang belajar di sekolah, yakni dengan menyajikan pertunjukan sesuai dengan minat dan keahlian yang dipilih. Ujikom juga menjadi sarana unjuk kebolehan para siswa di hadapan orang tua, guru dan masyarakat luas. Oleh karena itu, Ujikom menjadi even tahunan yang paling meriah dan disajikan secara maksimal. Ujikom umumnya ditampilkan di atas panggung yang megah. Kemudian pihak sekolah mengundang tim penguji yang berasal dari kampus, sanggar atau lembaga lainnya.

Jika di SMKN 10 Bandung, jumlah peserta Ujikom bisa mencapai puluhan peserta dalam sekali tampil, di sekolah-sekolah dengan siswa sedikit seperti di Cirebon atau SMK PASA Sumedang, hanya 2-3 orang saja. Sementara pertunjukan biasanya membutuhkan banyak personel. Maka, mereka biasanya dibantu oleh siswa dari sanggar-sanggar yang dimiliki para guru mereka sebagai tim pendukung.

Kebertahanan SMK Seni

Perubahan yang paling mendasar terkait SMK Seni adalah adanya perubahan pada nomenklatur Program Seni Pertunjukan di SMK Seni yang berganti menjadi Program Seni dan Industri Kreatif pada tahun 2016, sesuai dengan Inpres no 9 tahun 2016 tentang Revitalisasi SMK. Hal ini berakibat pada semakin besarnya tantangan pelestarian seni tradisi, yang selama ini diajarkan di SMK seni, karena harus masuk pada wilayah industri kreatif.

Hal ini seperti dua sisi mata uang yang sangat dilematis bagi SMK seni sebab SMK seni di berbagai daerah umumnya membawa misi konservasi tradisi, yakni memelihara dan mengembangkan kesenian tradisi yang lebih terkait dengan nilai-nilai budaya ketimbang masalah ekonomi. Misi konservasi seringkali dianggap bertolakbelakang dengan komersialisasi seni yang lebih dekat kepada industri kreatif. Masalahnya, seni pun dipandang harus dapat menghidupi seminannya sendiri. Dalam kaitan dengan misi konservasi, kehidupan seni tradisi umumnya lebih membutuhkan dukungan dari pemerintah atau masyarakat ketimbang menghidupi dirinya sendiri. Hal ini sangat berbeda dengan industri kreatif yang menempatkan seni sebagai penopang pertumbuhan ekonomi. Persoalan ini tidak hanya muncul di Indonesia, tetapi juga di Negara-negara maju seperti Australia (lihat misalnya, Australia Council for the Arts, Arts and creative Industries, A historical overview; and an Australian conversation). https://eprints.qut.edu.au/43834/1/Arts_and_creative_industries.pdf

Sebagaimana telah dikemukakan di atas, sekolah seni memiliki keunikan dibandingkan dengan SMK lainnya. Hal itu karena SMK seni mampu bertahan dengan menghidupi dirinya sendiri. Hal itu setidaknya dapat dilihat dari beberapa hal. Pertama, guru-guru seni umumnya memiliki sanggar. Ketika sekolah mengalami kesulitan pendanaan, seperti pada kasus beberapa sekolah seni di daerah, hanya guru-guru seni yang bertahan untuk tetap mengajar. Hal itu karena mereka masih bisa mendapatkan pemasukan melalui kegiatan-kegiatan manggung di luar sekolah. Kedua, unit produksi sekolah sebagai sarana latihan para siswa, mampu memberikan

pemasukan, baik bagi siswa maupun sekolah. Misalnya, Unit Produksi (UP) SMK Seni Majalengka, Simbar Kencana, telah banyak memberi pemasukan bagi para siswa maupun sekolah. Hal ini karena guru-gurunya umumnya memiliki sanggar dan grup, dan mereka juga memberdayakan siswa SMK. Undangan manggung ini selalu ramai tiap akhir pekan. Undangan itu harus dilakukan melalui UP sekolah sehingga para siswa tampil atas nama sekolah. Acara-acara perpisahan sekolah hampir selalu menggunakan siswa-siswa SMK Kesenian. Kalau dirata-rata per bulan panggungan itu bisa mencapai puluhan, lebih dari sepuluh hingga bisa sampai dua puluh kali jika sedang ramai kegiatan.

Dari kegiatan itu para siswa bisa menabung, bahkan memenuhi kebutuhan hidup mereka. Demikian pula, guru-guru SMK bisa bertahan dengan honor tidak seberapa ditambah dengan adanya job manggung sangat membantu pemasukan bagi guru mata pelajaran produktif tersebut. Akan tetapi, bagi guru-guru adaptif dan normatif atau guru-guru umum hal itu sulit dilakukan. Hal ini banyak terjadi di SMK Seni, termasuk SMK Seni PASA, SMK Pakungwati, dan lain-lain.

Dalam konteks ini, para siswa SMK seni sesungguhnya telah memiliki kemandirian meskipun tanpa dukungan yang tegas dari pemerintah mengenai lapangan kerja bagi alumni SMK seni, seperti link dengan industri pariwisata. Di sini lah peran sekolah seni sebagai penyangga kesenian di daerah akan tetap berjalan. Seperti ditegaskan Geertz (1973, 1976), sebagai sebuah sistem budaya, seni punya banyak peran pemaknaan bagi kokohnya sebuah budaya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pewarisan seni tradisi dan nilai-nilai budaya melalui pendidikan terbilang efektif dan intensif, terstruktur dan sistematis.
- 2) Dari pola-pola pewarisan yang ada dapat dirumuskan sejumlah pola pewarisan, sebagai berikut.
 - a) Sekolah seni (SMK) memiliki karakteristik yang berbeda dengan SMK pada umumnya. Pertama, SMK seni memiliki daya kebertahanan yang tinggi. Saat sejumlah sekolah kejuruan gulung tikar karena problem pendanaan, sekolah seni tetap bertahan dengan berbagai problematika yang dihadapinya. Kedua, sekolah seni cenderung mandiri. Dengan kemampuannya berwirausaha, panggilan manggung yang selalu ramai, siswa dan guru di sekolah seni cenderung mandiri. Di sini, sekolah, sanggar dan masyarakat memiliki relasi keterikatan yang kuat dan saling terkait satu sama lain. Ketiga, sekolah seni di setiap daerah memiliki karakter khusus yang unik sesuai dengan karakter budaya masyarakatnya. Keempat, meski sekolah seni memiliki banyak tantangan terutama setelah ada inpres tentang revitalisasi SMK, di mana SMK seni diarahkan pada industri kreatif, sekolah seni yang memiliki misi pelestarian selalu mampu berdialog dengan situasi yang dihadapi.
 - b) Dalam pola pewarisan melalui pendidikan ini, inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan metode pembelajaran menjadi kunci utama. Pada kenyataannya, kreativitas dan inovasi merupakan hal tak terpisahkan dalam proses berkesenian yang selalu merespon perkembangan zaman (periksa misalnya Sutton 2006, Lahpan 2013, dll).

Daftar Pustaka

- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. Minneapolis, Minn.: University of Minnesota Press.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.
- (1976). Art as a Cultural Sistem. *MLN* 91: 1473-1499.
- (2000). *Local Knowledge: Further Essays in Interpretive Anthropology*, New York: Basic Books.
- Lahpan, N. (2013) From Sundanese Traditional Music to Islamic Pop Genre: Cultural and Aesthetic Transformations. *SPAFA Journal* (23): 39-57.
- Öztürk, I. H. (2011). Curriculum Reform And Teacher Autonomy In Turkey: The Case of The History Teaching. *International Journal of Instruction*, July 2011 (4), 2: 113-128.
- Sukmadinata, N. S. (2000). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutton, R. A. (2006). Tradition Serving Modernity? The Musical Lives of a Makassarese Drummer. *Asian Music*, 37 (1), 1-23.

Komunikasi Visual Gambar Ilustrasi Tradisi dalam Naskah Tua Jawa Masa Pra-Kemerdekaan

Nuning Yanti Damayanti
Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung

ABSTRACT

This paper is the result of research on Illustration Images on Old Javanese Manuscripts, specifically image data that was successfully documented from the Old Javanese Manuscript of Colonialism in Indonesia. Some Old Javanese manuscripts that contain many illustrated drawings were made in the period 1800-1920. A number of these texts have various visual forms and local characteristics of Javanese art. Uniqueness is seen in style, how to draw, themes, and visual objects. The concept of visual images Illustration in the old Javanese manuscript is one way to communicate the framework of thinking and reflection on the life of Javanese people in their time.

From the results of research and analysis on a number of Illustrations in the old Javanese manuscripts of the 1800-1920 period selected as analysis samples, there is a red thread of continuity from both aesthetic concepts and visual communication through reading the visual language and socio-cultural studies of Java. Despite the changes and developments, this shows that there was a dynamic of the results of the interaction of local cultures with various external cultures from the time of Hinduism to the time of the European Colonial. Of all the characteristics that become the common thread of connection is the way of visual communication that is denotative narrative and the concept of simplification of the dwimatra form through the development of puppet stylisation styles. The tradition of drawing illustrations on old Javanese manuscripts is a way of communicating thoughts and social message messages made from generation to generation into a legacy of communication methods for Javanese people who still understand it. However, modernization has caused the existence of these valuable Javanese texts that have not been widely understood by the present generation.

Keywords: illustration images, stylistic style, Javanese tradition visual communication, pre-independent, old Javanese manuscripts

ABSTRAK

Tulisan ini merupakan hasil penelitian mengenai Gambar Ilustrasi pada Naskah Tua Jawa, khususnya data-data gambar yang berhasil didokumentasikan dari Naskah Tua Jawa pada masa Kolonialisme di Indonesia. Sebagian Naskah Tua Jawa yang memuat gambar ilustrasi banyak dibuat pada periode tahun 1800-1920. Sejumlah naskah tersebut memiliki beragam wujud visual

serta karakteristik lokal seni rupa masyarakat Jawa. Keunikan terlihat dalam pengayaan, cara menggambar, tema, serta obyek visual. Konsep visual gambar Ilustrasi pada naskah tua Jawa tersebut adalah salah satu cara mengkomunikasikan kerangka berfikir dan refleksi kehidupan masyarakat Jawa pada masanya. Dari hasil penelitian dan analisis pada sejumlah Gambar Ilustrasi dalam naskah kuno Jawa periode 1800-1920 yang dipilih sebagai sampel analisis memperlihatkan adanya benang merah kesinambungan baik dari konsep estetik maupun cara komunikasi visual melalui pembacaan bahasa rupa dan kajian sosio-budaya Jawa. Meskipun terjadi perubahan dan pengembangan, hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi dinamisasi hasil interaksi budaya lokal dengan berbagai budaya luar sejak masa Hindu hingga masa Kolonial Eropa. Dari semua karakteristik yang menjadi benang merah penghubung adalah cara komunikasi visual yang bersifat naratif denotatif dan konsep penyederhanaan bentuk dwimatra melalui pengembangan gaya stilasi wayang. Tradisi menggambar ilustrasi pada naskah tua masyarakat Jawa merupakan cara mengkomunikasikan pikiran dan pesan pesan sosial yang dibuat secara turun temurun menjadi warisan cara komunikasi bagi masyarakat Jawa yang masih memahaminya. Modernisasi telah menyebabkan keberadaan naskah-naskah Jawa yang berharga ini belum banyak dipahami oleh generasi sekarang.

Kata Kunci: gambar ilustrasi, gaya stilasi, komunikasi visual tradisi Jawa, kolonialisme 1800-1920, naskah tua Jawa

PENDAHULUAN

Naskah-naskah tua merupakan artefak yang menunjukkan intelektualitas dan pencapaian kebudayaan yang tinggi suatu bangsa. Naskah-naskah tersebut merekam kekayaan berfikir suatu bangsa, karena isinya menjadi sumber ilmu pengetahuan dan informasi mengenai sosio-budaya masa lalu bangsa tersebut. Salah satu suku bangsa di Nusantara yang memiliki peninggalan manuskrip-manuskrip berupa naskah tua adalah masyarakat Jawa. Naskah tua periode tahun 1800-1920 sebagian ada yang didokumentasikan di berbagai perpustakaan Indonesia, maupun secara pribadi dan, bahkan di sejumlah perpustakaan luar negeri, salah satunya perpustakaan. Universitas Leiden di negara Belanda, mendokumentasi ribuan naskah tua Indonesia dan sebagian adalah Naskah Jawa. Naskah-naskah tua Jawa itu merupakan data dan bukti bahwa budaya tulis di Jawa sudah menjadi konsensi sejak abad-abad. Keunikan wujud visual naskah-naskah tua Jawa merupakan suatu pencapaian penciptaan karya seni, yang menunjukkan juga ketinggian rasa estetik dalam bidang seni rupa.

Naskah Jawa periode 1800-1920 biasanya berisi ajaran filsafat dan kebathinan Jawa yang disusun berupa sastra macapat, memuat cerita Panji dan kepahlawanan, dikemas dalam kisah pewayangan. Narasi dari cerita tersebut juga merupakan analogi paparan perjuangan raja-raja di masa itu, berbahasa Jawa. Kitab Mahabharata (991-1007M) dan Naskah Kakawin Arjuna Wiwaha, (abad 11) gubahan Mpu Tantular (Sri Mulyono, 1975:182-184). Pada masa Majapahit, naskah-naskah tersebut diinterpretasi ulang Mpu Sedah, cerita pewayangan tersebut mengalami pelokalan dan digubah dalam lakon wayang yang memuat simbol-simbol ajaran kebatinan

Jawa. Serat Dewa Ruci dan Serat Arjuna Wiwaha, merupakan gambaran sinkretisme dan akulturasi budaya Jawa dan Hindu. Naskah ini menjadi acuan cerita wayang dan variannya sampai sekarang. Naskah yang sangat terkenal yang menceritakan masa kejayaan Majapahit adalah Naskah Pararathon yang ditulis oleh Mpu Tantular dan naskah Negarakertagama karya Mpu Prapanca. Kedua naskah tersebut menggambarkan kondisi masa kejayaan Majapahit yang menyelaraskan Hindu dan Budha dalam tatanan kompleksitas menjadi harmonis menjadi pegangan dan filsafat hidup masyarakat Jawa pada masa itu.

Periode pertama saat agama Islam mulai berpengaruh di Jawa tahun 1200-1500, terjadi proses Islamisasi oleh intelektual Islam yang menyebabkan perubahan paradigma religiusitas Hindu Budha ke paradigm Islam, kemudian menjadi keyakinan spiritualitas Muslim Jawa. Pada masa ini juga disebut masa keemasan sastra Jawa Islami karena terjadi peningkatan penulisan Naskah saduran Al Quran dan Hadis. Sistem pendidikan mengembangkan metode pengajaran di padepokan masa Hindu, menjadi sistem pendidikan Islami yaitu pesantren yang dikenal sampai sekarang. Di pesantren budaya baca tulis berkembang pesat dan berdampak pada perkembangan budaya buku dan penulisan naskah-naskah bernafaskan Islam. Penulisan ulang Al Quran dan Hadis serta interpretasinya menyebabkan berkembangnya seni kaligrafi dan mushaf arab melayu. Karena itulah sejumlah peneliti asing menyebutkan Indonesia pada masa itu mengalami masa renaisans kedua setelah masa Hindu Budha sebelumnya, yakni masa puncak keemasan kebudayaan Islam dan intelektualitas bangsa Indonesia. Bukan hanya di Jawa saja, tetapi di berbagai wilayah Nusantara terjadi kegiatan meleak aksara bahasa Arab dan bahasa daerah serta bahasa Melayu yang berakulturasi dituangkan menjadi huruf Arab Melayu. Sistem egaliter Islam berhasil meluruhkan perbedaan antara tatanan hirarkis kerajaan Majapahit. Pemikiran sufistik dan mistik Islam yang harmonis berakulturasi dengan dunia mistik lokal yang berakar kuat pada masyarakat Jawa Tradisional. Hal yang penting dalam penyebaran agama Islam di Jawa adalah sistem pendidikan yang berfungsi sebagai pembelajaran Islam.

Pada masa Islam pula teknik pembuatan kertas berkembang sangat pesat yang diperuntukan penulisan naskah ajaran kehidupan Islami. Kertas tersebut dinamakan kertas daluang yang kemudian banyak dipakai untuk membuat naskah-naskah tua Jawa yang memuat gambar iluminasi dan gambar Ilustrasi, teknik pembuatan kertas daluang tersebut masih dipergunakan hingga sekarang khususnya untuk upacara religius juga untuk kebutuhan profan lainnya.

Periode kedua penyebaran agama Islam terjadi setelah kepulangan putra-putra terbaik yang dikirim ke Tanah Mekah, setelah selesai mempelajari agama Islam langsung di tempat kelahirannya. Proses Islamisasi oleh intelektual Islam periode kedua antara tahun 1650-1800an menyebabkan terjadinya proses peningkatan kualitas religiusitas dan spiritualitas Islam Jawa di kalangan kaum intelek dan bangsawan Jawa. Hal ini dapat dilacak dari sisi perkembangan pemikiran transformatifnya. Pemikiran-pemikiran itu terefleksikan dalam naskah Jawa masa pertengahan abad ke-19. Sistem egaliter Islam berhasil semakin meluruhkan perbedaan antara tatanan sisa-sisa feodalisme dan hirarki kerajaan Majapahit. Pemikiran sufistik dan mistik Islam yang harmonis berakulturasi dengan dunia mistik lokal yang berakar kuat pada masyarakat Jawa tradisional. Sistem pesantren semakin berkembang dan menjadi faktor penting dalam penyebaran agama Islam di Jawa adalah sistem pendidikan yang berfungsi sebagai pembelajaran

Islam melalui metode kegiatan berkesenian. Salah satunya adalah produktivitas penciptaan naskah naskah bergambar transformasi sistem komunikasi dalam wujud visual yaitu gambar ilustrasi.

Meskipun ketika masa kolonialisme Belanda perkembangan kesenian dan kebudayaan Jawa sempat mengalami kesenjangan pada periode awal abad ke-17 hingga pertengahan abad ke-18. Hal ini disebabkan politik *divide et impera*, sistem perbudakan (*cultuur stelsel*) Belanda yang mengakibatkan perang saudara antara raja-raja Jawa, sekaligus juga pemberontakan pada pemerintah Belanda terus-menerus sampai perang Jawa terakhir adalah Perang Diponegoro (1800-1825). Pada periode ini terjadi peristiwa-peristiwa budaya yang cukup penting di Jawa yang menyebabkan perubahan pada tatanan kehidupan masyarakat Jawa. Perubahan-perubahan yang menuju modernisasi akibat masuknya pengaruh budaya Eropa dalam berbagai aspek kehidupan yang menyebabkan pemikiran intelektualitas masyarakat Jawa bertambah luas. Lalu, hal itu memunculkan gerakan "kesadaran modern" yang menjangkau luas dalam masyarakat Jawa dan keinginan untuk menjadi bangsa yang berdaulat (Florida, 1995). Harapan-harapan itu dituangkan dalam kegiatan intelektual penciptaan karya seni dan penulisan karya sastra baru yang kreatif. Setelah kekuasaan VOC (*Verenigde Ost-Indische Company*) diambil-alih Kerajaan Belanda dilakukan strategi kebudayaan, aktivitas penulisan naskah naskah ini didukung Kerajaan Belanda yang pada akhirnya mendorong kebangkitan kembali sastra Jawa. Periode ini oleh peneliti Sastra dan Sejarah Indonesia disebut juga masa kebangkitan sastra Jawa yang dianggap "tertidur" setelah sedemikian lama. Disebut masa renesans kesusastraan klasik Jawa, yang ditandai oleh banyaknya penulisan kembali kesusastraan Jawa dengan adanya penyaduran sastra lama dan penciptaan karya sastra baru, serta upaya penterjemahan karya sastra asing yang dilakukan oleh raja dan para pujangganya (Damayanti, 2007).

Naskah-naskah Tua Jawa Bergambar Periode 1800-1920

Naskah-naskah Jawa yang masih dapat diapresiasi adalah naskah yang dibuat pada periode 1800-1920. Naskah pada periode ini banyak mengadopsi kisah pewayangan dari masa Majapahit yang kemudian diinterpretasi ulang, dikembangkan dan disesuaikan dengan kaidah-kaidah Islam. Sehingga dalam menelusuri penciptaan naskah zaman ini, tidak dapat dipisahkan juga dari peranan agama Islam. Selain itu dalam menelusuri dan memahami penciptaan naskah tua Jawa bergambar tidak dapat mengenyampingkan keterkaitannya dengan kesenian wayang, karena peristiwa penting kerajaan dan kisah para raja Jawa sering dianalogikan dengan kisah pewayangan yang ditulis dalam sastra Jawa. Sehingga perkembangan kebudayaan Jawa selalu dianggap sejalan dan dipararelkan dengan kisah pewayangan, karena itu dengan memahami kisah dan tokoh-tokoh pewayangan Jawa adalah juga upaya memahami karakter dan filosofi hidup masyarakat Jawa. Para mpu seni di Jawa menjadi kreatif dan besar karena bertolak dari "pengetahuan" atau karya seni yang telah ada sebelumnya, pengetahuan itu kemudian menjadi tradisi. Perkembangan seni rupa Jawa sejak jaman pra Hindu, Hindu-Budha, Islam, dan masa kolonialis, pada intinya merupakan perkembangan dalam penciptaan wujud budaya dan estetika yang mengacu pada perkembangan kesenian dan kebudayaan yang berlaku serta sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada zamannya.



Gambar 1. Naskah " Bharatayudha", 1901-1903 (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. Naskah Panji Selarasa, 1880 (Dokumentasi Damayanti, 2007)

Naskah-naskah periode ini kebanyakan ditulis dalam rentang waktu 150 tahun akhir masa kolonial hingga menjelang Revolusi Kemerdekaan Indonesia. Naskah Jawa merupakan catatan penting dan seringkali berkaitan dengan dengan peristiwa penting yang terjadi pada masa dibuatnya sehingga selalu memiliki nilai sejarah yang merupakan hasil gubahan dari naskah periode sebelumnya. Naskah Jawa sebelumnya kebanyakan disusun dalam bentuk tembang macapat sedangkan pada periode ini memiliki keunikannya karena sebagian naskah Jawa memuat gambar ilustrasi. Menurut John Pemberton dalam bukunya, Jawa (2003) sebagian naskah-naskah yang dibuat pada abad ini memuat tentang dampak akibat budaya kolonial Belanda terhadap kebudayaan Jawa, khususnya pada naskah-naskah keraton Jawa (Surakarta dan Yogyakarta). Atas pemikiran itu naskah-naskah Jawa periode abad ke 18- ke 19 merupakan rekaman sejarah dan salah satu artefak budaya yang penting untuk dipahami dan diteliti karena naskah-naskah Jawa bergambar periode tahun 1800-1920 besar kemungkinan merepresentasikan gejala-gejala sosio-kultural pada masa itu.

Pemahaman tradisi menulis dan tradisi menggambar di Jawa, padanan istilah "penulis", yaitu kata panulis, panyerat yang maknanya yaitu orang secara fisik melakukan kegiatan menulis atau menyuratkan (anulis, anyerat) salinan suatu naskah. Penulis adalah sang penggubah (panganggit, pangiket). Para penulis biasanya memiliki kemampuan dalam memprediksi masa depan dan bahkan dianggap mampu mewujudkan prediksi itu dimasa datang. Sastrawan atau

penulis dalam tradisi Jawa adalah pelaku aktif dalam kuasa/perbawa dan diberi kebebasan penuh dalam menjalin (nganggit) dan mengikat (ngiket) kata-kata atau teks-teks dengan cara tekstual yang produktif untuk menghasilkan suatu karya. Sehingga menulis adalah kegiatan yang sangat dihormati, penulis identik dengan kaum intelektual yang secara strategis mampu merekam lingkup sosiopolitis (Damayanti, 2007).

"Pelukis" adalah seseorang yang secara fisik melakukan kegiatan "menggambar" seseorang yang mampu melukiskan, mewarnai dan merangkai gambar menjadi sesuatu gambaran dan mengkomunikasikannya menjadi rupa yang bermakna, dalam bahasa Jawa disebut penyungging. Jadi "Peganggit" biasanya juga seorang "penyungging" yang mampu menginterpretasikan dan melukiskan, serta mewarnai (menyungging) kemudian mengikatnya dengan nedhak/nurun. Pengertiannya adalah kebebasan menyusun kata-kata dalam penyalinan (nurun, nedhak) naskah, yang kemudian bahkan melahirkan versi baru dari teks sebelumnya yang dia tulis ulang (tiron), dan karya tulis tersebut dihargai sebagai ciptaan karya orsinal ke dalam konteks baru (Damayanti, 2007).

Kalangan intelek Jawa memanfaatkan situasi ini untuk mempersatukan kekuatan masyarakat di bawah naungan istana. Menulis menjadi pemicu untuk gerakan kebudayaan. Naskah-naskah yang memuat gambar, tujuan utamanya adalah untuk mempersatukan rakyat membangun kembali kemerosotan moral dan mental masyarakat Jawa yang ambigu akibat pengaruh budaya materialis Barat serta sistem kapitalis yang diterapkan Belanda. Di lain pihak, Belanda kemudian melakukan politik strategi kebudayaan. Sejak itu, koloni Eropa dan intervensi bangsa Belanda secara langsung masuk ke wilayah kebudayaan masyarakat Jawa. Strategi ini berdampak pada perubahan pola berfikir pribumi Jawa yang sudah terpuruk baik secara jasmani dan material (Damayanti, 2007).

Selaras dengan politik dan strategi kebudayaan penjajahan, kaum istana tidak diizinkan berpolitik dan secara langsung memutuskan hubungan masyarakat Jawa dengan dunia luar. Rajaraja digiring menjadi priyayi karena tidak lagi memiliki kekuatan militer dan armada laut. Akan tetapi, secara spiritual maupun rohani terjadi pencerahan dan menyebabkan kerangka berfikir masyarakat Jawa berubah dan hal ini berdampak pada perubahan penciptaan produk budaya. Perubahan terjadi juga dalam penciptaan naskah Jawa, para pujangga sepakat untuk

mempergunakan cara simbolis modern dalam mengkomunikasikan pesan-pesan sosial, yaitu dengan bahasa visual berupa ilustrasi yang lebih modern disesuaikan dengan perubahan cara berfikir masyarakat. Ilustrasi dalam naskah tua Jawa periode 1800-1920 merefleksikan gambaran kompleksitas singgungan dan benturan dengan budaya Barat. Pergeseran nilai-nilai kehidupan, pergeseran pemikiran spiritual-religius ke pemikiran profan-kapitalis.



Gambar 3. Naskah Damar Wulan, 1815, Koleksi British Library, London



Gambar 4. Naskah Blambangan Purwasatra, 1804
Koleksi British Library, London

Wujud Komunikasi Visual Gambar Ilustrasi pada Naskah Jawa Periode 1800-1920 sebagai Gejala Sosial-Budaya Masyarakat Jawa

Gambar ilustrasi pada naskah Jawa periode tahun 1800-1920 secara visual mengkomunikasikan pesan-pesan mengenai perubahan kosmologi rakyat Jawa. Ketika kosmologi Jawa tidak lagi berorientasi pada istana sebagai pusat kekuasaan tertinggi di bumi, terjadi pergeseran konsep dewa raja dan istana tidak lagi sebagai pusat buwana.


Meskipun Raja dan bangsawan masih dijadikan tokoh penting dalam naskah sejarah raja Jawa, akan tetapi pada masa ini muncul kembali pahlawan dari kalangan rakyat Jawa. Kisah keseharian tentang kehidupan rakyat dimunculkan yang menunjukkan kondisi egaliter dan peran rakyat yang cukup penting pada masa itu. Hal ini juga lebih menjelaskan secara tersamar tentang meredupnya kekuasaan absolut raja dan istana .

Gambar ilustrasi dalam konteks ini bukan gambar abstrak yang sulit diinterpretasikan, akan tetapi merupakan karya ikonografi karena menampilkan representatif dari realitas. Gambar ilustrasi merupakan media penyampaian pesan yang mempunyai misi tertentu. Dalam penciptaannya obyek pilihan mengalami pengolahan bentuk sedemikian rupa sehingga memiliki makna sosial. Pada akhirnya estetika bukan kesempurnaan bentuknya akan tetapi disebabkan oleh konsep perupa yang tercipta, menjadi baik dan komunikatif (Tabrani, 2005). Teknik dan konsepsi itu sudah dipakai secara turun temurun meskipun terjadi perubahan-perubahan tetap disesuaikan, dan masih merujuk pada aturan penciptaan karya gambar masa sebelumnya.

<p><i>Gambar Ilustrasi pada Naskah "Serat Babad Pacinan", 1840, koleksi Museum Sono Budoyo Jogjakarta</i></p>
<p>Komunikasi Visual bersifat Naratif Denotatif Narasi Visual kelompok etnis cina di Blambangan, Jawa, yang memberontak pada Belanda.</p>
<p>Pengayaan Stilasi wayang mengacu pada gaya stilasi wayang beber,</p>

Gambar Tabel 1. Pembacaan Gambar Ilustrasi "Serat Babad Pacinan", 1840

Wujud visual ilustrasi pada naskah-naskah Jawa periode 1800-1920 memperlihatkan kesinambungan wujud visual dan keunikan yang khas. Penggayaan ilustrasi pada Naskah Jawa sebagian besar masih memperlihatkan kecenderungan gaya stilasi wayang kulit khususnya gaya stilasi Wayang Beber Jawa (abad ke-16) dan Wayang Kulit Jawa (abad ke-16) yang cukup dominan. Hal tersebut menunjukkan bahwa di masa itu wayang merupakan kesenian yang sangat diapresiasi oleh rakyat. Selain itu, juga menunjukkan paradigma Hindu-Budha-Islam masih berakar pada masyarakat Jawa (Amin, D, 2000).

<p><i>Serat Blambangan Purwasutran, 1797-1813</i> koleksi British Library, London.</p>

<p>Komunikasi Visual bersifat Naratif Denotatif Narasi Visual Mengenai masa Jendral Daendels ketika terjadi kompromi raja Blambangan dan Belanda, terjadinya pemberontakan masyarakat Blambangan akibat perbudakan.</p>
<p>Penggayaan Stilasi figure manusia yang berubah bergaya realistik</p>

Gambar Tabel 2. Pembacaan Gambar Ilustrasi Serat Blambangan Purwasutran, 1797-1815

Paradigma Islam terefleksikan dari konsep egaliter dan esensi pemikiran keesaan Tuhan. Paradigma pra-Hindu terefleksikan dengan munculnya gambaran tiga alam, manusia, transenden dan kegaiban (mikrokosmos-metakosmos-makrokosmos) dan konsep bahasa rupa Jawa. Tema naskah terdiri dari varian kisah Pewayangan, Panji (kisah pahlawan rakyat Jawa), Sejarah raja-raja Jawa, cerita para Nabi dan para Wali juga cerita rakyat yang bernafaskan Islam. Wujud visual yang khas merefleksikan kondisi pada masa itu dan penggayaan yang tetap dominan adalah stilasi wayang Beber dan Wayang kulit Jawa.

Wujud visual ilustrasi Jawa sebagian besar merupakan gambar yang masih dikenali wujudnya. Keterpengaruhan budaya asing terlihat cukup signifikan akan tetapi tidak sampai menghilangkan karakter lokal Jawa. Yaitu, perupaan datar/dwimatra, stilasi wayang, ornamen-ornamen ragam hias, figur mahluk-mahluk gaib (denawa/raksasa/punakawan), karakter itu menjadi benang merah yang menghubungkan masa kolonial ini ke masa lalu Jawa. Menunjukkan paradigma pra-Hindu menjadi benang merah kesinambungan konsep visual.

Gambar ilustrasi pada masa ini memperlihatkan perkembangan gaya stilasi wayang menjadi berbagai bentuk baru penggayaan wayang yang masih merujuk pada pakem, hingga bentuk yang mendeformasi stilasi wayang menjadi bentuk baru. Perubahan ini merupakan pembelajaran formal maupun informal. Interaksi sosial secara formal terjadi antara seniman Jawa dengan konsep seni rupa Barat dibawa oleh seniman Eropa ketika menggambar lukisan

potret raja-raja Jawa di Keraton atau secara tidak langsung dari gambar dan potret yang sudah berkembang di Eropa (Damayanti, 2007). Perubahan komunikasi visual dalam gambar ilustrasi Jawa periode 1800-1920 yang terlihat cukup jelas adalah juga pengayaan stilasi yang bergeser pada gaya naturalistik dan realis, sifat simbolis meditatif pada gestur dan wajah manusia memperlihatkan perubahan menjadi sifat metafor yang ekspresif. Perubahan komunikasi visual adalah cara naratif denotative melalui pesan-pesan tersamar, yang memiliki makna berlapis dan merupakan sandi-sandi budaya dengan cara disamarkan dalam gambarnya. Relasi tersebut tampak dalam muatan isi, bahasa rupa, sifat komunikatif dan naratif yang ditampilkan dalam gambar ilustrasi.



Gambar 5. Rekonstruksi karakter figur manusia dengan gaya stilasi yang masih memperlihatkan konsep stilasi wayang beber tetapi postur tubuh mengalami perubahan lebih realis. (Sumber data: Damayanti, 2007)



Gambar 6. Rekonstruksi karakter figur manusia dengan gaya stilasi yang masih memperlihatkan konsep stilasi wayang kulit, tetapi postur tubuh mengalami perubahan lebih realis. (Sumber data: Damayanti, 2007)

Perkembangan media baru, teknik dan konsep visual menyebabkan wujud visual dan pengayaan gambar ilustrasi pada naskah Jawa mengalami penyesuaian dan perubahan tertentu disesuaikan dengan fungsi dan karakter medianya. Masuknya pengetahuan modern Barat mempengaruhi konsep berkesenian. Demikian pula, peranan naskah meluas, selain dipergunakan sebagai alat propaganda paham dan politik, juga sebagai media komunikasi visual dalam pendidikan sebagai upaya mencerdaskan rakyat. Menjadi hal penting naskah-naskah tua Jawa periode tahun 1800-1920 memuat gambaran ilustrasi yang merupakan media komunikasi visual masyarakat Jawa yang menjadi tradisi secara turun temurun dan masih dipahami oleh sebagian masyarakat Jawa. Gambar ilustrasi pada Naskah Jawa periode 1800-1920 merepresentasikan gejala-gejala sosio kultural masa itu, dibuat oleh kalangan terpelajar yang paham dengan sandi-sandi dan simbol-simbol sosial masyarakat Jawa. Gambaran tersebut menjadi wujud visual dan teks yang representatif dan menjadi media komunikatif yang cerdas.

SIMPULAN

Kesimpulan melalui pembacaan bahasa rupa dan kajian sosio-budaya Jawa pada sejumlah gambar ilustrasi dalam naskah tua Jawa periode 1800-1920 yang dipilih sebagai sampel analisis sebagai berikut:

Wujud gambar ilustrasi pada naskah Jawa periode 1800-1920 mengalami perubahan yang disesuaikan dengan ruang dan waktu. Konsep Visual gambar ilustrasi merupakan media komunikasi visual masyarakat Jawa yang merefleksikan kehidupan sosial-budaya masyarakat Jawa masa Kolonial. Konsep penciptaan dan cara menggambar ilustrasi pada Naskah Tua Jawa periode ini memperlihatkan adanya benang merah kesinambungan baik dari konsep estetik maupun cara komunikasi visual periode-periode sebelumnya. Meskipun terjadi perubahan dan pengembangan, hal tersebut menunjukkan bahwa dalam seni rupa tradisi Jawa terjadi dinamisasi akibat interaksi budaya lokal dengan berbagai budaya luar sejak masa Hindu hingga masa kolonialisme Eropa bahkan sampai masa pascakolonial. Karakteristik yang menjadi benang merah penghubung adalah cara komunikasi visual yang bersifat naratif denotatif dan konsep penyederhanaan bentuk dwimatra melalui gaya stilasi wayang. Tradisi menggambar ilustrasi pada naskah tua masyarakat Jawa merupakan cara mengkomunikasikan pikiran dan pesan pesan sosial yang dibuat secara turun temurun menjadi warisan cara komunikasi bagi masyarakat Jawa yang masih memahaminya.

Daftar Pustaka

- Adisasmito, S. 1935. *Kitab Dewa Ruci*. Yogyakarta: Dep P dan K.
- Amin, D. 2000. *Sinkretisme dalam Masyarakat Jawa, Dalam Masyarakat Jawa, Dalam Islam dan Kebudayaan Jawa*, Darori Amin (Ed). Yogyakarta: Gama Media
- Chamber-Loir, H. dan Fathurahman, O. 1999. *Khazanah Naskah; Panduan Koleksi Naskah-naskah Indonesia, Sedunia-World Guide to Indonesian Manucript Collection, Seri Naskah dan Dokumen Nusantara*. Cetakan I. Jakarta, Prancis: Ecole Francaise d'Extreme-Orient & Yayasan Obor Indonesia.
- Damayanti, Nuning, *Transformasi Wujud Visual dan Pengayaan Gambar Ilustrasi Jawa Periode 1800-1920*. 2007. Disertasi, Program Doktor-FSRD ITB.
- Florida, N.K. 1995. *Writing The Past, Inscribing The Future (History as Prophesy in Colonial Java)*, Durham & London: Duke University Press.
- Geertz, C. 1973. *The Religion of Java*. New York: The Free Press.
- Graff, H.J. de dan Th.G.Th.Pegeaud. 1985. *Kajian Sejarah Politik Abad 15 dan 16 dalam Kerajaan-Kerajaan Islam Pertama di Jawa, Seri terjemahan Javanologi, hasil kerjasama Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara dan perwakilan Koninklijk*.

- Jong, DR.S.De. 1984. *Salah satu Sikap Hidup Orang Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Kumar, A dan Mc. Glynn, John H., 1996, *Illuminations, The Writing Traditions of Indonesia*, New York, Jakarta: Weatherhill, Inc., Lontar Foundation.
- Lombard, D. 1996. *Nusa Jawa: Silang Budaya, Jilid I,II,III*. Jakarta: Gramedia.
- Mc. Glynn, JH. 1996. *Language and Literatur, dalam Writing Tradition, Oral Tradition in Indonesian Heritage Vol.10*. Singapore: Archipelago Press.
- Mulder, N. 2005. *Mysticism in Java, Ideology in Indonesia, Pen*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mulyono, S. 1977. *Wayang, Asal-Usul dan Filsafat masa Depannya*. Jakarta: Gunung Agung.
- Pemberton, J. 1994. *On The Subject of Jawa*. Cornell University, Ithaca. Terjemahan oleh Hadikusumo, Hartono (2004). Yogyakarta: Mata Bangsa.
- Purwadi. 2001. *Babad Tanah Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Ali.
- Suseno, F M, 2001, *Etika Jawa, Sebuah Analisa falsafi tentang Kebijaksanaan Orang Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tabrani, P. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- _____. 1999. *Sastra Wayang Beber*. Lokakarya Penulisan Buku Pintar Sastra Jawa. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, DEPDIKBUD.
- Tjandrasmita, Uka. tt. *Sepintas Mengenai Peninggalan Kepurbakalaan Islam di Pesisir Utara Jawa*. Jakarta: Proyek Pelita Pembinaan Kepurbakalaan dan Peninggalan Nasional, Departemen P & K.
- Yudosaputro, W. 1991. *Perjalanan Seni Rupa Indonesia*. Jakarta: Ditjen Kebudayaan Dept. P&K.
- _____. 1993. *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta: Depdikbud.
- _____. 1998. *The Early Roots of Indonesian Art dalam Indonesian Heritage Visual Art*. (Hilda Soemantri ed.). Singapore: Archipelago Press.
- _____. 1998. *Islamic Influences in Indonesian Art, dalam Indonesian Heritage, Visual Art Vol.7*, Archipilago Press: Antar Bangsa.

Tari Shiu Pat Mo Karya Entong Sukirman Kisam Sebuah Pendekatan Cultural Studies

Nurul Rohmawati
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Tari Shiu Pat Mo bersumber dari tari cokek yang berkembang di daerah pinggir kota Jakarta sebagai tempat bermukimnya orang Betawi pinggir. Seiring berjalannya waktu, dilakukan rekonstruksi terhadap bentuk pertunjukan tari cokek menjadi tari sirih kuning. Tahun 2004, tari cokek direkonstruksi kembali menjadi Tari Shiu Pat Mo oleh Entong Sukirman Kisam, sebagai seniman Betawi generasi ke-3, yang kemudian dijadikan subjek penelitian ini.

Metode kualitatif dengan sudut pandang interpretif diterapkan dalam penelitian ini melalui pendekatan cultural studies. Pendekatan itu memiliki konsekuensi penguasaan keilmuan yang beragam. Oleh karena itu, dimanfaatkan korelasi dari perspektif ilmu antropologi budaya (Koentjaraningrat), sosiologi (Doyle), dan etnografi (James P. Spradley). Pendekatan cultural studies pada penelitian ini cenderung multi disiplin. Ketiganya menghasilkan pemaknaan dan representasi dari hubungan antar komponen dalam sebuah formasi sosial yang bertujuan untuk memperoleh posisi agen dalam wilayah kontenstasi.

Penelitian ini menghasilkan interpretasi dan pemaknaan tentang struktur ilmu pengetahuan estetika tari, melalui pembacaan terhadap rekonstruksi tari cokek dan posisi Entong Sukirman Kisam dalam budaya Betawi mutakhir.

Kata kunci: Pendekatan Cultural Studies, Tari Shiu Pat Mo, Entong Sukirman Kisam.

PENDAHULUAN

Entong Sukirman Kisam adalah anak ke-2 dari tujuh bersaudara atas pasangan suami istri H. Kisam Dji'un sebagai seniman dan Hj. Amah binti Aham sebagai petani. Kakek dan kedua orang tua Entong cenderung eksis dalam kesenian topeng Betawi yang terlihat berdasarkan aktivitas berkesenian dan karya-karya tari topeng Betawi ciptaanya, seperti Tari Topeng Tunggal, Topeng Gegot, Jantuk, dll (Entong Sukirman Kisam, wawancara, 4 Mei 2017, di Ciracas, Jakarta Timur).

Sejak kecil Entong dibiasakan oleh kedua orang tuanya untuk turut serta nopeng, yaitu sebutan dalam Bahasa Betawi atas digelarinya pertunjukan topeng. Keterampilan Entong pun muncul, mulai dari keterampilan memainkan alat musik kendang hingga menjadi seniman Betawi. Entong berkesempatan menjadi duta seni dalam misi kesenian yang bekerja sama dengan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, serta Direktorat Kesenian (Entong Sukirman Kisam, wawancara, 4 Mei 2017 di Ciracas, Jakarta Timur).

Saat dilakukan pencarian data awal penelitian tentang asal usul tari cokek, Komang selaku orang Betawi pinggir mengakui kurang tahu tentang asal usul tari cokek secara pasti, namun

pernah melihat dan mengetahui bahwa hingga saat ini tari cokek cenderung lebih banyak digelar di Cina Benteng, Tangerang, Banten (Komang, wawancara, 22 Juni 2017, di Pekan Raya Jakarta, Kemayoran, Jakarta Pusat). Selanjutnya, Zaenal sebagai orang Betawi pinggir menyatakan bahwa dahulu orang tuanya pernah mengatakan pertunjukan cokek digelar juga di Babelan, Bekasi Utara. Akan tetapi, sekarang Zaenal lebih mengenal Tari Sirih Kuning sebagai Tari Cokek (Zaenal, wawancara, 23 November 2017, di Babelan, Bekasi Utara). Dengan demikian, asal usul tari cokek belum diketahui secara pasti. Hal ini menambah rasa ingin tahu peneliti terkait faktor penyebab terjadinya kerancuan asal usul tari cokek.

Tampak pula bentuk pertunjukan tari cokek yang cenderung berbeda. Cokek terdahulu lebih dikenal sebagai penyanyi, sedangkan saat ini cenderung pada penari. Dahulu cokek digelar untuk kebutuhan tari hiburan dan tari pergaulan masyarakat Betawi, sedangkan sekarang cenderung sebagai tontonan seni pertunjukan tari. Hal itu terjadi dimungkinkan karena adanya perubahan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Penelusuran lebih lanjut dibutuhkan guna mengetahui kebenarannya.

Hal positif dari tari cokek dirasakan nyata, khususnya bagi para penata tari, bahwa tari cokek dapat dijadikan inspirasi pembuatan karya tari kreasi Betawi yang lebih dekat dengan selera masyarakat. Namun, hal ini juga membawa dampak lain, yakni ketidaksadaran sebagian masyarakat tentang adanya rumpun tari cokek dalam tari Betawi. Sebagian masyarakat lebih mengenal tari sirih kuning sebagai bentuk tari cokek, padahal tari cokek merupakan salah satu rumpun tari Betawi. Hal ini menimbulkan keprihatinan peneliti terhadap tari cokek yang cenderung dimarginalkan oleh masyarakat. Lambat laun hal itu menjadi indikasi lemahnya posisi tari cokek dalam kebudayaan Betawi mutakhir.

Tahun 1970-an tari cokek dianggap cenderung negatif oleh sebagian besar masyarakat. Meskipun begitu, tari cokek masih dilestarikan oleh orang Betawi keturunan Tionghoa sebagai hiburan pada acara pesta pernikahan. Hal itu menimbulkan pertanyaan. Mungkinkah tari cokek memiliki nilai yang baik bagi masyarakat? sehingga tari cokek masih dilestarikan oleh sebagian orang Betawi keturunan Tionghoa, bahkan dilakukan rekonstruksi terhadap struktur dan bentuk pertunjukannya.

Keberlanjutan tari cokek tak luput dari adanya peran Pemerintah Kota Jakarta sebagai pemberi kebijakan serta dukungan terhadap seni dan budaya Betawi. Dukungan itu tampak pada diangkatnya kembali tari cokek oleh Dewan Kesenian Jakarta (DKJ) dalam pertunjukan tari yang bertema 'Telisik Tari Topeng dan Cokek' tahun 2009. Pada pertunjukan itu ditampilkan perkembangan bentuk gerak tari cokek dari masa ke masa. Salah satu sampel bentuk gerak tari cokek mutakhir yaitu Tari Shiu Pat Mo karya Entong Sukirman Kisam.

Penamaan Tari Shiu Pat Mo diambil dari dua suku kata, yakni shiu dalam Bahasa Tionghoa berarti wanita, dan patmo, ialah salah satu lagu klasik Tionghoa atau dalam gambang kromong disebut lagu dalem yang pada zaman dahulu biasa dimainkan untuk mengiringi tari cokek, yaitu lagu sipatmo. Tak jarang orang Betawi melafalkan kata yang dianggap cenderung lebih mudah untuk diucapkan, misalnya chion-khek dalam Bahasa Hokkian yang berarti penyanyi dilafalkan dengan kata cokek. Dimungkinkan pula pada zaman dahulu adanya penamaan lagu sipatmo juga sebagai salah satu bentuk pengucapan bahasa orang Betawi yang dipermudah dari pelafalan bahasa asalnya. Namun, arti dari kata sipatmo belum diketahui secara pasti (Entong Sukirman Kisam, wawancara, 22 Februari 2015, di TMII, Jakarta Timur).

Berdasarkan 'fenomena yang menampak' atau *phainomai* dalam Bahasa Yunani (Engkus Kuswarno, 2009: 1) pada kesenian cokek, menimbulkan rasa ingin tahu peneliti tentang Tari Shiu Pat Mo karya Entong Sukirman Kisam, sebagai salah satu tari kreasi Betawi yang menurut penilaian peneliti memiliki hal unik dan menarik. Keingintahuan itu cenderung merujuk pada alasan direkonstruksinya struktur dan bentuk pertunjukan tari cokek, hingga Tari Shiu Pat Mo dijadikan sampel tari cokek mutakhir oleh DKJ. Ingin diketahui pula alasan dipilihnya kesenian cokek sebagai gagasan ide karya Tari Shiu Pat Mo oleh Entong Sukirman Kisam.

Kemudian timbul pula pertanyaan tentang nilai luhur seperti apa dalam tari cokek yang mampu mendorong Entong Sukirman Kisam untuk dapat memanfaatkannya pada upaya memperjuangkan eksistensi diri dalam lingkungan kesenian. Penelitian lebih lanjut dibutuhkan guna menjawab seluruh pertanyaan penelitian. Keingintahuan peneliti dapat dijawab melalui pemaknaan terhadap korelasi antara perspektif ilmu antropologi (Koentjaraningrat), sosiologi (Doyle), dan etnografi (James P. Spradley) meyakinkan peneliti untuk memanfaatkan pendekatan *cultural studies* menurut Chris Barker (2005). Adanya keberpihakan terhadap tari cokek yang cenderung termarginalkan oleh masyarakat dalam kebudayaan Betawi memberi kecenderungan peneliti pada pendekatan itu.

Diketahui pada pendekatan itu terdapat pula kecenderungan pemihakkan terhadap suatu objek yang termarginalkan dan tak menutup kemungkinan terjadi pembelaan terhadap objek. Penelitian ini tampak keberpihakan Entong Sukirman Kisam pada nilai luhur tari cokek yang harus dikembalikan seperti seharusnya. Meskipun demikian, pada aksi (tindakan) yang dilakukan, tampak adanya perubahan terhadap struktur dan bentuk pertunjukan tari cokek melalui upaya rekonstruksi tari cokek menjadi Tari Shiu Pat Mo. Aksi tersebut tak hanya diupayakan untuk dapat dimaknai publik, namun juga sebagai bentuk kontestasi (berebut posisi), terkait eksistensi Entong Sukirman Kisam dalam kebudayaan Betawi mutakhir. Hal ini secara tak langsung berdampak pula pada posisi Entong Sukirman Kisam dan tari cokek dalam kebudayaan Betawi mutakhir.

Pendekatan *cultural studies* pun tak hanya membutuhkan konfirmasi data penelitian terhadap beberapa perspektif ilmu, namun juga melibatkan beberapa metode guna mempermudah reduksi data-data penelitian yang dimungkinkan pula diterapkan pada beberapa metodologi. Terkait hal ini, penelitian dibatasi pada fokus penelitian, yaitu Tari Shiu Pat Mo karya Entong Sukirman Kisam sebuah pendekatan *cultural studies* yang selanjutnya disebut PCS.

Dengan demikian PCS yang dimanfaatkan pada penelitian ini dibatasi pada subjek matter Tari Shiu Pat Mo karya Entong Sukirman Kisam yang membutuhkan konfirmasi data penelitian melalui perspektif ilmu antropologi, sosiologi, dan etnografi. Adapun ketiganya dimanfaatkan secara kritis dan kreatif sesuai kebutuhan penelitian guna menjawab rumusan masalah. Dengan demikian metode kualitatif berdasarkan sudut pandang interpretif dan pemanfaatan PCS pada penelitian ini cenderung tidak meluas.

Data penelitian di lapangan dikonfirmasi secara antropologis berdasarkan klasifikasi kebudayaan Betawi yang cenderung berhubungan dengan tari cokek. Data itu dikonfirmasi secara sosiologis berdasarkan klasifikasi masyarakat Betawi sebagai pembentuk kebudayaan tersebut, yang kemudian mengerucut pada orang Betawi pinggir sebagai idenitas Entong Sukirman Kisam. Kedua data itu dikonfirmasi kembali secara etnografis berdasarkan pengamatan peneliti yang

juga bertempat tinggal dan bermasyarakat di lingkungan orang Betawi pinggir. Rumusan penelitian dapat dijawab melalui reduksi data berdasarkan ketiga konfirmasi data tersebut, sehingga PCS pada penelitian ini dibatasi pada satu metodologi, yaitu *cultural studies*.

PEMBAHASAN

Badan Musyawarah Masyarakat Betawi dalam Anggaran Dasarnya pasal 10 menyatakan bahwa ada empat kriteria orang Betawi, yaitu (1) genetis: berdasarkan garis keturunan (bapak dan ibunya Betawi atau salah satunya Betawi); (2) sosiologis: orang yang berperilaku budaya Betawi atau menyandang kebudayaan Betawi dalam kesehariannya; (3) antropologis: seseorang yang memiliki kepedulian terhadap budaya Betawi; dan (4) geografis: masyarakat yang hidup dalam teritori budaya Betawi, yaitu Jakarta, sebagian daerah Bogor, sebagian daerah Depok, sebagian daerah Tangerang, dan sebagian daerah Bekasi (Abdul Chaer, 2015: 13).

Adapun pembagian daerahnya dapat dilihat berdasarkan pengucapan Bahasa Betawi yang dibagi menjadi Bahasa Betawi tengahan yang diucapkan oleh orang Betawi tengah atau kota, dan Bahasa Betawi pinggiran yang diucapkan oleh orang Betawi pinggir atau ora juga Betawi udik. Orang Betawi pinggir bertempat tinggal di pinggir Kota Jakarta, sedangkan orang Betawi udik tinggal di wilayah yang berbatasan langsung dengan daerah berbudaya Sunda. Dapat ditegaskan pula bahwa penyebutan Betawi pinggir, Betawi tengah, dan Betawi udik dilakukan bukan berdasarkan tingkatan kasta seperti di Bali, melainkan berdasarkan letak geografis dan pengaruh budaya dalam masyarakat.

Berdasarkan studi pustaka diketahui bahwa pada zaman dahulu cokek dikembangkan oleh tuan-tuan tanah Tionghoa kaya yang disebut cukong. Pada masa tersebut cukong tak hanya membina cokek, namun juga gambang kromong. Cukong menghidupi seniman gambang kromong dan para penari cokek yang disebut wayang cokek. Bahkan sebelum perang dunia ke-2 ada cukong yang memberi fasilitas perumahan (Muhadjir dalam Untung Yuwono, dkk, 2011: 86).

Pertunjukan cokek dilakukan dengan cara: (1) penari wanita di atas panggung sambil bernyanyi dengan penerangan lampu cempot cabang dua di tengah panggung atau arena; (2) penari diikuti penonton pria yang ingin ikut serta dalam menari, setelah menari, mereka membayar; (3) tariannya berupa tari langkah dengan gerak tangan yang relatif mudah. Adapun hal yang menarik yaitu gerak pinggul yang demonstratif dan erotis, namun humoris sehingga kesan pornografis relatif tidak menonjol; (4) tarian bersifat improvisatoris, tidak bertema, dan tidak bercerita (Nirwanto, S, dkk, 1998: 90-91).

"Sejarah perkembangan ciokek dulu dan sekarang ada di tulisan Phoa Kian Sioe. Dijelaskan lagi pengertian cokek zaman sekarang ialah penyanyi yang merangkap penari diiringi musik gambang kromong. Bentuk tariannya bukan hanya satu tarian, tapi tari cokek merupakan rumpun tari. Sama halnya dengan rumpun tari Jaipong yang di dalamnya terdapat banyak tarian berumpun jaipong" (Rachmat Ruchiat, wawancara, 16 Desember 2016, di Cibubur, Jakarta Timur).

Rekonstruksi tari cokek menjadi tari sirih kuning merupakan pengaruh kebijakan pemerintah dalam upaya pelestarian kesenian cokek dalam bentuk pertunjukan tari tontonan. Rekonstruksi itu dilanjutkan dengan diciptakan Tari Shiu Pat Mo sebagai tari pesanan Pemerintah untuk mewakili Provinsi D.K.I Jakarta dalam Parade Tari Nusantara tahun 2004. Pada masa itu D.K.I Jakarta

dipimpin oleh Basuki Tjahya Purnama (Ahok) yang juga bagian dari etnis Tionghoa. Momentum ini dimanfaatkan Entong dalam kontestasinya di lingkungan kesenian Betawi. Tarian itu juga diciptakan melalui riset lebih dulu.

Hasil riset memunculkan gagasan ide Entong Sukirman Kisam untuk mengedepankan nilai luhur tari cokek sebagai pedoman etnis Betawi Tionghoa dalam menjalani kehidupan yang bertujuan pada keselamatan. Gagasan ide ini diwujudkan dalam bentuk tari tontonan dengan delapan penari dan gaya tari cokek (mengalir) yang cenderung eksploratif dan atraktif. Digarap musik iringan tari ini yang terinspirasi dari lagu sipatmo dan tien mimi dengan musik gambang kromong, dimainkan oleh delapan nayaga. Rias yang digunakan yakni rias wajah korektif dengan cambang tipis dan rambut dikonde cepol, dihias dengan mahkota Cina, sumpit, dan kembang. Busana yang digunakan yakni kebaya modifikasi antara cheongsam Cina dengan kebaya Ncim Betawi, celana panjang, amprengep depan dan belakang, selampe, dan sabuk. Warna cerah dijadikan pilihan pada rias dan busana, serta sudah dilakukan efisiensi pada bentuk rias dan busana tari itu.

Adapun gerak tari cokek dengan musik iringan sipatmo yang dilestarikan di Cina Benteng, Tangerang, Banten terdiri atas sepuluh gerakan. Sebutan kesepuluh gerak itu antara lain: (1) gerak soja; (2) gerak melangkah; (3) gerak melihat ke arah tangan; (4) gerak mengangkat tangan (berdoa); (5) gerak menjaga pikiran; (6) gerak menjaga telinga; (7) gerak menjaga mata; (8) gerak menjaga penciuman; (9) gerak menjaga bibir dan ucapan; (10) gerak kedua tangan menghalau bagian kemaluan dan bagian belakang (Nurul Rohmawati, hasil pengamatan video demonstrasi gerak tari cokek di Cina Benteng, Tangerang, Banten, melalui 'Secerca Asa Cokek Sipatmo' www.youtube.com, 2018, diakses 19 Juni 2018).

Dilihat lebih lanjut pada gerak Tari Shiu Pat Mo, terdiri atas 16 gerakan yang dibagi menjadi tiga adegan, antara lain: (1) gerak simpuh improvisasi tangan; (2) gerak sempok; (3) gerak improvisasi jalan; (4) gerak improvisasi kaki padu irama; (5) gerak buka gonjingan improvisasi satu; (6) gerak buka gonjingan improvisasi dua; (7) gerak gleong nyanyi; (8) gerak goyang satu mengalir jalan; (9) gerak improvisasi selancar padu; (10) gerak langkah jingjit mundur; (11) gerak improvisasi tangan sambil jongkok; (12) gerak ayun geser kaki tangan; (13) gerak improvisasi paduan kaki tangan; (14) gerak akhir jalan kewer variasi; (15) gerak selancar ke pang kaki; dan (16) gerak stag mengalir (Entong Sukirman Kisam, wawancara, 31 Maret 2018, di Ciracas, Jakarta Timur).

Dikaji lebih lanjut rekonstruksi gerak tari cokek menjadi gerak Tari Shiu Pat Mo memuat nilai-nilai filosofis kesenian cokek, masyarakat Betawi, dan Entong Sukirman Kisam sendiri. Nilai-nilai ini tampak berdasarkan pembacaan terhadap struktur kreasi Entong Sukirman Kisam yang didekati dengan fenomenologi dalam ranah filosofis (ontologi, epistemik, logika artistik, dan estetika), lebih lanjut dijelaskan pada Fenomenologi Martin Heidegger interpretasi Benny Yohanes dalam Matrikulasi Pascasarjana ISBI Bandung tahun 2016. Tari Shiu Pat Mo sebagai produk estetika perlu dikaji pula melalui perspektif estetika etnik Betawi. Estetika tersebut perlu diinterpretasi lebih dulu melalui pembacaan terhadap filosofis masyarakat Betawi dan proses berkarya dari produk Tari Shiu Pat Mo, dikarenakan belum ditemukan data ilmiah tentang estetika tari Betawi.

Berdasarkan pembacaan fenomenologi dalam ranah filosofis diperoleh nilai filosofis Entong Sukirman Kisam, yaitu 'mengalir' dengan pedoman ngaji, sholat, dan silat (ngisosi) (Entong Sukirman Kisam, wawancara, 31 Maret 2018, di Ciracas, Jakarta Timur). Nilai itu juga sesuai dengan nilai filosofis masyarakat Betawi 'dapat ngaji', 'dapat bela diri', dan 'dapat pergi haji' (Abdul

Chaer, 2012: 6; Abdul Chaer 2015: 17-18). Nilai-nilai ini menjadi pembentuk estetika tari Betawi dalam hal kreativitas dan kompetensi penari, yakni gerakin, iramanya, 'samain', dan rasain (gerisara) (Interpretasi Nurul, 2018).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Tari Shiu Pat Mo memuat nilai filosofis 'ngisosi' yang 'mengalir' dari Entong Sukirman Kisam selaku pencipta tari. Dikarenakan tarian ini juga tercipta berdasarkan pembacaan terhadap kesenian cokek sebagai bagian dari unsur-unsur kebudayaan Betawi secara antropologis dan mencerminkan ciri-ciri masyarakat Betawi pinggir secara sosiologis, serta berdasarkan pembacaan pula terhadap dialektika masyarakat Betawi pada perubahan sosiologis dalam ranah etnografis. Maka secara tidak langsung Tari Shiu Pat Mo juga mencerminkan nilai filosofis masyarakat Betawi 'dapat ngaji', 'dapat bela diri', dan 'dapat pergi haji'. Adapun nilai filosofis tari cokek yang seharusnya tetap dijadikan pedoman hidup bagi masyarakat Betawi Tionghoa, yaitu 'menjaga hati'. Nilai tersebut merupakan bagian dari perwujudan atas nilai-nilai filosofis masyarakat Betawi itu sendiri yang juga termuat dalam Tari Shiu Pat Mo.

PCS penelitian ini dapat dilihat berdasarkan pembacaan peneliti terhadap rekonstruksi struktur dan bentuk pertunjukan tari cokek menjadi Tari Shiu Pat Mo. Hal itu turut mempertimbangkan perspektif antropologi, sosiologi, dan etnografi yang menghasilkan fenomenologi dan estetika etnik sebagai data irisan. Dilanjutkan pembacaan tersebut terhadap ranah kontestasi dari habitus (Bourdieu) Entong Sukirman Kisam dalam lingkungan kesenian dan kebudayaan Betawi mutakhir sebagai field dengan berbagai aksi atau tindakan di dalamnya, selanjutnya aksi itu dimaknai oleh masyarakat selaku publik, sehingga Tari Shiu Pat Mo memiliki makna dan peran dalam kebudayaan Betawi mutakhir. Peneliti melalui PCS dapat melakukan pembacaan terhadap power relasi pada ranah kontestasi Entong Sukirman Kisam dalam kebudayaan Betawi mutakhir melalui aksi rekonstruksi tari cokek menjadi Tari Shiu Pat Mo.

SIMPULAN

Interpretasi dan pemaknaan tentang struktur ilmu pengetahuan estetika tari Betawi (gerisara) diperoleh melalui pembacaan terhadap rekonstruksi tari cokek menjadi Tari Shiu Pat Mo dan posisi Entong Sukirman Kisam dalam budaya Betawi mutakhir.

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama ialah perubahan bentuk tari cokek menjadi Tari Shiu Pat Mo merupakan bagian dari fenomena pertunjukan kesenian cokek yang dilihat melalui PCS. Interpretasi dan pemaknaan atas peristiwa itu dilihat berdasarkan pembacaan terhadap relasi kekuasaan, pada hal ini adalah Pemerintah Kota Jakarta, seniman Betawi, para pelaku kesenian cokek, dan dihadapkan pula pada dialektika masyarakat Betawi atas berbagai kebijakan Pemerintah Kota Jakarta yang menyebabkan perubahan. Tari Shiu Pat Mo diciptakan dalam bentuk tari tontonan yang bersifat menghibur dan edukatif. Nilai luhur tari cokek masih dipertahankan, namun dipertimbangkan pula perubahan sosial masyarakat dan kebudayaan Betawi mutakhir, sehingga tampak perubahan pada Tari Shiu Pat Mo, yaitu adanya alur, tata rias penari dibuat menjadi korektif, adanya efisiensi dan kreativitas pada busana tari, diaransemennya lagu Sipatmo sebagai musik pengiring tari yang turut memanfaatkan beberapa instrumen dan perlengkapan musik moderen, serta variasi gerak eksploratif, dan atraktif.

Jawaban rumusan masalah kedua yakni rekonstruksi struktur dan bentuk pertunjukan cokek menjadi Tari Shiu Pat Mo dilakukan dengan menyesuaikan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, serta dilihat pula fungsi tari cokek. Tari cokek dahulu merupakan bagian dari pertunjukan kesenian cokek dan berfungsi sebagai pelengkap upacara adat Tionghoa, hiburan, dan tari pergaulan, sedangkan Tari Shiu Pat Mo berfungsi sebagai hiburan. Struktur pertunjukan tari cokek dahulu berpusat pada penyanyi yang disertai nayaga, mak wayang, wayang cokek, dan penonton yang turut berinteraksi dengan wayang cokek. Struktur itu berubah pada Tari Shiu Pat Mo menjadi para penari sebagai bagian utama pertunjukan yang disertai nayaga, penyanyi, dan penonton sebagai apresiator.

Menjawab rumusan masalah ke-tiga yaitu Tari Shiu Pat Mo dijadikan alat bagi Entong Sukirman Kisam selaku agen dalam menjalankan peran sebagai seniman Betawi generasi ke-3, guna mengupayakan eksistensinya dalam kebudayaan Betawi mutakhir, sekaligus mengupayakan perubahan pandangan masyarakat yang cenderung negatif terhadap tari cokek menjadi positif. Peran ini tampak pada aksi berkesinambungan, seperti dilakukannya seminar, pelatihan, dan pertunjukkan Tari Shiu Pat Mo. PCS penelitian ini tampak pada interaksi-interaksi yang terjalin antara hubungan kekuasaan dalam ranah kontestasi Entong Sukirman Kisam yang turut menjadikan Entong Sukirman Kisam dan Tari Shiu Pat Mo memiliki posisi relatif cukup penting dalam kebudayaan Betawi mutakhir.

Entong Sukirman Kisam selaku seniman Betawi yang cukup mempengaruhi kebudayaan Betawi mutakhir menjalin relasi dengan Pemerintah Kota Jakarta dengan cara mensukseskan program Ruang Publik Terbuka Ramah Anak (RPTRA) Jakarta juga program Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Diciptakannya Tari Shiu Pat Mo sebagai karya pesanan Pemerintah Kota Jakarta dalam parade tari nusantara tahun 2004 turut menguatkan posisinya agar tetap eksis dalam lingkungan kebudayaan Betawi mutakhir.

Ditampilkannya kembali Tari Shiu Pat Mo oleh DKJ tahun 2014 juga mempertahankan eksistensi dan posisi Entong Sukirman Kisam dalam kebudayaan Betawi mutakhir. Hal ini dimungkinkan karena dalam periode itu Kota Jakarta dipimpin oleh Basuki Tjahya Purnama (Ahok) yang juga etnis Tionghoa. Dengan begitu, Tari Shiu Pat Mo secara tak langsung turut menguatkan keberadaan etnis Tionghoa di Jakarta, sekaligus posisi Ahok selaku Pemerintah Kota Jakarta. Kondisi itu menambah kepercayaan Pemerintah Kota Jakarta terhadap Entong Sukirman Kisam untuk tetap menjalankan beberapa program Pemerintah Kota Jakarta.

Dampak lainnya yaitu Entong Sukirman Kisam bertahan menjadi salah satu di antara seniman Betawi yang berpengaruh terhadap kebudayaan Betawi mutakhir, serta cenderung lebih dekat dengan masyarakat. Relasi yang terbentuk antara Entong Sukirman Kisam dengan para seniman Betawi di lingkungan kebudayaan Betawi dan masyarakat di lingkungan sosial turut membantu mewujudkan lingkungan dan masyarakat Kota Jakarta yang mencintai kebudayaannya, sehingga diharapkan muncul kembali jiwa kekeluargaan dan semangat gotong royong dalam masyarakat Betawi.

Saran

Paparan itu menjawab keingintahuan peneliti. Adapun nilai-nilai dalam tari cokek ialah nilai estetik yang tampak pada struktur dan bentuk pertunjukan, nilai religius, dan nilai sosial sebagai media edukasi masyarakat. Nilai-nilai itu menyiratkan makna tari cokek yaitu 'jagalah hati, pikiran, dan perbuatan sebagai manusia terhadap sembilan lubang yang dititipkan Tuhan Y.M.E'. Hal ini juga bagian dari wujud rasa syukur manusia kepada Tuhan Y.M.E atas segala nikmat yang diberikan.

Dengan demikian disarankan agar kesenian lain yang juga memiliki kearifan lokal dapat diakrabkan kembali dengan masyarakat. Hal ini dikarenakan dalam kearifan lokal terkandung nilai luhur yang berguna untuk mencegah terjadinya krisis moral dan budaya terhadap generasi selanjutnya.

Adapun penerapannya dapat dilakukan di sektor formal seperti sekolah, dan informal seperti sanggar tari, program pelatihan tari, dan seminar. Terkait tari cokek sebagai salah satu tarian yang bisa dijadikan pijakan dalam garapan tari, hendaknya tidak hanya dilakukan penyusunan dari gerak yang sudah ada, namun perlu dilakukan juga pengembangan gerak sesuai dengan gaya kreatornya, guna memperkaya kreasi tari Betawi.

Daftar Pustaka

- Barker, Chris. 2005. *Cultural Studies: Cultural Studies Teori dan Praktik*. Terjemahan Tim KUNCI Cultural Studies Center. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka.
- Chaer, Abdul. 2015. *Betawi Tempo Doeloe*. Jakarta: Masup.
- Denzin, Norman K., dan Lincoln, Yvonna S. (penerjemah Dariyanto dkk). 2009. *Handbook of Qualitative Research*. SAGE. (Buku Pegangan Penelitian Kualitatif). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, Doyle Paul. 1988. *Sociological Theory Classical Founders and Contemporary Perspectives: Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Terjemahan Robert M. Z. Lawang. Jakarta: PT. Gramedia.
- Koentjaraningrat. 2015. *Pengantar Ilmu Antropologi Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. 2005. *Pengantar Antropologi Pokok-Pokok Etnografi II*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Muhadjir. 1999. *Bahasa Betawi Sejarah Dan Perkembangannya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Ritzer, George terjemahan Triwibowo B.S. 2014. Teori Sosiologi Modern.

Spradley, James P. 2007. *Ethnography Methode: Metode Etnografi*. Terjemahan Amri Marzali. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Yohanes, Benny. 2016. *Materi Matrikulasi Pascasarjana ISBI Bandung*. Bandung: Pascasarjana ISBI Bandung.

Febriyani, Gracesillya. 'Secerca Asa Coket Sipatmo'. <<https://www.youtube.com/watch?v=Dp6F73aYpec>> [diakses 11 Juni 2018, 22.00 WIB].

Pertunjukan Topeng dalam Upacara Ngunjung di Desa Pangkalan Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon

Nunung Nurasih
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Penelitian ini mendiskusikan pertunjukan Topeng dalam upacara Ngunjung di Desa Pangkalan Kecamatan Weru Cirebon. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi lapangan. Hal ini menitikberatkan pada pengamatan yang didukung dengan perekaman kejadian. Wawancara dilakukan dengan pelaku, tokoh yang terlibat langsung dan tokoh seniman yang terlibat didalamnya. Teknik wawancara yang mendalam dengan memilih informan kunci guna mendapatkan validitas data yang menghasilkan deskripsi yang lebih utuh dan menyeluruh. Hasil penelitian merujuk masyarakat Pangkalan memiliki khas ritual upacara Ngunjung yang dikemas menghadirkan pertunjukan topeng.

Kata kunci: Pertunjukan topeng, Upacara Ngunjung, Pangkalan

PENDAHULUAN

Pertunjukan Topeng Cirebon merupakan keharusan untuk muncul dalam upacara Ngunjung yang sarat norma. Keyakinan mereka saat pertunjukan Topeng berlangsung bahwa buyut-nya sedang turun, sehingga masyarakat bergembira, berpesta pora, melampiaskan rasa syukurnya. Dewi Sri diupacarakan dan dirayakan untuk mendatangkan roh ghaib, agar roh-roh itu menyebarkan berkah keselamatan dan kesejahteraan. Dalang topeng dianggap titisan leluhur mereka, dipandang sebagai dukun atau bahkan kiai, yang pada hari itu mempunyai dan menguasai daya "rohani dunia atas". Dalang bertindak sebagai media penyebar hidayah dan karomat kepada segenap orang. Tidaklah heran jika pada pertunjukan Topeng, masyarakat berduyun-duyun meminta segala apa yang diinginkannya, untuk mengarungi hidup tentram, sejahtera, dan terbebas dari bala.

Upacara Ngunjung merupakan ritus tahunan yang dilakukan oleh masyarakat Desa Pangkalan Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon, sebagai salah satu kelompok masyarakat yang hingga saat ini masih setia mempertahankan nilai-nilai kehidupan yang dibalut dengan tradisi. Mereka mempercayai adanya suatu kekuatan magis dalam sebuah upacara yang disebut upacara Ngunjungi. Hal ini tidak mengherankan karena di daerah Cirebon dan sekitarnya, upacara yang pada umumnya tidak lepas dari konteks kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Di dalam memandang kehidupan, ternyata mereka masih cukup arif. Kesadaran tatanan kehidupan itu perlu dibina secara utuh dan bukan sekedar membina hubungan antar sesama yang masih

hidup melainkan juga masih tertanam kebiasaan membina hubungan dengan yang mati dan alam semesta tempat di mana mereka berpijak. Tidaklah heran jika alam di sekelilingnya tanah, air, tumbuhan, binatang, bangunan dan lain-lain seringkali diperlakukan secara khusus yang dimplementasikannya diwujudkan dalam bentuk upacara.

Upacara yang hingga kini dilakukan di daerah Cirebon Desa Pangkalan adalah upacara Ngunjung yang dilakukan setelah panen sebagai ungkapan rasa syukur kaum petani atas hasil panennya. Upacara itu dilaksanakan di tempat tertentu, yaitu Balai Desa. Di dalam upacara tersebut disertakan kesenian wayang dan topeng sebagai intinya. Di samping itu, untuk menyemarakkan suasana digelar pula arak-arakan yang dilaksanakan pada hari kedua.

Inti dari pelaksanaan upacara Ngunjung, yakni penghormatan terhadap Hayang Sri. Sepanjang pengetahuan peneliti dari sekian banyak upacara adat tradisional di daerah Cirebon dan sekitarnya, upacara Ngunjung di Desa Pangkalan adalah upacara yang paling menarik dibandingkan dengan upacara-upacara sejenis. Menarik, bukan saja karena situasi keramaian upacaranya, akan tetapi yang terpenting adalah situasi manakala masyarakat Desa Pangkalan memperlakukan topeng sebagai media (perantara) untuk mencapai suatu tujuan. Melalui pertunjukan topeng itu mereka berkeyakinan bahwa jagat tempat berpijak dapat memberi perlindungan dan dapat memberi berkat bagi kehidupannya.

Dalang atau penari topeng di Cirebon yang lebih lazim disebut Dalang Topeng itu sendiri dianggap sebagai penjelmaan leluhur oleh masyarakat. Ia bak seorang dukun sehingga banyak di antara mereka yang meminta diberkati agar apa yang dinginkannya bisa terkabul. Perlakuan terhadap dalang topeng dalam sebuah upacara seperti ini amat langka dan hanya terdapat dalam upacara Ngunjung di Desa Pangkalan.

Melihat situasi tersebut peneliti yakin bahwa dalam kehidupan masyarakat Desa Pangkalan dan sekitarnya, upacara tradisional yang berhubungan dengan kepercayaan lama masih terpelihara. Masyarakat meyakini bahwa apabila dilaksanakan bisa memberikan manfaat dan keselamatan bagi kehidupannya. Sebaliknya, apabila ditinggalkan akan mendapat berbagai kendala atau terjadi bencana. Dalam upacara itu topeng bukanlah sekedar hiburan. Gerakan-gerakan tari dan bunyi musiknya adalah bagian dari ritus yang dapat mempengaruhi alam kehidupan. Tari dan musiknya ibarat sebuah doa bagi keselamatan hidup.

Konteks pertunjukan topeng dan wayang dalam upacara serta sisi lain dari kehidupan masyarakat Desa Pangkalan yang religius, tampaknya merupakan suatu misteri yang perlu dipahami lebih mendalam. Dalam hal ini bisa dibayangkan, bahwa setelah berabad-abad masyarakat Cirebon diislamkan dan kini mereka tetap berada di era globalisasi ternyata kepercayaan primodial masih tetap dipelihara. Perlu dijelaskan bahwa upacara Ngunjung mengambil tempat di samping kiri depan balai desa dan di samping kanan depan mesjid; suatu tempat upacara yang di beberapa desa di Cirebon dan sekitarnya jarang ditemui.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan: Bagaimana pertunjukan Topeng Cirebon dalam upacara Ngunjung di Desa Pangkalan Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon ?

Tujuan dan manfaat penelitian ingin mengungkap tabir permasalahan tentang pertunjukan Topeng dalam upacara Ngunjung di Desa Pangkalan Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon secara holistik. Manfaat upaya penggalan dan dekomendasi upacara Ngunjung untuk dipublikasikan

secara meluas, menjaga pelestarian seni tradisi dan menambah pembendaharaan karya tulis di bidang seni pertunjukan.

Penelitian ini menggunakan metode diskriptif-kualitatif, sebagai langkah awal pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi lapangan. Hal ini menitikberatkan pada pengamatan yang didukung dengan wawancara dan perekaman kejadian. Data kualitatif untuk penelitian seni pertunjukan juga dapat didapatkan dari sumber-sumber tertulis, sumber lisan, artefak, peninggalan sejarah serta sumber-sumber rekaman (Soedarsono, 1999).

Sebelum terjun ke lapangan, terlebih dahulu dilakukan studi pustaka atau library research dilanjutkan dengan berupaya memahami obyek untuk mengamati dan berinteraksi. Hasil pengamatan yang didapat kemudian dianalisis dengan rujukan hasil wawancara dan rekaman video.

Wawancara dilakukan dengan pelaku, tokoh yang terlibat langsung dan tokoh seniman yang terlibat di dalamnya. Teknik wawancara yang mendalam dengan cara memilih informan kunci guna mendapatkan validitas data yang menghasilkan deskripsi yang lebih utuh dan menyeluruh. Para informan dalam penelitian ini terbagi atas tiga macam, yaitu informan pangkal, informan ahli dan informan biasa. Informan pangkal adalah orang yang mempunyai pengetahuan luas tentang berbagai persoalan yang ada dalam masyarakat Kabupaten Cirebon misalnya budayawan. Informan ahli adalah tokoh yang terlibat langsung di dalamnya, yang memiliki pengetahuan tentang seluk-beluk seni tari tradisi di Kabupaten Cirebon, sedangkan informan biasa adalah para pemusik, penari, kesenian Topeng Cirebon.

Dari data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Oleh karena itu, dilakukan pengolahan data secara kualitatif. Dari analisis data yang didapat, kembali dikonfirmasi kebenarannya pada tokoh yang lebih tahu tentang data itu. Selanjutnya, dilakukan interpretasi terhadap Pertunjukan Topeng dalam upacara ritual Ngunjung di Desa Pangkalan Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon terhadap tindakan yang ada dalam obyek.

PEMBAHASAN

Pertunjukan Topeng dalam Upacara Ngunjung di Desa Pangkalan Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon

Upacara Ngunjung merupakan ungkapan kegembiraan masyarakat Pangkalan yang di dalamnya sarat dengan perilaku mistis. Fenomena tersebut dapat dilihat penyelenggaraan upacara yang masih menampakkan paham kepercayaan masyarakat lama yang diyakini bahwa roh para leluhur sangat berperan dalam kehidupan mereka. Hal itu merupakan kepercayaan kolektif yang dijaga keberlangsungannya oleh masyarakat Pangkalan.

Kata Ngunjung dalam Kamus Bahasa Sunda (Danadibrata, 2006) adalah basa Cirebon; adat kebiasaan di Cirebon sataun sakali dina bulan Rewah ngayakeun raramean di kuburan karomat sarta bari ngabersihan kuburan, nyaeta ngahormat para arwah anu geus maot. (Kebiasaan di Cirebon dalam satu tahun sekali pada bulan Rewah mengadakan keramaian di makam Karomat dan untuk membersihkan makam, yaitu untuk menghormati para arwah leluhur yang telah mati). Begitu pula dalam upacara Ngunjung di Desa Pangkalan menjelang upacara

Ngunjung diadakan Nyekar dan membersihkan makam Nyai Endang Kencanawati. yaitu leluhur yang dihormati oleh masyarakat Pangkalan. Dalang topeng Sanija melakukan ritual Nyekar ke leluhur Pangkalan Nyi Endang Kencanawati sehari sebelum pertunjukan topeng dalam upacara Ngunjung, selain ritual Nyekar Sanija melakukan puasa selama 7 (tujuh) hari menjelang upacara Ngunjung, hal ini dilakukan dalam rangka membersihkan diri atau mensucikan diri, maka tak heran Dalang dianggap orang suci atau "sakti".

Pelaksanaan upacara Ngunjung ini diawali dengan upacara "kecil" sebelumnya yang mempunyai pertalian dengan upacara "besar" sebagai lanjutannya. Upacara kecil yang dimaksud adalah upacara mider dan rapet bumi (sebelum tanam dimulai) dan upacara besar adalah upacara sehabis panen yang disebut Ngunjung. Upacara mider (artinya berkeliling), adalah upacara mengelilingi areal persawahan yang dilakukan oleh aparat desa dengan maksud mengontrol keadaan persawahan, apakah sudah layak tanam atau belum. Sedangkan upacara rapet bumi, dilaksanakan setelah mengetahui tandur (tanam) sudah dimulai. Upacara rapet bumi, ditandai dengan kepergian beberapa aparat desa untuk mengambil air keramat dari makan Sunan Gunung Jati. Air yang diyakini mempunyai karomat (khasiat) dan dipercaya bisa mendatangkan berkah keselamatan dan kesehatan tersebut, kemudian dibawa ke Balai Desa dan diberi doa oleh juru kunci atau kuncen (juru kunci, tetua spiritual). Setelah diberi doa, air tersebut dianggap sebagai air bibit yang kemudian diambil oleh masyarakat untuk disiramkan ke lahan pesawahan masing-masing. Maksudnya tiada lain ialah agar sawah yang akan ditanam padi menjadi subur sehingga padi tumbuh dengan baik.

Inti dari upacara Ngunjung yakni memanggil roh Atas, penghormatan terhadap Dewi Sri atau Nyai Pohaci, sebagai pernyataan rasa syukur serta mohon perlindungan dari Yang Maha Kuasa. Dewi Sri atau Dewi Padi, adalah dewi yang paling dihormati di kalangan masyarakat agraris. Ia tidak saja diupacarakan secara khusus, dalam waktu tertentu, di tempat tertentu dan oleh masyarakat tertentu, akan tetapi juga dihormati dan diperlakukan secara khusus pula dalam kehidupan sehari-hari, perlakuan khusus terhadap padi telah menjadi kebiasaan masyarakat agraris sejak lama. Padi bukan saja dihormati karena padi adalah makanan pokok, makanan kehidupan akan tetapi dianggap sebagai titisan Dewi Sri atau Hiyang Pohaci. Dialah yang memberi rasa tenang dan vitalitas kehidupan.

Masyarakat Desa Pangkalan meyakini ketika upacara selesai dilaksanakan perbaikan kehidupan akan mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Terutama jika mereka bisa menyisihkan rezekinya (apapun yang dipunyai) dengan rasa ikhlas kepada Dalang dan juru kunci. Mereka berkeyakinan bahwa Yang Di Atas akan mengantikannya dengan yang lebih banyak dan akan mensucikan harta miliknya. Oleh sebab itu kesempatan yang ada dalam satu tahun sekali itu tidak pernah mereka sia-siakan.

Upacara Ngunjung merupakan perhelatan tahunan yang dilaksanakan seusai panen. Biasanya antara bulan Mei-April, sedang tanggal pelaksanaan tergantung kesepakatan yang berdasarkan hasil musyawarah warga masyarakat. Pada tahun 2017, upacara Ngunjung dilaksanakan pada tanggal 6-7 Mei. Apabila dilihat dari siklus pertanian, khususnya tanaman padi, bulan Mei itu merupakan masa akhir panen pertama. Pada masa panen inilah masyarakat Desa Pangkalan menyelenggarakan perhelatan ini. Dalam konsep petangan Jawa. Selama 2 (dua) hari upacara Ngunjung diselenggarakan yang bertindak sebagai pemangku hajat adalah

Kuwu Pangkalan, pada hari pertama diadakan pertunjukan wayang kulit siang dan malam; dan hari kedua, pertunjukan topeng siang dan malam.

Upacara dilaksanakan di halaman balai desa yang juga termasuk halaman mesjid. Penempatan kedua panggung pertunjukan ini ternyata mempunyai makna tertentu. Oleh sebab itu, arah hadapnya tidak bisa sembarangan. Dilihat secara praktis, dan jika melihat lokasinya, panggung wayang menghadap ke utara, kearah yang lebih luas dan bukan dipepetkan ke arah depan. Dengan demikian, panggung topeng lebih leluasa menghadap ke utara dan depan Balai Desa sebagai porosnya. Namun arah hadap itu diharuskan sebagaimana tradisi yang sudah lama berjalan. Arah hadap itu tidak bisa dirubah dan tidak ada orang yang berani merubahnya (Een Herdini, Toto Amsar, 2006)

Panggung wayang kulit ditempatkan persis di depan Balai Desa, menghadap ke arah selatan, tepat ke pintu masuk. Panggung wayang sengaja dihadapkan ke Bali Desa yang ada didalamnya terdapat sesaji yang disimpan dalam umah-umahan yang dijaga oleh juru kunci. Arah selatan mempunyai makna tertentu.

Panggung topeng ditempatkan di sisi kiri Balai Desa, menghadap ke timur. Kosmologi timur bermakna lahir, atau terbit. Arah semesta ini arah berdayanya "Kertayuga", yakni simbol zaman emas, zaman manusia bersih hati nuraninya. Jika manusia ingin meraih zaman emas dan ingin mengembalikan dirinya ke dalam kesucian, maka "Kertayuga" harus dijemput. Bergeraklah ke arah timur, di sanalah "Kertayuga" berada. Itulah konsep primordial yang mengharuskan panggung topeng dalam upacara menghadap ke timur. Konsep ini diambil dari konsep papat kalima pancer (Yacob Sumardjo, 2002:41). Bergerak dari arah barat ke timur dan sebaliknya, divisualisasikan Dalang topeng oleh gerakan-gerakan tari yang bolak balik, ke timur dan kebarat. Gerak-gerak Dalang diikuti dengan tabuhan gambelan yang nayaganya juga menghadap ke timur. Nayaga mengiringi "kepergian" Dalang ke arah timur, menjemput dan mengambil "kertayuga", ke barat ia pulang, kembali berkumpul dengan nayaga, menyimpan "kertayuga". Kotak topeng adalah titik pusat iinditan (bepergian) dan pusat pangbalikan (kepulangan). Dalang selalu berangkat dari kotak dan kembali ke kotak, ke mana arah yang dituju. Kotak adalah ibarat rumah tempat tinggal. "Gambaran empat kiblat kelimo pancer, sebenarnya masih disamakan pada faham dualisme primordial, yakni dua pasang oposisi. Semua keberadaan ini mengandung potensi konflik, namun harus diharmonikan. Harmomi dua pasangan yang saling bertentangan itu adalah bentuk campuran dari unsur-unsur yang berseberangan" (Sumardjo, 2002: 42).

Dalam upacara Ngunjung dapat dilihat secara jelas adanya jejak-jejak kehadiran agama dan religi magis yang berpusat adanya dewa tertinggi yang meliputi seluruh kenyataan. Ia terdapat pada semua makhluk yang bergerak ataupun yang tidak bergerak, semua memiliki jiwa atau semangat yang pada akhirnya menyatu pada dewa tertinggi. Kenyataan ini dapat dilihat dari pertunjukan wayang sebagai media untuk menghadirkan roh nenek moyang yang senantiasa menyajikan ceritera tentang Dewi Sri. Dewi Sri adalah mitos yang dianggap sebagai dewi padi yang senantiasa memberi kehidupan bagi masyarakat. Dewi Sri adalah hidayah, lambang Dunia Atas yang sengaja diundang turun ke bumi untuk memberi berkahnya. Cara untuk menghadirkan roh nenek moyang yang dianggap mempunyai kekuasaan dan dapat memberikan berkah dan perlindungan keselamatan, itu perlu diriwayatkan atau dilakonkan kembali melalui pertunjukan wayang (Herdini & Toto Amsar Suanda, 2006)

Pertunjukan wayang dalam upacara Ngunjung tak ubahnya dengan ucapan pangbagea atau selamat datang kepada buyut. Demikian mereka menyikapi pertunjukan wayang. Kalaupun demikian pertunjukan wayang itu pun masih dimaknai sebagai penghormatan terhadap Dewi Sri yang dianggap telah memberi berkah keselamatan, ketentraman dan kesejahteraan hidup di masyarakat secara umum. Dewi Sri diriwayatkan atau dikisahkan kembali adalah ciri dari upacara Ngunjung. Pertunjukan wayang baik siang maupun malam hari mempunyai makna ganda. Pertama dianggap sebagai ucapan selamat datang kepada leluhur Desa Pangkalan (Nyi Endang Kencanawati). Kedua, sebuah penghormatan atas rasa syukur atas berkat karunia Yang Maha Kuasa atas hasil panen yang berlimpah.

Pertunjukan topeng dianggap sebagai sajian yang menghadirkan roh nenek moyang dalam upacara Ngunjung sehingga Dalang topeng dalam mengungkapkan tarian tidak seutuhnya seperti dalam sajian topeng di atas panggung pertunjukan. Hal ini senada dengan ungkapan Yacob Sumardjo bahwa "Dalam tari upacara, kehadiran yang transeden itu ditandai dengan adanya penyimpangan-penyimpangan budaya" (Sumardjo, 2006). Yang dimaksud adalah ketidaklaziman pertunjukan dilihat dari sisi kebiasaan tradisinya. Dalam upacara Ngunjung, kita bisa melihat penyimpangan-penyimpangan seperti yang dimaksud Yacob tersebut. Tarian bisa berhenti di mana saja, kedok yang seharusnya dipakai terkadang dilepas, karena harus memberakahi masyarakat yang memintanya.

Berdasarkan nara sumber tulisan dan lisan, jika ditelusuri masa lampau, memang Dalang (penari) topeng dianggap bukan orang "biasa". Di atas panggung, Dalang adalah dukun, pawang, saman atau punduh. Dalang titisan rohani Dunia Atas yang bisa dimintai berkahnya. Oleh karena itu, jangan heran jika dalam pertunjukan topeng biasa pun (hiburan) terkadang ada orang yang meminta air untuk kesembuhan seseorang yang sakit atau tujuan tertentu lainnya. Terkadang, ada pula orang tua yang meminta anaknya digendong sambil menari untuk kesembuhan anaknya yang sakit.

Sanija adalah Dalang topeng sanggar topeng Langgeng Saputra dari Slangit yang kini dipercaya masyarakat Pangkalan dalam upacara Ngunjung. Sanija adalah salah satu seorang anak Sujaya (alm.) yang dulunya "penopeng" dalam upacara tersebut. Pemilihan Dalang topeng tidak didasari oleh baik tidaknya ia menari, tidak pula atas dasar terkenal atau tidak. Bahwa Dalang topeng harus menguasai seluruh topeng adalah syarat utama. Di luar itu, bukan persyaratan pokok. Adanya restu dari masyarakat juga restu dari "buyut" adalah patokan. Sebaik apapun seseorang menari dan setenar apapun jika tidak ada kecocokan dengan masyarakatnya maka tidak bisa dipaksakan untuk memimpin upacara. Dalam konteks upacara, hal tersebut bukanlah jaminan. Hidayah dan barokah adalah tujuan yang ingin dicapai oleh masyarakat. Tidak peduli apakah Dalang menarinya baik atau tidak, kesohor atau tidak.

Dalang topeng dalam upacara Ngunjung dianggap sebagai "orang sakti" yang dapat menghubungkan Dunia Bawah dengan roh-roh nenek moyang dan dewa-dewa yang tinggal di Dunia Atas. Dijelaskan Sri Mulyono (1989:42-43) bahwa "di dalam sebuah upacara terdapat suatu tujuan untuk menjalin hubungan dengan yang gaib". Persyaratan pokok yang harus ditentukan adalah tempat khusus, waktu khusus dan orang sakti. "Pendapat tersebut memperkuat anggapan Dalang topeng pada saat itu menjadi yang sakti". Dalang bisa dimintai apa saja yang diinginkan setiap orang.

Faktor terpenting dalam melaksanakan upacara "bukanlah sebab akibat, tetapi pengertian-pengertian yang ada dibalik apa yang tersurat, pengertian teks" (Ahimsa-Putra, 2000: 403). Sejalan dengan konsep awalnya pertunjukan topeng dalam upacara Ngunjung adalah menghadirkan roh Buyut turun ke Bumi menemui cucu-cicitnya, memberi berkat keselamatan dan kesejahteraan. Upacara Ngunjung tidak mungkin terlaksana apabila tidak didukung dan tidak disertai dengan kepercayaan kolektif masyarakatnya.

Berbeda dengan pertunjukan wayang, pertunjukan topeng pada siang hari dianggap sebagai inti dari seluruh rangkaian upacara Ngunjung. Tidaklah mengherankan jika pada bagian ini masyarakat rumpah ruah. Di area pertunjukan topeng penonton berjubel, berjejal dan berdesak-desakan. Dalang tak menghiraukan, apakah ia bisa dan tidak bisa menari, melangkah kakinya atau menggerakkan tangannya. Suasana terasa amat hiruk pikuk. Arena menari seperti tidak karuan, tidak tertib dan tidak lazim.

Sejak kedatangan rombongan topeng, waktu "kudus" telah tiba. Oleh karena itu, kedatangan warga masyarakat yang langsung meminta atau menyatakan sesuatu kepadanya harus dilayani. Memberkati atau mendoakan setiap orang yang mempunyai keinginan adalah tugasnya juga. Dalang memang bukan hanya bertugas untuk menari saja. Dalam upacara ini, Dalang sesekali bertindak sebagai penari sesekali bertindak sebagai "dukun".

Perilaku anak-anak kecil yang kebanyakan laki-laki adalah salah satu fenomena yang sangat menarik. Sebagian dari mereka datang lebih awal (pagi), sebelum rombongan topeng tiba. Mereka segera mencari tempat yang dianggap strategis. Bukan untuk menonton topeng tetapi untuk memungut uang saweran yang sengaja dilemparkan oleh masyarakat. Nampak mereka sudah mengetahui ke mana arah jatuhnya uang saweran. Oleh karena itu, janganlah heran jika sekilas terlihat saling berebutan untuk mendapat tempat di depan kotak topeng. Saling dorong, saling sikut, terkadang sampai terjadi pertengkaran kecil. Selanjutnya mereka menertibkan diri. Ada yang duduk bersila, jongkok dan ada pula yang berdiri. "gerombolan" anak ini disebut mantawuran.

Selesai berdandan dan berias, Sanija mulai turun dari panggung menuju arena menari. Ia langsung menuju kotak topeng. Duduk, kemudian merebahkan dirinya ke bibir kotak. Kedua tangannya dilipat dan kepalanya merunduk seperti orang bersemedi. Itulah tandanya ia akan mulai nopeng sekaligus tanda topeng Panji mulai ditarikan.

Setelah menunggu beberapa saat pelan-pelan Sanija bangun dari kekhusuannya. Berdiri, seraya mengibas-ngibaskan kain yang berjuntai menutupi kedua kakinya. Kelihatannya, ia sedikit agak susah bergerak, karena ruang menari "habis" oleh gerombolan anak-anak. Tubuhnya kadang-kadang terdorong ke kiri dan ke kanan karena desakan anak-anak. Mereka sama sekali tak menghiraukannya. Apabila jika ada warga masyarakat yang tawuran, suasana semakin tak terkendali. Tubuh Dalang ditubruk, kakinya dirangkul. Semua itu terjadi karena mereka berebut uang tawuran. Sesekali suasana gaduh itu berhenti, karena tidak ada yang nyawer. Sanija pun jadi leluasa untuk melanjutkan gerakan-gerakan tarinya. Saat itu pulalah anak-anak menatapnya, seolah-olah menikmati gerakan tarinya. Demikian suasana itu berlangsung terus-menerus dan Sanija tetap berusaha untuk merasa terganggu. Anak-anak yang ribut adalah bagian yang harus dimakluminya.

Topeng Panji, Pamindo, Rummyang, Tumenggung maupun Klana, tidak mulus ditarikan sebagaimana lazimnya dalam tradisi panggungan. Terputus-putus karena Dalang tiba-tiba harus

berhenti dan bahkan membuka kedoknya. Ia harus melayani masyarakat yang sengaja datang untuk kaulan (syukuran) dan meminta diberkati. Mereka yang kaulan, biasanya meminta diberkati sembari memberikan uang, bersas, buah-buahan atau makanan sebagai imbalannya. Sebagian beras yang dibawa ditawurkan bersama uang receh ke arah yang disukainya. Tawuran seringkali ditujukan ke arah Dalang, sesekali ke arah nayaga. Uangnya jadi rebutan banyak orang terutama anak-anak tadi.

Malam harinya, acara dimulai temoan. Temoan adalah salah satu acara selalu dilaksanakan menjelang pertunjukan topeng pada malam hari. Temoan berasal kata dari kata nemo, artinya menerima. Temoan adalah cara untuk mendapatkan sumbangan dari berbagai kalangan masyarakat, baik para aparat desa, tamu, maupun masyarakat. Sumbangan diberikan seikhlasnya dalam bentuk uang yang ditampung dalam sebuah bakul yang dipegang oleh dua orang petugas keamanan. Sanija berdiri disampingnya dan Ia masih tetap mengenakan baju topengnya. Ia senantiasa menyemprotkan minyak wangi kepada setiap orang yang nemo.

Acara Nemoan waktunya terbatas dan hanya berlangsung selama kurang lebih setengah jam. Setelah dianggap selesai, uang hasil temoan kemudian dihitung di teras Balai Desa dan disaksikan oleh para aparat Desa dan sebagian penonton. Hasilnya diumumkan kepada masyarakat oleh salah seorang penghitung melalui pengeras suara, uang hasil temoan kemudian dibagikan kepada tiga unit penerima, yakni group topeng, kas BPD, petugas keamanan dan kebersihan. Masing-masing unit mendapat sepertiga bagian (Wawancara Kuwu Pangkalan, Mei 2017).

Setelah nemoan selesai dilaksanakan, acara dilanjutkan dengan pertunjukan topeng. Berbeda dengan siang harinya, topeng pada malam hari lebih bersifat hiburan. Sanija tidak lagi menari, tidak pula ada larangan bagi Dalang Wadon (perempuan) untuk menari. Demikian pula susunan topeng yang disajikan, tidak lagi harus dimulai dari Panji. Malam itu pertunjukan topeng langsung menampilkan topeng Pamindo oleh seorang perempuan, adik Sanija. Tariannya merupakan susunan tarian barangan yang durasinya kurang-lebih 15 menit. Anak-anak mantawur masih tetap berada di sekeliling Dalang walaupun tak ada lagi warga masyarakat yang tawuran.

Pertunjukan diselang-seling antara topeng dan "dangdutan". Dalam pertunjukan ini banyak penonton yang meminta lagu-lagu dangdut, mereka pun berjoget bersama penyanyi dari rombongan itu sendiri. Demikian seterusnya sampai pertunjukan berakhir pukul 03.00 dini hari.

Demikian rangkaian upacara Ngunjung yang dilaksanakan setiap tahun oleh masyarakat Desa Pangkalan. Tahun berikutnya, mereka akan melaksanakan kembali upacara tersebut dengan tanggapan wayang dan topeng dalam aura mistis dan suasana kemeriahan yang sama.

SIMPULAN

Pertunjukan topeng dalam upacara Ngunjung telah menunjukkan kekentalan konsep primordial. Kehadiran Dalang topeng di dalam konteks upacara Ngunjung tetap dipercaya sebagai kehadiran buyut mereka, namun kepercayaan kolektif yang mereka "bangun" selama berabad-abad dan kini masih terpelihara dengan baik

Dalang topeng adalah media yang menguasai dan mempunyai daya-daya rohani Dunia Atas untuk mengantarkan hidayah dan karomat kepada masyarakat. Oleh sebab itu pada waktu upacara berlangsung, Dalang dianggap sebagai orang "sakti". Dukun, punduh, saman atau bahkan

kiai. Ketika Dalang topeng menari masyarakat Pangkalan berduyun-duyun datang ke arena topeng untuk mencari hidayah dan berkah serta menyatakan rasa syukurnya atas nikmat yang diberikan Tuhan.

Dalam kehidupan masyarakat Desa Pangkalan dan sekitarnya, upacara adat tradisional yang berhubungan dengan kepercayaan lama masih terpelihara dan diyakini bahwa apabila dilaksanakan bisa memberikan manfaat dan keselamatan bagi kehidupan. Sebaliknya apabila ditinggalkan akan mendapat berbagai kendala atau terjadi bencana.

Daftar Pustaka

Ahimsa-Putra, Srhi Heddy. 2000. Ketika Orang Jawa Nyeni. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Herdiani, Een, dan Suanda, Toto Amsar. 2006. Kosmologi Kepercayaan Lama Masyarakat Desa Pangkalan Kabupaten Cirebon Dalam Upacara Mapag Sri (studi melalui pertunjukan wayang kulit dan Topeng Cirebon). Penelitian DIFA Dikti Depdikbu STSI Bandung.

Sumardjo, Jakob. 2002. Simbol-Simbol Artefak Budaya Sunda, Tafsir-tafsir Pantun Sunda .Bandung : kelir.

----- . 2006. Estetika Paradoks. Bandung: Sunan Ambu Press.

Kuwu Pangkalan, wawancara 6 Mei 2017 di Pangkalan Weru Cirebon

Kisah Dayang Sumbi dalam Penciptaan Karya Tari Kidung Kembang Jaksi

Ria Dewi Fajaria
Program Studi Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Penciptaan karya tari Kidung Kembang Jaksi bersumber dari kisah Dayang Sumbi dalam cerita rakyat Sunda. Kisah ini diambarkan sebagai kisah petaka Dayang Sumbi akibat sumpah serapahnya di kala menenun. Petaka berujung pada pertentangan antara Dayang Sumbi dan Sangkuriang. Gambaran cerita yang diwujudkan dalam karya tari ini adalah upaya Dayang Sumbi meleraikan Sangkuriang yang melamar untuk menikahi Dayang Sumbi. Untuk mewujudkan kisah Dayang Sumbi ini ke dalam karya tari, metode riset yang digunakan yaitu eksperimentasi dengan melalui cara penjelajahan bahan baku tari yaitu gerak. Cara ini dilakukan untuk dapat mewujudkan isi dan makna kisah Dayang Sumbi dalam struktur koreografi. Proses langkah kerja yang ditempuh dimulai dengan penelaahan cerita, rancang bangun garap tari, dan pengolahan gerak. Hasilnya, terwujudnya koreografi Kidung Kembang Jaksi tipe dramatik dan koreografi kelompok dalam perwujudan kekayaan tradisi, dimana nilai kontemporer atau modern merupakan denotasi yang mampu menyikapi persoalan kisah Dayang Sumbi yang mencoba meleraikan Sangkuriang untuk menikahinya.

Kata Kunci: Dayang Sumbi, Petaka, Kidung Kembang Jaksi

PENDAHULUAN

Kisah Dayang Sumbi, dalam cerita rakyat yang terkenal di masyarakat Sunda berjudul Sangkuriang, merupakan penggambaran takdir Dayang Sumbi yang menjalani proses kehidupan di pedalaman/alam rimba. Sebagai Wanita cantik dan seorang ibu, Dayang Sumbi menuai petaka 'senjata makan tuan'. Petaka akibat sumpah serapah yang terucapkan di kala menenun: "siapa gerangan sudi menolongku mengambilkan teropong yang jatuh, jika ia laki-laki akan kujadikan suami". Sumpah serapah Dayang Sumbi jadi kenyataan. Dayang Sumbi memenuhi sumpah serapahnya dengan mendaulat Si Tumang sebagai suami, dan lahirlah buah hati mereka yang diberikannya nama Sangkuriang. Petaka kembali dialami Dayang Sumbi. Ia harus kehilangan Si Tumang, suaminya, akibat dibunuh oleh Sangkuriang. Hal ini memicu terjadinya pertentangan antara Dayang Sumbi dan Sangkuriang, yang menghantarkan ibu dan anak ini harus menjalani kehidupan terpisah cukup lama.

Selanjutnya, mereka dikisahkan 'dipertemukan' kembali. 'Pertemuan' ini pun tidak dapat terhindar dari pertentangan. Sangkuriang yang telah tumbuh menjadi seorang laki-laki dewasa, mengungkapkannya lamaran untuk menikahi Dayang Sumbi yang dikenalnya sebagai wanita cantik

di pedalaman/alam rimba. Namun Dayang Sumbi sangat yakin bahwa laki-laki yang melamar untuk menikahnya adalah Sangkuriang anak kandungnya. Dayang Sumbi berusaha dengan akalinya untuk menggagalkan terjadinya pernikahan diantara mereka, dan melakukan upaya dengan mengajukan permintaan yang menurut ukuran manusia biasa merupakan suatu hal yang sangat mustahil akan dapat dipenuhi. Ketika ternyata Sangkuriang akan dapat memenuhi permintaan yang sangat luar biasa itu, Dayang Sumbi kembali mencari akal dengan membuat ayam jantan berkokok dan mengibarkan boeh rarang sehingga terlihat seperti balebat, yaitu langit di ufuk timur tampak berubah putih bercahaya yang mengisyaratkan bahwa malam hari telah berganti menjadi pagi hari. Sangkuriang pun dinyatakan telah gagal dalam memenuhi permintaan yang disyaratkan Dayang Sumbi.

Cerita rakyat Sunda tentang kisah petaka Dayang Sumbi tersebut dapat dipahami, bahwa dibalik kisahnya mengungkapkan nilai-nilai budaya purba masyarakat Sunda. Nilai-nilai budaya purba itu: tentang tradisi budaya larangan pernikahan incest, seperti lamaran Sangkuriang untuk menikahi Dayang Sumbi. Selain itu, tentang keyakinan pada kebenaran pendirian, seperti pribadi Dayang Sumbi merupakan cerminan manusia yang sangat begitu yakin pada kebenaran pendiriannya, bahwa Sangkuriang yang hendak menikahnya adalah anak kandungnya. Hal ini Ajip Rosidi menegaskan, bahwa melalui cerita itu seakan-akan penciptanya hendak berkata kepada anak cucunya manusia Sunda, "Begitulah hendaknya kalian kalau mempunyai keyakinan. Pertahankan dengan segala daya, usahakan dengan segala kemampuanmu! Jangan menyerah!" (2009:31-32). Berikutnya yaitu tentang peran seorang ibu terhadap anaknya, seperti kasih sayang Dayang Sumbi yang dengan akalinya berusaha meleraikan terjadinya pernikahan dengan Sangkuriang.

Kedalaman kandungan nilai-nilai budaya purba masyarakat Sunda yang dipahami dalam cerita rakyat Sunda dengan kisah petaka Dayang Sumbi tersebut, menginspirasi penulis untuk mentransformasikannya menjadi bentuk karya tari. Hal ini, diharapkan agar masyarakat luas dan khususnya mahasiswa Jurusan Tari ISBI Bandung dapat mengapresiasinya dengan menemukenali kembali cerita rakyat Sunda. Terlebih, kedalaman kandungan nilai-nilai budaya purba dalam kisah petaka Dayang Sumbi yang memiliki kepekatatan pesan-pesan moral, baik itu sebagai sebuah 'peringatan' atau pun pepeling. Adapun pemilihan transformasi cerita ini menjadi bentuk karya tari adalah sebagai upaya membangkitkan kembali minat para kreator tari, khususnya pemula, untuk dapat menggarap karya tari dengan sumber tradisi cerita rakyat Sunda, yang saat ini penulis pandang sudah jarang dikerjakan.

Berpijak pada uraian kisah petaka Dayang Sumbi di atas, penulis merasakan suatu keprihatinan atas kondisi sosial dewasa ini dengan maraknya kekerasan tindakan ibu terhadap anaknya ketika melakukan kesalahan. Bagi penulis, kondisi sosial ini merupakan sebuah potensi yang mampu membangkitkan inspirasi untuk dapat terwujudnya karya tari, yang dapat kita (khususnya para ibu) jadikan pelajaran dalam mendidik anak. Hal tersebut dapat dirumuskan bahwa: peran seorang ibu, kasih sayangnya teramat penting untuk tetap menuntun anaknya ketika melakukan kesalahan. Seperti halnya Dayang Sumbi dengan akalinya gigih mencoba meleraikan Sangkuriang, yang melakukan kesalahan melamar Dayang Sumbi, ibu kandungnya, untuk dinikahnya. Ibu bagi anak adalah sentral yang melindungi, mengasuh, dan tentu memberikan kasih sayang kepada anaknya. Penciptaan karya tari ini bermaksud menggambarkan

upaya Dayang Sumbi meleraikan Sangkuriang yang melamar untuk menikahinya. Alam rimba yang keras telah membentuk kekhilafan seorang anak, seperti Sangkuriang, maka kasih sayang seorang ibu penting untuk meleraikan kesalahan diri seorang anak.

Berdasarkan sumber ide/gagasan yang berangkat dari kisah petaka Dayang Sumbi, maka melalui garapan penciptaan karya tari Kidung Kembang Jaksi ini dapat dirumuskan tujuan penciptaannya, sebagai berikut:

1. Terungkapnya karya tari Kidung Kembang Jaksi yang menggambarkan upaya Dayang Sumbi meleraikan Sangkuriang yang melamar untuk menikahinya.
2. Terwujudnya koreografi Kidung Kembang Jaksi perwujudan kekayaan tradisi, dimana nilai kontemporer atau modern merupakan denotasi yang mampu menyikapi persoalan kisah Dayang Sumbi dalam kehidupan sebuah pengembaraan alam rimba di masa lalu, yaitu tentang upaya Dayang Sumbi meleraikan Sangkuriang yang melamar untuk menikahinya.

Dalam upaya untuk mewujudkan kisah Dayang Sumbi ke dalam karya tari Kidung Kembang Jaksi, metode riset yang digunakan yaitu eksperimentasi dengan melalui cara penjelajahan bahan baku tari yaitu gerak. Cara ini dilakukan untuk dapat mewujudkan makna dan isi kisah Dayang Sumbi dalam struktur koreografi. Adapun proses langkah kerja yang ditempuh dimulai dengan penelaahan cerita. Hal ini dilakukan sebagai sebuah proses untuk dapat diinterpretasikan melalui simbol-simbol gerak. Berikutnya yaitu rancang bangun garap koreografi, dilakukan penjelajahan untuk mendapatkan konsep dasar dan konsep penggarapan koreografi. Selanjutnya, pengolahan gerak dilakukan melalui tahapan-tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan koreografi.

PEMBAHASAN

Konsep Dasar

Sosok seorang ibu yakni Dayang Sumbi dalam penafsiran kisah ini digambarkan sebagai perempuan yang harus mendapat ujian yang cukup berat, karena anak sendiri (Sangkuriang) ingin menikahi dirinya. Dayang Sumbi seakan ditarik kesabarannya, ketabahannya, dan bahkan terpaksa demi keyakinan serta kebenarannya mencoba untuk meleraikan kehendak Sangkuriang untuk dapat melaksanakan pernikahannya.

Dalam menentukan tipe tari Kidung Kembang Jaksi, digunakan pendekatan yang disampaikan oleh Jacqueline Smith, bahwa tari dramatik mengandung arti gagasan yang dikomunikasikan sangat kuat dan penuh daya pikat, dinamis dan banyak ketegangan, dan dimungkinkan melibatkan konflik antara orang seorang dalam dirinya atau dengan orang lain. Tari dramatik akan memusatkan perhatian pada sebuah kejadian atau suasana yang tidak menggelar cerita (Ben Suharto, 1985:27). Atas dasar itu, Kidung Kembang Jaksi ditetapkan sebagai garapan tari yang termasuk dalam tipe dramatik, karena digarap tidak menyampaikan alur cerita secara jelas tetapi lebih memunculkan konflik sebuah permasalahan.

Tradisi, secara umum, khususnya yang berhubungan dengan koreografi sebagai teks, melibatkan media tubuh dan benda berupa property untuk menjadi daya tarik dalam mewujudkan

karya tari ini, yang ditetapkan dengan judul Kidung Kembang Jaksi. Hal ini dijelaskan Sumandiyo Hadi, bahwa koreografi dalam pemahaman tentang teknik bentuk, teknik medium, maupun teknik instrument, adalah cara mewujudkan struktur atau bentuk luar (surface structure), yang nampak secara empirik dapat dilihat oleh penonton (2017: 45).

Konsep Penggarapan

Struktur alur dramatik dibangun dalam koreografi Kidung Kembang Jaksi dirancang dengan mewujudkan suasana-suasana koreografi kelompok yang menggambarkan pertentangan Dayang Sumbi dan Sangkuriang. Pada alur dramatik satu, dihadirkan sosok Dayang sumbi sebagai wanita berparas cantik hidup di pedalaman/alam rimba dengan aktivitas menenun, dalam suasana yang menggambarkan ketersendirian, kesunyian, dan kegelisahan, sewaktu tokoh ini pada pertentangan hubungan alam maupun tokoh Sangkuriang. Dalam suasana ini sebuah koreografi dikerjakan, baik teknik, bentuk, maupun isi yang terfokus pada suasana adegan tersebut. Mewujudkan suana itu, kesatuan gerak, ruang, waktu hakikat suasana Dayang Sumbi berada dalam keresahan ketersendirian. Frase-frase gerak terpola dalam motif gerak liyukan, lengkungan, variasai olahan 'boeh larang' dan bambu, hentakan, dan suasana penghujung perubahan alur adegan.

Alur dramatik dua, sebuah gerak digambarkan konflik antara tokoh Dayang Sumbi vs Sangkuriang. Bentuk gerak gambaran interaksi Dayang Sumbi vs Sangkuriang dalam pertemuan kisah pencurahan asmara. Di sini hubungan antara Dayang Sumbi dan Sangkuriang, keduanya memiliki perasaan saling mencintai, maka koreografi yang terbentuk membungkus hubungan perasaan mereka. Alur dramatik ini pun dirangkai sebab terjadinya pertentangan Dayang Sumbi dan Sangkuriang, ketika Sangkuriang mengungkapkan lamarannya untuk menikahi Dayang Sumbi. Frase-frase gerak terpola dalam motif gerak rangkulan, angkatan, berguling, liyukan, hentakan, lecutan, hindaran, variasi olahan bambu.

Alur dramatik tiga, Dayang Sumbi meleraikan Sangkuriang yang mengungkapkan niat menikahinya. Suatu koreografi meminjam pemahaman Barthes, cenderung mengungkapkan efek spektakuler, atau efek teatrikal sebab akibat (Benny Yohanes, 2016:36). Di sini gerak-gerak penari kembali menggunakan 'boeh larang' petanda meleraikan niat cinta Sangkuriang yang tertolak Dayang Sumbi. Begitu pula bambu-bambu simbol paracah menyertai hadirnya penggambaran itu. Ternyata karakter alam mampu mengkamufase atau melakukan penolakan cinta Sangkuriang oleh Dayang Sumbi. Puncak koreografi, Dayang Sumbi ngahiang (menghilang).

Pengolahan Gerak

Karya tari Kidung Kembang Jaksi dikerjakan dengan menggelar beberapa kali latihan di studio tari Jurusan Tari ISBI Bandung. Materi latihan koreografi difokuskan pada penjajagan gerak dengan mengolah setiap anggota tubuh dengan atau tanpa penggunaan property. Latihan dilakukan dengan berbagai pendekatan atau rangsangan, melalui tangkapan penglihatan, pendengaran, dan peraba. Hasilnya didapat variasi motif-motif gerak dan disusun menjadi kalimat gerak sesuai kebutuhan setiap alur adegan. Motif-motif gerak itu terbagi dalam gerak bagian badan, tangan, kaki, dan kepala. Diantaranya, gerak mengangkat, ayunan, lambaian, putaran, tendangan, tolehan, geser, menunduk, merayap, meremas, mengepal, membentang, meliuk,

menekuk, meregang berjungkir, dan lainnya. Semua itu dilakukan, baik dalam dalam pengaturan level atas, tengah maupun bawah, dengan keragaman penggunaan waktu dan tenaga.

Materi latihan koreografi lainnya lebih diarahkan pada studi kinestetis. Hasilnya didapat motif-motif gerak baru, dalam arti memiliki variasi irama waktu dan tenaga serta keruangan yang lebih mendekati pada kalimat gerak sesuai alur dramatik. Selanjutnya, seluruh motif-motif gerak yang telah dilakukan sebelumnya, dibangun dalam bentuk kalimat gerak sebagaimana alur dramatik. Hasilnya didapat beberapa kalimat gerak, seperti kalimat gerak aktivitas menenun, pertemuan, percintaan, pensiasatan, kegagalan, kemarahan, dan pelarian.

SIMPULAN

Tranformasi cerita menjadi bentuk karya tari menuntut pengalaman seni secara subyektif dari kreatornya. Hal ini dilakukan agar terwujud orsinalitas penciptaan karya yang dihasilkan. Pada penciptaan karya tari Kidung Kembang Jaksi ini, representasi nilai-nilai budaya purba masyarakat Sunda, khususnya tentang peran seorang ibu terhadap anaknya, dapat terwujud melalui literasi tubuh dari penari yang dapat dikatakan masih dalam taraf mencari pemahaman tentang tubuh sebagai alat untuk mengungkapkan simbol-simbol gerak dari suatu sajian karya tari. Ini merupakan capaian yang selalu memberikan kepuasan tersendiri bagi penulis, sebagai pendidik, seperti halnya telah dilakukan dalam karya-karya sebelumnya. Selain itu, pemberian pengalaman apresiasi tentang pertentangan Dayang Sumbi (ibu) dan Sangkuriang (anak) dengan karya tari kreasi atau modern tipe dramatik ini, khususnya bagi masyarakat, adalah menyampaikan pesan moral dan inovasi karya tari inspirasi tradisi. Diharapkan dengan karya tari ini mengandung nilai edukasi sekaligus keindahan pengalaman seni. Untuk itu tradisi adalah kekuatan, modal, demikian pula sebagai kreativitas pengembangannya merupakan upaya keselarasan perubahan pertumbuhan budaya.

Daftar Pustaka

Rosidi, Ajjp. 2009. Manusia Sunda. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.

Suharto. Ben. 1985. Komposisi Tari: Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru. Yogyakarta: IKALASTI

Yohanes, Benny. 2016. Kreativitas Teater Dari Teks ke Pemanggungan. Bandung: Sunan Ambu Press.

Hadi ,Y Sumandiyo. 2011. Koreografi (Bentuk-Teknik-Isi). Yogyakarta: Cipta Media.

-----, 2017. Koreografi Ruang Prosenium. Yogyakarta: Cipta Media.

Peran Mamayang dalam Upacara Karesmen Mapag Panganten Adat Sunda di Kota Bandung

Riyana Rosilawati
Prodi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Budaya Indonesia

ABSTRAK

Karesmen Mapag Panganten merupakan bagian dalam upacara perkawinan adat Sunda di Kota Bandung, hasil garapan Wahyu Wibisana pada tahun 1964. Karesmen Mapag Panganten sampai saat ini masih bertahan, karena sajiannya berhubungan dengan upacara pernikahan. Tujuan penelitian ini mengkaji tentang peran Mamayang dalam Karesmen Mapag Panganten adat Sunda di Kota Bandung. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Hasil yang diperoleh dari bentuk pertunjukan dari Karesmen Mapag Panganten bahwa Mamayang mempunyai peran penting, yaitu dalam sajian gerak tarinya, baik yang berpola tradisi maupun modern, merupakan ungkapan selamat datang kepada tamu kehormatan. Dengan koreografi, tata rias, tata busana dan musik yang disesuaikan dengan konsep dan tema pernikahan, sehingga Mamayang berperan penting sebagai daya tarik dalam pertunjukan tersebut. Fakta lainnya, Mamayang selalu hadir bukan karena faktor seninya saja, tetapi dipengaruhi juga oleh faktor non-seni, yaitu adanya permintaan pasar dan tuntutan masyarakat yang menginginkan adanya Mamayang dalam pertunjukan tersebut.

Kata kunci: Karesmen Mapag Panganten, peran Mamayang.

PENDAHULUAN

Sekitar tahun 1920-an tradisi upacara perkawinan adat Sunda masih terdapat di Pendapa Kabupaten. Tata cara dan pelaksanaan upacara perkawinan tersebut umumnya mengikuti adat kebiasaan yang diwariskan nenek moyang. Setelah menyelesaikan beberapa tahapan upacara ini, pada tahap selanjutnya yang paling puncak yaitu sebelum pelaksanaan akad nikah, disajikan lebih dulu upacara penyambutan calon pengantin pria yang diadakan dalam bentuk arak-arakan. Wahyu Wibisana membenarkan, semenjak tahun 1920-an penyambutan pengantin telah ada di Kadaleman dengan diiringi pertunjukan karawitan dan tari baksa.

Pada perkembangan selanjutnya, upacara perkawinan adat Sunda dilaksanakan di luar pendopo kabupaten, dan sejak saat itulah muncul beberapa model upacara prosesi mapag panganten. Begitu pula media tari muncul dari upacara mapag panganten diawali oleh R. Rahmat Sukma Saputra, mantan Kepala Urusan Kebudayaan Jawa Barat, yang juga seorang penari tayub pada tahun 1960-an. Beliau telah menciptakan bentuk prosesi mapag panganten, yaitu ketika calon pria datang ke calon pengantin perempuan disambut dengan gending gamelan

dengan degung kemudian lengser, penari gulang-gulang, penari payung, dan terakhir penari baksa. Semua pelakunya adalah laki-laki (Wawancara, Moch. A'im Salim 10 juni 2005, dalam Riyana; 2012:82)

Seiring berjalannya waktu upacara penyambutan pengantin mengalami perkembangan, yakni melalui kreasi Wahyu Wibisana terjadi perubahan adanya sentuhan Gending Karesmen dalam garapannya. Dengan demikian, penamaan upacara penyambutan pengantin dikenal dengan nama Karesmen Mapag Panganten. Kata "Karesmen" dalam Kamus Bahasa Sunda (LBBS, 1980:114) adalah sandiwara ku tembang dipirig ku gamelan (sandiwara yang dinyanyikan dan diringi oleh gamelan). Karesmen Mapag Panganten merupakan hasil inovasi kreasi seniman, yang awalnya digarap oleh Wahyu Wibisana pada tahun 1964. Bentuk pertunjukan ini selalu disajikan pada saat penyambutan tamu agung atau penyambutan pengantin, kemudian personal penari telah ditambah dengan hadirnya penari putri sebagai Mamayang. Beberapa waktu kemudian gagasan ini menyebar ke masyarakat sehingga dianggap sebagai upacara khusus yang disajikan sebagai media untuk menyambut pengantin.

Wahyu Wibisana mempunyai konsep filosofis yang sesuai dengan makna dari penyambutan tersebut, yang diambil dari naskah Parahiangan, yang bunyinya 'sateka ka sisimpangan ka Galuh deng ka Galunggung di susung tuluy di sojaan cai pikeun sibanyo,' artinya 'waktu mereka datang ke jalan persimpangan ke Galuh dan ke Galunggung mereka disambut dengan air untuk mencuci tangan atau kaki kemudian dipersilahkan masuk ke dalam rumah'. Pernyataan ini merupakan salah satu dasar pondasi penciptaan upacara penyambutan. Upacara tersebut meskipun sebuah rekaan tetapi tetap memiliki landasannya (Riyana, 2012: 88).

Karesmen Mapag Panganten merupakan kelanjutan dari upacara-upacara adat yang sudah ada, yang kemudian para kreator mengemas yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat pendukungnya. Demikian pula, pernyataan Edi Sedyawati bahwa seni pertunjukan di Indonesia berangkat dari suatu keadaan di mana ia tumbuh dalam lingkungan-lingkungan etnik yang berbeda satu sama lain. Dalam lingkungan-lingkungan ini, adat atau kesepakatan bersama yang turun-temurun mengenai perilaku, mempunyai wewenang sangat besar dalam menentukan rebah bangkitnya kesenian, seni pertunjukan pada pertunjukannya. Peristiwa keadatan merupakan landasan eksistensi yang utama bagi pergelaran-pergelaran atau pelaksanaan-pelaksanaan seni pertunjukan itu sendiri (Sedyawati, 1980: 52).

Penyajian Karesmen Mapag Panganten adat Sunda dalam sajiannya ada yang berbentuk pola tradisi, ada juga yang berpola modern. Di kedua pola tersebut selalu menggunakan penari Mamayang. Fenomena ini terjadi dikarenakan keberadaan penari Mamayang yang mempunyai peran penting, yaitu peran Mamayang sebagai penari perempuan, tentunya unsur keindahan berperan di dalamnya. Selain sebagai daya tarik sebuah pertunjukan, juga sebagai simbol untuk memuliakan tamu yang hadir dalam pertunjukan tersebut. Hal lainnya muncul juga aspek permintaan masyarakat (yang punya hajat) menghendaki adanya penari perempuan (Mamayang).

Mengkaji peran Mamayang dalam sajian Karesmen Mapag Panganten adat Sunda di masyarakat Kota Bandung begitu penting, maka fokus permasalahan ditujukan pada bagaimana keberadaan peran Mamayang dalam Karesmen Mapag Panganten Adat Sunda di Kota Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin memaparkan peran Mamayang dalam Karesmen Mapag Panganten adat Sunda di Kota Bandung secara holistik.

Metode penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis, sebagai langkah awal pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi lapangan. Hal ini menitikberatkan pada pengamatan yang didukung dengan wawancara dan perekaman kejadian. Data kualitatif untuk penelitian seni pertunjukan juga didapat dari sumber-sumber tertulis, sumber lisan, peninggalan sejarah serta sumber-sumber rekaman (Moleong: 192). Untuk mendapatkan data kualitatif ditetapkan narasumber berdasarkan pertimbangan tertentu, dengan dipilihnya wilayah Kota Bandung sebagai lokasi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Mamayang dalam Upacara Karesmen Mapag Panganten Adat Sunda di Kota Bandung

Karesmen Mapag Panganten merupakan bagian rangkaian upacara adat pernikahan dalam masyarakat Sunda. Secara etimologi, kata mapag dalam bahasa Sunda berarti menjemput atau menyambut. Maka, mapag panganten adalah acara menyambut kedatangan calon pengantin dan keluarganya. Sedangkan Mamayang adalah istilah sebutan untuk penari wanita (wawancara dengan Moh. Aim Salim di Bandung tanggal 10 Nopember 2018). Selain itu Mamayang diambil dari kata mayang yang artinya bunga. Arti tersebut sangat relevan dengan fungsinya yaitu sebagai penari penabur bunga. Keberadaan Mamayang mempunyai peran yang penting dalam pertunjukan Karesmen Mapag Panganten. Hal ini berkaitan dengan simbol gerak yang diungkapkan oleh Mamayang adalah simbol gerak untuk menyambut dan mempersilakan tamu kehormatan, dengan bentuk gerak putri lanyap seperti keupat, tincak tilu, trisi, mincid galayar. Adapun kelompok tari yang masuk kelompok tari Mamayang, yaitu tari Badaya, Merak, kukupu. Tari-tarian tersebut diibaratkan melukiskan lingkungan kerajaan di mana terdapat banyak para abdi dalem kerajaan (dalam Riyana, 2012:34).

Peran Mamayang dalam Karesmen Mapag Panganten adat Sunda mempunyai posisi utama, karena kehadirannya sebagai sosok perempuan sangatlah dihormati. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Arthur S. Nalan menjelaskan tentang kedudukan indung (ibu) sebagai perempuan yang Pertama dan yang utama, disebut dan disembah yang artinya dihormati (2000: 6-7). Dalam hal ini sosok perempuan mempunyai peranan yang sangat besar, baik dalam kehidupan sehari-hari (sebagai ibu dan istri) maupun sebagai pemimpin dalam lembaga pemerintahan. Begitu pula dalam karya seni khususnya bidang seni tari peranan perempuan sangat menarik untuk dikaji, bahwa sebagai seorang perempuan Sunda harus mampu beremansipasi dalam menghadapi tantangan zaman. Seperti pendapat Ollen Burger Jane C. (dalam Risyani 2008) menyatakan bahwa "nilai-nilai kewanitaan lebih mulia dari pada nilai-nilai kekelakian, dan sebuah masyarakat yang dibangun berdasarkan nilai-nilai keperempuan akan lebih produktif, damai dan adil... karena, secara biologis lebih unggul berkat insting keibuan yang dimiliki perempuan" (2008: 172).

Adanya peran Mamayang dalam Karesmen Mapag Panganten, terkait juga dengan unsur filosofis yang sangat bermanfaat bagi kehidupan, yaitu dirancang dan mengacu pada konsep masyarakat Sunda dengan ungkapan " hade tata hade titi" sebagai lambang "someah hade ka semah" (ramah kepada tamu), yang merupakan perilaku keramah-tamahan masyarakat Sunda

(mojang Priangan) terhadap tamu yang datang, hal ini dilakukan sebagai wujud memuliakan tamu (Suhaenah dkk, 2008: 12).

Makna yang terkandung dalam sajian ini bahwa Mamayang sebagai penari perempuan, merupakan sosok penebar pesona keindahan yang telah diberikan Sang Pencipta. Sosok perempuan sebagai penebar pesona keindahan bersama oleh masyarakat umum merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh kaum laki-laki yang kemudian disepakati dan dilegitimasi bersama oleh masyarakat umum, serta merupakan realitas atau kenyataan. Seperti disebutkan dalam teori konstruksi sosial L. Berger dan Luckman yang menekankan pada realitas dan pengetahuan yang menjadi kata kunci dalam teori ini. Dijelaskan bahwa:

"Kenyataan adalah suatu kualitas yang terdapat dalam fenomena-fenomena yang memiliki keberadaan (being) yang tidak tergantung kepada kehendak individu manusia (yang kita tidak dapat meniadakannya dengan angan-angan.. Pengetahuan adalah kepastian bahwa Fenomena-fenomena itu nyata (real) dan memiliki karakteristik-karakteristik yang spesifik. Kenyataan sosial adalah hasil (eksternalisasi) dari internalisasi dan obyektivitas manusia terhadap pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Atau, secara sederhana eksternalisasi dipengaruhi oleh stock of knowledge (cadangan pengetahuan) yang dimilikinya" (Amelia & Herdiani, 2005: 454).

Keberadaan peran Mamayang juga dijadikan sebagai media eksplorasi kostum pertunjukan Karesmen Mapag Panganten, karena hampir di setiap sanggar seni yang mendominasi penggunaan kostum yang digunakan untuk Mamayang. Fakta lainnya, Mamayang selalu dihadirkan bukan pada faktor seninya saja, melainkan dipengaruhi juga oleh faktor non-seni. Hal ini dikarenakan permintaan pasar yang menuntut masyarakat menginginkan adanya Mamayang dalam pertunjukan tersebut. Hal lainnya, Mamayang selalu dihadirkan dalam setiap sajian tersebut, karena sebagai benang merah pertunjukan yang berlangsung dari awal sampai akhir sajian.

SIMPULAN

Peran Mamayang dalam Karesmen Mapag Panganten penting untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Upacara Karesmen Mapag Panganten merupakan kegiatan budaya masyarakat Sunda, sajiannya dikhususkan untuk menyambut pengantin. Mengingat upacara penyambutan seperti itu bukanlah hal yang mentradisi masyarakat kebanyakan. Masyarakat di luar golongan ningrat pada masa itu tidak ada yang menyambut kedatangan tamunya dengan penyajian seperangkat kesenian. Seiring berjalannya waktu Karesmen Mapag Panganten berkembang dengan pesat dan pertunjukannya pun tidak terbatas pada para menak (ningrat), tetapi masyarakat biasa dapat mempertunjukkannya asalkan mereka mampu. Dalam hal ini, nilai prestise muncul kepermukaan sebagai ajang pencitraan diri.

Keberadaan peran Mamayang dalam Karesmen Mapag Panganten merupakan bagian dari upacara perkawinan adat Sunda, kehadirannya sangat mengundang daya pikat penikmatnya. Hal ini terjadi paradoks di satu sisi seperti bukan pelaku utama, namun di sisi lain kehadirannya mempunyai daya tarik yang khusus.

Daftar Pustaka

- Amelia, L & Herdiani, E. (2007). "Peran dan Citra Perempuan dalam Tari Sunda" dalam Jurnal Ilmiah Panggung. Vol.17.
- Bratawidjaya, T. W. (2002). Upacara Perkawinan Adat Sunda. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Caturwati, E. (2009). "Sosok Perempuan dalam Masyarakat Sunda: Sunan Ambu, Dewi Sri, dan Ronggeng" dalam Endang Caturwati (ed). Pesona Perempuan dalam Sastra & Seni Pertunjukan. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Irawan, C. (2002). "Seni Mamaos Dalam Upacara Perkawinan Adat Sunda". Tesis S2 Program Pascasarjana Universitas Gajah Mada (UGM) Yogyakarta.
- Kuntowijoyo. (1987). Budaya Masyarakat. Yogyakarta: PT. Tiara Kusumah.
- Langer, S K. (2006). Problematika Seni. Terjemahan FX. Widaryanto, Bandung: Sunan Ambu Press.
- Lauer, R H. (2003). Perspektif Tentang Perubahan Sosial. Terjemahan Aliman. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Muhadjir, M N. (1991). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional (P4ST) UPI.
- Mulyani A., Suhaenah, E. (2015). "Trend Tari Merak Dalam Upacara Adat Sunda di Kota Bandung". Makalah Seminar Internasional 50 Tahun Tari Merak di Gedung Sunan Ambu ISBI Bandung.
- Munajat, N. (2006). "Karesmen Mapag Panganten Disangka Upacara Heubeul" dalam Koran Sunda Galura, hal 6 IV November 2006.
- Mustapa, H. (1913). Bab Adat-adat Oerang Priangan Jeung rang Soenda Lian Ti Eta. Batavia: Kanjeng Goepnemen.
- (1996). Adat Istiadat Sunda. Penerjemah Maryati Sastrawijaya, Bandung: PT. Alumni.
- Moleong, L. J. (2007). Metode Penelitian Kualitatif-Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nalan, A S. (2000). "Kosmologi Perempuan Sunda". Tulisan Karya Ilmiah dalam Panggung. 2 (18), 160-174.

- Ollenburger, J C. (1996). *Sosiologi Wanita*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Panitia Kamus LBSS. (1980). *Lembaga Basa dan Sastra Sunda*, Bandung, Tarate
- Poloma, Margaret M. (2004). *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Rosilawati, R. (2006). "Struktur dan Fungsi Karesmen Mapag Panganten di Kota Bandung", *Jurnal Panggung* Nomor XLI.
- (2012). "Makna Karesmen Mapag Panganten Pada Upacara Sesorahan Dalam Perkawinan Adat Sunda Di Kota Bandung". Tesis S2 Program Pascasarjana Universitas Padjadjaran (UNPAD) Bandung.
- Sedyawati, E. (2003). *Warisan Budaya Tak Benda Masalahnya Kini di Indonesia*. Pusat Penelitian Masyarakat dan Budaya, Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Suhaenah, Euis dkk. (2008). "Studi Eksperimen Tari Selamat Datang Penyambutan Tamu", Laporan Penelitian Hibah Bersaing DIRJEN DIKTI DEPDIKNAS.
- Sumardjo, J. (2013). *Simbol-simbol Artefak Budaya Sunda: Tafsir-Tafsir Pantun Sunda*. Bandung: Kelir.
- Yanti Kh., N. (2009). "Menjejaki Tranformasi Perempuan Sunda (Sebuah Kajian Intertekstual)" dalam *Pesona perempuan Dalam Sastra dan Seni Pertunjukan*. Bandung: Sunan Ambu Press.

Komunikasi Estetik Model Merchandise Khas Jawa Barat Berbahan Keramik Sintetik Limbah Styrofoam

Supriatna

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institusi Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Komunikasi estetik merchandise khas Jawa Barat, hendaknya dikreasi tidak semata-mata memenuhi unsur artistik semata, akan tetapi memiliki nilai edukatif yang mengkomunikasikan kekayaan lokal jenius. Pemahaman makna produk berbasis budaya tradisi, oleh apresiator akan dipahami melalui tatapan pertama pada unsur-unsur visual. begitupun unsur-unsur konsep akan dipahami melalui simbol-simbol visual yang dianggap mewakili sesuatu peristiwa atau kejadian. Dalam penelitian ini diungkap sejauh mana makna produk merchandise tersebut dipahami sebagai pesan komunikasi estetik, yang dibedah melalui pendekatan semiotik.

Kata kunci: Merchandise, komunikasi estetik, semiotika

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Promosi wisata tidak sekedar menyajikan destinasi wisata sumber alam yang indah, tetapi juga bisa berupa produk-produk unggulan karya cipta produk budayanya. Provinsi Jawa Barat, selain dikenal memiliki keindahan alam dan keragaman budaya, juga dikenal produk-produk-produk kreatifnya, yang telah menjadi sebagai salah satu tujuan wisata belanja. Sektor industri pariwisata ini perlu didukung semua pihak, dengan lebih memperkaya lagi produk-produk unggulan yang mencerminkan kekhasan wilayahnya.

Pengembangan produk-produk unggulan tidak sekedar mempromosikan keindahannya, akan tetapi hendaknya menjadi media informasi kekayaan budaya yang dimiliki wilayahnya. Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan penelitian lebih lanjut terkait pengembangan promosi wisata ke arah pesan kearifan lokalitas. Dalam hal ini, fokus pada produk-produk seni kriya, yakni salah satunya ialah menyajikan model-model produk merchandise khas, yang di dalamnya tersirat makna-makna kearifan budaya.

Pemilihan produk merchandise khas Jawa Barat, perlu dilakukan melalui penelitian partisipatif dengan turut menawarkan produk merchandise, yang tidak semata-mata memenuhi unsur artistik semata, akan tetapi memiliki nilai edukatif yang mengkomunikasikan kekayaan lokal jenius, serta pada sisi lain produk merchandise yang dikreasi hendaknya menggunakan bahan ramah lingkungan, sehingga unsur pendidikan budaya dan isu penyelamatan lingkungan terpenuhi (Eco-Edu Culture).

Pemanfaatan bahan non konvensional dalam karya seni rupa, seperti halnya pada produk merchandise akan menjadi wahana apresiatif, yakni baik dari sisi instrinsik, maupun ekstrinsik. Nilai pada unsur instrinsik yakni nilai pada karakter material itu sendiri, baik kualitas tekstur, warna maupun pada kekakuan dan kelenturannya. Pada nilai ekstrinsik yakni pada nilai luar dari material itu, yakni olah material tersebut menjadi kosa rupa yang dapat mewakili sebuah objek di luar material itu sendiri, antara lain dapat menjadi simbol atau mewakili sebuah peristiwa tertentu, pencapaian nilai-nilai ini kemudian menjadi bagian yang dikomunikasikan pada apresiasi.

Tulisan ini merupakan analisis dari penelitian partisipatori yang dilakukan penulis dalam penelitian sebelumnya, yakni riset yang menghasilkan desain model merchandise alternatif, yang dapat mewakili nilai-nilai tradisi, berbahan unik dan mudah didapat di sekitar lingkungan, serta dalam proses pengerjaannya relatif efisien dari segi efektivitas waktu dan biaya. Tulisan ini mereviu kembali model-model yang dihasilkan pada penelitian terdahulu tersebut, dalam sudut pandang komunikasi estetik, yakni bagaimana dan seperti apa estetika bentuk maupun material model-model merchandise yang dihasilkan tersebut, dapat mengkomunikasikan citra tradisi kelokalan. Adapun model-model desain yang diaplikasi berupa merchandise khas Jawa Barat, antara lain patung miniatur figur penari (Nyi Ronggeng), miniatur Kuda Renggong, serta bunga-bunga khas Jawa Barat.

Rumusan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar maka penelitian ini membatasi persoalan berdasarkan uraian dari latar belakang di atas.

- a. Usur-unsur apa saja yang menjadi komunikasi estetik merchandise?
- b. Bagaimana cara memaknai komunikasi estetik pada merchandise?
- c. Apa makna komunikasi estetik pada merchandise?

Tujuan Penelitian

- a. Menetapkan usur-unsur (visual) yang menjadi komunikasi estetik merchandise.
- b. Menetapkan cara memaknai komunikasi estetik pada merchandise.
- c. Menyusun makna komunikasi estetik pada merchandise.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif interpretif, yakni dengan membangun interpretasi makna berdasarkan partisipasi aktif pada objek penelitian. West dan Turner (2008:75) menyampaikan bahwa pendekatan interpretif, memandang kebenaran sebagai suatu yang subjektif dan diciptakan oleh partisipan, dalam hal ini peneliti sendirilah yang bertindak sebagai salah satu partisipan. Penelitian dilakukan dengan cara observasi praktis, yakni penelaahan langsung pada objek-objek yang diteliti, melalui pendekatan semiotik dengan melihat tanda-tanda (visual) pada objek sebagai data primer, maupun kaitan kemiripan bentuk sebagai metafora dan simbol budaya tradisi, sebagai data sekunder maupun tersier untuk ditafsir sebagai sebuah makna. Dalam hal ini peneliti menggunakan pendekatan sekaligus alat bedah semiotika Pierce, yang dipandang sebagai semiotika praktis, dengan memetakan langsung hubungan triadik tanda pada objek yang diteliti.

PEMBAHASAN

Komunikasi Estetik

Pengertian komunikasi estetik tidak lepas dari pengertian komunikasi. Apa yang dimaksud komunikasi, secara sederhana dapat diartikan sebagai penyampaian informasi pada seseorang atau lebih dalam ruang dan waktu tertentu. Menurut West, Turner (2008:5) Komunikasi adalah proses sosial dimana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka. Kaitan dengan pengertian tersebut, apa yang dimaksud komunikasi estetik, adalah penyampaian simbol-simbol estetik (seni) antara seniman dan apresian, dalam peristiwa seni langsung maupun tidak langsung. Istilah komunikasi estetik dimunculkan oleh Cupchik dan Heinrichs (1981) sebagai sebuah proses komunikasi antara seniman dengan publiknya dalam sebuah peristiwa seni yang menunjukkan keunikan pesan atau makna dalam penyampaian informasi (Jaeni, 2013: 36).

Komunikasi estetik yang disampaikan pada artefak seni berada pada tanda-tanda yang dibangun secara perupa, artinya ada kesadaran estetik yang disertakan senimannya ke dalam proses kreasi benda seninya. Kesadaran estetik pada karya merchandise, tentu saja akan berkait dengan pemahaman terhadap pengetahuan-pengetahuan dasar seni rupa. Berkait dengan hal tersebut model merchandise yang ditelaah berdasarkan tata bangun rupa, antara lain bentuk, warna, tekstur dan kesatuan. Sementara hal hal yang dirasakan di luar panca indra, ditafsir dengan berdasarkan relasional budaya yang melatarbelakangi pembentukan artefak tersebut.

Telaah Objek

Model Merchandise Ikon Bunga

Komposisi bunga dalam satu ikatan disebar ke berbagai sudut sesuai celah-celah kosong yang belum terisi, hal ini menandakan hubungan dicesign indexical yang menunjukkan kejadian natural, yakni bunga akan tumbuh pada sela-sela yang kosong untuk mencari sumber udara dan sinar matahari. Hubungan ikon bunga natural dengan indek alamiah tersebut menjadi simbolik gender, yakni produk merchandise ini lebih ditujukan untuk kaum perempuan yang dianggap penyuka bunga.

Objek bunga merupakan kekayaan alam Jawa Barat, sesuai dengan alamnya yang subur, serta banyaknya petani di beberapa daerah di wilayah ini khusus menanam bunga, hal ini menjadi hubungan simbolik sebagai julukan pada beberapa kota berkait dengan nama bunga, misalnya, Wisata Bunga Lembang, Cobodas dan Bogor, begitu pun kota Bandung berdasarkan tinjauan sejarah masyarakatnya penyuka bunga, maka lahir julukan sebagai Kota Kembang (Kota Bunga).



Foto: Penelitian Supriatna, Khairul:2018

Kesimpulan Merchandise Bunga

Komunikasi estetik model merchandise ikon bunga disajikan, dengan meniru bunga sesungguhnya secara natural, dimaksudkan agar tafsir apresiasi terhadap bentuk merchandise tersebut bisa langsung pada makna sesungguhnya (bunga). Penyajian merchandise bunga juga menjadi simbol keindahan dan kekayaan alam Jawa Barat yang dikenal sebagai wilayah penghasil tani berbagai jenis bunga, juga sebagai pengolah komoditi bunga.

Model Merchandise Patung Torso Nyi Ronggeng

Penanda patung torso Nyi Ronggeng ditunjukkan pada ikon objek, yang dihadirkan pada struktur bentuk menyerupai figur manusia perempuan (Nyi Ronggeng), sekalipun figure Nyi Ronggeng tidak ditampilkan tidak secara utuh.

Gestur yang ditampilkan figure berdiri dengan gerak pinggang satu sisi naik, menandakan hubungan indek ada gerakan pinggul, sementara itu gerak kepala diikuti kontak mata memandang antara ke depan dan ke samping, dengan dengan mulut tersenyum, menandai hubungan indeks aktivitas gerakan tubuh, serta tatapan ada yang dituju, bisa jadi yang dituju adalah lawan penari, ataupun penonton. Pengertian gerak dalam seni tari gerak adalah gerakan yang dihasilkan tubuh manusia sebagai medium atau bahan baku utama dari sebuah karya tari (Rochana dan Dwi, 2014: 36). Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Supriatna (2015: 61) dalam seni pertunjukan tradisional, terdapat pesan-pesan melalui bahasa visual, yang disampaikan penari di atas pentas, melalui desain kostum, aksesoris penampakan ini disebut visual statis, dan gestikulasi tubuh yang divisualkan oleh pemeran panggung itu sendiri di atas pentas, yang disebut.

Warna yang ditampilkan berupa monokrom, yakni warna cenderung putih keabuan, dibangun oleh warna dasar bahan (serbuk batu), hal ini menandai hubungan qualisign pada bahan yang menunjukkan kualitas warna dan tekstur, sehingga ikon dan qualisign menunjukkan ikon dicensign, yang menunjukkan sebuah karya seni patung terbuat dari batu.

Pemilihan objek Nyi Ronggeng menjadi simbol kekayaan budaya Jawa Barat, khususnya seni pertunjukan. Penyajian model merchandise dalam bentuk abstraksi torso patung mini, menandai qualisign cita rasa apresiator pada tingkat apresiasi patung modern.

Kesimpulan Komunikasi Estetik Merchandise Torso Nyi Ronggeng

Komunikasi estetik penyajian model merchandise Nyi Ronggeng dalam bentuk patung abstraksi torso, menandai badanya hubungan estetik budaya tradisi dengan modern (akulturasi), menjadi simbol kekayaan budaya Jawa Barat yang terbuka bagi perkembangan dan situasi zaman. Dari sisi bentuk abstraksi torso model tersebut sekaligus menjadi simbol cita rasa bagi apresiasi terhadap seni modern yang berbasis pada seni tradisi.



Foto: Penelitian Supriatna & Khairul (2018)



Model Merchandise Patung Kuda Renggong
Foto: Khairul (2018)

Ikon tersebut ditampilkan utuh, sekalipun terdapat sedikit distorsi, yakni baik pada tekstur tubuh objek, maupun pengurangan detail. Ikon yang menandai hubungan index dengan objek yang aslinya adalah pengkreasian aksesoris pelengkap pada objek kuda, meniru aksesoris Kuda Renggong yang asil. Sehingga apresiator akan langsung tergiring pada makna Kuda Renggong.

Gestur yang ditampilkan Kuda Renggong berdiri dengan kaki diangkat, menjadi index adanya gerakan yang biasa dilakukan dalam pertunjukan seni Kuda Renggong. Pewarnaan yang ditampilkan pada karya berupa monokrom, yakni warna putih keabuan, dibangun oleh warna dasar bahan serbuk batu, serta dibantu oleh sentuhan cat, agar menandai hubungan qualisign bahan yang menunjukkan kualitas karakter warna dan tekstur peniruan batu, sehingga ikon dan dicensign menunjukkan sebuah karya seni patung batu.

Pemilihan objek Kuda Renggong menjadi simbol kekayaan budaya Jawa Barat, khususnya seni pertunjukan helaran. Model merchandise miniatur patung Kuda Renggong, menandai qualisign cita rasa apresian pada tingkat aprsiasi seni patung modern-tradisi.

Kesimpulan Komunikasi Estetik Merchandise Kuda Renggong

Komunikasi estetik model merchandise Kuda Renggong dalam bentuk miniature patung, simbol ajakan pelestarian seni budaya, sekaligus menandai badanya hubungan akulturasi estetik antara budaya tradisi dengan modern. Hal ini menandai adanya keterbukaan masyarakat Jawa Barat terhadap perkembangan budaya di luar budayanya. Berkait dengan hal tersebut sajian karya menjadi simbol cita rasa bagi apresian terhadap seni modern yang berbasis pada seni tradisi. Hal itu menjadi qualisign kekayaan ilmu seni rupa, masyarakat Jawa Barat.

SIMPULAN

Komunikasi estetik pada model merchandise khas Jawa Barat, secara mendasar akan dapat dimaknai pada unsur-unsur dasar visual yang tersaji, baik dalam bentuk 2 Dimensi maupun 3 Dimensi. Sementara itu, unsur-unsur pemaknaan dibalik karya yang tersaji, dapat ditinjau pada latar belakang pembentukan budaya maupun keyakinan dan pengetahuan kreatornya. Karena itu, kreator sebagai pengirim pesan hendaknya memahami keilmuan seni rupa, agar pesan-pesan yang disampaikan dalam karyanya dapat termaknai apresiasi, sesuai dengan tujuan pesan visual itu sendiri. Begitu pun dalam pada model merchandise khas Jawa Barat, apresiasi pertama akan memahami pesan adalah melalui unsur-unsur rupa, yakni baik melalui struktur bentuk, proporsi, warna, tekstur dan sebagainya, sementara unsur-unsur konsep akan dipahami melalui simbol-simbol (dari sisi visual) yang dianggap mewakili sesuatu peristiwa atau kejadian.

Daftar Pustaka

- Jaeni. (2013). Komunikasi Seni. Bandung: Sunan Ambu Press
- Piliang, Y. (2018). Semiotika (Studium Generale) Bandung, Pasca ISBI Bandung
- Rochana D. (2014). Pengantar Koreografi. Surakarta: ISI Press.
- Supriatna. (2015). Membaca Komunikasi Visual Kuda Renggong. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Supriatna dan Khairul. (2018). Modeling Produk Merchandise Khas Jawa Barat Berbahan Keramik Sintetik Melalui Pemanfaatan Limbah Styrofoam. Laporan Penelitian, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.
- West, Richard, Turner, dan Lynn H. (2008). Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi, penerjemah Maria Natalia Damayanti Maer. Jakarta: Salemba Humanika.

Kajian Sociolinguistik: Analisis Budaya Dalam Cerpen Berjudul Kasingsal Karya Elis Tating Bardiah

Via Nugraha, Ratih Sapdiani
IKIP SILIWANGI

ABSTRACT

This study aims to explain (1) the relationship between language and culture in sociolinguistics, and (2) to describe the sociolinguistic study of cultural analysis in a short story entitled Kasingsal by Elis Tating Bardiah. The research steps include: (1) reading the Kasingsal short story, (2) analyzing the short story sociolinguistically and focusing on language and culture, then (3) describing the results of the study. Based on the results of the analysis, it is known that the communication system referred to in one definition of culture refers to habits and behavior. Bardiah did not write Kasingsal's short story in the midst of a cultural vacuum, because the assumption of the most marginal banana-eating was indeed a habit in behaving in the community. This can be categorized as culture.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menjelaskan hubungan bahasa dan kebudayaan dalam sociolinguistik, dan (2) memaparkan kajian sociolinguistik analisis budaya dalam cerpen berjudul Kasingsal karya Elis Tating Bardiah. Adapun langkah-langkah penelitian meliputi: (1) membaca cerpen Kasingsal, (2) menganalisis cerpen tersebut secara sociolinguistik dan berfokus pada bahasa serta kebudayaan, kemudian (3) mendeskripsikan hasil kajian tersebut. Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui sistem komunikasi yang dimaksud dalam salah satu definisi kebudayaan mengacu pada kebiasaan serta perilaku. Bardiah tidak menulis cerpen Kasingsal di tengah kekosongan budaya, karena anggapan pemakan pisang paling pinggir memang sudah menjadi kebiasaan dalam dalam berperilaku di tengah masyarakat. Hal tersebut dapat dikategorikan sebagai kebudayaan.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Peradaban manusia bersandar pada filosofi nilai-nilai, etika, cara-cara dan perilaku yang melembaga secara tradisional (Radmila, 2011: 2). Pendapat yang mengawali tulisan di atas benar adanya. Peradaban manusia menjunjung tinggi nilai, etika dan perilaku yang dianggap baik. Dengan demikian, nilai-nilai dan hal yang mendukungnya bertahan dari waktu ke waktu serta berkembang seiring berubahnya zaman. Bergeraknya zaman diiringi penguatan tindakan secara sukarela terhadap hal-hal dianggap baik oleh masyarakat.

Indonesia sebagai negara multietnis, juga memiliki pemahaman majemuk terhadap filosofi nilai-nilai baik budaya, agama, dan kepercayaan. Budaya, agama dan kepercayaan tidak dapat dilepaskan dari cara pandang masyarakatnya. Seorang yang bertindak, dia akan memikirkan terlebih dahulu bagaimana pandangan dalam budaya, boleh dan tidaknya dalam agama, serta layak tidaknya menurut kepercayaan.

Berbicara mengenai budaya, tidak lepas dari bahasa. Keduanya memiliki hubungan dalam sosiolinguistik. Ada yang mengatakan bahwa bahasa merupakan bagian dari kebudayaan, namun ada pula anggapan bahwa bahasa sangat mempengaruhi kebudayaan (Chaer & Leonie, 2010: 162). Terlepas dari jenis hubungan tersebut apakah koordinatif maupun subordinatif, jelas sudah bahwa bahasa dan kebudayaan memiliki hubungan.

Salah satu hubungan antara budaya dan bahasa dapat dituangkan ke dalam bentuk sastra. Para sastrawan, mereka menulis sastra sebagai suatu nilai yang memiliki keindahan, namun juga tidak dalam kondisi kekosongan budaya. Artinya, sastra dibuat oleh seorang sastrawan dengan mengangkat hal-hal yang ada di sekitarnya menjadi sebuah cerita yang dapat dinikmati.

Beragam sastra banyak dikenal, di antaranya adalah cerpen. Cerpen tergolong ke dalam genre nonfaktual atau fiksi. Nonfaktual yang dimaksud adalah sebagaimana dikemukakan Nurgiyantoro (2012: 3), bahwa membuat cerpen tidak membutuhkan kebenaran, data, dan fakta sebagai pendukung penyulitannya. Namun demikian, Nurgiyantoro (2012: 3) menambahkan bahwa cerpen juga tidak dibuat dengan hanya mengandalkan lamunan belaka. Menurutnya, sebuah fiksi cerpen dibuat melalui penghayatan dan perenungan secara intens. Perenungan yang dimaksud dilakukan dengan sadar dan tanggung jawab terhadap hakikat hidup dan kehidupan. Oleh sebab itu, tidak sedikit cerpen yang mengangkat kondisi sosial, budaya, maupun yang berkaitan dengan dengan agama.

Salah satu cerpen yang menarik untuk dibahas dengan kajian sosiolinguistik adalah cerita yang ditulis Elis Tating Bardiah berjudul *Kasingsal*. Cerpen tersebut menarik untuk dikaji karena isinya kental dengan budaya masyarakat Indonesia yang mempercayai kearifan lokal masing-masing daerah.

Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam kajian ini adalah sebagai berikut.

- a. Apa yang dimaksud dengan hubungan bahasa dan kebudayaan dalam sosiolinguistik?
- b. Bagaimana kajian sosiolinguistik analisis budaya dalam cerpen berjudul *Kasingsal* karya Elis Tating Bardiah?

Tujuan

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuannya adalah sebagai berikut.

- a. Menjelaskan hubungan bahasa dan kebudayaan dalam sosiolinguistik.
- b. Memaparkan kajian sosiolinguistik analisis budaya dalam cerpen berjudul *Kasingsal* karya Elis Tating Bardiah.

Metode

Cerpen karya Elis Tating Bardiah berjudul *Kasingsal* dikaji secara sosiolinguistik. Kajian sosiolinguistik secara khusus terfokus pada hubungan bahasa dan kebudayaannya. Artinya, hubungan bahasa dan kebudayaan dalam cerpen dianalisis secara mendalam.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Metode tersebut, sebagaimana dijelaskan Sanjaya (2015: 59), merupakan metode penelitian yang hanya melukiskan atau menggambarkan apa adanya, tidak untuk mencari atau menerangkan antarvariabel. Sanjaya (2015: 47) juga mengungkapkan bahwa penelitian deskriptif berusaha untuk memperoleh gambaran secara lengkap dan detail tentang kejadian dan fenomena tertentu.

PEMBAHASAN

Hubungan Bahasa dan Kebudayaan dalam Sosiolinguistik.

Kebudayaan melingkupi semua aspek kehidupan manusia. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nababan (dalam Chaer & Leonie, 2010: 162) yang menyatakan bahwa semua aspek dan unsur kehidupan manusia dilingkupi oleh budaya. Nababan (dalam Chaer & Leonie, 2010) juga mengelompokkan definisi kebudayaan atas empat golongan, yaitu sebagai berikut.

- a. Pengatur dan pengikat masyarakat.
- b. Hal-hal yang diperoleh manusia melalui belajar atau pendidikan.
- c. Kebiasaan dan perilaku manusia.
- d. Sistem komunikasi yang dipakai masyarakat untuk memperoleh kerja sama, kesatuan, dan kelangsungan hidup masyarakat manusia.

Keempat definisi yang dikemukakan Nababan tersebut, salah satunya mengacu pada bahasa sebagai salah satu budaya, yaitu pada definisi keempat. Nababan menyebutkan "sistem komunikasi", dan secara implisit mengacu pada bahasa. Meski demikian, sistem komunikasi yang dimaksud dalam definisi di atas juga dijelaskan Chaer & Leonie (2010: 164) sebagai (1) aturan dan hukum yang berlaku dalam masyarakat dan meliputi (2) hasil-hasil pendidikan, dan (3) kebiasaan serta perilaku.

Para ahli menghubungkan kebudayaan dan bahasa secara koordinatif dan subordinatif. Koordinatif berarti bahwa kebudayaan dan kebahasaan, keduanya memiliki hubungan erat, namun memiliki fenomena yang berbeda. Pakar yang mengemukakan kondisi tersebut salah satunya adalah Whorf. Menurutnya, dalam Chaer & Leonie (2010: 166), bahasa bukan hanya corak budaya tetapi juga menentukan cara dan pikiran manusia dan mempengaruhi tindak lakunya. Di sisi lain, secara subordinatif, dijelaskan dalam Chaer & Leonie (2010: 166), berarti kebudayaan menjadi main system (sistem utama), dan bahasa menjadi subsystem (sistem bagian).

Kedua perbedaan pendapat di atas, tidak terlalu dihiraukan saat ini. Pada zaman ini, hubungan antara kebudayaan dan bahasa cenderung menjadi fenomena yang saling terikat. Silzer dalam Chaer & Leonie (2010: 168) mengemukakan bahwa bahasa dan kebudayaan merupakan dua buah fenomena yang saling terikat, artinya apa yang tampak dalam budaya akan tercermin dalam bahasa, dan sebaliknya. Chaer & Leonie (2010: 168) memberikan contoh kondisi tersebut sebagai berikut:

	Indonesia	Inggris
Nasi	Padi, gabah, beras, dan nasi.	Inggris mengerti akan adanya konsep beras, namun belum merasa perlu membedakannya, sehingga yang dikenal hanya nasi (<i>rice</i>).
Olahraga berkuda	Olahraga berkuda tidak ada perbedaan sebutan di Indonesia, karena belum dianggap perlu.	<i>Horse, colt, stallion, pony, dan mare.</i>

Pendapat di atas lebih lanjut lagi akan berhubungan dengan budaya yang diangkat dalam sebuah sastra di Indonesia. Budaya yang dimaksud bukan hanya sistem komunikasi, tetapi juga ke ranah kebudayaan sebagai kebiasaan. Oleh karena itu, cerpen Kasingsal yang dinilai peneliti memiliki unsur tersebut, dikaji secara sosiolinguistik, terutama pada hal hubungan bahasa dan kebudayaannya.

Kajian Sosiolinguistik: Analisis Budaya dalam Cerpen Berjudul Kasingsal Karya Elis Tating Bardiah.

"Ibu juga kaget. Bayu tadi lari ke arah barat, tanpa memakai kain sehelai pun, dan melemparkan kunci rumah ke ibu. Entah kenapa itu, anak. Tadi tangan nenekmu ditariknya, tanpa sepetah kata pun. Kata orang-orang sih...dia gila, tapi ibu nggak percaya." (AWWA, 2017: 37)

Paragraf pembuka di atas tadi merupakan salah satu cuplikan cerpen Kasingsal karya Elis Tating Bardiah. Bayu, tokoh yang dianggap gila dalam cerita tersebut dikisahkan sebagai anak Mbok Rusmi. Bayu, dia anak penyuka pisang paling pinggir.

Di antara pembincangan kami, hanya Bayu lah yang luput. Mungkin Bayu adalah salah satu contoh dari sekian banyak cerita mitos, mengapa orang-orang tua dulu suka melarang makan pisang bagian pinggirnya. Konon katanya akan kasingsal baik rezeki, jodoh, atau pun perlakuan dalam keluarga. Bayu inilah salah satu penyuka pisang paling pinggir. Ah! Sampai kini aku tak percaya, yang jelas akan kenyang karena besar, dan kalau kita makan yang paling besar itu rakus namanya. Hahaha. (AWWA, 2017: 38).

Demikianlah tokoh Bayu digambarkan dalam paragraph tersebut. Paragraf tersebut mewakili tokoh Bayu secara keseluruhan. Berakar dari sebuah kepercayaan yang membudaya di tengah masyarakat Indonesia mengenai penyuka pisang yang paling pinggir, tokoh Bayu pun tercipta.

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, salah satu definisi kebudayaan adalah sebagai kebiasaan dan perilaku manusia, serta sebagai sistem komunikasi. Kedua definisi tersebut tercermin dalam cerpen Kasingsal. Penulis membuat cerpen tersebut tidak dalam kondisi kekosongan budaya, karena kepercayaan akan penyuka pisang yang paling pinggir akan selalu

kasingsal, atau terpinggirkan. Bersumber dari hal tersebut, jalan pikiran masyarakat kita kemudian berbeda dengan budaya di luar negeri yang menganggap memakan pisang yang paling pinggir tersebut tidak berpengaruh apa-apa pada kehidupan manusia, selain kenyang. Kebudayaan lainnya di luar negeri bias saja tidak berpengaruh apa-apa di tengah masyarakat kita. Chaer & Leonie (2010: 167) memberikan contoh adanya sistem kala (*tenses*) dalam bahasa Inggris, karena mereka terbiasa melakukan segala sesuatunya tepat waktu. Kondisi tersebut tentunya tidak akan berlaku di tengah masyarakat kita.

Hubungan pemakan pisang pinggir dengan tindak mental para penuturnya tak lepas dari pengamatan penulis seperti Elis Tating Bardiah. Ia mengangkat kepercayaan yang menjadi pola pikir masyarakat tersebut ke dalam sebuah sastra. Bukan tidak mungkin bila Bardiah bermaksud memberikan cerminan pola pikir tersebut untuk mengubahnya. Hal tersebut diimplikasikan secara tersirat di akhir paragraph di atas yang berbunyi "Ah! Sampai kini aku tak percaya, yang jelas akan kenyang karena besar, dan kalau kita makan yang paling besar itu rakus namanya". Bardiah memasukkan pola pikirnya sendiri terhadap sebuah kepercayaan yang membudaya. Pola pikir Bardiah di akhir paragraf mungkin kurang lebih sama dengan orang di luar masyarakat negeri ini.

Norma sosial dan sistem budaya di negara kita tentunya juga berbeda dengan negara lain. Oleh karena itu, filosofi yang menjadi pandangan masyarakat terhadap nilai-nilai baik budaya, agama, dan kepercayaan juga akan berbeda. Masinambouw (dalam Chaer & Leonie, 2010: 172) mengatakan bahwa bahasa memiliki fungsi sebagai sarana berlangsungnya interaksi manusia di dalam masyarakat, maka berarti di dalam tindak laku berbahasa haruslah disertai norma-norma yang berlaku di dalam budaya itu. Norma yang berlaku di tengah masyarakat kita adalah kepercayaan terhadap orang yang menyukai pisang paling pinggir akan dianggap selalu terpinggirkan. Hal tersebut akhirnya menjadi kebiasaan dalam berperilaku yang tidak lain dinamakan kebudayaan.

PENUTUP

Salah satu definisi kebudayaan adalah kebiasaan dan perilaku manusia, serta sistem komunikasi yang dipakai masyarakat untuk memperoleh kerja sama, kesatuan, dan kelangsungan hidup masyarakat manusia. Secara implisit sistem komunikasi berarti mengacu pada bahasa. Meski demikian, sistem komunikasi yang dimaksud dalam definisi di atas juga mengacu pada kebiasaan serta perilaku.

Hubungan antara bahasa dan kebudayaan tidak lepas dari perhatian penulis cerpen, salah satunya Elis Tating Bardiah. Ia mengangkat satu norma yang menjadi filosofi budaya di tengah masyarakat. Anggapan bahwa penyuka pisang paling pinggir akan terpinggirkan dalam kehidupannya, diangkat Bardiah menjadi salah satu cerpen. Dengan kata lain, Bardiah tidak menulisnya di tengah kekosongan budaya, karena anggapan pemakan pisan paling pinggir tersebut memang sudah menjadi kebiasaan dalam berperilaku yang tidak lain adalah budaya.

Daftar Pustaka

AWWA. (2017). *Selendang Mayang, Short Stories from around the World*. Bandung: AWWA Publising.

Chaer, A & Leonie. A. (2010). *Sosioingustik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Radmila, S. (2011). *Kearifan Lokal: Benteng Kerukunan*. Jakarta: PT. Gading Inti Prima.

Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.

Dialektika Sinematografi dan Koreografi dalam Produksi *Dance Film* “Senandung Tubuh Groteks”

Apip, Turyati

Program Studi Film & Televisi Fakultas Budaya & Media
Institusi Seni Budaya Indonesia Bandung

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji dialektika konseptual sinematografi terhadap bentuk koreografi dalam produksi *dance film*. Koreografi tari adalah sebuah repertoar pertunjukan, sedangkan film adalah media seni yang berbeda. Penelitian karya cipta seni ini bertujuan memadukan secara konseptual bentuk koreografis dalam penyajian sinematografis. Pembentukan tarian memakai metode *groteks* ketika setiap elemen tubuh berproses merespon *setting* lingkungan untuk menemukan bentuk-bentuk presentasi tubuh dalam *setting* ruang waktu penceritaan film. Kamera berposisi sebagai perekam tarian dengan sudut pandang yang bebas untuk merekam ruang dan memperbesar detil-detil gerak yang paling sublim. Gambar dirancang untuk memperkuat dinamisasi dan mengikat emosi penonton terhadap penari dan tariannya dalam bingkai “tubuh yang berbicara”. Kesimpulannya adalah *dance film* merupakan sebuah bentuk karya tersendiri yang sama sekali berbeda secara konseptual maupun teknis dari sebuah pertunjukan tari maupun produksi film pada umumnya. Penelitian karya *dance film* “Senandung Tubuh” ini perlu dikembangkan lebih lanjut agar menjadi karya utuh yang layak diapresiasi oleh masyarakat luas.

Kata kunci: *dance film*, dialektika, koreografi, sinematografi

PENDAHULUAN

Secara terminologi, *dance film* memiliki ruang dialektika yang terbuka. Di satu sisi, ada yang puas sebagai karya film hasil interpretasi sinematik terhadap sebuah repertoar tari yang diciptakan untuk *live performance*. Karya seperti ini bisa disebut sebagai tarian untuk kamera (*dance for camera*). Akan tetapi, disisi lain ada yang berpegang teguh bahwa *dance film* adalah karya film yang menggunakan tarian sebagai pengungkap tema utama, terkait dengan cerita, struktur naratif, baik masalah formal maupun eksperimental (Rizal, 2017).

Film sebagai salah satu artefak media dibuat untuk ditonton melalui aktivitas melihat dan mendengar. Film yang kita kenal adalah perkembangan lanjutan dari dunia fotografi dengan mengupayakan sebaik-baiknya ilusi gerak dan suara. Gambar filmis adalah gambar sesuatu dan bukan gambar tentang sesuatu (Sumarno, 1996). Gambar ini menyajikan dunia yang dibentuknya dalam cerita dan tidak mewakili dunia lainnya yang lebih luas. Melalui kreativitas

pembingkai (framing), gambar filmis menambahkan sesuatu pada subjek yang direkam, guna memperoleh detail yang paling bermakna, simbolik, dan memiliki dimensi kedalaman.

Istilah *film* lebih akrab dengan telinga orang Indonesia untuk merujuk pada istilah yang sama dengan kata *film*, *cinema*, atau *movie* dari bahasa asing. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikannya sebagai “lakon (cerita) gambar hidup”. Ada tiga persamaan definisi *movie* antara kamus Bahasa Inggris dan Indonesia. Pertama, *movie* sebagai gambar gerak¹ merupakan singkatan dari *moving picture*, kata yang definisinya sama dengan istilah lainnya *motion picture*.² Kedua, kata *movie* mengarah kepada isi (cerita) dari gambar gerak. Ketiga, *movie* menunjuk pada tempat untuk mengadakan pertunjukan gambar gerak yang bercerita (Gthozy, 2013).

Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan pada sebuah layar yang diintegrasikan dengan suara agar tercipta ilusi gerak yang hidup. Rekayasa ruang dan waktu dibangun untuk merangsang persepsi indrawi dan menjalin kedekatan penonton pada dunia tontonannya. Heriyawati (2013) menulis bahwa, “Film merupakan bentuk karya seni yang memiliki karakteristik dan kekuatan tersendiri. Sebagai bahasa visual, film mampu mempresentasikan makna secara lugas. Sebagai representasi teknologi canggih, film punya kuasa dalam mengatur ruang, waktu, dan peristiwa. Namun demikian, menyajikan peristiwa *life* dalam sebuah film tentunya diperlukan sebuah naratif film, sehingga secara visual yang ditampilkan tidak hanya dokumentasi sebuah peristiwa *real*-nya. Kandungan nilai dan makna yang akan disampaikan dipengaruhi oleh gaya naratifnya, karena naratif film merupakan representasi dari kreator si pembuat filmnya”.

Selanjutnya, Apip (2011) menulis bahwa “Representasi mengacu pada proses produksi makna melalui bahasa (Stuart Hall dalam **Burton, 2008: 134**), sementara Roland Barthes menguraikan bahwa pesan yang ditampilkan dalam teks apapun, termasuk film, merupakan hasil konstruksi suatu citra penandaan”.

Salah satu tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan bagaimana dialektika koreografi dan sinematografi dalam pembuatan *dance* film “Senandung Tubuh”. Tarian dan film adalah bentuk karya seni yang sama sekali berbeda dalam elemen dan struktur pembentukannya. Tubuh tari dalam *dance* film merupakan elemen utama dalam mengungkap persoalan yang ditawarkan pada saat *live on screen*. Persoalan esensial berada pada saat bagaimana tubuh tari direpresentasikan melalui layar dan bagaimana representasi ini dibaca secara kritis. Kecerdasan tubuh, secara fisik dan emosional, sangat penting disajikan untuk pencapaian kualitas pesan.

Filsafat membedakan antara esensia dan eksistensi. Esensia adalah wujud dari segala yang ada mendapatkan bentuknya. Seperti kita membayangkan pohon, kuda, atau manusia, yang belum tentu berada. Sedangkan eksistensi membuat yang ada jelas wujudnya dan eksis. Pohon tertanam, tumbuh, bahkan berbuah. Kuda yang berlari dan mengabdikan pada tuannya. Manusia yang hidup, belajar, berkarya, berbakti, dan bersosial. Selama bereksistensi, segala yang ada hadir, tampil, dan berwujud. Saat berhenti bereksistensi, ia lenyap. Pohon menjadi kayu dan lapuk, kuda menjadi bangkai, manusia mati dan dikubur (Amiruddin, 2014).

Tubuh merepresentasikan ikon pemiliknya serta mengindikasikan jiwa yang ada di dalamnya. Ia menjadi simbol dari identitas dan aktivitas sosial budayanya. Sebuah reportoar tari mempunyai sifat yang multitafsir sesuai dengan biografi pengalaman para apresiatornya. Jalinan tanda dari setiap elemen tarian yang parsial memposisikan tubuh dalam menjalani peran kontekstual yang relevan dengan sistem simbol yang diacunya pada sebuah keadaan atau budaya masyarakat

tertentu. Ketika itu, konsep ketubuhan menjadi sesuatu hal yang urgen dalam fungsinya sebagai medium yang “berbunyi” dalam berbagai dimensi. Seperti diungkapkan oleh Whani Darmawan dalam sebuah workshop Ketubuhan Paradance:

“Seni gerak tubuh, tentu saja menuntut setiap diri penari dan atau koreografer memaksimalkan potensi dan kemampuan dasar tubuh yang utamanya harus memiliki “kekuatan”, “kelenturan” dan “keseimbangan”. Ramuan yang pas dari kekuatan-kelenturan-keseimbangan inilah, ditambah dengan penjiwaan dan daya cipta gerak serta aksesori penyusun konteks yang membuat sebuah karya tari akan mampu “berbicara”, mewakili dan bahkan meliputi komunikasi perihal tertentu yang dikehendaki oleh pembuat karya (koreografer)” (Darmawan, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengejawantahan simbol pada koreografi dalam *dance* film yang ditransformasikan lewat layar menuntut tubuh untuk lebih peka terhadap ruang, waktu, dan bingkai dalam layar kamera. Tarian menjadi penjelmaan dari sensitivitas tubuh terhadap ruang dan waktu, untuk membangun metafora yang selalu hidup dan bergerak menuju yang lebih subtil. Bangunan tubuh dihidupkan dengan metode groteks yang menjalani proses ini secara terus menerus dalam mengeksplorasi gaya dan daya ungkap tubuh. Groteks menjadi sebuah proses kreatif yang tidak pernah tuntas dalam membangun koreografi itu sendiri.

Tubuh tari menjadi stimulus untuk menemukan bahasa ungkap visual yang lebih menakjubkan. Koreografi tubuh dalam film ini harus mampu berbicara dengan keluwesan dan keliatan. Tubuh yang mengungkap dengan kehalusan dan kekasaran. Tubuh yang mencari dalam keheningan dan keriuhan. Alfianto sebagai koreografer sekaligus penari menyusun skenografi yang menghadirkan kegelisahan manusia urban dalam menghadapi perubahan sosial dan budaya di perkotaan. Biografi manusia agraris yang mengalami *shock culture* ketika bermigrasi dan hidup di perkotaan.

Konsep skenografi ini kemudian dibedah dan dikembangkan oleh sutradara dengan pendekatan fenomenologi untuk membantu memahami dan fenomena sosial di masyarakat urban (Stefanus, 2005) dalam menyusun struktur naratif film. Setelah melalui dialektika konseptual antara skenografi dan struktur naratif film, koreografer membangun bahasa tubuhnya dalam konstruksi cerita pada saat pra produksi. Bahasa tubuh ini kemudian dikembangkan dan disesuaikan strukturnya ketika telah berada di lokasi *shooting* pada saat produksi. Bentuk koreografi ini dihadirkan dalam ruang ekologisnya, antara sawah pedesaan dan gedung kantor perkotaan, diantara ruang transportasi publik kereta api di pegunungan dan hiruk pikuk jalan raya perkotaan.

Pada tingkatan praksis, proses pelayaran gerak tari dalam produksi *dance* film ini adalah menjalin jaringan simbol tubuh dalam konstruksi teks untuk melukiskan atau menggambarkan peristiwa yang diusung dalam cerita film. Sehingga, tarian bukan sekedar pertunjukan di depan kamera untuk direkam, begitupun sebaliknya kamera bukan sekedar melayani sebuah pertunjukan tari.

Aksi koreografi tubuh direkam secara rinci oleh kamera, baik keseluruhan tubuh dalam ruang ekologis dan sosiologis, maupun aksi tubuh yang menggerakkan sisi emosionalnya. Lokasi

shooting dipilih dengan mempertimbangkan motif gerak tarian dan keindahan *landscape* yang dapat menghadirkan keindahan gambar filmis. Cara ini adalah upaya untuk membangun struktur cerita film yang berpegang pada ruang dan waktu sekaligus menyajikan ketakjuban visualnya.

Detil pergerakan tubuh yang rumit dan kecil direkam oleh kamera agar dapat disaksikan oleh penonton saat pertunjukan *live on screen*. Prinsip-prinsip sinematografis membingkai adegan tari melalui pemilihan size, komposisi, sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, pemilihan jangkauan lensa, jenis kamera, dan pencahayaan. Masing-masing pilihan didasarkan pada upaya menghidupkan visual film agar tidak monoton. Kamera video mendominasi pengambilan gambar master dan detil tubuh. Sementara pergerakan kamera yang mengikuti gerak tarian dilakukan dengan kamera dslr yang lebih ringkas dengan menggunakan crane stabiliser agar gambar yang direkam lebih stabil. Sedangkan areal ekologis diambil dengan bantuan drone untuk menangkap *landscape* yang lebih luas. Pemilihan waktu pengambilan gambar di area terbuka didominasi oleh sinar matahari sebagai pencahayaan utama dengan sedikit bantuan cahaya buatan untuk menghilangkan bayangan dan mempertegas ekspresi wajah. Cahaya pagi hari menghadirkan kesan hangat dan optimisme pada *sequence* sawah dan rumah. Sedangkan pengambilan gambar pada sore hari di *sequence* akhir dengan setting *rooftop* gedung menghadirkan akhir dari perjalanan dan kongklusi film. Pengambilan gambar pada siang hari dilakukan di stasiun dan terowongan KA untuk mempertegas kesan kuat dan kokoh dari lokasi, serta shooting indoor di kantor dengan cahaya buatan. Cara ini adalah upaya untuk menciptakan *look* dan menghidupkan gambar agar menarik, dinamis, tidak monoton, serta merangsang imaji penonton untuk masuk pada ruang dan cerita yang disajikan.

Penguatan *mood* film dilakukan pada saat paska produksi. Setelah melalui pemilihan dan pemilihan shot, dalam proses editing *offline*, gambar disusun dengan cara potong sambung di meja editing sesuai struktur penceritaan yang telah dirancang di awal. Kontinuitas gambar dan gerak tarian menjadi dua pedoman kerja editor sekaligus. Setelah itu penata musik mempelajari irama gambar dan intensi gerak tubuh penari dalam menyusun scoring musikalitasnya. Pada tahap ini musik harus memberi jiwa pada setiap gerakan penari dengan acuan warna musik yang bertumpu pada biografi tarian yang dihadirkan. Sehingga musik hadir bukan hanya sebagai tempelan dalam film tetapi mampu mengejawantahkan apa yang diistilahkan oleh Judith Bekker (2004) sebagai “mengartikulasikan emosi batin” penari dan emosi batin penonton sekaligus pendengarnya.

Proses *scoring* ini bekerja simultan dengan editor pada tahap *grading* untuk menyelaraskan gambar dari tiap shot, terutama karena pemakaian jenis kamera yang lebih dari satu sehingga menghasilkan kecendrungan kontras dan karakter gambar yang berbeda. Setelah *scoring* musik selesai, tahap editing *online* dimulai. Tahap ini memadukan gambar dan suara. Metronom musik menjadi panduan untuk menyelaraskan pergerakan gambar dan tarian, perpindahan dari satu shot ke shot lainnya, kontinuitas gambar, transisi shot, dan pergantian *sequence*. Pada tahap akhir penguatan *mood* film dilakukan melalui *coloring* film secara general di setiap *sequence* dengan mempertimbangkan cerita dan gerak tarian.

SIMPULAN

Dialektika koreografi dan sinematografi dalam proses produksi *dance* film “Senandung Tubuh” menghadirkan tarian yang bukan sekedar pemanis dalam film tapi justru menjadi penggerak cerita film. Begitupun visual dibentuk bukan sekedar untuk merekam tarian, tapi menempatkan tarian yang dilatari setting ruang dan waktu dalam sebuah alur penceritaan karya film yang utuh.

Daya ungkap tubuh yang dipadukan dengan kerja sinematografi menjadikan “tubuh yang berbicara” lebih nyaring bunyinya. Kerja kolaboratif dalam membangun energi kreativitas ini telah menghadirkan sebuah karya baru bernama *dance* film atau film tari. Bingkai film *Senandung Tubuh* menghadirkan imaji visual tentang biografi tarian dalam ruang ekologisnya yang riil di dunia nyata. Sisi emosional dihadirkan dalam hukum kausalitas, ketika logika sebab akibat tentang munculnya motif gerak dibangun dalam struktur cerita sehingga jelas alasan dan maksud pesannya.

Daftar Pustaka

- Apip (2011). Representasi Mitos dalam Film Dokumenter. *Panggung*, Vol. 21 (1) Januari-Maret.
- Becker, J. (2004). *Deep Listeners: Music, Emotion, and Trancing*. Bloomington: Indiana University Press.
- Heriyawati, Y., dkk. (2014). Film Dokumenter Sebagai Strategi Rekam Jejak Nilai Ritual Ngabubur Suro. *Panggung*, Vol. 23 (4) Oktober-Desember.
- Nindito, S. (2005). “Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial” dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol 2 (1).
- Sumarno, Marselli. *Dasar-dasar Apresiasi Film*, Jakarta: Grasindo, 1996.

Website/laman

- Aliran Eksistensialisme dalam Ilmu Filsafat*. Retrieved Mei 8, 2018, from http://www.academia.edu/35244901/ALIRAN_EKSISTENSIALISME_DALAM_ILMU_FILSAFAST
- Beda Movie dan Film*. Retrieved Mei 5, 2018 from gthozy.wordpress.com
- Dance Film Performance & Installation* (Faozal Rizal, Yashuhiro Morinaga, Tony Broer. Retrieved Mei 5, 2018, from <https://jaff-filmfest.org/dance-film-performance-installation/>
- Pengantar Workshop Ketubuhan Paradance: “Tubuh Aksi – Tubuh Yang Bicara”*. Retrieved February 3, 2018, from <http://gelaran.id/workshop-ketubuhan-paradance/>

Mengenal Musik Tradisi Perkusi Melodis Minangkabau

Ediwar, Hanefi, Rista Minawati, Hajizar

ABSTRAK

Musik perkusi adalah jenis musik yang bunyinya dari hasil tabuhan dengan menggunakan alat pemukul, jari dan telapak tangan. Memahami musik perkusi ini harus terkait dengan teknik-teknik secara musikal, sehingga ditemukanlah “jenis perkusi apa” musik tradisi tersebut. Bila diperhatikan dari sudut pandang untuk memproduksi bunyi musikal daripada musik perkusi di Minangkabau dapat dibagi atas dua jenis, yaitu ‘musik perkusi melodis’ dan ‘musik perkusi ritmis’. Musik perkusi melodis adalah musik perkusi yang mengutamakan unsur melodi yang membentuk lagu, sedangkan musik perkusi ritmis adalah musik perkusi yang mengutamakan aspek ritmis sebagai unsur yang membentuk lagu. Kajian ini bertujuan untuk mengungkap ciri-ciri musik perkusi melodis dan ritmis pada musik *talempong*. Metode yang digunakan adalah bersifat kualitatif.

Keynote: Perkusi, Melodis, Ritmis.

PENDAHULUAN

Musik perkusi melodis adalah jenis musik yang hasil bunyinya disebabkan oleh permainan nada-nada dari suatu alat musik secara teratur. Sejumlah nada-nada yang menghasilkan melodi itu biasanya lebih dari dua nada, Ensambel perkusi melodis dapat dipastikan materi nada yang diproduksi alat musik utama pada ensambel tersebut memiliki sejumlah nada-nada yang menentukan ensambel perkusi tersebut adalah jenis musik perkusi melodia. Namun demikian, jika alat musik utama ensambel tersebut tidak memiliki dua atau lebih nada-nada maka jenis musik tersebut menjadi musik perkusi ritmis, permainan *eirme* menjadi dasar membangun sebuah komposisi lagu.

PEMBAHASAN

Talempong

Talempong sebenarnya sudah lama dikenal dan bahkan sudah menunjukkan identitas kedaerahan. Akan tetapi umumnya orang tahu, bahwa yang dimaksud dengan *talempong* adalah sejenis alat musik pukul keluarga gong berpencu dengan ukuran kecil, terbuat dari campuran bahan tembaga, kuningan dan timah. *Talempong*, biasanya dimainkan oleh sekelompok orang dalam posisi berdiri atau berjalan (arak-arakan) untuk memeriahkan berbagai upacara adat di kampung-kampung. Selain itu alat musik *talempong* dimainkan sekelompok orang dalam posisi duduk untuk menghibur atau memeriahkan suatu kegiatan terkait dengan adat.

Istilah *talempong* dapat diartikan sebagai salah satu jenis musik tradisional di Minangkabau, nama ensambel musik *talempong* itu sendiri, dapat pula diartikan sebagai alat. dan yang uniknya diartikan sebagai 'resonansi bunyi' yang dihasilkan dari tabuhan (memukul) suatu benda. Kata '*talempong*' yang diartikan sebagai resonansi bunyi dapat ditunjuk sebuah fakta yang ada dan telah menjadi objek wisata yaitu sebutan *batu talempong* di Talang Anau Kabupaten Limapuluh Kota. Benda pipih berukuran relatif besar tersebut bukanlah alat musik secara fungsional, tetapi alat yang berffugsi ritual menghasilkan bunyi hampir sama dengan bunyi *talempong*.

Pengertian yang unik dari kata *talempong* telah terpakai secara fungsional pada sejumlah ensambel *talempong* di Minangkabau. Benda-benda dari bahan kayu, bambu, dan besi berbentuk pipih (dalam istilah musik *xylophone*) telah menjadi musik tradisional di Minangkabau seperti *talempong kayu*, *talempong botuang*, *talempong sambilu*, dan *talempong jao*.

Talempong yang akan diuraikan mencakup berbagai jenis *talempong*, baik dilihat dari ensambel maupun cara dan teknik memainkannya. Dalam hal ini ada dua kelompok ensambel *talempong*, yang dibagi berdasarkan dari teknik dan cara memainkannya, yaitu *talempong pacik* dan *talempong duduak*. Sementara itu, musik *talempong* yang berkembang dalam masyarakat akademis, sanggar-sanggar kesenian, dan lembaga lainnya yang lebih mengarah pada penggunaan nada-nada diatonis dalam tangga nada yang digunakan.

Perkusi Melodis Talempong Pacik

Talempong pacik merupakan genre musik perkusi tradisional yang terkenal dalam kehidupan masyarakat di wilayah budaya Minangkabau. Nama *talempong pacik*, seperti dikenal sekarang ini, merupakan sebutan yang digunakan khusus untuk keperluan ilmiah oleh para peneliti terhadap pengkajian salah satu genre musik *talempong* tradisional Minangkabau. Mereka ingin membedakan teknik permainan *interlocking* (saling tingkah meningkah/kunci mengunci) yang dimainkan secara *dipacik* atau dipegang. Hasil permainan *talempong* secara ritmis itu menghasilkan formula melodi-melodi pendek, dan hasil yang demikian sesungguhnya yang harus dicapai dalam teknik permainan *interlocking* dimaksud. Jadi jelaslah bahwa tujuan dan capaian teknik permainan *talempong* di atas adalah melodi.

Kemudian bentuk permainan *talempong* yang diletakkan di atas rak secara horizontal dan dimainkan dalam posisi duduk adalah bentuk permainan melodi, walaupun ada beberapa repertoar lagu dimainkan dengan memberi latarbelakang jalinan bunyi sekaligus mengatur permainan melodi.

Istilah *talempong pacik* memberi pemahaman yang lebih jelas terhadap pengkajian dan penelitian aneka ragam musik *talempong* yang ada di Minangkabau. Akibatnya dapat melahirkan informasi ilmiah yang berangkat dari klasifikasinya yang khas, sesuai dengan konsep musikal dan genre musik *talempong* itu, termasuk cara memainkannya.

Istilah *talempong pacik* lebih mempertegas pengertian konsep musikal terhadap dua teknik permainan genre musik *talempong* yang hidup di Minangkabau, yaitu genre musik *talempong* yang menggunakan teknik *interlocking* (*talempong pacik*), dan genre musik *talempong* yang dimainkan secara melodis (*talempong duduak*). Kedua genre musik *talempong* ini sama-sama hadir sebagai ensambel musik tradisional di berbagai pelosok Minangkabau.

Dalam sejarahnya, setiap *rumah gadang* yang ratusan jumlahnya sudah lama menjadikan musik *talempong pacik* sebagai permainan tradisi, bahkan setiap kampung (desa) memiliki beberapa kelompok *talempong pacik* di luar *rumah gadang*. Artinya, ada perangkat *talempong* yang dimiliki secara adat oleh *kaum*, dan ada pula yang dimiliki oleh kelompok masyarakat yang terlepas dari ikatan *kaum*.

Pertunjukan *talempong pacik* berbentuk ensambel, karena pada umumnya dimainkan oleh musisi secara berkelompok. Artinya, konsep kelompok sangat penting dalam kehidupan jenis *talempong* tradisional tersebut. Kekompakan kelompok, baik dalam memainkan komposisi musik dan menghayatinya maupun dalam berkomunikasi pergaulan mereka sehari-hari, memang penting sekali.

Paling tidak ada dua betuk pertunjukan *talempong pacik*, yaitu dimainkan dalam posisi duduk dan dalam posisi berdiri atau sambil berjalan (arakan) sesuai dengan konteks penyajiannya. Musik ini dimainkan oleh antara 3-6 orang pemain, masing-masing tiga orang sebagai pemain *talempong* dan tiga orang lainnya sebagai pemain gendang, tambur dan rapa'i. Walaupun demikian ada juga suatu daerah yang memainkan *talempong pacik* lebih dari 6 orang, sesuai menurut daerah atau kelompok suatu daerah. Misalnya, di Painan komposisi pemain terdiri atas: *talempong* tiga orang, *gendang* satu orang, *adok* satu orang, dan *sarunai* satu orang, sedangkan di Sisawah (Sijunjung) pemain *talempong* empat orang dan pemain rebana satu orang.

Lagu-lagu yang dimainkan dalam ensambel *talempong pacik* sangat banyak. Biasanya masing-masing grup *talempong* pada nagari yang berbeda, akan memiliki lagu sendiri. Bisa dibayangkan berapa jumlah nagari di Minangkabau yang memiliki grup *talempong*, dan jika satu grup memiliki tiga lagu saja, maka akan terdapat ribuan lagu *talempong pacik* di Minangkabau. Lagu-lagu tersebut merupakan lagu khas masing-masingnya, dan diciptakan sendiri oleh senimannya.

Talempong aia tabik eksis hingga kini. *Gendre talempong pacik* ini dimainkan oleh lima orang musisi wanita. Empat orang memainkan alat musik *talempong* dan satu orang pemain *gendang*. Secara instrumentatif, alat musik *talempong* (*small gong*) berpencu dan satu buah gendang dua muka dengan resonator berbentuk silinder/konis berukuran kecil. Keempat orang pemain *talempong*, masing-masing berperan sebagai pemain unsur ritmis *polong*, *paningkah*, *aguang*, dan anak. Unsur ritmis *polong* dan *paningkah* masing-masing memainkan dua buah alat musik *talempong*, sedangkan pemain yang memainkan unsur ritmis *aguang* dan *anak* masing-masing memainkan satu buah alat musik *talempong*. Unsur *anak* sebagai pembuka yang menentukan tempo serta memberi jalan untuk *polong*, unsur ritmis *polong* membuka "pintu" permainan untuk unit ritmis *paningkah*. Unsur ritmis *aguang* memberi aksentuasi pada formula melodis hasil jalinan unsur ritmis *polong* dan *paningkah*. Alat musik *aguang* bukanlah *aguang* (gong berpencu berukuran besar) yang biasa dikenal pada instrumentasi *gendre talempong duduak* maupun yang lainnya, tetapi alat musik *talempong* yang sama dengan yang lain (*small gong*). Hanya yang membedakan adalah bunyi (nada), yaitu nada rendah di antara enam buah alat musik *talempong* yang digunakan.

Khusus dalam komposisi repertoar lagu "Talipuak Kampai", satu bagian dalam komposisi musiknya menggunakan teknik di luar teknik *mainstream interlocking Minangkabau*, justru yang ditemui adalah teknik *hocketing* yang mereka sebut teknik *tengkong*. Teknik ini berada dalam komposisi Talipuak Kampai sangat disukai oleh baik musisi maupun masyarakat pendukungnya.

Musik Talempong Aia Tabik eksis hingga kini, selalu digunakan pada *pararakan* upacara perkawinan terutama dalam *maarak marapulai* (pengantin). Regenerasi tercipta ditandai hadirnya musisi-musisi muda sebagai pengganti musisi-musisi telah lanjut usia yang tidak mampu lagi bermain *talempong* atau tidak bisa mengikuti arak-arakan.

Musik Perkusi Melodis Talempong pacik difungsikan untuk berbagai kegiatan sosial yang bersifat hiburan, kegiatan upacara adat, sebagai musik tari piring, dan musik dalam *randai*. Kegiatan yang bersifat hiburan seperti, pada acara *alek nagari*, gotong royong di sawah (panen/*sabik-iriak*) atau di ladang, gotong royong memperbaiki jalan kampung, memperbaiki tali bandar atau bandar sawah, mengarak penganten, memeriahkan hari besar nasional, dan lain sebagainya.

Sajian dalam konteks adat ini masih bisa ditambahkan, tergantung dari peristiwa adat yang terjadi pada suatu nagari tertentu. *Adat salingka nagari* (masing-masing nagari memiliki kebiasaan atau adatnya sendiri). Ada nagari yang dipimpin oleh *rajo*, yang memiliki tata cara tersendiri dalam sistem pengangkatannya.

Musik Perkusi Melodis Talempong Duduak

Talempong duduak adalah salah satu jenis musik *talempong* yang bersifat melodis dan dimainkan dalam posisi duduk bersila atau bersimpuh. Alat musik *talempong* diletakkan pada sebuah kotak persegi panjang yang disebut *rea* (Melayu: rehal). Oleh sebab itu, muncul pula nama *talempong rea*. *Talempong duduak* hanya dijumpai di beberapa nagari di wilayah budaya Minangkabau. Misalnya, *talempong unggan* dari Unggan, *talempong paninjauan* dari Paninjauan Maninjau, *talempong sikapak* [*talempong gandang lasuang*] dari Sikapak, dan beberapa desa atau kampung di Pariaman, dan *talempong gandang oguang* di Sialang (kabupaten Lima Puluh Kota).

Musik Perkusi Melodis Talempong Gandang Oguang

Talempong gandang oguang adalah salah satu musik tradisional yang terdapat di nagari Sialang kecamatan Kapur IX, kabupaten Lima Puluh Kota. Masyarakat setempat lebih umum menyebut ensambel ini dengan *gandang oguang*, *bagandang oguang*, atau *baoguang*, tanpa menyertakan kata *talempong* di depannya. Oleh karena nama ensambel musik ini terdiri dari dua kata, yaitu *gandang* (gendang) dan *oguang* (gong). Penamaan itu berdasarkan pada nama dua jenis alat musik yang digunakan dalam ensambel, yaitu *gandang* dan *oguang* (Bahar 1994, 51-52).

Ensambel ini merupakan milik ninik mamak masyarakat Sialang. Untuk menyajikan musik ini pada acara apa saja, baik di dalam maupun di luar daerah Sialang, harus mendapat izin dari ninik mamak. Keberlangsungan kehidupan ensambel *gandang oguang* tidak saja terletak pada para pemainnya, tetapi juga peran ninik mamak sangat menentukan.

Ensambel *gandang oguang* terdiri dari enam *talempong* yang diletakkan di atas standar atau *rea*, dua buah gendang, dan dua buah *oguang*. *Talempong* dimainkan oleh dua orang pemain, bahkan ada yang tiga orang pemain. Jika dimainkan oleh dua orang, maka satu orang berfungsi sebagai pemain melodi, biasanya duduk di sebelah kiri, dan satu orang lagi sebagai pemain *pambao* (dasar) yang memainkan pola ritme ostinato. Jika *talempong* dimainkan oleh tiga orang pemain, maka satu orang memainkan *pambao*, satu orang lagi sebagai *paningkah*, dan yang ketiga sebagai pembawa melodi, tetapi melodi pendek-pendek saja. Dalam ensambel *gandang oguang*, *talempong* difungsikan sebagai pembawa melodi.

Gendang dimainkan oleh dua orang. Gendang pertama memainkan pola ritme *palalu* atau *panggolong* yang disebut juga dengan *gandang panggolong*, sedangkan gendang kedua sebagai *paningkah*, atau *gandang paningkah*. Jenis gendang yang dipakai adalah bermuka dua (*double-headed*) dengan diameter kedua mukaannya sama besar. Uniknya, kulit gendang yang digunakan dalam ensambel ini sengaja dikendorkan, dan bukan ditegangkan sebagaimana lazimnya gendang yang digunakan dalam berbagai ensambel musik *talempong* di Minangkabau. Cara memainkannya pun agak berbeda, yaitu diletakkan di bawah betis para pemain gendang. Fungsi *oguang* sebagai pembawa irama dengan pola ritme ostinato

Oguang yang digunakan dalam ensambel ini berjumlah dua buah, dengan nada yang berbeda. Fungsi *oguang* untuk memperkuat aksen ritme, baik yang diciptakan dari perjalanan melodi maupun yang dilahirkan oleh gendang. Kedua *oguang* hanya dimainkan satu orang pemain, dengan cara digantungkan (Herawati, 1993: 23-26).

Struktur penyajian *gandang oguang* secara tradisi sudah ditetapkan sebagai sebuah kesepakatan yang bersifat konvensi, dan selalu dilakukan oleh senimannya. Penyajian diawali oleh *gandang* yang berfungsi sebagai pembingkai ritme, dengan pola-pola ritme ostinato. Kemudian diikuti oleh *oguang* dengan pola ritme ostinato, *talempong pambaoan* (dasar) membawakan pola ritme ostinato dan prinsip pengulangan pola ritmenya sama dengan pola ritme *gandang palalu*, dan *talempong malagu* (melodi) yang berfungsi sebagai pembawa melodi. Antara *talempong palalu* dengan *talempong malagu* dalam permainan akan terjadi saling kait mengkait (*interlocking*).

Jumlah lagu yang dimiliki oleh grup ensambel *gandang oguang* sekitar 13 judul lagu. Akan tetapi dalam setiap pertunjukan hampir tidak pernah lagi dimainkan ke-13 lagu tersebut. Hal ini disebabkan karena kecenderungan para penikmat dan musisi sendiri dalam memainkan lagu, memilih yang menarik dan yang disukai saja. Lagu-lagu yang jarang dimainkan bertambah jauh dari 'kepopuleran', bahkan tidak mahir lagi dimainkan. Kecenderungan mereka memainkan lagu hanya antara enam sampai delapan judul lagu saja. Di samping itu ada lagu, hanya dimainkan pada waktu-waktu tertentu saja.

Adapun latar belakang yang mengilhami terciptanya lagu-lagu di atas adalah refleksi terhadap lingkungan dan pengalaman hidup keseharian masyarakat Sialang sendiri. Lingkungan alam dengan topografi yang berbukit, berlembah, dan rawa-rawa serta masih memiliki hutan-hutan yang masih lebat memberikan ilham terhadap penciptaan lagu, baik yang bersifat manis atau indah maupun yang pahit atau sedih.

Adapun pertunjukan yang diikuti oleh *gandang guang* seperti *Keramaian Anak Nagari* (*alek nagari*). Lagu-lagu yang dimainkan biasanya lagu-lagu bersifat gembira yang dapat menghangatkan suasana pesta. Kondisi ini sangat dipahami oleh seniman *gandang oguang*, agar tidak sepi dari penonton.

Daftar Pustaka

- Boestanoel Arifin Adam. (1986/1987). "Talempong Musik Tradisi Minangkabau", laporan penelitian STSI Padangpanjang.
- Ediwar, dkk. (2016). *Musik Talempong Uwaik-uwaik Dalam kehidupan Masyarakat Nagari Paninjauan*. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Ediwar, dkk. (2017). *Musik Tradisional Minangkabau*. Yogyakarta: Gre Publishing.
- Herawati, dkk. (1993). "Studi Deskriptif Musik talempong Gandang Agung di desa Sialang Kecamatan kapur IX Kabupaten 50 Kota", laporan penelitian. Padangpanjang: ASKI.
- Bahar, Mahdi. (1994). "Fungsi Gandang Oguang dalam Masyarakat Sialang, Minangkabau", Tesis S2, Pascasarjana UGM Gajah Mada.

Footnotes

- ¹ The American Heritage® Dictionary of the English Language, Fourth Edition copyright ©2000 by Houghton Mifflin Company. Updated in 2009. Published by Houghton Mifflin Company. All rights reserved.
- ² Random House Kernerman Webster's College Dictionary, © 2010 K Dictionaries Ltd. Copyright 2005, 1997, 1991 by Random House, Inc. All rights reserved.

Keterlibatan Mitra Ukm Keramik Hias Plered pada Pameran Internasional Produk Ekspor

Deni Yana, Agus Cahyana, Wanda Listiani
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Keramik hias merupakan produk kerajinan di kecamatan Plered kabupaten Purwakarta sejak tahun 1935. Unit usaha kerajinan keramik hias Plered tergabung dalam organisasi Pokja Klaster Keramik Plered. Salah satu anggotanya adalah UKM Risman Wijaya Keramik dan UKM Krapel Craft. Permasalahan mitra IbPE Risman Wijaya Keramik dan Krapel Craft adalah belum adanya transaksi langsung dengan buyer potensial. Selama ini mereka mendapatkan pesanan produk ekspor melalui PT. Joshua Cahaya Sentosa. Adapun metode yang digunakan berupa pendampingan mitra UKM Keramik Hias H. Eman Sulaeman, S.Pd. dan Asep Supriatna. Solusi kegiatan IbPE yang diberikan adalah keterlibatan Mitra UKM keramik Hias Plered pada pameran internasional produk ekspor keramik hias IFEX 2018 dan Canton Fair 2018. Keterlibatan Mitra UKM Keramik Hias Plered pada pameran Internasional Produk Ekspor ini diharapkan menjadi media promosi dan menjaring buyer berskala internasional.

Kata kunci: mitra UKM, Keramik Hias Plered, Pameran Internasional, Produk Ekspor

PENDAHULUAN

Keramik hias sebagai produk kerajinan di Kecamatan Plered Kabupaten Purwakarta telah berkembang sejak masa kolonial Belanda tahun 1935. Produksi kerajinan keramik hias diawali dengan berdirinya pabrik keramik berglasir milik orang Belanda bernama *Hendrik De Boa*. Sedangkan perajin setempat awalnya hanya membuat bata, genteng dan produk keramik jenis gerabah tradisional untuk keperluan sehari-hari seperti kendi, pendil, celengan, dan lain-lain. Sentra industri kerajinan keramik hias Plered memiliki sumber daya manusia (perajin) yang sangat terampil dan sumber daya alam (deposit tanah liat/lempung sebagai bahan baku keramik) yang berlimpah di Desa Citeko yang berjarak hanya sekitar 3 KM dari sentra tersebut.

Sejak tahun 2006, seluruh unit usaha kerajinan keramik hias Plered berjumlah 284 dan beranggotakan 1.410 perajin yang terhimpun dalam organisasi Pokja Klaster Keramik Plered yang diketuai oleh H. Eman Sulaeman, S.Pd. Dalam berbagai kegiatan seperti pameran produk ekspor baik di dalam negeri dan luar negeri, H. Eman Sulaeman, S.Pd (Risman Wijaya Keramik) sering mewakili komunitas perajin keramik hias Plered dengan pesanan melalui PT. Joshua Cahaya Sentosa.

Berdasarkan karakter dan jenis produknya, Mitra UKM Risman Wijaya Keramik dan Krapel Craft saling melengkapi kelebihan dan kekurangan masing-masing. Risman Wijaya Keramik memiliki kekhasan dan keunggulan pada produk berukuran besar untuk elemen interior,

sementara Krapel Craft kekhasan dan keunggulannya pada produk hias ukuran kecil berupa cinderamata/souvenir, *table top*, dll. Kedua UKM ini dapat memenuhi kebutuhan para konsumen yang sangat beragam. Selain itu, juga jarak kedua UKM ini cukup dekat sehingga memudahkan secara teknis. Khusus untuk pasar ekspor kerajinan keramik hias Plered, hingga tahun 2013 belum dapat dimanfaatkan secara optimal oleh para perajin karena belum ada yang mampu melakukan penjualan ekspor secara mandiri.

Tahun 2013 penjualan ekspor kerajinan keramik hias Plered hanya bisa dilakukan oleh pihak eksportir dari Jakarta yakni PT. Joshua Cahaya Sentosa dengan sistem order (maklun) kepada para perajin, sehingga perajin keramik hias Plered hanya mendapatkan keuntungan paling kecil. Atas upaya dan kerja keras perajin bekerjasama dengan pihak pemerintah dan perguruan tinggi, akhirnya mulai tahun 2013 beberapa perajin keramik hias Plered mampu melakukan penjualan ekspor secara mandiri dan berhubungan dengan *buyer* dari mancanegara secara langsung. Salah satu pelopornya yaitu H. Eman Sulaeman, S.Pd. dengan perusahaannya Risman Wijaya Keramik yang akan menjadi salah satu mitra dalam pelaksanaan kegiatan Ipteks bagi Produk Ekspor (IbPE) ini.

Risman Wijaya Keramik didirikan oleh H. Eman Sulaeman, S.Pd. pada tahun 1993. H. Eman Sulaeman, S.Pd. merupakan anak sekaligus pewaris dari tokoh perajin yang cukup terkenal di Plered pada era tahun 1970an yakni Wirta. Risman Wijaya Keramik merupakan UKM kerajinan keramik hias yang produknya berupa benda hias untuk elemen interior seperti guci, vas, piring, dan lain-lain untuk pasar lokal dan ekspor. Sebelum tahun 2013, pemasaran produk ekspor Risman Wijaya Keramik dilakukan oleh PT. Joshua Cahaya Sentosa. Tujuan ekspornya meliputi Amerika, Eropa dan beberapa negara Asia seperti Korea, Jepang, dll. Sejak tahun 2013, melalui penambahan sarana dan prasarana produksinya, selain mengerjakan pesanan produk ekspor dari PT. Joshua Cahaya Sentosa, Risman Wijaya Keramik juga merintis dan berhasil melakukan ekspor secara mandiri ke Brasil, Cili, Cekoslovakia, Rusia dan Inggris. Risman Wijaya Keramik memiliki kapasitas produksi 3.000 unit produk ukuran kecil, 1.200 unit produk ukuran sedang dan 250 unit produk ukuran besar (2 kontainer / bulan) yang didukung oleh 5 (lima) buah tungku pembakaran semi modern dan sekitar 20 pegawai (perajin) pada 3 (tiga) buah *workshop* seluas 1.300 m². Adapun *Showroom* dan *workshop* Risman Wijaya Keramik berlokasi di Jl. Raya Anjun No. 13 B, Desa Anjun Kecamatan Plered Kabupaten Purwakarta Provinsi Jawa Barat.



Gambar 1. H.Eman Sulaeman, S.Pd., suasana *workshop* dan contoh produknya (Sumber: Deni Yana, 2013)

Dalam pengadaan bahan baku tanah liat (lempung) Risman Wijaya Keramik melakukan kemitraan dengan pengolah tanah liat Mira Jaya di Desa Citeko Kecamatan Plered. Pewarna keramik jenis *Engobe* diperoleh dari perajin di Kampung Lio, sementara untuk bahan pewarna cat bermitra dengan TB Baraya yang terletak tidak jauh dari Risman Wijaya Kermik di Desa Anjun Kecamatan Plered. Untuk bahan pembakaran keramik, Risman Wijaya Keramik mendatangkan kayu bakar dari beberapa daerah Kecamatan di Kabupaten Purwakarta seperti Jatiluhur, Manis dan Cibeunying. Sementara dari luar Kabupaten Purwakarta didapatkan kayu bakar dari Kecamatan Dawuan Kabupaten Subang. Adapun untuk perlengkapan kerja (perabot, tungku, dan lain-lain) selain bermitra dengan perajin di Desa Anjun yang memiliki keahlian membuat alat-alat produksi keramik, Risman Wijaya Keramik juga bermitra dengan CV. Surya Sakti dan Kilena dari Bandung. Untuk pengemasan produk ekspor, Risman Wijaya Keramik bermitra dengan Putra Sejati Box Bandung. Secara lebih rinci sumber bahan baku dan alat dengankualitasnya disajikan pada Tabel 1.

Jenis dan Bahan Baku	Mutu	Sumber
Tanah Liat	Sedang	Mira Jaya
Cat	Baik	TB. Baraya
Engobe	Baik	Perajin Keramik Kampung Lio
Kayu Bakar	Baik	Kecamatan Jatiluhur, Maniis, Cibeunying (Kabupaten Purwakarta) dan Kecamatan Dawuan Kabupaten Subang
Kardus	Baik	Putra Sejati Box Bandung
Perlengkapan kerja (Perbot, Tungku, dll.)		Perajin keramik Plered, CV. Surya Sakti dan Kilena Bandung

Tabel 1. Sumber dan Kualitas Bahan Baku dan alat

Sedangkan Mitra UKM Krapel Craft didirikan pada tahun 2005 oleh Asep Supriatna, seorang perajin muda yang cukup potensial di Plered. Mitra UKM Kerajinan Keramik Hias ini produknya sebagian besar berupa berupa cinderamata/*souvenir* selain produk benda hias untuk elemen interior seperti *table top*, dll. Selain melalui penjualan secara langsung pada *show room* nya di Desa Anjun, pemasaran produk kerajinan keramik hias Krapel Craft juga tersebar di beberapa *art shop* di kota-kota yang sering dikunjungi turis asing seperti Jogjakarta, Bali, Jakarta, Bandung, Surabaya, dan lain-lain bahkan dalam satu tahun terakhir produknya juga berhasil menembus pasar ekspor. Walaupun kapasitas produksinya belum sebesar Risman Wijaya Keramik, saat ini Krapel Craft memiliki kapasitas produksi 1.500 unit produk ukuran kecil, 1.000 unit produk ukuran sedang dan 150 unit produk ukuran besar ($\frac{1}{2}$ kontainer/bulan) yang didukung oleh 1 (satu) buah tungku pembakaran dan sekitar 10 pegawai (perajin) pada 2 (dua) buah *workshop* seluas 430 m². Krapel Craft beralamat di Jl. Raya Anjun No.53 Rt.04 Rw.01 Desa Anjun, Kecamatan Plered, Kabupaten Purwakarta.



Gambar 2. Produk kerajinan keramik hias Krapel Craft

Krapel Craft dalam proses produksinya mendapatkan pasokan bahan baku tanah liat (lempung) dengan melakukan kemitraan dengan pengolah tanah liat Mira Jaya di Desa Citeko Kecamatan Plered. Untuk bahan pewarna cat Krapel Craft bermitra dengan TB Baraya yang terletak di Desa Anjun Kecamatan Plered. Sementara untuk pewarna keramik natural jenis *Engobe* diperoleh dari perajin di Kampung Lio. Bahan pembakaran keramiknya Krapel Craft mendatangkan kayu bakar dari beberapa daerah Kecamatan di Kabupaten

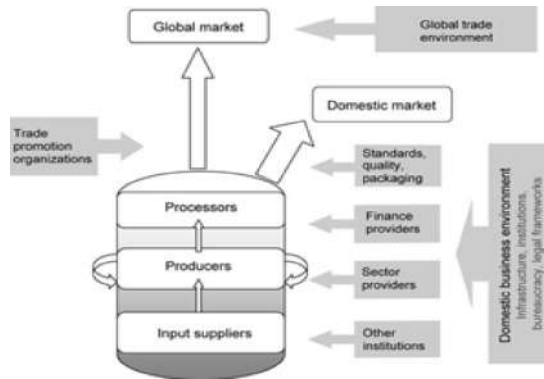
Purwakarta seperti Jatiluhur, Manis dan Cibeunying. Sementara dari luar Kabupaten Purwakarta didatangkan kayu bakar dari Kecamatan Dawuan Kabupaten Subang. Adapun untuk perlengkapan kerja (perabot, tungku, dll.) selain bermitra dengan perajin di Desa Anjun yang memiliki keahlian membuat alat-alat produksi keramik, Risman Wijaya Keramik juga bermitra dengan CV. Surya Sakti dan Kilena dari Bandung. Seperti juga Risman Wijaya Keramik, untuk pengemasan produknya Krapel Craft bermitra dengan Putra Sejati Box Bandung. Secara lebih rinci sumber bahan baku dan alat dengan kualitasnya disajikan pada Tabel 2.

Jenis dan Bahan Baku	Mutu	Sumber
Tanah Liat	Sedang	Mira Jaya
Cat	Baik	TB. Baraya
Engobe	Baik	Perajin Keramik Kampung Lio
Kayu Bakar	Baik	Kecamatan Jatiluhur, Manis, Cibeunying (Kabupaten Purwakarta) dan Kecamatan Dawuan Kabupaten Subang
Kardus	Baik	Putra Sejati Box Bandung
Perlengkapan kerja (Perbot, Tungku, dll.)		Perajin keramik Plered, CV. Surya Sakti dan Kilena Bandung

Tabel 2. Sumber dan Kualitas Bahan Baku dan alat.

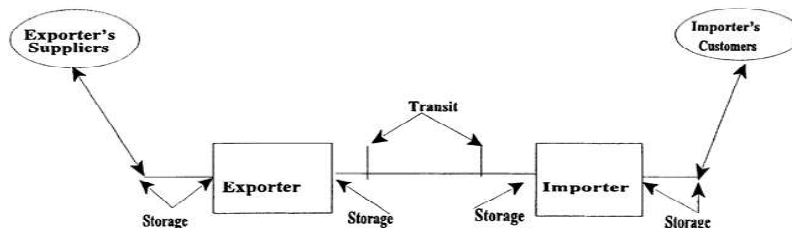
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pameran internasional produk ekspor (Browne, 2011: 1) dapat menghubungkan perdagangan dan produk hasil pembangunan. Pemahaman perbedaan sumberdaya, budaya dan bahasa merupakan faktor yang menentukan dalam proses keberhasilan transaksi dalam sebuah pameran internasional. Berikut skema *international value-chain* di pasar global:



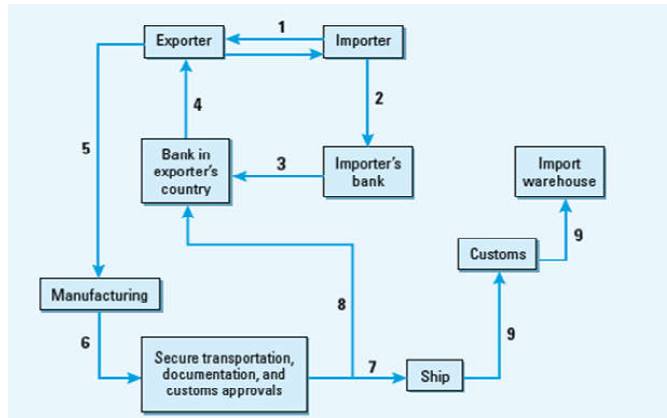
Gambar 3a. International Value-chain (Browne, 2011: 8)

Keterlibatan UKM Mitra Wisman Wijaya Keramik dan Krapel Craft Plered dalam Pameran Internasional Produk Ekspor di Jakarta (Indonesia) dan Guangzhou (China) merupakan salah satu hasil pendampingan kegiatan IbPE dengan dana Kemenristek Dikti selama 3 tahun (Deni Yana dkk, 2018). Beberapa hal yang dapat diperoleh dari keterlibatan UKM Mitra dalam pameran internasional produk ekspor seperti transaksi *buyer* potensial, ketentuan pajak, kualitas produk, informasi produk, harga pasar dan sebagainya. Pengetahuan pajak, kualitas produk, informasi produk, harga pasar merupakan salah satu kebutuhan dalam ekspor produk komersial tingkat internasional (Idiart, 2017: 54; Sherlock, 2008: 179). Berikut siklus ekspor:



Gambar 3b. Siklus Ekspor (Gianturco, 2001: 22)

Pengetahuan tentang prosedur ekspor bagi mitra UKM sangat dibutuhkan ketika mendapatkan pesanan dalam jumlah yang besar, tepat waktu sampai tujuan dan aman (sesuai pesanan, produk tidak pecah atau hilang). Berikut prosedur ekspor yang harus dipahami oleh mitra UKM:



Gambar 3c. Prosedur Ekspor (Albaum, 2011: 856)

a. Pameran Produk Ekspor IFEX 2018

Indonesia International Furniture Expo (IFEX) 2018 merupakan pameran furnitur terbesar di Indonesia. Keberlanjutan keikutsertaan mitra pada pameran IFEX 2018 menjadi indikator keberhasilan pendampingan tim IbPE Tahun 2018. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi dua tahap yaitu persiapan dan pelaksanaan pameran. Berikut dokumentasi persiapan pameran IFEX Tahun 2018.

Gambar 3d. Dokumentasi Persiapan Pameran IFEX Tahun 2018



Gambar 3d. Dokumentasi Persiapan Pameran IFEX Tahun 2018

Pelaksanaan Pameran IFEX dari tanggal 9 s.d 12 Maret 2018 di Jakarta International Expo, Kemayoran Jakarta. Pameran IFEX yang diikuti oleh mitra IbPE merupakan tahun ke-2 yang didampingi oleh tim IbPE dengan bantuan dana hibah pengabdian masyarakat dari kemenristek DIKTI Tahun 2017 dan Tahun 2018. Berikut spanduk sponsor instansi yang terlibat dalam pelaksanaan IFEX:



Gambar 4. Spanduk sponsor instansi yang terlibat dalam IFEX 2018

CV Risman Wijaya Keramik dan Krapel Craft sebagai mitra IbPE mendapatkan *stand* pameran dengan kode BC009. Berikut suasana pelaksanaan pameran IFEX 2018 :



Gambar 5. Stand Pameran Mitra IbPE di IFEX 2018

Dari pameran IFEX 2018 diperoleh *buyer* potensial dari luar negeri seperti Belgia, Panama, Vietnam, Itali, Spanyol, USA, Filipina, Cina, Russia, Qatar, Sri Lanka, Malaysia, Australia, dan Singapore. Adapun *buyer* potensial dari dalam negeri adalah Jakarta, Cirebon, Tangerang, Jepara, Surabaya, dan Riau.

b. Pameran Produk Ekspor *Canton Fair 2018*

Canton Fair merupakan salah satu *fair Trade*/pameran dagang (produk ekspor) terbesar di Cina bahkan didunia yang diselenggarakan secara rutin tiap tahun. *Canton Fair 2018* merupakan pameran dagang produk ekspor yang penyelenggaraannya sudah ke – 124 sejak tahun 1957. Luas area pameran sekitar 1,18 juta m². Tempat penyelenggaraan *Canton Fair 2018* dilaksanakan di *Pazhou Export and Import Fair Complex*, Guangzhou. Pameran ini terdiri dari 60.000 stand dan diikuti oleh sekitar 24.000 peserta pameran (produsen) yang memamerkan hasil produk terbarunya. Pengunjung pameran ini lebih dari 200.000 *buyer* dari 200 negara dengan jumlah transaksi mencapai 1,2 triliun USD.



Gambar 6. Lokasi *Canton Fair 2018*

Dalam penyelenggaraannya *Canton Fair 2018* terbagi kedalam tiga *phase* pameran dengan jenis produk yang berbeda yaitu:

1) Phase 1 (15 -19 Oktober 2018)

Jenis Produk: *Electronics & Household Electrical Appliances Lighting Equipment, Vehicles & Spare Parts, Machinery, Hardware & Tools, Energy + Resources, Chemical Products, Building Materials, International Pavilion.*

2) Phase 2 (23 -27 Oktober 2018)

Jenis Produk : *Consumer Goods, Gifts, Home Decorations*

3) Phase 3 (31 October - 4 November 2018)

Ketiga *phase* pameran ini dibagi lagi ke dalam berbagai jenis produk yaitu *Office Supplies, Cases & Bags, and Recreation Products, Medical Devices and Health Products, Food, Shoes, Textiles & Garments, International Pavilion.* Kunjungan ini dilaksanakan bersama Mitra UKM pada tanggal 25–31 Oktober 2018 dengan agenda kegiatan: (1) meninjau secara langsung pameran *Canton Fair 2018*; (2) mengunjungi beberapa tempat penjualan *souvenir* dan cinderamata keramik di beberapa daerah wisata seperti Guilin sebagai inspirasi keberlanjutan produksi keramik hias di UKM Mitra Plered.



Gambar 7. Kunjungan Tim Pelaksana dan Mitra UKM di *Canton Fair 2018*

Kegiatan tinjauan pameran *Canton Fair 2018* fokus pada trend desain, standar kualitas produk, harga, kemasan, media promosi dan standar layanan transaksi produk ekspor. Adapun sebagai hasil dari kegiatan dapat disimpulkan hal sebagai berikut :

A. Trend Desain

Desain yang berkembang sesuai dengan trend tahun 2018 adalah produk keramik untuk elemen interior seperti vas, hiasan dinding dan pot berukuran sedang dan kecil (tinggi dan diameter rata-rata ukuran 10 – 40 cm) untuk bunga jenis kaktus berukuran mini yang banyak ditempatkan di ruang tamu, keluarga dan perkantoran. Warna yang dominan adalah hitam, abu-abu dan putih selain warna natural yang klasik seperti coklat. Dekorasi yang berkembang secara dominan adalah motif geometris selain motif floral seperti daun dan tekstur pohon.

B. Standar Kualitas Produk

Kualitas yang tinggi dan memenuhi standar pasar ekspor dalam pameran ini bisa dilihat secara langsung oleh mitra UKM dan Tim Pelaksana khususnya yang berkaitan dengan kualitas teknik produksi dan *finishing*. Hal ini berbeda bila meninjau pasar ekspor di dalam negeri yang masih banyak menampilkan produk sejenis dengan standar kualitas yang tidak jauh berbeda dengan produk UKM mitra.

C. Harga

Hal yang paling penting untuk masuk ke pasar ekspor adalah mengetahui standar harga kompetitor UKM mitra. Dalam kesempatan ini UKM mitra dapat secara langsung mengevaluasi standar harga yang bisa bersaing di pasar global yang lebih banyak mempertimbangkan aspek kuantitas dalam penentuan harganya.

D. Kemasan

Kelemahan utama UKM mitra hingga saat ini adalah kemasan. Sehingga dengan meninjau secara langsung standar kualitas kemasan produk *competitor* diharapkan UKM mitra tergugah dan muncul kesadaran untuk meningkatkan kualitas kemasan produknya dalam upaya peningkatan minat konsumennya.

E. Media Promosi

Dalam perkembangan terakhir ini khususnya dalam dunia pasar global, media promosi cetak sudah kurang efektif dan optimalisasi promosi secara on line dan media sosial menjadi pilihan utama dalam mempromosikan produk. Sehingga yang dibutuhkan pada saat pameran hanya kartu nama yang memuat nama, alamat, alamat email dan *website*.

F. Standar Layanan Transaksi Produk Ekspor

Proses transaksi (*Follow up*) antara produsen dan konsumen dalam dunia pasar ekspor biasanya dilakukan pasca pameran melalui email. Dengan demikian kemampuan bahasa Inggris, penguasaan internet dan media sosial mutlak dibutuhkan dari UKM mitra agar dapat bersaing dalam pasar ekspor secara global.

SIMPULAN

Keterlibatan Mitra UKM Keramik Hias Plered pada Pameran Internasional Produk Ekspor ini diharapkan menjadi media promosi dan menjaring *buyer* berskala internasional.

Daftar Pustaka

- Albaum, Gerald dan Edwin Duerr. 2011. *International Marketing And Export Management*. Essex: Pearson Education Limited.
- Browne, Stephen and Sam Laird. 2011. *The International Trade Centre: Export Impact for Good*. New York: Routledge.
- Gianturco, Delio. 2001. *Export Credit Agencies: The Unsung Giants Of International Trade and Finance*. London: Quorum Books.
- Idiart, Arnaud. 2017. "Export Basics, Specificities and Consequences for Industry: How and International Group Can Manage Its Business with Sanctioned Countries", dalam *Theory and Practice of Export Control: Balancing International Security and International Economic Relations*, Dai Tamada dan Philippe Achilleas (ed). Singapore: Springer.
- Sherlock, Jim dan Jonathan Reuvid. 2008. *The Handbook of International Trade: A Guide to The Principles & Practice of Export*. London: GMB Publishing Ltd.
- Yana, Deni, Agus Cahyana, Wanda Listiani. 2018. *IbPE Kerajinan Keramik Hias Plered Kabupaten Purwakarta Provinsi Jawa Barat*. Bandung: Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Laporan Akhir IbPE Tahun 2018.

Sastra Anak Berbasis Komik Digital Sebagai Media Menanamkan Karakter Di Era Industri4.0

Iis Siti Salamah Azzahra
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
IKIP Siliwangi Bandung – Cimahi Jawa Barat 40526

ABSTRAK

Sebuah generasi yang kuat adalah hasil dari sebuah proses pembentukan karakter yang kuat pula sejak generasi itu berusia dini atau anak-anak. Pembentukan karakter dapat dibentuk dengan banyak cara, salah satunya melalui kegiatan bersastra. Sastra yang paling tepat untuk mengkomunikasikan sebuah pesan positif untuk anak adalah melalui sastra anak. Sayangnya, sastra anak belakangan ini di era Industri 4.0 semakin tergerus keberadaannya. Dibutuhkan sebuah solusi alternatif yang tidak mengesampingkan keberadaan teknologi yang mengelilingi anak-anak tetapi tetap dapat menyampaikan, mengkomunikasikan dan mengenalkan sastra kepada anak-anak. Salah satu sastra yang dapat disampaikan adalah dongeng, cerita rakyat atau cerita anak lainnya yang bernilai sastra. Jenis-jenis sastra ini dapat dikolaborasikan dengan teknologi tanpa pula mengesampingkan peran orang tua dalam penyampaiannya. Komik digital bisa menjadi solusi alternatif untuk mengenalkan sastra kepada anak-anak melalui perantara orang tua. Komik digital ini akan memuat banyak cerita yang digambarkan dengan baik agar anak-anak menyukai serta membantu orang tua dalam penyampainnya. Dengan demikian, alternatif ini banyak pesan positif yang dapat diberikan kepada anak sebagai upaya untuk membentuk karakter baik, karakter kuat sehingga terbentuk generasi yang unggul.

Kata Kunci: Sastra Anak, Komik Digital, Karakter, Industri 4.0

PENDAHULUAN

Kuat dan hebatnya sebuah negara sangat tergantung dari seberapa kuat dan hebatnya generasi yang menjalankannya. Jika negara dijalankan oleh generasi yang berkarakter kuat, mandiri dan mampu berinovasi, maka negaranya pun akan tumbuh kuat baik secara ekonomi, politik, budaya dan bidang lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak. Hal senada disampaikan oleh Rosidatun (2018: 19) mengungkapkan bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang khas dari tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara. Proses membentuk sebuah generasi yang berkarakter positif tentu bukan sebuah proses yang instan dan cepat, melainkan membutuhkan proses yang panjang dan berkesinambungan. Pembentukan ini dimulai dari sejak generasi dihuni oleh usia-usia belia atau anak-anak. Anak-

anak akan menjadi penerus estafet kepemimpinan dalam sebuah generasi, anak-anak akan berubah menjadi motor penggerak majunya sebuah generasi sekaligus menjadi bagian dari generasi itu sendiri yang mau tidak mau harus terus bergerak supaya tidak ketinggalan dengan bangsa-bangsa lainnya yang generasinya lebih maju. Banyak cara yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan karakter baik pada anak-anak sebagai cikal bakal sebuah generasi, cara itu bisa ditempuh melalui pendidikan, pengajaran langsung melalui orang tua dan juga bisa disampaikan melalui media sastra maupun karya sastra. Sastra bisa menjadi sebuah media untuk berkomunikasi dengan anak, menjadi media yang digunakan untuk menyampaikan banyak pesan baik yang secara langsung termaktub dalam karya sastra itu sendiri atau melalui bahasa-bahasa sastra lainnya.

Menurut Esten dalam Surastina (2018: 4) Sastra atau kusastraan adalah pengungkapan dari fakta artistik dan imajinatif sebagai manifestasi kehidupan manusia dan masyarakat melalui bahasa medium dan memiliki efek yang positif bagi kehidupan manusia. Sementara itu, Sudjiman dalam Surastina (2018: 4) sastra didefinisikan sebagai karya lisan atau tulisan yang memiliki berbagai ciri keunggulan seperti keaslian, keartistikan, keindahan dan isi dan ungkapannya. Buah dari sebuah sastra itu sendiri disebut sebagai karya sastra. Karya sastra yang diciptakan pun sangat beragam. Karya sastra menurut Purba (2010: 7) diartikan sebagai karya seni yang memiliki budi, imajinasi, emosi. Karya sastra juga dikenal sebagai karya kreatif yang dimanfaatkan sebagai konsumsi intelektual dan emosional. Karya seni yang hadir di Indonesia antara lain puisi, sajak, syair dan jenis karya sastra lainnya.

Proses menanamkan nilai-nilai dan karakter melalui sastra kepada anak-anak sangat tepat bila disampaikan melalui sastra khusus untuk anak itu sendiri, atau bisa disebut sebagai sastra anak. Menurut Nurgiantoro (2018: 8) sastra anak adalah sastra yang secara emosional psikologis dapat ditanggapi dan dipahami oleh anak, dan itu pada umumnya berangkat dari fakta konkret dan mudah diimajinasikan. Hal senada dikatakan juga oleh Rokhmansyah (2008: 2) Sastra anak merupakan sastra yang ditujukan untuk anak, bukan sastra tentang anak. Sastra tentang anak bisa saja isinya tidak sesuai dengan anak-anak, tetapi sastra untuk anak sudah tentu sengaja dan disesuaikan untuk anak-anak selaku pembacanya. Dalam pengertian lain, Sarumpaet (2010: 2) sastra anak adalah sastra yang dibaca anak-anak dengan bimbingan dan pengarahan anggota dewasa suatu masyarakat, sedang penulisannya juga dilakukan oleh orang dewasa. Jadi dapatlah disimpulkan bahwa sastra anak adalah sebuah karya sastra yang ditujukan khusus untuk dinikmati oleh anak-anak dengan bimbingan dari orang dewasa.

Beberapa contoh sastra anak yang telah ada dan beredar di masyarakat baik yang terdokumentasi dengan baik ataupun hanya dari mulut ke mulut antara lain dongeng, cerita rakyat, puisi anak, syair anak hingga jenis-jenis lainnya. Pada jaman dulu, jenis-jenis sastra anak ini sering diperdengarkan baik pada acara-acara khusus untuk anak-anak ataupun disampaikan oleh orang tua menjelang anak-anak tidur. Sejauh ini, karya sastra anak yang paling sering diperdengarkan, dipertunjukkan dan dibacakan adalah dongeng ataupun cerita rakyat. Selain mempunyai kisah-kisah yang membuat anak penasaran, dongeng juga biasanya diturunkan secara turun menurun dari generasi sebelumnya kepada generasi saat ini, sehingga walaupun jenis karya sastra anak ini tidak tertulis secara formal, namun isinya terdistribusi secara turun temurun.

Dibacakannya atau diperdengarkannya sastra-sastra anak belakangan ini diakui atau tidak mengalami kemunduran, banyak sebab yang menjadikan sastra anak kalah populer dengan cerita-cerita *superhero* dari luar negeri. Salah satu sebabnya adalah perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat terjadi saat ini. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi teknologi sentral yang ada pada industri 4.0 seperti yang terjadi saat ini. era ini ditandai dengan berbagai hal yang berhubungan dengan teknologi yang semakin maju dan menyatu dalam kehidupan manusia. Menurut Ananta (2018: 31) mengungkapkan bahwa istilah Industri 4.0 pertama kali dipopulerkan di Jerman dalam pembahasannya tentang komputerisasi manufaktur atau masuknya berbagai teknologi komputer dalam industri manufaktur. Penomoran 4.0 sendiri dimulai dari fase revolusi industri 1.0, 2.0 dan 3.0. Fase revolusi ini merupakan perubahan yang nyata dan benar-benar terjadi dalam masyarakat, dan dampaknya sangat terasa dalam perubahan karakter, gaya hidup dan juga cara masyarakat berkomunikasi satu sama lainnya.

Industri 4.0 yang ada saat ini sangat identik dengan *Internet of Things* yang merupakan tren teknologi baru yang sedang berkembang pesat saat ini. Sebuah teknologi yang mampu mengubah sebuah perangkat menjadi sesuatu yang berharga seperti *monitoring* dan analisis. Dalam sisi lainnya, Industri 4.0 juga identik dengan *automation* (serba otomatis), *big data*, komputasi awan hingga *artificial Intellegent* (kecerdasan buatan). Perubahan gaya hidup dan cara berkomunikasi di Era Industri 4.0 ini juga mengubah gaya hidup anak-anak khususnya interaksi kepada karya-karya sastra anak yang ada. Pada era ini, manusia memiliki kecenderungan untuk stres yang amat sangat, hal ini disebabkan oleh tekanan pekerjaan, tuntutan hidup dan berbagai sebab lainnya. Di era industri 4.0 ini terlihat sekali bagaimana cara berbelanja yang bisa dilakukan melalui perangkat gawai (*smartphone*), hal ini menyebabkan sifat konsumtif yang meningkat dan menyebabkan tekanan ekonomi juga meningkat, disisi yang lain, teknologi yang ada juga membuat persaingan dalam bisnis semakin ketat, persaingan tidak hanya dalam negeri juga ribuan pesaing juga hadir dari berbagai belahan dunia. Akibatnya, orang tua sebagai pihak yang paling dekat dengan anak terbebani dengan tuntutan hidup dan gaya hidup sehingga interaksi dengan anak jarang menggunakan sebuah karya sastra dan cenderung menggunakan alat-alat teknologi seperti *instant messaging* maupun jejaring sosial. Buku-buku anak yang sering menjadi bahan dongeng menjadi kurang menarik karena anak-anak sendiri lebih tertarik untuk menjelajah dunia maya melalui *smartphone* milik orang tuanya atau bahkan sebagian sudah membelikan *handphone* untuk anak-anaknya, padahal usianya masih sangat belia.

Secara teknis, membacakan dongeng-dongeng dalam sebuah buku cerita pada anak menjelang tidur memang sangat sederhana, namun dalam kegiatan ini orang tua dapat memberikan banyak wejangan, banyak nasihat-nasihat yang terselip dari cerita-cerita yang ada, atau bahkan dongeng yang diceritakannya pun mengandung nilai-nilai pendidikan karakter positif. Cerita-cerita itu dapat berupa fabel yang menggambarkan karakter-karakter baik ataupun buruk menggunakan peran hewan, ataupun cerita rakyat yang mengisahkan kisah-kisah masyarakat terdahulu. Biasanya, buku-buku yang digunakan adalah buku dengan yang dicetak dengan penuh warna dan memiliki gambar-gambar yang menarik, harapannya anak lebih tertarik untuk membaca atau memperhatikan setiap dongeng yang ada. Sayangnya, kegiatan berkomunikasi dengan media sastra anak seperti ini sudah jarang ditemukan,

beberapa hal menjadi penyebab seperti malasnya orang tua untuk belajar, media buku anak yang harganya mahal karena biasanya berbentuk gambar-gambar dengan kualitas kertas yang baik dan pengaruh tekanan penggunaan teknologi yang ada saat ini.

Dibutuhkan sebuah alternatif cara dan media untuk melestarikan budaya memperkenalkan, berkomunikasi menggunakan sastra anak antara orang tua dan anaknya itu sendiri. Salah satu solusi alternatif yang ingin disampaikan adalah dengan menggunakan komik digital, secara sederhana, komik digital ini dijalankan menggunakan perangkat bergerak atau *smartphone* sebagai media, sebagai bahan dan sebagai bantuan orang tua dalam bercerita, mendongeng yang di dalamnya ada aktivitas penanaman nilai-nilai karakter positif sebagai upaya membentuk sebuah generasi yang berkarakter kuat, mandiri dan maju.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk menunjang makalah ini adalah dengan studi pustaka dan juga menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif menurut Yusuf (2014: 62) bahwa metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode angket atau kuesioner yang didistribusikan melalui layanan Google Formulir (*Google Form*) supaya lebih efektif dan mudah dalam pengumpulan data. Pengertian angket menurut Sugiyono (2008: 199) yang menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pengertian lain diungkapkan oleh Arikunto (2006: 151) yang menyatakan bahwa adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia tahu.

Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah masyarakat umum dengan dominasi responden yang telah menikah dan memiliki anak. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner atau angket dengan beberapa pertanyaan tentang identitas atau demografi responden dan juga beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan objek penelitian. Beberapa pertanyaan yang diajukan kepada responden antara lain: 1) Seberapa sering Anda bercerita dongeng kepada anak Anda sebelum tidur setiap minggunya? 2) Media apa saja yang Anda gunakan untuk mendongeng? 3) Apakah menurut Anda efektif bila ada media (komik digital) untuk membantu Anda mendongeng yang bisa Anda gunakan dari perangkat *smartphone* Anda? 4) Apakah Anda meyakini bahwa dengan mendongeng dengan bantuan komik digital dapat menjadi cara untuk menanamkan nilai dan karakter baik kepada anak?

PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan menggunakan metode kuesioner secara deskriptif dapat dipaparkan dan disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Sebanyak 57,1 % responden atau orang tua tidak bercerita tentang dongeng kepada anaknya setiap minggunya, sebanyak 28,6% mendongeng kepada anaknya kurang dari 3 kali dalam seminggu dan hanya sebanyak 14,3 % yang setiap hari mendongeng kepada anaknya sebelum tidur.
- 2) Sebanyak 42% responden menggunakan internet untuk mendapatkan cerita ataupun dongeng, sekitar 28% menggunakan buku dan sisanya tidak menggunakan media apa pun.
- 3) Sebanyak 71,4 responden sangat meyakini bahwa dengan bantuan komik digital akan memudahkan dan membuat efektif penyampaian sastra anak, sisanya atau sebanyak 28,6 menyatakan bahwa media ini dianggap efektif.
- 4) Lebih dari 55% menyatakan bahwa mendongeng dengan bantuan komik digital akan sangat efektif untuk menanamkan nilai dan karakter, sisanya menjawab efektif.

Menjawab akan permasalahan yang disampaikan dalam pendahuluan bahwa harus ada sebuah media yang dapat membantu kegiatan komunikasi yang menggunakan sastra tanpa mengesampingkan alat-alat ataupun produk-produk teknologi yang tersedia saat ini. Salah satu yang bisa digunakan adalah dengan media komik digital.

Menurut Gusdiansyah (2009: 1) komik adalah cerita bergambar atau dengan kata lain diartikan sebagai cerita yang didukung oleh serangkaian gambar atau lukisan yang berurutan. Sebagian orang berpendapat bahwa komik lebih tepat sebagai gambar yang bercerita Secara bentuk dan gambaran, komik digital pada prinsipnya tidak jauh berbeda dengan komik yang ada pada umumnya. Hanya saja disajikan dengan media alat komunikasi berupa *smartphone*. Selain itu, komik digital tidak hanya dalam bentuk gambar, tetapi bisa disisipi oleh instrumen lain seperti musik pengiring ataupun instrumen lainnya. Beberapa hal yang harus ada dalam sebuah komik digital yang dapat digunakan orang tua dalam menyampaikan dongeng ataupun sastra anak lainnya adalah sebagai berikut:

- 1) Komik digital harus memiliki gambar yang lebih berwarna, atraktif, dan cenderung disukai oleh anak-anak.
- 2) Komik digital dapat ditampilkan dalam perangkat *handphone* maupun tab yang memiliki ukuran lebih besar.
- 3) Komik digital harus mudah digunakan dan memiliki panduan, informasi alur cerita dan fitur bantuan lainnya sehingga orang tua dapat lebih maksimal dalam penggunaannya.
- 4) Komik digital memungkinkan untuk dibubuhi musik, dibubuhi sedikit gambar bergerak ataupun instrumen-instrumen lainnya.

Proses pembuatan dan perancangan sebuah komik digital tentu membutuhkan peran banyak pihak dalam membangunnya, dibutuhkan kreator-kreator gambar digital, musik dan juga aplikasi untuk menjalankan komik digital itu sendiri. Komik digital yang dimaksud tentu tidak sama dengan komik digital yang ada saat ini seperti *webtoon* dan lainnya. Komik digital ini dikhususkan untuk anak dan dijalankan sepenuhnya oleh orang tua sebagai pembimbing.



Gambar 1. Contoh sebuah komik digital tentang Kancil dan Buaya

Penerapan atau penggunaan komik digital ini sepenuhnya ada pada orang tuanya, walaupun secara teknis anak pun bisa melihat-lihat. Beberapa hal ataupun cara yang paling efektif dalam penerapannya adalah sebagai berikut:

- 1) Orang tua terlebih dahulu memberikan gambaran akan sebuah cerita dongeng baik fabel maupun jenis lainnya kepada anak.
- 2) Selanjutnya orang tua memperlihatkan gambar demi gambar yang ada di dalam komik digital. Komik digital untuk anak yang dirancang tidak menggunakan *bubble* percakapan, peran orang tua yang harus menceritakan gambar demi gambar yang ada, jika mengalami kesulitan atau tidak tahu alur cerita maka orang tua bisa memanfaatkan bantuan cerita yang tersedia secara teks.
- 3) Setiap gambar dipaparkan dengan jelas dengan bahasa yang baik, sembari memberikan wejangan dengan menggunakan perumpamaan, istilah, analogi ataupun jenis-jenis sastra lainnya.
- 4) Musik pengiring akan membuat anak lebih nyaman dalam mendengarkan dongeng, untuk itu volume harus jangan terlalu keras.
- 5) Setiap alur cerita memungkinkan orang tua untuk bertanya dan berinteraksi dengan anak.
- 6) Cerita dalam sebuah alur cerita yang panjang bisa sekali beres ataupun dibuat bersambung untuk hari selanjutnya, dikondisikan dengan keadaan anak dan lingkungan saat itu.

Komik digital bila tepat dalam penerapannya akan menjadi solusi alternatif untuk menanamkan sebanyak mungkin nilai-nilai dan karakter positif melalui karya sastra anak yang ada. Selain mudah dalam penggunaannya, komik dalam bentuk digital juga dapat didistribusikan dengan mudah dan murah sehingga setiap orang tua dapat ikut serta menjaga keberlangsungan sastra khususnya sastra anak di era Industri 4.0 saat ini. Sehingga anak selain mengetahui, memahami banyak cerita dongeng maupun karya sastra lainnya, anak mendapatkan banyak masukan untuk pembentukan karakternya.

PENUTUP

Penanaman nilai dan karakter melalui media sastra anak bukan sebuah proses yang mudah, banyak pihak yang harus ikut bagian dalam kegiatan ini. Butuh dukungan dari pemerintah sebagai pemangku kebijakan untuk terus mengedukasi masyarakat akan pentingnya pendidikan karakter, akan pentingnya menjaga kelestarian budaya khususnya sastra anak dan akan pentingnya membangun sebuah generasi yang memiliki karakter kuat guna melanjutkan estafet kepemimpinan dan estafet pengelolaan negara Republik Indonesia ini.

Komik digital bisa menjadi alternatif cara dan media untuk menanamkan nilai dan karakter melalui konten-konten sastra anak. Dengan bantuan bimbingan orang tua, komik digital hadir tanpa menampilkan teknologi yang berkembang pesat saat ini, justru mengelaborasi kekuatan ataupun potensi yang dimiliki teknologi dengan keragaman budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sehingga terbentuk generasi yang memiliki banyak karakter positif guna menjaga keberlangsungan, meraih kemajuan dan jayanya negara Indonesia

Daftar Pustaka

- Ananta, UY. (2018). *Merajut Mimpi Pemuda Hari Esok*. Yogyakarta: Diandara Kreatif.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gurdiansyah, R. (2009). *Teknik Cerdik Ngomik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- KBBI. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] <http://kbbi.web.id/karakter>, [Diakses 17 November 2018]
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Purba, A. (2010). *Pengantar Ilmu Sastra*. Medan: USU Press.
- Rokhmansyah, A. (2014). *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rosidatun. (2018). *Model Implementasi Pendidikan Karakter*. Gresik: Caramedia Communication.
- Sarumpaet. (2010). *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surastina. (2018). *Pegantar Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Elmaterra

Surastina. (2018). *Pegantar Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Elmatara.

Winarto, YT. (2106). *Karya Tulis Ilmiah Sosial: Menyiapkan, Menulis, dan Mencermatinya*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian*. Jakarta: Kencana.

Juru Pare: Menyelisik Perempuan dalam Upacara Nganyaran

Nova Scoviana H., Roni Kurniawan
FIS Universitas Negeri Jakarta, FSRD Institut Teknologi Bandung

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi terkait posisi dan peran perempuan adat Ciptagelar dalam upacara Nganyaran, kemudian untuk mengetahui faktor penyebab perempuan mempunyai peran sentral dan struktur kelas perempuan dalam upacara Nganyaran. Penelitian ini dilakukan pada masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar, Desa Sirnaresmi Kecamatan Cisolok Kabupaten Sukabumi Jawa Barat dilakukan dari bulan Juni hingga bulan September 2018 dengan metode etnografi. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, observasi partisipasi, wawancara mendalam, studi data sekunder, dan dokumentasi. Perempuan adat Ciptagelar dalam upacara Nganyaran, memiliki posisi dan peran sebagai pemimpin yaitu istri kepala adat. Kemudian posisi dan peran perempuan selanjutnya berada pada posisi subordinat dimana keterlibatan mereka hanya sebatas melaksanakan perintah adat tanpa dilibatkan dalam pengambilan keputusan, hal ini diwakili oleh isteri barisan para rorokan, perempuan penyandang tugas titipan, dan perempuan dari kalangan masyarakat biasa. Keikutsertaan mereka hanya sebagai perempuan yang membantu saja secara tenaga kerja. Kemudian untuk mengetahui faktor penyebab perempuan mempunyai peran sentral dalam upacara Nganyaran, ada kaitannya dengan kepemilikan peran dan posisinya yang terberi secara genealogis sehingga tercipta struktur kelas perempuan dalam upacara Nganyaran. Akan tetapi di sisi lain para perempuan ini hanya bisa tunduk pada aturan adat yang mengikat mereka (dengan kata lain bisa disebutkan bahwa tenaga dan waktu mereka telah dieksploitasi oleh kelas di atasnya), sehingga menjadikan mereka berada pada posisi subordinat.

Kata kunci: Perempuan, upacara Nganyaran, struktur kelas.

PENDAHULUAN

Sosok perempuan dalam masyarakat Sunda agraris erat kaitannya dengan mitologi Dewi Sri atau Nyi Pohaci¹. Penyebutannya ada beberapa versi, seperti Nyi Pohaci Sanghyang Sri, Nyi Pohaci Sanghyang Asri (Permana, 2006), Nyi Sri Pohaci (Supriyadi, 2011). Keterkaitan ini mengantarkan pada serangkaian aktivitas tertentu yang tidak boleh terlewat dalam siklus sistem pertanian yang mereka laksanakan. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya dalam memperlakukan dan memuliakan sosok yang dipercaya sebagai dewi kesuburan (Kalsum dan Etti Rochaeti, 2005). Salah satunya yaitu melalui upacara tradisional seperti *Seren Taun* atau ritual pemuliaan penanaman padi dan rangkaian ritual prosesi lainnya (Nalan, 2000; Marwanti dan Nurani Kusnadi, 2013; Rohmana dan Ernawati, 2014). Hal ini senada dengan temuan Supriadi

(2011) bahwa dalam naskah Nyi Sri Pohaci, kesuksesan masyarakat dalam menanam padi adalah akibat dari adanya peran Dewi Sri.

Pada masyarakat Adat Kasepuhan Ciptagelar Dewi Sri mempunyai makna keseimbangan, dimana Dewi atau Dwi yang berarti dua, dan Sri yang berarti seri atau sama, berarti satu. Dikatakan juga sebagai dua sosok yang seimbang, yakni padi dengan manusia sehingga dalam perlakuan terhadap padi sama dengan memperlakukan manusia. Keseimbangan ini tercermin pada dualisme yang ditemukan dalam setiap lini kehidupan masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar. Akan tetapi kemudian hal ini mengantarkan pada posisi perempuan yang paradoks, hidup pada dua sisi yang saling bertolak belakang, yaitu sebagai sosok pemberi kesuburan atas pengorbanan yang telah ia lakukan sebagaimana sejarah Dewi Sri². Kemudian kesejajaran yang dimaksud pada akhirnya melahirkan struktur baru, yaitu terciptanya kelas-kelas perempuan yang ada pada masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar.

Penelitian ini bertolak pada penelitian terdahulu, di antaranya sebagaimana temuan Heryana, Agus (2012) perempuan dalam kepercayaan Sunda kuno memiliki peran, posisi dan kedudukan strategis, seperti adanya sosok Sunan Ambu, Nyi Sri Pohaci, dan Dayang Sumbi. Kemudian yang dilakukan oleh Marwanti dan Nurani Kusnadi (2013) melihat pada partisipasi perempuan dalam upacara seren taun yang diselenggarakan oleh masyarakat adat Sinar Resmi sangat signifikan, bahkan dalam setiap pengerjaan penyediaan persyaratan upacara tersebut hampir seluruhnya dilakukan oleh perempuan. Faktor pendorong partisipasi perempuan dalam upacara seren taun adalah ketaatan mereka terhadap hukum atau kewajiban yang didasarkan pada asas prinsip timbal balik. Hal ini senada dengan temuan hasil penelitian Rostiyati (2017), bahwa perempuan dalam upacara tradisional *Rahengan* memiliki peran yang cukup penting dari awal hingga akhir pelaksanaan, akan tetapi lagi-lagi perempuan hanya bisa pasrah pada hegemoni aturan adat yang mengikat. Begitu pun halnya dengan temuan Rohmana dan Ernawati (2014), terdapat dua peran utama perempuan dilihat dari penyelenggaraan ritual dan atribut pakaian serta penampilan perempuan. Perempuan memegang peran utama dari awal hingga selesai ritual dilaksanakan, terutama dalam penyediaan keperluan ritual. Dilihat dari atribut dan riasan yang digunakan menonjolkan sosok perempuan (feminin), akan tetapi performativitas dalam atribut dan penampilan tersebut lebih memperlihatkan sebagai sosok yang lemah, dimana mereka harus tunduk pada aturan dan harapan adat yang membuat mereka hanya bisa patuh dan bertingkah sesuai dengan bayangan ideal kelompoknya.

Berdasarkan studi pendahuluan di atas, sosok perempuan hanya dilihat dari aspek keterlibatannya dalam rangkaian prosesi yang masih berhubungan dengan sektor domestik kaum perempuan. Belum terlihat posisi/kedudukan perempuan dikaitkan dengan posisi yang lebih strategis juga dengan munculnya struktur baru di antara kelas-kelas perempuan yang ada. Sehingga analisis dalam tulisan ini menggunakan pendekatan feminisme sosialis. Meski pada mulanya yang menjadi bidikan dalam studi ini adalah relasi kelas antara laki-laki dan perempuan sebagai hasil budaya patriarki. Pendekatan ini merupakan modifikasi dari teori marxisme dalam menjelaskan relasi kelas kapitalis terhadap eksploitasi kaum proletar [Jackson & Jackie Jones, 2009]. Dalam studi ini terlihat bahwa kaum perempuan pun memiliki kategori yang hampir serupa dengan asumsi Marx, dimana terdapat pemilahan masyarakat menjadi dua kelas yang berbeda. Dalam konteks ini kaum perempuan adat terbagi menjadi dua kelas yang berbeda, perbedaan

tersebut terkait dengan sistem budaya yang dianut oleh masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar dalam penentuan tugas dan fungsi secara genealogis.

Untuk itu permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan berikut: (1) Bagaimana posisi dan peran perempuan adat Kasepuhan Ciptagelar dalam upacara Nganyaran? (2) Mengapa dalam upacara Nganyaran perempuan mempunyai peran sentral sekaligus melahirkan struktur kelas baru?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi terkait posisi dan peran perempuan adat Ciptagelar dalam upacara Nganyaran, kemudian untuk mengetahui faktor penyebab perempuan mempunyai peran sentral dan struktur kelas perempuan dalam upacara Nganyaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar, Kecamatan Cisolok Kabupaten Sukabumi, pengambilan data lapangan dilakukan dari bulan Juni 2018 sampai dengan bulan September 2018. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode etnografi. Dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti terjun langsung dan terlibat dalam aktivitas masyarakat yang diteliti untuk memahami dan memperoleh gambaran tentang sudut pandang mereka terkait aktivitas-aktivitas adat yang mereka lakukan (Schwartz & Jacobs via Pawluch, Dorothy, William Shaffir, dan Charlene Miall, 2005). Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, observasi partisipasi, wawancara mendalam, studi data sekunder, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian etnografi kemudian diklasifikasi, dianalisis, diinterpretasi dan dideskripsikan secara terus menerus sesuai dengan topik, tema dan sub-sub tema dari permasalahan penelitian (Spradley, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Masyarakat Adat Kasepuhan Ciptagelar

Secara administratif masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar bertempat tinggal di Dusun Sukamulya, Desa Sirnaresmi, Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Namun masyarakat setempat lebih sering menggunakan Dusun Sukamulya dengan penyebutan Ciptagelar, hal ini ada kaitannya dengan asal-muasal lahirnya Kasepuhan Ciptagelar ketika pemimpin dan rombongannya pindah dan kemudian mendiami wilayah ini. Kala itu Ciptagelar dipimpin oleh Abah Encup Sucipta atau yang lebih terkenal dengan sebutan Abah Anom.

Kasepuhan Ciptagelar berada di dalam kawasan Taman Nasional Gunung Halimun (TNGH). Letak Kasepuhan Ciptagelar berada di atas ketinggian 1050 meter di atas permukaan laut. Udaranya sejuk cenderung dingin dengan suhu antara 17° C sampai 24° C. Kasepuhan Ciptagelar dikelilingi gunung-gunung, yaitu Gunung Surandil, Gunung Karancang, dan Gunung Kendeng.

Secara geografis Kasepuhan Ciptagelar terletak pada 106° 29' 42 " - 106° 29' 55 " Garis Bujur Timur dan 6° 48' 14" - 6° 48' 01" Garis Lintang Selatan. Jarak Kasepuhan Ciptagelar dari Desa Sirnaresmi sekitar 15 KM, dari Kecamatan Cisolok 30 Km, dari pusat pemerintahan Kabupaten Sukabumi 103 KM, dan dari Jakarta 180 KM ke arah Selatan.

Masyarakat Adat Kasepuhan Ciptagelar merupakan masyarakat yang terbentuk dan terjalin melalui adat. Dalam sejarah yang tercatat, keberadaan kasepuhan ada sejak 1368 M atau sudah berusia 650 tahun, namun untuk Kasepuhan Ciptagelar baru dibuka pada tahun 2000. Hal ini

berdasarkan *wangsit* yang diterima oleh kepala adat yang membuat mereka harus berpindah-pindah lokasi. Istilah Kasepuhan berasal dari kata *sepuh* yang dalam bahasa Indonesia berarti tua atau kolot, sedangkan Ciptagelar artinya diciptakan lalu digelar atau diperkenalkan kepada masyarakat luar³.

Jumlah penduduk yang tinggal di Kasepuhan Ciptagelar berjumlah 1.139 orang, terdiri dari 550 orang laki-laki dan 589 orang perempuan. Berdasarkan data tersebut jumlah penduduk perempuan di Kasepuhan Ciptagelar lebih dominan dari jumlah penduduk laki-laki. Mayoritas penduduk Kasepuhan Adat Ciptagelar bermatapencaharian sebagai petani sebanyak 340 orang. Kemudian sebagai jasa ojek sebanyak 30 orang, sebagai perangkat dusun 10 orang. Selebihnya sebanyak 5 orang sebagai pedagang, sebanyak 5 orang sebagai tambal ban, 5 orang sebagai pengrajin, 5 orang sebagai guru, dan sebagai guide sebanyak 3 orang.

Jumlah bangunan sarana pendidikan semuanya sama. Untuk gedung sekolah TK sebanyak 1 buah. Untuk gedung sekolah dasar/SD sebanyak 1 buah, dan untuk gedung Sekolah Menengah Pertama/SMP sebanyak 1 buah, sedangkan untuk gedung sekolah menengah atas/SMA masih menumpang dengan SD dan SMP. Bangunan sarana dan prasarana yang ada di Kasepuhan Ciptagelar adalah Lumbung Padi sebanyak 1.000 buah. Lumbung padi itu digunakan untuk menyimpan hasil panen padi penduduk Kasepuhan Ciptagelar. Jumlah lumbung padi itu bisa bertambah lagi tergantung dari hasil panen yang didapat pada setiap tahunnya. Untuk sarana yang kedua adalah Lisung sebanyak 6 buah. Lisung ini digunakan sebagai tempat menumbuk padi penduduk Kasepuhan Ciptagelar. Selanjutnya ada balai sosial, panggung kreasi, kamar mandi umum dan pangkemitan yang masing-masing sebanyak 2 buah. Balai sosial digunakan sebagai tempat berkumpul penduduk Kasepuhan Ciptagelar, panggung kreasi digunakan setiap penduduk Kasepuhan Ciptagelar mengadakan pentas seni, kamar mandi umum diperuntukan untuk tamu-tamu yang datang ke Kasepuhan Ciptagelar, dan pangkemitan digunakan sebagai pos keamanan Kasepuhan Ciptagelar.

Selanjutnya, terdapat pameran, imah gede, posyandu, podium adat, ajeng wayang golek, ajeng jipeng, tempat pemotongan hewan, gudang, dapur umum dan CigaTv/RSC FM yang masing-masing sebanyak 1 buah. Pameran digunakan sebagai tempat menampilkan hasil kerajinan dan pertanian penduduk Kasepuhan Ciptagelar, lalu imah gede digunakan sebagai tempat berkumpulnya para sesepuh adat dan penduduk Kasepuhan Ciptagelar serta yang ingin bertemu dengan pemimpin adat. Posyandu digunakan sebagai tempat layanan kesehatan, podium adat digunakan sebagai tempat berbicara kepala adat ketika mengadakan acara adat, ajeng wayang golek digunakan sebagai tempat pertunjukan wayang golek, tempat pemotongan hewan, gudang, dapur umum digunakan sebagai tempat penduduk masak bersama ketika Kasepuhan Ciptagelar mengadakan acara adat dan yang terakhir CigaTv/RSC FM digunakan sebagai tempat kontrol siaran TV dan radio yang dimiliki oleh Kasepuhan Ciptagelar.

Pola pemukiman penduduk di Kasepuhan Ciptagelar adalah pola memusat, karena sebagian besar rumah di sini tidak mempunyai halaman yang luas dan jarak antar rumah saling berhimpitan. Kasepuhan Ciptagelar tidak hanya membatasi keleluasaan gerak penduduknya, tetapi juga menyumbang terhadap pemeliharaan keamanan dari gangguan pencuri. Di Kawasan Kasepuhan Ciptagelar, tindak kriminal pencurian atau penjarahan harta benda penduduk hampir tidak pernah terjadi. Siapa pun orang luar yang masuk ke Kasepuhan

Ciptagelar, baik pagi, siang maupun malam hari, akan mudah dikenali dan jika gerak-geriknya mencurigakan akan mudah diawasi. Kondisi demikian didukung oleh hubungan kekeluargaan yang erat antar penduduk Kasepuhan Ciptagelar.

Senarai Upacara Nganyaran

Upacara Nganyaran merupakan satu dari sekian banyak upacara tradisional yang hingga kini masih diselenggarakan oleh Masyarakat Adat Kasepuhan Ciptagelar (MKAC). Upacara Nganyaran merupakan aktivitas adat yang dilakukan untuk pertama kalinya pasca panen padi. Secara etimologi, Nganyaran berasal dari kata *anyar* yang berarti baru. Aktivitas ini dilakukan sebagai rasa syukur atas keberlimpahan hasil panen padi yang diperoleh juga sebagai cara menghargai Dewi Sri. Ada dua rangkaian upacara Nganyaran yang menjadi fokus dalam tulisan ini, yaitu *Nutu Nganyaran* dan *Nyangu Nganyaran*. Di mana dalam kedua upacara tersebut ada ritual yang dinamakan *Nutu Repeh* dan *Nyangu Repeh*. Kedua aktivitas adat ini hanya bisa dilakukan oleh jenis kelamin perempuan saja, itu pun teruntut perempuan yang sudah menikah.

Hampir seluruh aktivitas adat yang berkaitan dengan sistem pertanian padi dilakukan secara dua kali, yaitu yang dilaksanakan oleh pihak Kasepuhan dan dilaksanakan oleh masing-masing warga yang bercocok tanam padi. Seperti misalnya pada upacara Nganyaran pasca panen, rangkaian aktivitasnya ada yang dinamakan *Mocong*, *Ngunjal*, *Ngadiukeun*, *Nutu Nganyaran*, *Nyangu Nganyaran* dan sebagai puncaknya yaitu *Ngabukti* serta selamat *Nganyaran*.

Pada pelaksanaan Upacara *Nganyaran* Kasepuhan, baik *Mocong*, *Ngunjal*, *Ngadiukeun*, *Nutu Nganyaran*, *Nyangu Nganyaran* dan *Ngabukti* serta selamat *Nganyaran* semua warga yang berada di bawah Kesatuan Adat Banten Kidul (sebanyak 568 kampung) turut terlibat dalam rangkaian upacara *Nganyaran*. Setiap warga atau perwakilan *kolot lembur* (sesepuh kampung) sehari sebelum pelaksanaan, secara rombongan maupun individu berbondong-bondong datang dengan membawa hasil pertanian mereka menghadap Abah (Kepala Adat Kasepuhan Ciptagelar). Bagi warga perempuan biasanya mereka langsung menuju dapur Gede, kemudian bergabung dengan para perempuan lainnya yang tengah melakukan persiapan untuk Upacara *Nganyaran*.

Aktivitas yang dilakukan oleh kaum perempuan lebih banyak dilakukan di dalam dapur, di antara mereka telah ada pembagian tugas dan perannya masing-masing dan tidak bisa digantikan oleh yang bukan haknya. Meskipun ada juga beberapa pekerjaan yang bisa dilakukan oleh siapa saja yang berkeinginan untuk membantu. Pembagian tugas ini biasa disebut dengan istilah “tugas titipan” atau berdasarkan keturunan. Jika ayah atau ibunya saat ini memiliki tugas titipan, maka anak-anaknya atau keturunannya akan memperoleh peran yang sama yang kelak akan menggantikan peran orang tuanya.

Satu hari sebelum upacara *Nutu Nganyaran* berlangsung, dapur Gede sudah ramai didatangi para perempuan yang hendak membantu aktivitas persiapan keperluan upacara. Bahkan ketika akan digelar *Nyangu Nganyaran* (upacara) yang di dalamnya ada ritual *Ngabukti*, biasanya masyarakat sudah mulai memadati Kasepuhan dari beberapa hari sebelum pelaksanaan upacaranya. Masyarakat dari seluruh kampung melalui perwakilannya datang membawa hasil bumi berupa padi, sayur-sayuran, umbi-umbian, ayam, dll. untuk kemudian menghadap Abah. Mereka pun kemudian bergabung dengan para perempuan lainnya yang sudah lebih dulu tiba. Tanpa dikomando, mereka langsung memegang perannya masing-masing. Jika perempuan

yang datang tersebut di kampungnya sudah memiliki peran titipan, maka ia akan langsung bergabung dengan para perempuan pemegang titipan lainnya lalu melakukan tugasnya. Suasana ketika persiapan ini kental dengan kekeluargaan, saat pertama datang mereka saling menyapa dan bersalaman membuat dapur Gede semakin hangat dan ramai. Begitupun ketika melakukan seluruh aktivitas persiapan upacara, mereka dengan semangat dan tanpa mengeluh terus mengerjakannya hingga seluruh rangkaian persiapan selesai dan siap untuk disajikan, walau harus memasak dari pagi hingga pagi lagi di keesokan harinya. Bagi mereka melakukan kegiatan ini adalah bentuk dari pengabdian sebagai insan yang sudah diberikan amanat/titipan yang harus dijalankan. Sebagaimana kutipan berikut:

“Nya bisa ti isuk nepi ka isuk deui, tetep di dapur gede. Kumaha dibutuhkeunana. Nepika urusan Nganyaran nu sorangan mah can kaburu keneh wae, tapi untungna masih keneh aya waktu” (Yah bisa dari pagi hingga esok pagi lagi, masih saja berkuat di dapur Gede. Bagaimana dibutuhkannya saja. Hingga keperluan Nganyaran pribadi masih belum kami laksanakan, tapi beruntungnya masih ada waktu)⁴

Adapun jenis aktivitas yang dilakukan kaum perempuan di dapur Gede di antaranya memasak air, mencuci dan memasak nasi, menggoreng lauk pauk, mengupas dan mengiris sayuran dan bumbu-bumbu (bawang merah, bawang putih, daun bawang, kunyit, lengkuas, jahe, serai, cabai, dll.), menyiapkan bumbu (garam, gula merah, gula putih), kemudian membersihkan berbagai jenis ikan dan ayam atau daging kerbau. Dalam pengerjaan aktivitas persiapan ini ada beberapa yang pengerjaannya khusus dilakukan oleh para perempuan penyandang tugas titipan, seperti yang memasak air, mencuci beras hingga memasaknya menjadi nasi (*tukang nyangu*), membersihkan ikan dan daging, dan yang bertanggung jawab mengurus segala jenis perlengkapan kebutuhan upacara, seperti yang membuat rujukannya⁵.

Pada aktivitas persiapan ini, tidak hanya kaum perempuan yang sibuk akan tetapi kaum laki-laki pun telah mempunyai tugas lain, di antaranya pada jangka waktu selama seminggu mereka di bawah komando Abah dan menurunkannya kepada Rorokan Paninggaran (ketua pemburu) untuk pergi ke hutan memburu binatang yang dagingnya akan digunakan dalam selamatan Nganyaran. Kegiatan berburu ini hanya dilakukan ketika akan diselenggarakan upacara adat saja. Pada tahun ini binatang hasil buruan berupa *mencek* atau menjangan. Kemudian tim masyarakat yang lainnya ada yang berperan mencari ikan yang ada di sungai dan mengambil kayu bakar. Dalam kegiatan mencari dan atau mengangkut kayu bakar ini secara sosial hukumnya bisa dikatakan wajib bagi jenis kelamin laki-laki. Hal ini karena keterikatan secara adat, jika misalnya ada warga laki-laki yang tidak sanggup atau tidak bisa mengangkut kayu bakar karena alasan tertentu, maka warga tersebut bisa meminta tolong pada warga laki-laki lainnya seraya berkata, “Saya minta tolong ngangkut kayu bakar sejumlah sekian”, nanti setelah pekerjaannya selesai yang meminta tolong tersebut akan memberikan penggantinya dalam bentuk makanan atau rokok.⁶

Binatang hasil buruan, dan sejumlah ayam pemberian warga kemudian disembelih oleh Ki Amil (salah satu rorokan yang bertugas dalam urusan penjagalan). Ki Amil harus kuat dalam melaksanakan perannya dalam urusan ini, karena jumlah ayam yang harus ia potong bisa mencapai ratusan ekor. Akan tetapi jika ia sudah kewalahan, peran tersebut bisa digantikan

dengan keturunannya atau yang masih ada hubungan kerabat dengannya. Yang membersihkan hewan hasil sembelihannya kemudian berganti kepada isterinya, dalam urusan ini perempuan lain tidak bisa menjangkau pekerjaan yang satu ini.

Posisi dan Peran Perempuan dalam Upacara Nganyaran

A. Nutu Nganyaran

Dalam upacara Nutu Nganyaran ini terdiri dari Nutu Nganyaran Kasepuhan dan Nutu Nganyaran Warga, untuk proses pelaksanaannya bisa berlangsung dari pihak Kasepuhan terlebih dulu bisa juga dari pihak warga yang duluan mengadakan Nutu Nganyaran. Dalam pelaksanaannya ini ada jangka waktu yang sudah ditetapkan oleh pihak Kasepuhan Ciptagelar.

Upacara Nutu Nganyaran Kasepuhan pada tahun 2018 ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 13 Juli berlangsung pagi hari sekitar pukul 07.00 WIB. Isteri kepala adat dan barisan isteri Rorokan, juga para perempuan kerabat Kasepuhan telah siap untuk melaksanakan ritual dengan menggunakan atribut khusus yaitu dengan menggunakan kain sarung bermotif batik dan kain putih penutup dada, dengan rambut digelung dan sudah berdandan. Rombongan tersebut memasuki ruangan Balai Sosial dengan dipimpin isteri kepala adat diiringi angklung buhun, ritual pun dimulai dengan membakar kemenyan dan mengunyah panglay. Sang pemimpin ritual di atas kepalanya menggunakan kain boeh/kafan sebagai simbol kesucian. Dalam perannya sebagai pemimpin ritual, Mamah Alit didampingi oleh Rorokan Jero dan Rorokan Pamakayaan. Sementara para isteri Baris Rorokan dan perempuan kerabat Kasepuhan duduk dan mengikuti prosesi ritual yang tengah berlangsung. Para perempuan dari kalangan masyarakat biasa tidak terlibat dalam prosesi ini.

Ribuan pocong (ikat) padi yang telah tersedia di dalam Balai Sosial, kemudian *dikukus* (diberikan doa khusus) agar pelaksanaan upacara Nutu Nganyaran berjalan dengan lancar, saat proses ngukus berlangsung tim kesenian yang dipimpin oleh Ki Dai mengiringi prosesi ini dengan iringan

musik angklung buhun, disertai penari yang juga mengenakan penutup kepala/selendang berwarna putih. Prosesi ngukus ini menggunakan media kemenyan dan *parupuyan*, kemudian setelah *ngukus* selesai Sang Pemimpin ritual *nyeupah* (menginang) menggunakan sirih dan pinang. Dalam prosesi ini Sang Pemimpin ritual tidak boleh mengeluarkan sepatah kata pun hingga tiga ikat *pare indung asak* (tiga ikat padi indung menjadi beras). Setelah ritual *ngukus* selesai dilaksanakan, kemudian rombongan perempuan ini keluar menuju Saung Lisung diikuti oleh tim angklung buhun. Bisa dilihat pada gambar berikut.



Sumber: Nova Scoviana, 2018
Gambar 1. Nutu Nganyaran Kasepuhan

Saung Lisung telah dipadati oleh kaum perempuan yang hendak membantu pelaksanaan *Nutu Nganyaran*. *Nutu Nganyaran* tahun 2017-2018 ini berlangsung di 15 buah Saung Lisung yang tersebar di Kasepuhan Ciptagelar, dengan jumlah jiwa yang terlibat sebanyak 1.284 orang.⁷ Sebelum proses menumbuk padi berlangsung, saat di Saung Lisung sang perempuan pemimpin ritual kemudian *ngabura pare* (menyembur ikatan padi) dan langsung menumbuk ikatan padi pertama (yaitu padi ladang). Setelah melakukan numbuk yang pertama langsung dibantu oleh para isteri Rorokan. Terdapat perbedaan antara *Nutu Nganyaran* Kasepuhan dan *Nutu Nganyaran* Warga, dimana yang menjadi pemimpin ritual dalam *Nutu Nganyaran* Kasepuhan adalah isteri kepala adat, sementara dalam *Nutu Nganyaran* warga yang menjadi pemimpin ritual (*ngukus*) adalah sang suami (laki-laki). Kemudian dalam proses pengerjaannya pun pada *Nutu Nganyaran* Kasepuhan, isteri kepala adat tidak tinggal dan melanjutkan proses menumbuk padi di Saung Lisung hingga selesai (seluruh padi menjadi beras). Sementara itu pada *Nutu Nganyaran* Warga, setiap warga yang mengadakan aktivitas ini akan mengikutinya hingga selesai. Kecuali jika ada warga yang melakukannya dengan cara meminta tolong kepada warga perempuan lainnya dengan istilah *ngulikeun*.

Pada kasus ini, tetap setiap perempuan yang melaksanakan *Nutu Nganyaran* harus menyelesaikan kewajibannya terlebih dahulu, yaitu menumbuk tiga ikat padi (satu ikat padi huma dan dua ikat padi sawah) hingga menjadi beras. Hal ini terkait dengan ritual *Nutu Repeh*, dalam ritual ini perempuan pelaksana ritual harus melewati tahap *repeh* atau tidak mengeluarkan suara sepatah kata pun semenjak ia memegang *sahid*⁸ yang telah berisi tiga ikat padi hingga tiga ikat padi tersebut berubah menjadi beras. Beras dari tiga ikat padi tersebut kemudian disimpan ke *sahid*, dan penyimpanannya tidak dicampur dengan beras dari ikatan padi lainnya.

Sementara itu, sang perempuan yang punya hajat, kemudian membuat tiga ikat sapu padi dari tiga ikat pare indung yang ditumbuk *Nganyaran*. Setiap sapu padi yang diikat di dalamnya diisi *beunyeur* (serpihan beras yang tidak utuh lagi). Kemudian tiga buah sapu padi tersebut disimpan di atas beras hasil numbuk padi yang tiga ikat tadi, lalu ditutup dengan kain batik motif bunga, dan *dibura* (disembur) sebanyak tiga kali. Setelah seluruh ikatan padi yang ditumbuk selesai dan menjadi beras, kemudian beras tersebut dimasukkan ke dalam karung dan yang membantu pendistribusiannya adalah kaum laki-laki. Mereka beriringan membawa karung beras menuju dapur Gede. Rangkaian prosesi *Nutu Nganyaran* pun selesai ditutup dengan makan bersama.

Peran yang dimainkan oleh beberapa perempuan lainnya belum tuntas sampai di situ, mereka masih harus menunggu para warga yang terlibat dalam *Nutu Nganyaran* selesai makan. Kemudian membereskan dan membersihkan semua peralatan makan yang jumlahnya bisa mencapai ribuan piring, gelas, dan sendok. Sementara itu bagi perempuan yang berasal dari kampung lain, setelah prosesi menumbuk selesai mereka bisa langsung pergi meninggalkan kasepuhan dan kembali ke kampungnya masing-masing.

Nyangu Nganyaran

Pelaksanaan *Nyangu Nganyaran* di Kasepuhan Ciptagelar berlangsung seminggu pasca pelaksanaan *Nutu Nganyaran*. Pemilihan waktu ini berdasarkan ketentuan adat, sehingga setiap ada kegiatan adat di Kasepuhan Ciptagelar pasti akan diselenggarakan pada hari Jumat dan

berselang waktu selama tujuh hari. Dalam rangkaian *Nyangu Nganyaran* ini ada ritual yang masih ditujukan khusus untuk perempuan, yaitu *Nyangu Repeh* dan dilanjutkan dengan ritual *Ngabukti* sebagai persembahan hasil panen tahun ini yang disajikan kepada suami. Kemudian ditutup dengan selamatan *Nganyaran* pada malam harinya.

Sementara itu, pelaksanaan *Nyangu Nganyaran* Warga dalam penentuan waktu pelaksanaannya tidak berselang tujuh hari, hal ini tergantung kesepakatan para suami dan para istri dalam satu rumah tangga yang akan menggelarnya. Untuk penentuan kegiatan adat ini biasanya berdasarkan waktu kelahiran masing-masing istri atau suami.

Seperti biasa, jika akan diadakan kegiatan adat maka setiap warga akan terlibat dalam proses persiapan hingga pelaksanaannya. Suasana dapur Gede saat proses persiapan upacara *Nyangu Nganyaran* lebih semarak dan lebih padat dibanding dengan persiapan *Nutu Nganyaran*. Hal ini karena dalam rangkaian *Nyangu Nganyaran* akan dilanjutkan dengan ritual *Ngabukti* dan ditutup dengan Selamatan *Nganyaran* yang di dalamnya akan dibahas terkait pelaksanaan *Ponggokan* dan upacara *Seren Taun*.

Tiga hari sebelum digelar *Nyangu Nganyaran*, masyarakat Kasepuhan Ciptagelar telah disibukkan dengan beberapa rangkaian persiapan yang harus mereka jalani. Pembagian peran antara laki-laki dan perempuan cukup kentara, di antara warga perempuan pun masih disibukkan dengan kegiatan saling membayar tenaga kerja dalam bentuk keterlibatannya dengan turut serta dalam aktivitas menumbuk padi pada *Nganyaran* warga yang lainnya. Sementara itu bagi mereka yang mempunyai tugas titipan, sudah mulai menyebar dan melakukan perannya sesuai dengan posisi yang mereka sandang. Dalam persiapan untuk *Nyangu Nganyaran* ini ada beberapa persyaratan yang harus disiapkan, salah satunya dalam hal makanan. Seperti dalam proses memasak dan jenis bumbu ataupun jenis masakan yang harus disajikan pun sudah ada ketentuannya. Misalnya harus ada masakan dengan jenis bumbu merah, bumbu putih, dan bumbu kuning. Nasi pun ada nasi putih, nasi merah, nasi kuning, nasi tumpeng, dan nasi kabuli. Cara memasaknya pun harus bervariasi, mulai dari yang digoreng, dikukus, dibakar, dipepes, disayur, dsb. Kemudian jenis ikan pun harus bermacam-macam, ikan lobang, ikan mas, nila, dsb. Jenis daging pun beragam, mulai dari daging ayam, daging menjangan, dan daging kambing. Selain itu juga dibuat beragam jenis kue (bolu warna-warni, tapai ketan, *papais* ketan), dan dihadirkan jenis buah-buahan (belimbing, jeruk, jambu air, sawo, salak, semangka, apel, mangga, pisang, dll.).

Prosesi *Nyangu Nganyaran* dimulai dengan keluarnya barisan isteri rorokan dan isteri kepala adat dari dalam *goah* sambil membawa beras untuk dicuci, pada saat ini pula isteri kepala adat sudah mulai melaksanakan ritual *Nyangu Repeh* (tidak boleh mengeluarkan suara hingga beras yang dimasak menjadi nasi). Barang-barang yang digunakan (*boboko*, *aseupan*, *seeng*, *pangarih*, *dulang*, *hawu*, dll.) oleh pemimpin ritual diberi doa-doa terlebih dahulu, kemudian dicakra menggunakan *kapur cikur* yang sudah disediakan dan dililitkan *areuy geureung*. Didekat tempat duduk isteri kepala adat disediakan pula *seupaheun* (satu slot rokok, tumpukan uang, pinang, sirih, *panglay*). Pemimpin ritual selama proses ini sambil terus mengunyah sirih pinah atau *nyeupah* (menginang).

Setelah selesai *ngisikan* (membersihkan beras), para isteri Baris Rorokan pun membantu isteri kepala adat, namun yang memiliki peran sentral dalam hal ini yaitu isteri kepala adat.

Beras yang sudah dibersihkan kemudian *dikarih*, dimasak dengan dimasukkan ke dalam aseupan yang sudah dipanaskan di atas *seeng*. Setelah beras menjadi matang kemudian diambil dan dimasukkan ke dalam *dulang*, kemudian disiram air panas. Dibiarkan beberapa menit, lalu dimasukkan kembali ke dalam aseupan dan dimasak kembali di atas *seeng*. Selama proses ini berlangsung para isteri baris rorokan sigap dengan peran mereka masing, ada yang memasak air, *ngaleumpeuh* daun pisang, menyobek daun pisan pisang untuk digunakan sebagai penutup nasi, *ngakeul*⁹ nasi, dan memasukkan nasi ke dalam *boboko*, dll. Untuk ilustrasinya bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Nyangu Nganyaran Warga dan Nyangu Nganyaran Kasepuhan(Sumber: Nova Scorviana, 2018)

Setelah nasi masak, kemudian isteri kepala adat *ngakeul* dan memasukkannya ke dalam boboko. Lalu *boboko* tersebut *diais* (digendong) menggunakan kain panjang berwarna putih, untuk kemudian dibawa dan dipersembahkan kepada sang suami (kepala adat). Aktivitas memasak nasi pun dilanjutkan oleh para isteri baris rorokan hingga semua nasi masak. Terdapat perbedaan dalam aktivitas nyangu yang diadakan oleh warga dan yang diadakan oleh pihak Kasepuhan. Dimana dalam nyangu warga, saat nasi selesai dimasak mereka langsung menyiapkan lauk pauknya. Karena terikat dengan aturan *repeh* tersebut, maka warga biasa menyiapkan lauk pauk yang pokok saja atau yang wajib ada untuk ritual Ngabukti nanti, yaitu lauk cai, berupa ikan sungai, garam, dan telur rebus. Hal ini dilakukan agar rangkaiannya tidak terlalu panjang yang nantinya akan berakibat pada hal-hal yang tidak diinginkan (kecepolan karena lupa, sehingga membuat ritual ini menjadi tidak sempurna). Sebagai mana pengutaraan salah satu informan berikut:

“Ah abdi mah nu gampang we masakna, meh tereh asak. Nu penting mah wajibna geus kapilampah. Paling lauk cai, kulub endog, tos weh” (Kalau saya yang gampang saja masaknya, biar cepat selesai masakannya. Yang penting hal-hal yang wajib sudah terpenuhi. Paling masak ikan, dan rebus telur, itu saja.)¹⁰

Dalam Nyangu Nganyaran ini tidak boleh dicicipi, diperkirakan saja untuk rasanya. Setelah aktivitas memasak ini selesai, barulah sang pelaksana ritual bisa kembali berbicara. Hasil masakannya kemudian disajikan dan dipersembahkan kepada sang suami. Kemudian untuk acara selamatan atau syukuran Nganyaran pada warga tidak harus selalu dilaksanakan pasca Nyangu Nganyaran dan Ngabukti, akan tetapi masih bisa dilaksanakan pada hari lain sesuai dengan kesiapan mereka. Hal ini terkait dengan besaran biaya yang harus mereka keluarkan untuk memenuhi keperluan syukuran tersebut. Berbeda halnya dengan yang dilakukan oleh Kasepuhan yang dilakukan dalam rangkaian satu waktu yang sama.

Tabel 1. Posisi/Peran Perempuan dalam Upacara Nganyaran Kasepuhan

No.	Posisi/Peran Perempuan	Keterangan
1.	Pemimpin (yang mempunyai wewenang dan pemberi keputusan)	Isteri kepala adat
2.	Subordinat (hanya melaksanakan perintah adat tanpa dilibatkan dalam pengambilan keputusan)	Para isteri Baris Rorokan Perempuan kerabat Kasepuhan Perempuan masyarakat biasa

Jika dilihat dari perspektif feminisme sosialis, keterlibatan para perempuan adat Kasepuhan Ciptagelar, baik dalam Nutu Nganyaran maupun dalam Nyangu Nganyaran berada pada posisi subordinat, dimana mereka hanya terlibat dalam urusan pekerjaan domestik. Secara tidak langsung kaum perempuan tersebut telah dieksploitasi tenaga kerjanya untuk kepentingan kaum di atasnya dalam urusan keperluan adat. Sehingga posisi mereka menjadi subordinat, dan hanya sebatas melaksanakan perintah adat. Dalam urusan adat mereka tidak dilibatkan dalam pengambilan keputusan dan sebatas mengikuti petunjuk atasan saja. Sebagaimana tertuang pada tabel 1 di atas.

Struktur Kelas Perempuan Adat dalam Upacara Nganyaran Kasepuhan

Berdasarkan deskripsi di atas, jika ditarik garis maka akan diperoleh struktur kelas perempuan yang tercipta pada masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar terutama dalam upacara Nganyaran. Pertama yaitu kelas atas yang berasal dari perempuan pihak keluarga Kasepuhan terutama isteri kepala adat, kemudian orang tua perempuan kepala adat, para perempuan

keluarga Kasepuhan, dan para isteri Baris Rorokan. Dimana di antara mereka mempunyai peran dan posisinya yang terberi secara genealogis, hal ini pula yang menjadikan para perempuan ini memiliki titik sentral dalam upacara Nganyaran (Nutu dan Nyangu Nganyaran). Akan tetapi di sisi lain para perempuan ini hanya bisa tunduk pada aturan adat yang mengikat mereka, sehingga menjadikan mereka berada pada posisi subordinat. Selain itu mereka pun harus rela mengorbankan tenaga dan waktunya untuk kegiatan domestik, dengan kata lain bisa disebutkan bahwa tenaga mereka telah dieksploitasi oleh kelas di atasnya, demi kepentingan terselenggaranya aktivitas adat yang ada di Kasepuhan Ciptagelar. Begipula yang terjadi pada perempuan dari kalangan masyarakat biasa, dimana keikutsertaan mereka hanya sebagai perempuan yang membantu saja secara tenaga kerja. Secara sederhana penggambaran struktur kelas perempuan adat di Kasepuhan Ciptagelar dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 2. Struktur Kelas Perempuan Adat dalam Upacara Nganyaran

	Peran/Posisi Perempuan	Keterangan
Kelas Para Isteri Pemimpin (Baris Rorokan)	-Pemimpin ritual	-Isteri kepala adat
	-Pelaksana ritual	-Isteri kepala adat -orang tua perempuan ketua adat
	-Pemimpin dalam menyiapkan keperluan upacara adat	-Para isteri Baris Rorokan -Isteri kepala adat -Para isteri Baris Rorokan -Para perempuan pemegang tugas titipan -Para perempuan pemegang tugas titipan
	-Pemegang peran/posisi tertentu (tugas titipan)	(membersihkan ikan, ayam, daging, memasak air, memasak nasi di dapur Gede, penguasa pandaringan/goah)
Kelas Perempuan Masyarakat Biasa	-Keikutsertaannya hanya sebagai perempuan yang membantu saja (secara tenaga kerja)	-Membantu memasak (mengupas dan mengiris berbagai macam sayur dan bumbu, menumbuk bumbu, menggoreng masakan) -Membantu memasak nasi yang berasnya dibawa ke rumah masing-masing

SIMPULAN

Sebagaimana pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa posisi dan peran perempuan adat Ciptagelar dalam upacara Nganyaran, memiliki posisi dan peran sebagai pemimpin yang diwakili oleh istri ketua adat dan orang tua perempuan ketua adat. Kemudian posisi dan peran perempuan selanjutnya berada pada posisi subordinat dimana keterlibatan mereka hanya sebatas melaksanakan perintah adat tanpa dilibatkan dalam pengambilan keputusan, hal ini diwakili oleh isteri barisan para rorokan, perempuan penyandang tugas titipan, dan perempuan dari kalangan masyarakat biasa. Keikutsertaan mereka hanya sebagai perempuan yang membantu saja secara tenaga kerja.

Kemudian untuk mengetahui faktor penyebab perempuan mempunyai peran sentral dalam upacara Nganyaran, hal ini ada kaitannya dengan kepemilikan peran dan posisinya yang terberi secara genealogis sehingga tercipta struktur kelas perempuan dalam upacara Nganyaran. Akan tetapi di sisi lain para perempuan ini hanya bisa tunduk pada aturan adat yang mengikat mereka (dengan kata lain bisa disebutkan bahwa tenaga dan waktu mereka telah dieksploitasi oleh kelas di atasnya), sehingga menjadikan mereka berada pada posisi subordinat.

Daftar Pustaka

- Heryana, Agus. (2012). Mitologi Perempuan Sunda. *Patanjala*, 4 (1), 156-169.
- Kalsum dan Etti Rochaeti S. (2005). *Sastra Ritual, Wawacan Batara Kala, Wawacan Sulanjana*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Marwanti, Theresia Martina dan Nurani Kusnadi. (Marwanti, Theresia Martina dan Nurani Kusnadi. (2013). Partisipasi Perempuan dalam Upacara Adat "Seren Taun" (Studi Kasus Pada Masyarakat Kasepuhan Sinar Resmi Desa Sirna Resmi, Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi Propinsi Jawa Barat). *PEKSOS: Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial*. 12 (2), 94-107.
- Nalan, Arthur Supardan. 2000. *Sanghyang Raja Uyeg: Dari Sakral Ke Profan*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Pawluch, Dorothy, William Shaffir, & Charlene Miall. 2005. *Doing Ethnography, Studying Everyday Life*. Toronto: Canadian Scholars Press.
- Permana, Cecep Eka, dkk. (2011). Kearifan Lokal tentang Mitigasi Bencana Pada Masyarakat Baduy. *Makara, Sosial Humaniora*. 15 (1), 69.
- Rohmana, Jajang A. dan Ernawati. (2014). PEREMPUAN DAN KEARIFAN LOKAL: Performativitas Perempuan dalam Ritual Adat Sunda. *Musawa*. 13 (2), 151-165.
- Spradley, James P. (2007). *Metode Etnografi*. Diterjemahkan oleh Misbah Zulfa Elizabeth. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Supriadi, Dedi. (2011). Tradisi Pembacaan Naskah Sri Pohaci di Desa Rancakalong, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. *Jurnal Manassa*, 1 (2), 31-42.

Yunita T., Winarto. (2014). Hama dan Musuh Alami, 'Obat dan Racun': Dinamika Pengetahuan Petani Padi dalam Pengendalian Hama.

Data Monografi Kedusunan Sukamulya Tahun 2018.

Footnotes

¹ Mitologi ini ditemukan dalam beberapa naskah Sunda Kuno, seperti naskah Sulanjana dengan berbagai versi judul seperti Babad Carita Karuhun Kabeh, Wawacan Babarit, dan Wawacan Dewi Sri.

² Hasil wawancara dengan KY dan KK, pada tanggal 15 dan 18 Juli 2018].

³ Hasil wawancara dengan Abah Ugi Sugriana Rakasiwi, pada Rabu 20 Juni 2018 pukul 20.00 WIB

⁴ Berdasarkan hasil wawancara dengan UB, Minggu 15 Juli 2018 pukul. 17.10 WIB

⁵ Rurujakan adalah salah satu persyaratan ritual yang harus ada, dan disajikan di dalam pandaringan

.
Terdiri dari bermacam jenis minuman/rujak, berbagai rasa dan berbagai warna, biasanya disajikan dalam gelas dengan jumlah ganjil (seperti tahun 2018 disajikan sebanyak 15 macam rurujakan), selain rujak disajikan pula kopi hitam manis, dan kopi hitam pahit. Rurujakan ini akan disimpan sejak malam sebelum upacara digelar keesokan harinya, hingga upacara Nganyaran selesai dilaksanakan.

⁶ Hasil wawancara dengan KY, Rabu 18 Juli pukul 16.04 WIB

⁷ Dokumentasi catatan petugas miting, yang selama proses Nutu Nganyaran berlangsung bertugas menghitung seluruh orang yang turut serta dalam menumbuk di 15 Saung Lisung.

⁸ Anyaman dari bambu sebagai tempat menyimpan ikatan padi yang akan ditumbuk. Wadah ini pun nantinya akan dijadikan tempat menyimpan beras yang sudah selesai ditumbuk.

⁹ Mengaduk-aduk nasi dengan tujuan agar pulen dan menghilangkan uap/asap panasnya dengan cara dikipas-kipas menggunakan hihid (kipas terbuat dari anyaman bambu)

¹⁰ Berdasarkan wawancara dengan TI, pada Senin, 17 Juli 2018 pukul 16.30 WIB

Representasi Budaya Pemilihan Pasangan Hidup dalam Cerita Rakyat Batak Angkola

Safinatul Hasanah Harahap
Universitas Negeri Medan

Jalan Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate, Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRAK

Budaya berada dalam pikiran dan hati manusia yang terwujud dalam kehidupan masyarakat. Cerita rakyat merupakan bagian dari budaya yang berisi gambaran kehidupan masyarakat tertentu. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan budaya pemilihan pasangan Batak Angkola dan mendeskripsikan representasi budaya pemilihan pasangan dalam cerita rakyat Batak Angkola. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data primer dalam penelitian adalah cerita rakyat Batak Angkola yang berjudul "Raja Martua Na Mora (Si Tuhor)". Teknik pengumpulan data yang digunakan terkait penelitian ini adalah teknik dokumentasi dan teknik wawancara. Hasil penelitian menemukan bahwa pemilihan pasangan pada suku Batak Angkola dilakukan dengan mengutamakan pemilihan pada anak paman dari garis keturunan ibu (disebut *tulang*) yang merupakan pariban dari lelaki yang ingin menikah. Representasi budaya pemilihan pasangan tersebut juga tampak dalam cerita rakyat Batak Angkola yang menceritakan Si Tohuk ingin menikah dan dia menanyakan kesediaan dari *boru tulangnyanya* (anak *tulang*).

Kata kunci: budaya, cerita rakyat, Batak Angkola

PENDAHULUAN

Goodenough (Geertz, 2000: 11) mengatakan bahwa budaya berada dalam pikiran dan hati manusia yang menjadi pelaku budaya. Budaya terbentuk dari hasil penalaran dan perasaan yang dimiliki oleh manusia. Oleh karena itu, budaya bukanlah sesuatu yang bersifat statis melainkan dinamis sesuai dengan perkembangan pikiran dan perasaan manusia. Budaya juga merupakan adat istiadat yang dilakukan oleh masyarakat tertentu secara turun menurun sesuai dengan paradigma masyarakat tersebut. Paradigma masyarakat yang satu dengan lainnya berbeda. Hal tersebut yang menyebabkan terjadinya perbedaan budaya pada setiap daerah yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan suku.

Batak Angkola merupakan satu dari suku yang ada di Indonesia. Suku Batak Angkola memiliki budaya yang berbeda dengan suku lainnya pada beberapa aspek. Perbedaan budaya pada setiap suku dapat dilihat dari unsur-unsur budaya secara universal yang diungkapkan oleh Koentjaraningrat (1990: 203-204) yang terdiri atas: bahasa, sisten pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata penceharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

Ketujuh unsur tersebut memiliki ciri khas tertentu pada setiap suku. Ciri khas ini menjadi pembeda pandangan setiap suku.

Unsur organisasi sosial mencakup sistem kekerabatan yang di dalamnya terdapat pandangan mengenai adat istiadat terkait strata sosial dalam kekerabatan dan aturan dalam siklus hidup. Satu dari aturan siklus hidup yang akan dibahas adalah aturan dalam pemilihan pasangan. Suku Batak Angkola memiliki tata cara dan aturan yang berbeda dengan suku lain terkait pemilihan pasangan hidupnya. Aturan dan tata cara yang ditetapkan tersebut sudah diwarisi secara turun temurun dalam pengaplikasiannya walaupun penerapannya dalam masyarakat sudah mulai mengendor.

Aturan pemilihan suku tersebut direpresentasi dalam sebuah cerita rakyat yang berjudul "Raja Martua Na Mora (Si Tuhor)". Representasi budaya biasanya terdapat dalam cerita rakyat karena cerita rakyat berfungsi sebagai media pengungkapan perilaku tentang nilai-nilai kehidupan yang melekat di dalam kehidupan masyarakat.

Rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimakah budaya pemilihan pasangan Batak Angkola?
2. Bagaimakah representasi budaya pemilihan pasangan dalam cerita rakyat Batak Angkola yang berjudul "Raja Martua Na Mora (Si Tuhor)"?

Berdasarkan masalah tersebut, tujuan penelitian adalah mendeskripsikan budaya pemilihan pasangan Batak Angkola dan mendeskripsikan representasi budaya pemilihan pasangan dalam cerita rakyat Batak Angkola yang berjudul "Raja Martua Na Mora (Si Tuhor)". Pencapaian tujuan tersebut dilakukan dengan menggunakan metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan memaparkan objek yang diteliti terkait tujuan yang ingin dicapai. Data primer dalam penelitian adalah cerita rakyat Batak Angkola yang berjudul "Raja Martua Na Mora (Si Tuhor)". Teknik pengumpulan data yang digunakan terkait penelitian ini adalah teknik dokumentasi dan teknik wawancara. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui representasi pada cerita rakyat, sedangkan teknik wawancara untuk mendeskripsikan budaya pemilihan pasangan Suku Batak Angkola.

PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan yang akan diuraikan adalah budaya dan kebudayaan, cerita rakyat, Batak Angkola, serta budaya pemilihan pasangan hidup dan representasinya dalam cerita rakyat Batak Angkola. Hal-hal tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

Budaya dan Kebudayaan

Koentjaraningrat (1990: 181) menerangkan bahwa pada kajian antropologi, budaya dianggap singkatan dari kebudayaan yang memiliki definisi yang sama. Pada pembahasan selanjutnya kata kebudayaan dan budaya adalah hal yang sama tanpa harus dibedakan. Koentjaraningrat (1990: 180) mengungkapkan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya

manusia untuk kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia melalui belajar. Kebudayaan pada kelompok masyarakat tertentu dengan kelompok lainnya. Perbedaan tersebut terjadi karena adanya perbedaan gagasan yang menyebabkan terwujudnya tindakan dan hasil karya manusia.

Harsojo (1984: 93-94) mengungkapkan bahwa kebudayaan beranekaragam, berstruktur, bersifat dinamis, bersifat relatif, bersifat turun temurun secara sosial dengan pelajaran, berurai dari komponen biologi, psikologis, dan sosiologi dari eksistensi manusia, serta bercabang dalam beberapa aspek. Kebudayaan berkembang pada masyarakat melalui proses belajar yang dilakukan secara temurun. Seseorang belajar kebudayaan berdasarkan apa yang dipahami dan dialami dalam masyarakat tertentu. Peran masyarakat sangat berpengaruh terhadap pemertahanan kebudayaan.

Koentjaraningrat (1990: 186-187) mengungkapkan bahwa ada tiga wujud dari kebudayaan yaitu: (a) wujud kebudayaan sebagai sebuah kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya; (b) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam suatu masyarakat; (c) wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud kebudayaan yang pertama lebih bersifat abstrak karena berupa pemikiran dan pandangan masyarakat tentang sesuatu. Wujud kebudayaan yang kedua dan ketiga lebih konkret karena dapat dilihat dan diamati. Ketiga wujud kebudayaan tersebut berada dalam unsur-unsur kebudayaan.

Koentjaraningrat (1990: 203-204) mengungkapkan bahwa secara universal, kebudayaan memiliki beberapa unsur-unsur yang terdiri atas: bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Unsur-unsur kebudayaan tersebut dapat dirincikan menjadi beberapa unsur yang lebih khusus. Unsur-unsur tersebut sering dikaji dalam menganalisis kebudayaan suatu masyarakat.

Cerita Rakyat

Danandjaja (1997: 5) mengungkapkan bahwa cerita rakyat merupakan jenis dari tradisi lisan yang diambil dari peredaran lisan. Cerita rakyat diperoleh dari masyarakat yang disampaikan secara turun temurun. Cerita tersebut mengandung kebudayaan yang dijalankan, dilaksanakan, dan dipercaya masyarakat. Oleh karena itu, cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan.

Bascom (dalam Danandjaja, 1997: 50) mengungkapkan bahwa cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan, yaitu: mite, legenda, dan dongeng. Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi di dunia lain dan dianggap suci dengan tokoh cerita dewa atau makhluk setengah dewa. Sedangkan legenda adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan tidak dianggap suci dengan tokoh cerita manusia yang mempunyai sifat-sifat luar biasa dan dibantu oleh makhluk ajaib. Sebaliknya dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh waktu maupun tempat.

Batak Angkola

Badan Pusat Statistik (2010: 5) mengungkapkan bahwa suku bangsa di Indonesia lebih dari 1.300 suku. Suku Batak merupakan satu dari suku yang terdapat di Indonesia. Badan Pusat Statistik (2010: 8) juga mengungkapkan bahwa Suku Batak merupakan suku bangsa terbesar ketiga yang ada di Indonesia dengan jumlah penduduk 8,5 juta jiwa (3,6%). Suku Batak mencakup

Suku Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak PakpakDairi, Batak Simalungun, Batak Tapanuli, Batak Toba dan Dairi.

Batak Angkola memiliki suatu daerah adat yang terdiri dari empat (4) daerah yang meliputi: Kota Padang Sidempuan, Kabupaten Tapanuli Selatan, Kabupaten Padang Lawas Utara, dan Kabupaten Padang Lawas. Norma-norma adat yang terdapat di wilayah adat Batak Angkola secara umum memiliki kesamaan. Kesamaan juga terdapat dalam makna dari kata yang digunakan walaupun ada logat atau irama yang berbeda.

Budaya Pemilihan Pasangan Hidup dan Representasinya dalam Cerita Rakyat Batak Angkola

Masyarakat Suku Batak Angkola memiliki aturan dalam pemilihan pasangan hidup. Dalam adat Batak Angkola, pasangan hidup sebaiknya dipilih dari *pariban* yang masih ada. *Pariban* adalah sebutan untuk sepupu yang sangat dianjurkan untuk dijadikan keluarga atau dikawini. Seorang laki-laki memanggil *pariban* kepada anak perempuan dari paman yang merupakan saudara laki-laki dari ibu yang disebut dengan sapaan *tulang*. Sebaliknya seorang perempuan menyebut *pariban* kepada anak laki-laki dari bibi/ tante yang merupakan saudara perempuan dari ayah yang disebut dengan sapaan *bou*.

Pemilihan pasangan hidup dari *pariban* sangat dianjurkan dalam masyarakat Batak Angkola karena dianggap dapat memperlambat hubungan kekeluargaan antara saudara. Aturan tersebut dibuat agar hubungan tidak rentan dengan konflik dan saling menyayangi. Representasi pemilihan pasangan hidup berdasarkan tata cara adat Suku Batak Angkola juga tampak dalam cerita rakyat Batak Angkola yang berjudul "Raja Martua Na Mora (Si Tuhor)". Hal tersebut tampak dalam kutipan cerita berikut.

Di suatu waktu si Tohuk menyuruh ibunya untuk meminang putri pamannya. Putri Pamannya ada tujuh orang. Lalu ibunya mengatakan, "Tidaklah Nak, putri pamanmu tidak mau kepadamu, karena kau adalah katak. Sekiranya kau manusia biasa, biarpun kehidupan kita seperti ini, aku masih berani meminang putri pamanmu sama kau Nak! Kalau begini Nak, saya tidak berani meminangnya."

Si Tohuk menjawab, "Biarpun begitu ibu harus meminangnya juga." Karena tidak dapat dibantahnya lagi permintaan anaknya itu, pergilah dia meminang putri saudaranya.

Pada cerita rakyat tersebut tampak bahwa Si Tohuk ingin menikah dan perempuan yang ingin dia lamar adalah satu dari *paribannya* atau biasa disebut *boru tulangnya* (anak perempuan paman dari garis keturunan ibunya). Hal tersebut sesuai dengan adat yang dilakukan Suku Batak Angkola bahwa setiap laki-laki Suku Batak Angkola ingin menikah, terlebih dahulu memilih *paribannya* yang masih belum menikah untuk dinikahi. Jika tidak ada *boru tulangnya* yang menerimanya, setelah itu dia baru bisa memilih orang lain yang bukan *boru tulangnya*.

Pemilihan pasangan hidup dari *pariban* sesuai dengan *patik* Suku Batak. Nasution (2005: 60) mengungkapkan bahwa *patik* adalah aturan dasar dalam melaksanakan kehidupan bermasyarakat sesuai adat. *Patik* merupakan petunjuk dan pegangan hidup bagi Suku Batak. *Patik* yang sesuai terkait pemilihan pasangan hidup dari *pariban* adalah *elek marboru*, *manat-manat mardongan tugu*, *somba marhula-hula*. *Patik* tersebut bermakna saudara lelaki harus pandai menyenangkan hati saudara perempuannya, hati-hati dalam menjalin hubungan dengan saudara

seayah seibu, dan selalu menghormati saudara ipar perempuan. Perwujudan *patik* tersebut dilakukan dengan memilih pasangan hidup dari *pariban* agar kehidupan selalu aman, damai, kompak, dan saling menyayangi.

PENUTUP

Budaya merupakan adat istiadat yang dilakukan oleh masyarakat tertentu secara turun menurun sesuai dengan paradigma masyarakat tersebut. Paradigma masyarakat yang satu dengan lainnya berbeda. Hal tersebut yang menyebabkan terjadinya perbedaan budaya pada setiap daerah yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan suku.

Suku Batak Angkola memiliki aturan adat tersendiri dalam pemilihan pasangan hidup. Pemilihan pasangan hidup dari *pariban* sangat dianjurkan untuk dilakukan karena dianggap dapat memperlambat hubungan kekeluargaan antara saudara. Aturan tersebut dibuat agar hubungan tidak rentan dengan konflik dan saling menyayangi. Representasi pemilihan pasangan hidup berdasarkan tata cara adat Suku Batak Angkola juga tampak dalam cerita rakyat Batak Angkola yang berjudul “Raja Martua Na Mora (Si Tuhor)”. Pada cerita rakyat tersebut tampak bahwa Si Tohuk ingin menikah dan perempuan yang ingin dia lamar adalah satu dari *paribannya* atau biasa disebut *boru tulangny*a (anak perempuan paman dari garis keturunan ibunya). Hal tersebut sesuai dengan adat yang dilakukan Suku Batak Angkola bahwa setiap laki-laki Suku Batak Angkola ingin menikah, terlebih dahulu mereka memilih *paribannya* yang masih belum menikah. Jika tidak ada *boru tulangny*a yang menerimanya, setelah itu dia baru bisa memilih orang lain yang bukan *boru tulangny*a.

Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik. (2010). *Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia: Hasil Sensus Penduduk 2010*. Dalam http://demografi.bps.go.id/phpfiletree/bahan/kumpulan_tugas_mobilitas_pak_chotib/Kelompok_1/Referensi/BPS_kewarganegaraan_sukubangsa_agama_bahasa_2010.pdf. Diunduh 18 Oktober 2018.
- Danandjaja. (1997). *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Geertz, Clifford. (2000). *The Interpretation of Cultures*. New York: Perseus.
- Harsojo. (1984). *Pengantar Antropologi*. Bandung: Binacipta.
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, H. Pandapotan. (2005). *Adat Budaya Mandailing Dalam Tantangan Zaman*. Medan: Forkala.
- Siregar, Ahmad Samin. (1992). *Kumpulan Terjemahan Sastra Angkola/ Mandailing*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Tari di Yogyakarta

Titik Putraningsih, GR. Lono Lastoro Simatupang, Suminto A Sayuti
Mahasiswa Program S3 Pascasarjana UGM Yogyakarta

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan praktik pendidikan karakter melalui pembelajaran seni tari di SMA Yogyakarta. Bagaimana proses pembelajaran seni tari di SMA sebagai sarana menanamkan pendidikan karakter untuk toleransi dan apresiatif terhadap keragaman budaya. Bagaimana kontribusi multikulturalisme dalam pendidikan seni tari di SMA Yogyakarta secara akademis sebagai media pendidikan karakter dan pengembangan kreativitas.

Penelitian ini merupakan jenis kualitatif. Untuk menentukan sample menggunakan metode purposive sampling, setelah observasi dengan wawancara kepada kepala sekolah, guru seni dan budaya, guru seni tari, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) seni dan budaya di sejumlah sekolah di Yogyakarta, kemudian dipilih sekolah yang mengembangkan dimensi pendidikan multikultural seperti tercermin pada karakteristik pelajaran seni budaya Kurikulum 13. Penelitian ini menggunakan pendekatan multikultural. Diperlukan teori-teori dan konsep untuk menganalisis dan menjawab pertanyaan penelitian. Untuk mencermati pengalaman ketubuhan penari (*embodiment*) pada siswa yang mengalami gerak tari secara teknik terkait dengan norma atau aturan (*paugeran*) dalam menari, yaitu *wiraga*, *wirama*, *wirasa* dan kejiwaan penari berkaitan dengan filosofi *Joged Mataram*, pendekatan multikultural digunakan untuk mencermati pendidikan untuk pemberdayaan, dengan konsep Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan kesenian di sekolah. H.A.R. Tilaar dan James. A. Bank tentang multikulturalisme, dimensi multikultural, prinsip pendidikan multikultural. Teori tentang tari merupakan sarana yang strategis untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan multikultural pada siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, studi lapangan, kepustakaan, wawancara dan dokumentasi. Analisis data Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman melalui tahapan reduksi data, pemaparan data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian diharapkan bahwa pembelajaran seni tari di SMA sebagai sarana yang tepat untuk menanamkan pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan multikultural melalui pengalaman ketubuhan penari akan menumbuhkan sikap toleransi dan apresiatif. Dalam pembelajaran seni tari mempunyai tujuan sebagai alat pendidikan untuk menanamkan pendidikan karakter sebagai usaha memberi pengaruh yang baik terhadap perkembangan hidup siswa, sebagai alat untuk mempengaruhi jiwa ke arah keindahan, keluhuran, dan kehalusan sehingga bisa hidup yang beradab dan berbudaya. Peranan guru dan sekolah untuk mengimplementasikan nilai-nilai keberagaman kepada peserta didik, yaitu membangun paradikma keberagaman, membangun sikap kepedulian sosial, dan membangun sikap kerjasama.

Keyword: Pendidikan Karakter, Seni, Pembelajaran Tari, SMA Yogyakarta

PENDAHULUAN

Kriteria dan konotasi tentang seni sangat beragam, keterkaitan erat antara gejala yang disebut seni dengan ritual keagamaan, dengan kekriyaan, dekorasi, hiburan, penataan lingkungan, fungsi-fungsi sosial, dan kesehatan. Hal itu lebih lazim dan umum daripada anggapan bahwa seni adalah wilayah khusus yang bersifat elitis dan esoteris. Di dunia Barat drama dan epik Yunani berasal dari ritual keagamaan. Karya besar abad pertengahan, Renaisans, Barok, dan Klasik, sejarah seni di Barat tidak terlepas dari keterlibatan para artis yang melayani kebutuhan-kebutuhan praktis. John Dewey yang dikutip Bambang Sugiarto melihat keterkaitan antara seni dan pengalaman sehari-hari (Sugiarto, 2013: 30-34). Seni berakar dari pengalaman-pengalaman yang intens dan koheren seperti pengalaman yang mengesankan. Karya seni membantu memformulasi dan mereartikulasi pengalaman manusia, mengajarkan kita bagaimana sebaiknya melihat dan merasa, karena itu pengalaman estetik yang bersifat paradigmatik bagi seluruh pengalaman sehari-hari. Sementara itu Sussane K Langer menyatakan seni adalah eksresi perasaan dalam arti luas adalah perasaan manusia, dengan tiga prinsip, yaitu ekspresi, kreasi, dan bentuk seni (Sumardjo, 2000: 66). Perlu dicermati pula kebutuhan dasar manusia untuk mengembangkan diri secara alamiah maupun ilmiah berdasarkan kompetensi setiap individu, maka perlunya pendidikan seni dalam usaha pengembangan kecerdasan emosional (EQ) dan intelektual (IQ), serta merupakan bentuk pendidikan yang mampu memberikan keseimbangan (equilibrium) antara kebutuhan intelektualitas dan sensibilitas kehidupan seseorang (Jazuli, 2005: 3-4). Berdasarkan deskripsi seni dan kebutuhan manusia untuk mengembangkan diri, maka kecerdasan intelektual yang bersumber pada pengoptimalan fungsi otak belahan kiri harus sebanding dengan pengembangan fungsi otak belahan kanan sebagai sumber potensi emosi dan seni.

Belum lama ini di Yogyakarta semakin marak berita tentang kenakalan remaja dan *klithih*, sehingga masyarakat menjadi miris karena berita tersebut menggambarkan para remaja tidak mampu mengendalikan emosi, berbuat nekat berkelahi antara "geng" bahkan sampai membunuh (Yogyakarta Darurat Klithih <http://krjogja.com> diunduh pada tanggal 15 Februari 2017, berita tentang MUHI Berduka, Satu Siswa Korban Pembacokan Meninggal Dunia). Fenomena ini bukan karena mereka para remaja tidak mengenyam pendidikan. Mereka adalah siswa SMP atau SMA yang mendapat pendidikan di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Selama belajar di sekolah maupun di masyarakat diharapkan peserta didik akan mendapat pengalaman hidup yang akan membentuk karakter kepribadiannya. Namun demikian masih ada perilaku negatif yang dilakukan remaja sekolah, karena pada usia remaja ini sangat rentan dengan pengaruh sosial baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Pada konteks inilah peranan pendidikan seni sangat penting dalam membantu pendewasaan peserta didik. Asumsi tersebut cukup beralasan karena pendidikan seni berdimensi mental (moral), analisis, dan sintesis sehingga dapat membantu kecerdasan emosional dan intelektual, menghargai pluralitas budaya dan alam semesta, menumbuhkan daya imajinasi, motivasi dan harmonisasi peserta didik dalam menyiasati atau menanggapi setiap fenomena sosial budaya yang muncul ke permukaan (Jazuli, 2005: 1-2). Oleh karena itu sesuai tujuan Pendidikan Nasional, di antaranya ikut mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan kata lain, dasar

pendidikan seni harus dilandasi oleh kemampuan rasional, keserasian dan keseimbangan, kesadaran tujuan hidup dan pandangan hidup yang menghendaki adanya pengendalian diri dan kepentingan kepentingannya dalam upaya mencapai kebahagiaan bersama. Peranan sekolah menjadi penting untuk menyelenggarakan pendidikan seni dalam rangka menanamkan nilai-nilai kehalusan jiwa dan budi pekerti.

Menteri pendidikan dan kebudayaan menjelaskan bahwa kurikulum 2013 didesain untuk memperkuat keindonesiaan yang merupakan negara plural atau multikultural. Hal ini bakal tercermin dalam buku-buku teks untuk mendukung pembelajaran. Tokoh-tokoh yang akan hadir dalam buku teks yakni Siti Anak Perempuan Berjilbab dan Lina Bermata Sipit Dari Etnis Tionghoa. Ada juga Edo Yang Berambut Keriting Dari Papua, Benny Berasal Dari Etnis Batak, atau Udin dari Betawi. Buku teks akan diubah yang mengacu Kurikulum 2013 Muhammad Nuh, menteri terkait saat itu mengatakan bahwa sedikitnya ada enam tokoh anak-anak yang mencerminkan keragaman agama dan etnis di Indonesia. Tujuannya, agar anak-anak Indonesia terbiasa hidup dalam keragaman yang dibangun sejak di bangku sekolah. (<http://www.kompas.com/sosialisasi-Kurikulum-2013-di-Pontianak>, diakses 13 Juni 2016). Lebih lanjut, Nuh menyatakan sebagai berikut, "Pendidikan multikultural kita bangun lewat tokoh-tokoh dalam buku teks siswa. Dengan demikian, anak-anak akan terbangun kesadarannya bahwa Indonesia itu memang beragam. Kehidupan Indonesia tidak lengkap jika salah satu agama atau etnis tidak ada di Indonesia".

Mencermati pernyataan menteri pendidikan Muhammad Nuh dan mencermati fenomena pengembangan Kurikulum 13 pada mata pelajaran seni dan budaya di SMA Yogyakarta dalam perspektif multikultural tampak berbeda-beda, berdasarkan informasi kepala sekolah, guru-guru yang tergabung dalam organisasi guru mata pelajaran bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan tersebut adalah kebijakan kepala sekolah, filosofi guru seni tari, kreatifitas guru pengajar seni tari dalam mengembangkan kurikulum, kesiapan siswa, budaya sekolah, sarana dan prasarana. Berdasarkan alasan-alasan tersebut, maka penelitian ini memandang beberapa SMA di Yogyakarta dapat menjadi objek materi penelitian yang representatif. Alasan pendukung di antaranya adalah latar belakang pelajar SMA di Yogyakarta yang berasal dari daerah lain dengan ciri khas budaya yang beragam. Untuk itu menarik untuk diteliti lebih dalam tentang pendidikan karakter melalui seni dalam proses pembelajaran tari di SMA Yogyakarta. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian disertasi yang sedang dilakukan dengan judul Pembelajaran di SMA Yogyakarta: Kajian Multikulturalisme dan Embodiment

Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada praktik pendidikan karakter melalui pendidikan seni tari di SMA Yogyakarta. Pendidikan seni tari dalam perspektif multikultural berfungsi untuk menanamkan pendidikan karakter. Selanjutnya segala hal yang diperoleh siswa dari pendidikan tari di sekolah tersebut, akan menjadi modal bagi mereka untuk mampu menjiwai berbagai macam gerakan tari, sehingga perasaan menubuh (*embodiment*) saat menari menjadi aktualisasi dari multikulturalitas itu sendiri. Maka pertanyaan utama penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah praktik pendidikan karakter melalui proses pembelajaran seni di SMA Yogyakarta?

2. Bagaimana implementasi pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan multikultural di SMA Yogyakarta?

Keaslian Penelitian

Penelitian terkait praktik pendidikan karakter melalui pendidikan seni tari di SMA di Yogyakarta dengan pendekatan etnokoreologi dan multikulturalisme sejauh pengetahuan peneliti belum pernah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi bagi terciptanya konsep wawasan multikultural melalui implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran seni tari. Pendekatan etnokoreologi untuk mencermati proses menubuh (*embodiment*) para siswa yang menari dalam konteks dialektika, merupakan pendekatan yang belum pernah digunakan oleh peneliti lain. Artinya, proses menubuh (*embodiment*) dalam tari merupakan aktualisasi kebiasaan, hingga menjadi modal untuk merubah perilaku siswa menjadi lebih baik dan sebagai sarana menanamkan pendidikan karakter untuk toleransi dan apresiatif.

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui praktik pendidikan karakter yang diimplementasikan dalam proses pendidikan seni tari di SMA Yogyakarta.
2. Mengetahui kontribusi multikulturalitas dalam pendidikan seni tari di SMA Yogyakarta secara akademis sebagai media pendidikan karakter dan pengembangan kreativitas.

Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan pendidikan karakter dalam multikulturalitas berbasis pendidikan seni tari.
2. Membangun kerjasama dengan pihak terkait untuk menyediakan ruang bagi pelestarian dan pengembangan seni tari, untuk memperkuat pendidikan karakter, meningkatkan kreativitas, dan menciptakan arena multikultural yang dinamis.

Metode Penelitian

1. Tahapan Penelitian diawali dengan observasi

Penelitian kualitatif ini diawali dengan observasi yang dilakukan ke sekolah dan khususnya mata pelajaran Seni Budaya di SMA Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Kabupaten Kulon Progo, Kabupaten Bantul, Gunung Kidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk mengetahui kondisi awal sekolah dalam perspektif pendidikan multikultural peneliti melakukan wawancara mengajukan pertanyaan ke narasumber kepala sekolah, guru seni tari, para siswa yang mengikuti pembelajaran tari.

Tabel 1. Hasil penyebaran angket dari guru seni budaya SMA Negeri dan Swasta di Daerah Istimewa Yogyakarta yang aktif di Musyawarah Guru Mata Pelajaran Seni Budaya (MGMP)

Guru	Kodya Yogyakarta	Kabupaten Sleman	Kabupaten Bantul	Kabupaten Kulon Progo	Kabupaten Gunung Kidul
1. Musik	8	7	11	4	6
2. Tari	7	5	8	1	6
3. Rupa	16	15	22	9	15
4. Drama	-	-	-	-	-
Jumlah	31	27	41	17	27

Setelah observasi di SMA di sekitar Daerah Istimewa Yogyakarta dalam perspektif pendidikan multicultural, maka peneliti menentukan objek penelitian di SMA Negeri 1 Kalasan dan SMA 4 Negeri Yogyakarta. Di SMA 4 Kota Yogyakarta pada bulan Agustus-September guru seni tari dirawat di RS UGM Yogyakarta dan istirahat di rumah selama 2 bulan. Pelaksanaan pembelajaran tari di kelas diisi oleh mahasiswa program PPL dari Program Studi Pendidikan Seni Tari UNY, mahasiswa PPL menyampaikan materi pelajaran berdasarkan silabus yang disampaikan guru seni tari. Pada akhir semester pertama klas 10 baik IPA dan IPS untuk evaluasi akhir semester dengan test tertulis dan test praktek tari kelompok tidak dipertunjukkan di halaman sekolah seperti tahun sebelumnya. Ujian praktek tari kelompok di kelas saja. Di SMA Negeri 1 Kalasan pengambilan data menyesuaikan kegiatan sekolah dan perayaan ulang tahun sekolah. Evaluasi akhir semester dua pada ujian tari kelompok tidak dipertunjukkan di kelas karena situasi tidak memungkinkan situasi sekolah konsentrasi persiapan Ujian Nasional. Nilai akhir diambil dari rekaman video masing-masing kelompok yang direkam sendiri pada waktu latihan.

2. Penelitian Lapangan

Peneliti mengumpulkan data dengan cara wawancara ke nara sumber, menyebar angket ke peserta didik di SMA Negeri Kalasan dan SMA Negeri 4 Yogyakarta yang mengikuti pembelajaran tari. Peneliti juga melakukan pengamatan langsung terhadap perubahan perilaku siswa pada semester ganjil dan genap 2017-2018, dan angket untuk guru-guru SMA seni tari yang terhimpun dalam organisasi MGMP Seni Budaya di lingkungan Daerah Istimewa Yogyakarta. Mengumpulkan data statistik dari Dinas Pendidikan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tentang kondisi dan perkembangan kurikulum 2013 sampai sekarang, begitu pula data tentang formasi dan jumlah guru seni tari yang aktif di lingkungan SMA di DIY, karena walaupun setiap sekolah tersedia guru seni budaya namun belum tentu ada guru seni tari sehingga sekolah tersebut tidak menyelenggarakan pembelajaran tari.

3. Analisis Data

Data yang telah diperoleh berupa dokumen kurikulum 2013 untuk SMA khususnya mata pelajaran seni tari, deskripsi pengamatan beberapa SMA di Yogyakarta yang mempunyai dimensi

pendidikan multikultural, deskripsi pengamatan kondisi awal dan latar belakang siswa yang mengikuti pembelajaran tari, dokumen video praktik pembelajaran tari dengan kondisi yang bervariasi karena kebijakan kepala sekolah, keterbatasan jumlah guru seni budaya (tari, musik, rupa, dan drama), dan ketersediaan fasilitas belajar. Data yang terkait dengan sistem pembelajaran baik materi, guru, peserta didik, dan sarana prasarana. Hasil angket untuk peserta didik dikritisi dengan menggunakan skala sikap untuk memperoleh data perubahan perilaku siswa. Data angket untuk guru-guru seni tari bermanfaat untuk mengetahui bagaimana guru menyelenggarakan pembelajaran tari di sekolah. Pada tahap analisis data pengamatan praktik pendidikan karakter dan perubahan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran tari.

4. Menyusun laporan penelitian.

PEMBAHASAN

Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tari di SMA Yogyakarta

1. Pembelajaran Tari sebagai Media Pendidikan

Seni memiliki potensi untuk membentuk moral karena memiliki pengaruh yang besar pada perkembangan afektif. Afektifitas seni sebagai media penyampaian pesan disebabkan karena secara alamiah manusia memerlukan keindahan. Selain untuk hiburan fungsi seni sebagai sarana ritual, ungkapan pribadi, dan presentasi estetis (Soedarsono, 202: 123). Hal ini dirasakan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tari di SMA 4 Yogyakarta kelas XI menyampaikan kapan belajar dan pentas tari lagi bu? karena ia mengikuti pembelajaran tari di kelas X dan kelas XI tidak ada pembelajaran tari, mereka belajar musik, dan kelas XII belajar seni rupa. Peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran tari yang menyenangkan dan mudah diikuti, pernyataannya itu mengandung arti ia memiliki rasa senang ingin mengulangi belajar tari dan tampil dalam sebuah pertunjukan tari. Melalui seni seluruh bagian otak ikut terlibat dalam proses pesan sehingga ajaran yang terkandung di dalamnya akan mudah dicerna oleh penikmatnya. Hal ini tampak pada pengalaman peserta didik SMA 4 Yogyakarta kelas X belajar tentang keunikan tari nusantara yang menunjukkan keragaman seni di Indonesia. Dalam pembelajaran tari nusantara terkandung pesan untuk bersyukur dengan keindahan keragaman budaya di Indonesia. Menerima perbedaan masing-masing etnis mempunyai keunikan dan ciri khusus, sikap menghormati dan toleransi akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat multi etnis.

Ki Hadjar Dewantara menjelaskan pentingnya pendidikan kesenian di sekolah bermanfaat untuk memberi bekal tentang tanggung jawab, peduli untuk melestarikan budaya bangsa sendiri, menghormati dan menghargai dengan cara mengapresiasi secara positif keanekaragaman budaya bangsa Indonesia. Hal itu tercermin dalam tujuan pembelajaran seni budaya Kurikulum 2013 mengapresiasi, mengekspresikan, dan mengkreasi karya seni. Tujuan pendidikan adalah membantu individu mengenali nilainya di masyarakat dan membangun karakter. Bukan nilai ujiannya melainkan pemahaman dan keterampilan pengenalan diri, bagaimana peserta didik dapat mengenali kemampuannya, mengenali kesempatannya di masyarakat, dan bagaimana

dapat berperan dalam kesempatan yang tersedia. Pendidikan dengan budaya perlu pendekatan dan metode seperti yang dikembangkan PK Katno kesenian sebagai alat untuk pendidikan. Atas usaha dan kerja keras Ki Hadjar Dewantara sejak Kurikulum 1975 telah mencantumkan pendidikan kesenian.

2. Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Tari

Pendidikan karakter melalui seni dapat dilakukan melalui substansi seni dan proses berkesenian:

- a. Melalui substansi seni, misalnya melihat pertunjukan tari dengan tema Anoman duta cerita Ramayana mengandung pesan tanggung jawab Anoman yang diutus Rama untuk mencari Sinta. Pesan moral dapat disampaikan melalui tokoh-tokoh yang ditampilkan. Begitu pula dengan melihat tari tradisi nusantara terdapat pesan moral yang disampaikan untuk menghargai keragaman tari tradisi di Indonesia, ciri-ciri dan keunikan masing-masing tari daerah, mengetahui budaya dan masyarakat yang membentuk tari tersebut.
- b. Melalui proses berkesenian dapat menstimulasi empati, toleransi, demokrasi, dan menjalin hubungan yang harmonis antar individu dengan perbedaan latar belakang individu. Hal ini dapat menjadi alat pembentukan karakter. Kegiatan berkreasi tari perlu proses latihan dan kedisiplinan, hal ini untuk membangun karakter dan mengembangkan sikap kedisiplinan dan ketekunan. Apabila pertunjukan ditampilkan berkelompok akan membangun kerjasama, toleransi, menghargai, demokrasi, empati, dan harmoni.

3. Pengalaman Menubuh (*embodiment*) dalam Pembelajaran Tari

Sesuai dengan tujuan pembelajaran tari di sekolah untuk memberi pengalaman estetis. Bagaimana peserta didik dapat menikmati keindahan dan bahagia sehingga mendukung suasana belajar menjadi menyenangkan dan mudah diikuti. Dalam pembelajaran tari, tubuh sebagai media belajar ditinjau dari aspek gerak, irama, dan rasa dalam tari Jawa disebut *wiraga*, *wirama*, dan *wirasa* ndapat diterapkan dalam pembelajaran tari secara umum. Berikut ini akan diuraikan bagaimanakah implementasi belajar *wiraga*, *wirama*, dan *wirasa* dalam perilaku sehari-hari:

- (1) *Wiraga*: disiplin melakukan gerak sesuai dengan rangkaian motif dalam satu kalimat yang disebut ragam gerak, gerak transisi atau gerak sendi, mengkoordinasikan gerak seluruh tubuh sedemikian rupa sesuai dengan norma yang berlaku pada gaya tari tertentu sehingga mampu melakukan gerak dengan luwes. *Wiraga* membangun sikap disiplin dan tanggung jawab secara individu maupun dalam kehidupan di masyarakat.
- (2) *Wirama*: melakukan gerak sesuai dengan irama gerak dan irama gending atau musik yang mengiringi. *Wirama* dapat mengembangkan disiplin, dan harmoni keteraturan dalam kehidupan.
- (3) *Wirasa* melakukan gerak tari tidak sekedar hafal gerak saja namun mampu melakukan gerak dengan perasaan yang dalam penampilannya akan membuat penonton hanyut dalam ekspresi gerak yang dibawakan sesuai dengan peran yang dibawakan. *Wirasa* sangat penting dalam kehidupan sehari-hari diharapkan akan mempunyai kemampuan berfikir setelah mengetahui, merasakan dan melakukan apa yang baik dan tidak baik.

4. Pembentukan Karakter dan Implementasi Dalam Pembelajaran Tari di SMA Negeri 4 Yogyakarta dan SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Kelas X Tahun 2017.

a. Apresiasi karya tari

Telah diuraikan di atas tentang tujuan pembelajaran tari memberi pengalaman estetis, dan membangun kesadaran untuk menghargai keragaman budaya Indonesia.

Pembelajaran tari dengan memberi pengalaman menciptakan tari kelompok diawali guru membagi menjadi siswa menjadi enam kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari lima atau enam siswa laki-laki maupun perempuan. Guru memberi tugas memilih salah satu tari nusantara yang disukai. Setelah menentukan pilihan dilanjutkan mencari info yang lengkap terkait dengan deskripsi, sejarah, tema, gerak, iringan/musik, properti, busana, tata rias. Selanjutnya satu per satu kelompok presentasi di depan kelas dengan menggunakan media power point menyampaikan ke teman-teman, dan diskusi tanya jawab. Semua siswa antusias ingin tahu tentang materi yang dipresentasikan. Misalnya, (1) Kelompok menyajikan tari Tor-Tor. Siswa lain bertanya mengapa tari Tor Tor dilakukan penari putri, apakah bisa ditarikan laki-laki? Mengapa gerak tarinya seperti itu, apakah ada maksud tertentu atau mempunyai makna apa, dan sebagainya. (2) Tari Lancar Kuning dari Sumatra yang ditampilkan oleh kelompok siswa berasal dari Jawa, Sumatra dan satu orang dari Amerika siswa peserta pertukaran pelajar dari luar negeri.

Kegiatan apresiasi ini untuk menanamkan karakter disiplin dan tanggung jawab maka peserta didik harus dibekali dengan sikap:

- (1) Tanggung jawab, siswa dibekali dengan sikap tanggung jawab terhadap tugas guru untuk mengerjakan dalam satu kelompok memilih video melalui youtube dan dipresentasikan di depan kelas.
- (2) Toleransi, kerjasama dalam proses mencari video tari dari youtube, diawali diskusi kelompok melihat dan menemukan beberapa video tari nusantara yang menarik, dengan musyawarah akhirnya kelompok memilih salah satu video yang disepakati. Musyawarah ini menumbuhkan sikap toleransi dari beberapa siswa yang mempunyai perbedaan pendapat dalam memilih tari yang disukai, hasil musyawarah menentukan satu tari tertentu yang disepakati dalam kelompok.
- (3) Menghargai orang lain. Mendengarkan pendapat orang lain, memberi kesempatan orang lain berbicara menungkapkan pikiran dan pendapatnya. Dalam praktek memilih satu tari diperlukan sikap toleransi terhadap perbedaan pendapat teman-teman dalam satu kelompok.
- (4) Kerjasama kelompok untuk mewujudkan materi tari untuk presentasi, membagi tugas untuk membaca naskah beberapa point penting, dan menjawab pertanyaan. Semua anggota kelompok diharapkan kerjasama untuk mewujudkan diskusi yang sehat dan komunikatif antara kelompok penyaji dan siswa di kelas tersebut. Pada prinsipnya pelaksanaan pembelajaran sama diselenggarakan baik di SMA Negeri 4 Yogyakarta maupun di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman. Namun demikian ada perbedaan perilaku siswa di SMA 4 Yogyakarta pada beberapa kali pertemuan beberapa siswa menunjukkan sikap kurang baik berbicara dengan temannya, dan kejar-kejaran di dalam kelas tidak menghiraukan guru di kelas. Situasi ini karena Ibu Rika pengampu seni tari sedang sakit dan opname di Rumah

Sakit, masih istirahat selama dua bulan, kebetulan ada mahasiswa PPL dari UNY sedang praktek mengajar tari di sekolah tersebut.

b. Mengekspresikan karya tari.

Kegiatan pembelajaran tari di SMA Negeri I Kalasan untuk kelas X semester 1 tahun 2017 dengan materi tari daerah setempat tari Peksi Eka Kapti. Tari ini menggambarkan perilaku burung Punglor asli Kabupaten Sleman. Tari ini menjadi materi muatan lokal yang diperoleh guru dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman yang menyelenggarakan Workshop tari untuk guru-guru SMA di Kabupaten Sleman. Kegiatan diawali dengan pengetahuan tentang latar belakang penciptaan dan bentuk penyajian tari Peksi Eka Kapti yang berkaitan dengan aspek tema, gerak, iringan, rias dan busana. Guru memberi apresiasi melalui video rekaman tari tersebut, kemudian guru memberi contoh gerakan tari secara bertahap dari awal sampai selesai, selanjutnya siswa belajar mandiri dengan mengacu pada video tari, pada pertemuan selanjutnya berdiskusi dengan guru apabila ada pertanyaan kurang jelas bagaimana teknik melakukan gerak dengan benar sesuai dengan irama yang tepat. Siswa akan mendapat pengalaman mengekspresikan tari sesuai dengan budaya yang membentuk tari tersebut. Secara langsung siswa akan merasakan tari yang sedang dipelajari tari Jawa kreasi baru, dan masih tampak norma tari Jawa dan diiringi gamelan Jawa. Kegiatan belajar mengekspresika karya seni melalui belajar tari Peksi Eka Kapti untuk menamkan karakter disiplin dan tanggung jawab maka peserta didik dikenai kegiatan menirukan gerak tari, tugas mandiri, dan menampilkan tari tunggal dan membuat pola lantai berpasangan. Memilih materi tari yang menggambarkan burung Punglor berasal dari kabupaten Sleman bertujuan untuk membangun karakter sikap spiritual \ untuk bersyukur atas karunia Tuhan burung punglor ciri khas Sleman, mengenal dan apresiatif tentang fauna, menambah pengetahuan sejarah burung punglor di Sleman.

c. Menciptakan karya tari

Peserta didik diharapkan mempunyai karakter kerjasama dan toleransi, maka diberikan pengalaman menciptakan tari kelompok. Pembelajaran tari ini merupakan peristiwa penting, menyenangkan, dan sangat berharga bagi peserta didik dalam proses menciptakan tari kelompok. Kegiatan diawali dengan memilih satu tari nusantara melalui video *yutube* yang akan dikembangkan menjadi tari kelompok, memilih lagu daerah nusantara untuk mengiringi tari, menyusun gerak yang berdasarkan gerak yang sudah ada seperti pada video tari yang telah dipilih, memilih kostum yang sesuai dan tidak mahal. menurut kemampuan kelompok. Merangkai gerak tari dari awal sampai selesai sesuai dengan lagu atau musik iringannya. Menampilkan tari, dengan kostum pentas. Namun demikian karena situasi dan kondisi yang berbeda di SMA Negeri I Kalasan evaluasi dilakukan di kelas saja sedangkan SMA Negeri 4 Yogyakarta evaluasi diselenggarakan di Beteng Vredenburg di depan patung Serangan Umum 1 Maret Yogyakarta.

2. Hasil Pengamatan Implementasi Pendidikan Karakter
Dalam Pembelajaran Tari di SMA Yogyakarta

No.	Kegiatan	Pendidikan Karakter	Materi
1	Apresiasi Karya Tari	Menghargai, menghormati, toleransi, dan menerima perbedaan	Presentasi dan diskusi kelompok tari tradisional nusantara
2	Ekspresi Karya Tari	Disiplin, tanggung jawab, percaya diri,	Menampilkan tari nusantara dalam bentuk tunggal, berpasangan, dan kelompok
3	Kreasi Karya Tari	Tanggung jawab, toleransi, kerjasama kreatif, inovasi	Menyusun dan menciptakan tari kelompok

Kontribusi multikulturalitas dalam pendidikan seni tari di SMA Yogyakarta

1. Multikulturalitas secara akademis sebagai media pendidikan karakter.
2. Konsep multikultural memberi penguatan terhadap pendidikan budi pekerti agar peserta didik mempunyai watak mandiri, menghargai, menghormati, baik secara individu maupun dalam kehidupan sosial di masyarakat.
3. Konsep multikultural sebagai pengembangan kreativitas.
4. Pendidikan dalam perspektif multikultural dijelaskan pada kurikulum 2013 bahwa karakter seni budaya membentuk peserta didik menjadi manusia yang berbudaya untuk menyiapkan masyarakat multikultural di masa yang akan datang. Namun demikian belum semua guru mencermati konsep multikultural yang bisa dikembangkan untuk memberikan pengalaman siswa yang lebih bermanfaat dalam pembelajaran tari. Hasil pengamatan bagaimana guru

KESIMPULAN

Hasil penelitian pembelajaran tari di SMA Negeri 4 Yogyakarta dan SMA Negeri 1 Kalasan Sleman pada dasarnya sama dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 dalam mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari. Beberapa hal dibedakan dalam pengembangan indikator pembelajaran dan kreatifitas guru pengampu mata pelajaran seni tari. Pembelajaran tari sebagai sarana yang tepat untuk menanamkan pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan multikultural. Untuk menanamkan karakter toleransi dan apresiatif terhadap keragaman budaya Indonesia melalui kegiatan apresiasi, ekspresi, dan kreasi dalam pembelajaran tari.

Melalui pengalaman ketubuhan penari akan menumbuhkan sikap toleransi dan apresiatif tampak pada perilaku siswa dalam belajar mandiri dan kelompok, mengekspresikan tari tunggal, berpasangan dan tari kelompok. Melalui belajar tari tradisi nusantara bertujuan agar peserta didik mengenal, mengerti, merasakan dan melakukan tari tradisi tersebut. Diharapkan akan membangun pribadi peserta didik untuk menghargai budaya asal daerahnya dan menerima perbedaan, selanjutnya diharapkan bisa melakukan gerak tari dari berbagai etnis yang beragam. Selain itu peserta didik mempunyai pengalaman mengkreasikan tari kelompok. Dalam pembelajaran tari mempunyai tujuan sebagai alat pendidikan untuk menanamkan pendidikan karakter sebagai usaha memberi pengaruh yang baik terhadap perkembangan hidup siswa,

sebagai alat untuk mempengaruhi jiwa ke arah keindahan, keluhuran, dan kehalusan sehingga bisa hidup yang beradab dan berbudaya. Peranan guru dan sekolah untuk mengimplementasikan nilai-nilai keberagaman kepada peserta didik, yaitu membangun paradigma keberagaman, membangun sikap kepedulian sosial, dan membangun sikap kerjasama.

Daftar Pustaka

- Alasuutari, Pertti. 1996. *Researching Culture: Qualitative Method and Cultural Studies*, London: Sage Publications.
- Banks, James A. 2007. *Educating Citizens in a Multicultural Society*. New York and London: Teachers College Press.
- _____. and Cherry A. Mcgee Banks, ed. 2005. "The Dimensions of Multicultural Education". *Multicultural Education Issues and Perspectives*. America: United States.
- Schunk, Dale H., 2012. *The Learning the theories an Educational Perspective. Teori-teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*. Edisi Keenam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Golberg, Merryll, 1977, *Art and Learning An Integrated Approach to Teaching and Learning in Muncultural and Multilingual Settings*. London: LONGMAN.
- Lindsay, Jennifer. 1990. *Klasik, Kitsch, dan Kontemporer. Sebuah Studi tentang Seni Pertunjukan Jawa* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Morris, Desmon. 2002. *People Watching: Guide to Body Language*, London: Vintage.
- Musunah, Juju. 2008. "A Case Study of The Multicultural Practice of Two United States Dance Educations: Implications for Indonesia K-9 Dance Education" Desertasi untuk mendapatkan gelar Doktor Filsafat di The Ohio State University, 2008.
- Narawati, Tati. 2013. "Etnokoreologi : Pengkajian Tari Etnis & Kegunaannya Dalam Pendidikan Seni", Universitas Pendidikan Indonesia. Proceeding of The International Seminar Languages and Arts, FBS Universitas Negeri Padang, ISBN: 978-602-17017-2-0, Oktober 5.
- Pramutomo, R.M. 2005. *Antropologi Tari Sebagai Basis Disiplin Etnokoreologi* Surakarta: STSI.
- Prakosa, R. Djoko. 2004. "Negara dan Kesenian Kontek Budaya Politik Pembinaan Seni di Jawa", Dalam *EKSPRESI* Jurnal Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Volume 12, Tahun 4.

Simatupang, GR. Lono, 2016. "Pendidikan Seni Untuk Toleransi" Makalah yang disampaikan pada Internasional Seminar "Today's Art, Future's Culture di PPPPTK Seni Budaya Yogyakarta, 23 November 2016.

_____. 2015 "Pendidikan Seni, Media, dan Kreativitas" Makalah disampaikan pada Kongres Kesenian Indonesia III 2015, pada tanggal 1-5 desember 2015, Bandung.

_____. 2013. *Pergelaran Sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiarto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Soedarsono, RM., 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

_____, 2002. *Seni Pertunjukan di Era Global*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

_____, 2003. "Pengantar" dalam Juju Musunah dan Tati Narawati, *Seni dan pendidikan seni: Sebuah Bunga Rampai* (Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan seni Tradisional, Universitas pendidikan Indonesia.

_____, 2009. Pendekatan Etnokoreologi Sebagai Sebuah Disiplin, Naskah Pribadi belum diterbitkan naskah ini memperkuat pendekatan etnokoreologi dapat digunakan dalam penelitian tari dari berbagai aspek-aspek yang terkait dengan teks maupun konteks di sekitarnya yang membentuk tari yang sedang diteliti.

Zuchdi, Darmiyati, 2009. *Humanisasi Pendidikan: "Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi"*. Jakarta, Pt Bumi Aksara.

_____, ed. 2011. *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Teori dan Praktek*. Yogyakarta: UNY Pres.

Sumber Internet

<http://www.jogjaprovo.go.id> diakses pada tanggal 5 Januari 2016.

<http://www.cendananews.com/2015/09/hingga-agustus-penyerapan-danais.html>, diakses pada tanggal 5 Januari 2016.

http://www.jogjaprov.go.id/pemerintahan/kalender-kegiatan/view/417_penghargaan-prestasi—pendidikan-pemuda-dan—olahraga-diserahkan, diakses 7 Juni 2016.

<http://www.kompas.com/sosialisasi-Kurikulum-2013-di-Pontianak>, diakses 13 Juni 2016.

<http://www.mandikdasmen.depdiknas.go.id/web/pages/urgensi.html>. Suyanto,2009. Diakses pada tanggal 4 Juli 2017.

Relief Candi Penataran Sebagai Instrumen Peningat Legenda Sri Tanjung

Tubiyono

Pogram Studi Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga

ABSTRACT

The legend of Sri Tanjung is known as the story of Banyuwangi. The legend of Sri Tanjung is very popular in the East Java Province. This legend contains of love story between Sri Tanjung and Sidapaksa base on on the values of honesty and loyalty. In maintaining the value of honesty and loyalty, Sri Tanjung is willing to sacrifice to the end of death to prove chastity, honesty, and loyalty to her lover, Sidapaksa. This story also contains a reminder instrument found on Penataran temple reliefs.

Keyword: legend Sri Tanjung, love, relief, temple Palah (Penataran) reminder instrument

ABSTRAK

Legenda Sri Tanjung juga dikenal sebagai cerita asal-usul "Banyuwangi". Legenda Sri Tanjung ini sangat populer di wilayah Provinsi Jawa Timur. Legenda ini berisi kisah percintaan antara Sri Tanjung dan Sidapaksa yang didasari oleh nilai kejujuran, dan kesetiaan. Dalam mempertahankan nilai kejujuran dan kesetiaan, Sri Tanjung rela berkorban sampai ujung kematian untuk membuktikan kesucian, kejujuran, dan kesetiaan kepada kekasihnya, Sidapaksa. Kisah ini juga terdapat intrumen peringatan yang terdapat pada relief Candi Penataran.

Kata kunci: legenda Sri Tanjung, cinta kasih, relief, candi palah (penataran), instrumen peringatan.

PENDAHULUAN

Tulisan singkat ini terinspirasi dari Pengabdian kepada Masyarakat di desa wisata budaya binaan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus sebagai laboratorium terbuka. Laboratorium terbuka tersebut bertempat di Desa Kemloko, Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar yang dilaksanakan oleh Tubiyono dkk. (2018), 12-13 Oktober 2018. Pengabdian kepada masyarakat ini sengaja dikemas bersamaan dengan praktek kuliah lapangan (PKL) mata kuliah Folklor. Kegiatan yang dikemas dalam bentuk pertunjukan macapat dan sosialisasi teater Candi Penataran ini mendapatkan respon positif dari masyarakat sekitar. Bahkan tokoh masyarakat dan perangkat desa sangat mendukung kegiatan ini. Tidak hanya berhenti di situ dukungan dari masyarakat bahkan kepala Sekolah Dasar Negeri Kemloko bersama guru dan wali murid memberikan dukungan kepada putera-puteranya. Masyarakat juga muncul kesadaran untuk melestarikan warisan nenek moyangnya.

Relief Candi Penataran yang banyak mengandung ajaran moral pun mendapatkan apresiasi positif untuk dikembangkan dan ditransformasikan lebih lanjut menjadi teater. Bagi masyarakat Desa Kemloko, Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar tidak asing dengan Legenda Sri Tanjung. Adanya narasi singkat dari relief Candi Penataran ini membuat masyarakat lebih perhatian kepada peninggalan nenek moyangnya.

Pada umumnya masyarakat Jawa Timur tidak asing dengan nama Sri Tanjung. Di samping sebagai nama legenda, Sri Tanjung juga dikenal sebagai nama kereta api rute Banyuwangi – Yogyakarta. *Banyuwangi* sebagai nama kota memiliki asal-usul daerah (etimologi) yang sama dengan Legenda Sri Tanjung. Kata *banyu* memiliki makna *air* dan *wangi* memiliki makna *harum*. Sri Tanjung sebagai simbol nilai kejujuran, nilai kesucian, dan nilai kesetiaan kepada objeknya. Nilai-nilai positif tersebut menginspirasi masyarakat sehingga menjadi memori kolektif. Memori kolektif ini tidak hanya dimiliki oleh masyarakat Banyuwangi, tetapi lebih luas daripada itu sampai dengan di Blitar, tepatnya di Desa Penataran, bahkan se-Provinsi Jawa Timur.

Sebagai memori kolektif, *Legenda Sri Tanjung*, diabadikan melalui tataan batu yang biasa disebut relief di Candi Penataran (Candi Palah). Dalam candi tersebut ada relief yang menjadi instrumen memori kolektif (Danandjaja, 1982:2) atau sebagai alat pembantu pengingat masyarakat Jawa Timur dan masyarakat lain yang berkunjung ke situs candi. Relief Candi Penataran.

Relief Candi Palah (Penataran) sebagai Narasi Singkat *Legenda Sri Tanjung*

Pada Candi Penataran ditemukan salah satu relief yang dinamakan Sritanjung. Relief Sritanjung ini sendiri termasuk kategori cerita panji. Relief ini sebagai dasar pembuatan naskah Teater Penataran (terlampir) yang disusun oleh Ki Kandha Carita, Yus Winarko. Adapun bahan relief yang dijadikan dialog (teater) seperti berikut ini.



Gambar 1. Sidapaksa duduk bersila

Pertama Sidapaksa duduk bersila di atas batu yang terletak di antara rerumputan. Tangan kiri berada di pangkuan kaki kiri, sedangkan tangan kanan digunakan untuk menyangga kepala dengan siku. Hal ini menandakan Sidapaksa sedang berfikir untuk menjalankan perintah rajanya agar dia pergi ke kahyangan dan meninggalkan istrinya.



Gambar 2. Sidapaksa dan Sri Tanjung berjalan beriringan

Kemudian Sidapaksa dan Sri Tanjung digambarkan berjalan beriringan yang dilanjutkan pada adegan ke tiga. Dan dibatasi oleh bangunan pendapa. Pada adegan ini lalu Sidapaksa berdiri disebelah Sri Tanjung yang dalam posisi duduk. Kedua tangan mereka saling berpegangan. Sikap ini menunjukkan bahwa sidapaksa meminta izin dari sang istri untuk pergi melaksanakan perintah raja sulakrama.



Gambar 3. Sidapaksa memenuhi perintah rajanya

Ketika Sidapaksa memenuhi perintah rajanya untuk kekahyanagn Raja sulakmara memanfaatkan keadaan dengan menggoda Sri Tanjung.



Gambar 5. Sulakrama tetap menggoda Sritanjung

Sulakrama tetap menggoda Sri Tanjung dan menfitnah Sri Tanjung telah berbuat zina



Gambar 6. Sidapaksa termakan fitnah dari Raja Sulakrama

Karena Sidapaksa termakan fitnah dari Raja Sulakrama, yang menuduh bahwa Sri Tanjung sebagai wanita penggoda dan telah melakukan zina. Namun, setelah kepergian Sri Tanjung, Sidapaksa menyadari bahwa Sri Tanjung tidak bersalah. Tanjung dihidupkan kembali oleh dewi Durga atas ketulusan hati yang dimiliki oleh Sri Tanjung.



Gambar 7. Perjalanan Sidapaksa

Perjalanan Sidapaksa dalam penyesalannya setelah kehilangan istri yang dicintainya. kemudian dia bertemu dengan Dewi Durga yang memberitahukan bahwa Sri Tanjung masih hidup. Dewi Durga menolong Sidapaksa karena merasa memiliki hutang budi kepada manusia.



Gambar 8. Dewi Durga menolong Sidapaksa

Menjabat sebagai penghambatan kisah selanjutnya bertemu dengan Dewi Durga yang memberitahukan bahwa Sri Tanjung masih hidup. Dewi Durga menolong Sidapaksa karena merasa memiliki hutang budi kepada manusia.



Gambar 9. Perjalana Sidapaksa n menuju Prang alas untuk menemui istrinya

Sidapaksa merasa heran atas petunjuk yang diberikan oleh Dewi Durga antara senang dan tidak percaya akhirnya Sidapaksa dan pengikutnya melakukan perjalanan menuju Prang alas untuk menemui istrinya.



Gambar 10. Sri Tanjung melalui lintas dunia arwah dan dunia manusia.



Gambar 11. Sri Tanjung bersimpuh

Sri Tanjung bersimpuh menghadap ke arah kanan. Ini melukiskan Sri Tanjung yang hidup kembali. Kemudian ada pohon besar sebagai pembatas dengan kisah selanjutnya.



Gambar 12. Sri Tanjung bersama Bhegawan Tambapetra

Sri Tanjung bersama Bhegawan Tambapetra dan para pelayan. dikisahkan bahwa sritanjung hisup kembali dan pulang kerumah kakehnya Bhegawan tambapetra.



Gambar 13. Sidapaksa menyerahkan mahkota raja Sulakrama

Sidapaksa telah memenuhi syarat dari Sri Tanjung untuk memenggal kepala raja Sulakrama kemudian Sidapaksa menyerahkan mahkota raja Sulakrama sebagai isyarat bahwa Sulakrama telah dipenggal kepalanya.



Gambar 14. Akhirnya Sidapaksa dan Sri Tanjung bersatu

Akhir kisah Sri Tanjung bersatu kembali kepada suaminya yang bernama Sidapaksa. Keluarga mnjadi harmonis kembali seperti awal semula sebelum ada gangguan dari Sukrama.

PENUTUP

Cerita Sri Tanjung yang diangkat dari memori kolektif relief Candi Penataran bisa menjadi salah satu pemahaman persepsi dari perspektif yang berberda. Dengan demikian, cerita yang dinarasakan secara sederhana ini dapat memberikan inspirasi bagi peminat di bidang folklore atau pun bidang kebudayaan lainnya.

Daftar Pustaka

- Munandar, Agus Aris. 1989. *Kajian Arkeologi Indonesia*. Jakarta: Ikatan Arkeologi Indonesia.
- Agus Aris Munandar. 2015. *Keistimewaan Candi-Candi Zaman Mojopahit*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Munandar, Agus Aris. "Bingkai Sejarah yang Menjadi Acuan Kisah Panji". Dalam <https://hurahura.wordpress.com/2011/01/01/bingkai-sejarah-yang-menjadi-acuan-kisah-panji-2/>. Diakses 15 Oktober 2018
- Danandjaja, James. 1982. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti Press.
- Handayani, Dwi. 2016. "Pelestarian Budaya Kemloko: Destinasi Wisata Budaya di Kabupaten Blitar". Laporan Pengmas. Departemen Sastra Indonesia, FIB Universitas Airlangga.
- Dewi, Trisna Kumala Satya. 2015. "Penyuluhan Seni Tradisional Jidor di Desa Kemloko, Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar". Laporan Pengmas. Departemen Sastra Indonesia, FIB Universitas Airlangga.
- Keiven Lydia. 2014. *Menelusiri Figur Bertopi Pada Relief Candi-Candi Zaman Majapahit*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Maulana, Retnaesih. 1997. *Ikonografi Hindu*, Jakarta: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Tubiyono. 2013. Penyuluhan Kesenian Tradisional Reyog Bolqio di Desa Kemloko, Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar. Laporan Pengmas. Departemen Sastra Indonesia, FIB Universitas Airlangga.
- Tubiyono. 2018. *Pelatihan Maacapat Serat Ambiya bagi Generasi Muda dan Sosialisasi Teater Candi Penataran di Desa Kemloko sebagai Destinasi Wisata Budaya Binaan*. Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia, FIB Universitas Airlangga.

Ragam Motif Batik Cianjur

Wuri Handayani dan Nia Emilda
Program Studi Tata Rias Busana , Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Batik merupakan salah satu wujud budaya yang dimiliki oleh Indonesia, beragam motif batik yang dimiliki oleh daerah-daerah di Indonesia yang memiliki keunikan dan ciri khas masing-masing. Begitupun dengan Batik Cianjur dengan aplikasi motif-motif yang khas dan unik yang sesuai dengan keadaan alam dan kearifan lokal, serta menjadi seni kriya batik yang berharga sehingga pemerintah daerah setempat terus melakukan upaya untuk melakukan pewarisan dan menjaga kelestariannya.

Kata kunci: Seni Kriya, Batik Cianjur, kearifan lokal.

PENDAHULUAN

Jawa Barat merupakan provinsi yang kaya akan seni dan budaya, begitu juga dengan Cianjur yang menjadi salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Barat. Kabupaten Cianjur berjarak sekitar 65 KM dari pusat Ibukota Jawa Barat yang memiliki kekhasan seni dan budaya seperti batik Cianjur.

Batik Cianjur merupakan bentuk seni kriya yang dimiliki masyarakat Cianjur. Menurut Sewan Susanto (1978) bahwa seni batik merupakan penyaluran kreasi yang mempunyai arti tersendiri, yang kadang-kadang dihubungkan dengan tradisi, kepercayaan dan sumber-sumber kehidupan yang berkembang di masyarakat.

Motif Batik Cianjur terinspirasi dari keadaan alam dan kearifan lokal yang dimiliki dan melekat pada masyarakat Kabupaten Cianjur yang memiliki keunikan dan kekhasan yang sudah dijaga secara turun-temurun. Sofyan Sauri dan Herlan Firmansyah (2010) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan suatu yang berkaitan secara spesifik dengan budaya tertentu dan mencerminkan cara hidup suatu masyarakat tertentu.

Dengan pertimbangan keadaan alam dan kearifan tersebut, para pengrajin batik berusaha untuk terus menciptakan dan mengembangkan motif-motif batik Cianjur sehingga batik Cianjur terus dapat dikenal dan dilestarikan tidak hanya bagi masyarakat Cianjur melainkan juga bagi masyarakat luas.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan ragam motif batik Cianjur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Batik Cianjur merupakan batik khas yang dimiliki oleh masyarakat Cianjur dengan motif yang menggambarkan potensi alam dan budaya wilayah tersebut.

Para perajin batik diberikan ruang untuk berekspresi menciptakan motif batik dengan mempertimbangkan makna dan tujuan hidup yang dapat digambarkan melalui motif batik, sehingga batik Cianjur dapat diterima oleh masyarakat. Sejalan dengan salah satu fungsi seni yaitu mengekspresikan perasaan dan memindahkan pengertian kepada khalayak ramai.

Seni kriya batik Cianjur merupakan hasil dari proses cipta, rasa, dan karsa, juga merupakan hasil dari pemikiran yang panjang. Pandangan hidup masyarakat Sunda mengandung berbagai hal tentang manusia secara pribadi, hubungan manusia dengan lingkungan masyarakat, dengan alam, dengan Tuhan dan tentang hakekat manusia, Hal ini berpengaruh pada motif-motif daerah Sunda yang menggambarkan lebih beragam baik dari segi corak maupun warnanya serta banyak mendapatkan pengaruh-pengaruh baru dari kebudayaan asing.

Penggambaran ragam hias batik biasanya disajikan melalui teknik yang meliputi aspek bentuk, ruang, irama, dan warna yang terbagi atas tampilan yang bersifat geometris dan non-geometris. Komposisi motif batik Cianjur memiliki tata bentuk desain batik tradisional pada umumnya yang terdiri dari elemen-elemen garis, bidang serta warna yang diolah secara tradisional. Sehelai kain biasanya memuat sejumlah ragam hias yang terdiri dari ragam hias utama, ragam hias pembantu, ragam hias latar dan ragam hias pengisi.

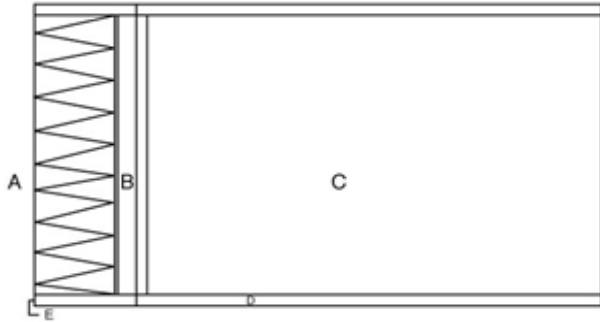
Batik Cianjur biasanya dibuat sebagai kain panjang, yang berbentuk persegi panjang yang dililit mengelilingi pinggang dan panjangnya hingga pergelangan kaki.

Pada zaman dahulu kain panjang dikenakan oleh kaum wanita dan pria sebagai busana bagian bawah yang dikenakan sehari-hari maupun pada acara khusus. Masyarakat zaman dahulu sangat membutuhkan barang dan fungsi tersebut, namun saat ini kain panjang hanya digunakan pada saat-saat khusus, atau hanya digunakan oleh orang tua saja.

Lebar kain batik Cianjur berkisar antara 100 cm sampai 110 cm, sedangkan panjangnya berkisar 250 cm.

Kain panjang batik Cianjur sebagian besar mengikuti gaya struktur kain panjang daerah Pesisiran yang mempunyai struktur terdiri dari kepala kain, badan, hiasan pinggir, termasuk di dalamnya batik.

Struktur pola desain kain panjangnya mempunyai unsur kepala kain atau *tumpal*. *Tumpal* pada kain panjang biasanya terdapat pada salah satu sisi dalam bentuk tunggal, sementara itu sisi sebaliknya hanya berupa *pengapit* atau *blenggi*. *Blenggi* adalah pembatas kain panjang badan kain, bentuknya berupa hiasan *sawud gunung* yang disertai dengan garis pengapit. Pada badan kain panjang batik Cianjur dapat ditemukan adanya hiasan pinggir berupa *ploi* atau keliling. *Ploi* atau keliling biasanya terdapat pada sisi bawah. Artinya *ploi* hanya menempati sisi panjang bagian bawah badan kain. Penempatan seperti itu didasarkan atas pertimbangan pemakaian kain batik.



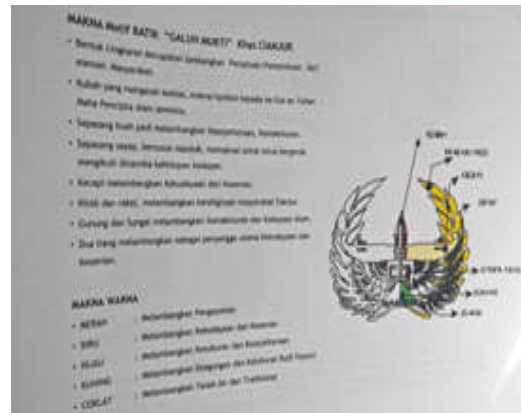
Gambar 1. Struktur Pola Desain Kain Panjang (a. tumpal; b. bogem; c. badan kain; d. Ploj; dan e. Surabayaan) (Sumber: Casta dan Taruna, 2007: 128)

Ada beberapa ragam motif batik Cianjur di antaranya ialah:

1. Motif Galuh Mukti



Gambar 2. Motif Batik *Galuh Mukti* Khas Kabupaten Cianjur (Sumber: Wuri Handayani, 2018)



Gambar 3. Lampiran Keputusan Bupati tentang Penetapan Motif Batik Khas Kabupaten Cianjur (Sumber: Wuri Handayani, 2018)

Penetapan Motif Batik Khas Kabupaten Cianjur melalui Lampiran Keputusan Bupati No. 430/ Kep.55-Kopdaginpar/ 2013 memuat tentang makna motif batik *Galuh Mukti* khas Cianjur sebagai berikut:

- bentuk lingkaran merupakan lambang persatuan/ pemerataan dari elemen masyarakat;
- Kubah yang mengarah ke atas, makna/ simbol kepada ke-esa-an Tuhan Maha Pencipta alam semesta;
- Sepasang padi melambangkan kesejahteraan, kemakmuran;
- Sepasang sayap, bersusun sepuluh, memaknai untuk terus bergerak mengikuti dinamika kehidupan ke depan;
- Kecapi melambangkan kebudayaan dari kesenian;
- Kitab dan raket melambangkan kereligiusan masyarakat Cianjur;

- g. Gunung dan sungai melambangkan kemakmuran dan kekayaan alam; dan
- h. Dua tiang melambangkan sebagai penyangga utama kebudayaan dan kesenian.

Makna warna batik Ciajur juga dijelaskan dalam lampiran Keputusan Bupati No. 430/ Kep.55-Kopdaginpar/ 2013 tentang Penetapan Motif Batik Khas Kabupaten Cianjur sebagai berikut:

- a. Merah: melambangkan pengayoman;
- b. Biru: melambangkan kebudayaan dan kesenian;
- c. Hijau: melambangkan kesuburan dan kesejahteraan;
- d. Kuning: melambangkan keagungan dan keluhuran budi pekerti;
- e. Coklat: melambangkan tanah air dan tradisional.

Penjelasan tentang makna motif dan warna batik Cianjur tersebut menunjukkan bahwa batik Cianjur tidak hanya memiliki nilai estetis saja, namun juga mengandung nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan sebagai nilai hidup bagi masyarakat Cianjur.

2. Motif Beasan

Salah satu hasil bumi yang terkenal dari kabupaten Cianjur adalah beras Pandan Wangi dengan kualitas beras yang sangat tinggi. Ukuran beras yang cukup besar serta kekhasan aromanya yang wangi, rasanya yang enak, dan dengan harganya pun relatif lebih tinggi dari beras biasa.

Daerah di Cianjur yang menghasilkan beras asli Pandan Wangi ini juga hanya di beberapa tempat yaitu di sekitar Kecamatan Warungkondang, Cugenang, dan sebagian Kecamatan Cianjur.

Keistimewaan beras Cianjur itulah yang menjadi pertimbangan lahirnya motif batik *Beasan* yang berasa dari kata *beas* yang berarti beras.

Melalui motif Beasan para pengrajin batik Cianjur secara tidak langsung memperkenalkan dan mengukuhkan *beas* (beras) Cianjur sebagai hasil bumi khas daerah Cianjur yang unggul melalui karya seni kriya batik.



Gambar 4. Ragam Kain Panjang Motif Beasan Cianjur
(Sumber: Wuri Handayani, 2018)



Gambar 5. Ragam Kain Panjang Motif Beasan Cianjur
(Sumber: Wuri Handayani, 2018)

3. Motif Ayam Pelung

Selain hasil bumi, terdapat pula fauna yang menjadi ciri khas daerah Cianjur dan digunakan oleh pengrajin batik sebagai sumber inspirasi dalam mengembangkan dan menuangkan ide sebagai motif batik Cianjur.

Pengrajin batik Cianjur menjadikan *Ayam Pelung* sebagai motif batik cap dan tulis. *Ayam Pelung* merupakan ayam peliharaan asal Cianjur, sejenis ayam asli Indonesia dengan tiga sifat genetik. Pertama, suara berkokok yang panjang mengalun. Kedua, pertumbuhannya cepat. Dan ketiga, postur ayam yang besar. Bobot *ayam pelung* jantan dewasa bisa mencapai 5-6 kg dengan tinggi antara 40 – 50 cm.

Penyebutan *ayam pelung* berasal dari bahasa Sunda, *Mawelung* atau *Melung* artinya melengkung, karena dalam berkokok ayam tersebut juga menghasilkan bunyi yang melengkung.

Berikut karakteristik dari *ayam pelung* khas Cianjur:

- Memiliki Badan yang besar dan kokoh, jauh lebih berat dan besar dibanding ayam lokal biasa.
- Memiliki Cakar yang panjang dan besar, berwarna hitam, hijau, kuning atau putih.
- Memiliki Pial besar, bulat dan memerah.
- Memiliki Jengger besar, tebal dan tegak, sebagian miring, berwarna merah dan berbentuk tunggal.
- Warna bulu tidak memiliki pola khas, tetapi umumnya campuran merah dan hitam, kuning dan putih, dan atau campuran warna hijau mengkilat.
- Memiliki suara berkokok berirama, lebih merdu dan lebih panjang dibanding ayam jenis lainnya.



Gambar 6. Motif Batik *Ayam Pelung*
Latar Warna Hitam
(Sumber: Wuri Handayani, 2018)



Gambar 7. Motif Batik *Ayam Pelung*
Sapasi Cianjur
(Sumber: Dokumentasi penelitian, 2018)

4. Motif Kecapi

Pengrajin Batik Cianjur juga mengembangkan kreatifitas dengan menciptakan motif yang inspirasinya diambil dari seni bela diri khas Cianjur yaitu Pencak Silat (*Maenpo*). Pencak silat merupakan salah satu olah raga tradisional khas nusantara dan di Jawa Barat khususnya. Seni

Bela diri ini memadukan olah tubuh dan seni tari yang pertunjukannya dipadu dengan alunan musik tradisional (Tembang dan musik Cianjuran). Seni musik tradisional dengan komposisi alat musik kecapi dan suling yang merupakan refleksi keindahan, ketenangan, dan rasa syukur masyarakat Cianjur terhadap kekayaan alam Cianjur yang kaya budaya, hasil bumi, dan keindahan alamnya.



Gambar 8. Motif Batik *Kecapi Padi Cianjur*
(Sumber: Wuri Handayani, 2018)



Gambar 9. Motif Batik *Kecapi Padi Cianjur*
(Sumber: Wuri Handayani, 2018)

Batik Cianjur memiliki kekhasan pada tata warna yang masih sangat sederhana namun terus mengalami perkembangan dalam pencarian karakter warna yang justru menjadikan batik Cianjur memiliki keunikan dan kekuatan.

Pewarnaan sintetis pada batik Cianjur masih digunakan layaknya digunakan pada batik di daerah lain. Bahan-bahan pewarna sintetis biasanya diperoleh dari daerah pembatikan lain, seperti dari Tasikmalaya dan Cirebon. Selain itu, pewarnaan alam juga terus digunakan dan dikembangkan karena di daerah Cianjur memiliki potensi alam yang dapat dimanfaatkan sebagai pewarna, seperti tumbuhan mahoni, kulit manggis, pohon ketapang, jambu biji, ekstrak kunyit, dan buah arben.

Pada batik Cianjur sering dijumpai perbedaan penggunaan warna yang berbeda untuk motif batik yang sama. Warna yang sering digunakan pada batik Cianjur di antaranya ialah: biru, merah, hijau, kuning, hitam, dan coklat.

Beragam motif, serta warna yang digunakan pada batik Cianjur menambah kekayaan varian seni kriya batik yang dimiliki oleh masyarakat Cianjur

SIMPULAN

Batik Cianjur adalah salah satu seni kriya yang dimiliki oleh masyarakat Cianjur dengan kekhasan motif yang sesuai dengan kearifan lokal yang ada serta keberagaman warna menjadikan batik Cianjur memiliki keunikan dan kekuatan tersendiri yang dapat membedakan batik Cianjur dengan batik dari daerah lain.

Daftar Pustaka

- Casta dan Taruna. (2007). *Batik Cirebon*. Badan Komunikasi Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cirebon: Sumber.
- Kudiya Komarudin dkk. (2013). *Batik Pesisir Selatan Jawa Barat: Sumber*
- Sauri, Sofyan dan Herlan Firmansyah. (2010). *Meretas Pendidikan Nilai*. Bandung: Arfino Raya.
- Susanto, S. (1978), *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Dep Perindustrian RI.

Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Sunda dalam *Mobile Apps*

Dicky Hidayat

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Telkom

ABSTRAK

Pengaruh budaya asing saat ini kian merasuk kedalam seluruh aspek kehidupan masyarakat seiring dengan arus globalisasi. Masyarakat Sunda tidak luput dari pengaruh nilai-nilai negatif yang berasal dari luar lingkungan sosialnya. Untuk itu diperlukan upaya untuk menangkal nilai-nilai negatif tersebut, diantaranya dengan memanfaatkan *mobile apps* dalam bentuk cerita anak interaktif, sebagai media pembelajaran tentang nilai-nilai karakter dan pandangan hidup orang Sunda untuk anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengkuantifikasi nilai-nilai karakter atau pandangan hidup masyarakat Sunda yang terkandung dalam *mobile apps*. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif deskriptif, dengan menggunakan pendekatan *content analysis* yaitu pengamatan pada aspek *Multimedia Elements* dan *Story Elements* yang terdapat pada *mobile apps*. Hasil penelitian menunjukkan masih belum optimalnya internalisasi nilai-nilai karakter atau pandangan hidup masyarakat Sunda pada *mobile apps* yang menjadi sampel.

Kata kunci: internalisasi, karakter sunda, *mobile apps*

PENDAHULUAN

Globalisasi dalam arti yang lebih khusus mulai berlangsung pada tahun 1900-an, ditandai dengan pemanfaatan sistem teknologi dan informasi mutakhir. Bangsa-bangsa di dunia seolah-olah menjadi satu, daratan menjadi sempit, dan tanpa batas (Ratna, 2014: 41). Pergaulan antar bangsa yang seakan-akan tanpa batas (*borderless*) menyebabkan akulturasi dan inkulturasi yang memicu terjadinya perubahan kebudayaan.

Fenomena perubahan kebudayaan (*cultural change*) merupakan akibat dari proses pergeseran, pengurangan dan penambahan unsur budaya karena proses interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya (Julianto, 2015: 25). Dikaitkan dengan kondisi bangsa Indonesia sebagai penerima budaya dari luar, seharusnya pendidikan karakterlah yang terlebih dahulu dipersiapkan, sehingga bangsa Indonesia memiliki daya tahan, semacam kekebalan budaya (Ratna, 2014: 469).

Kebudayaan Sunda merupakan salah satu kebudayaan suku bangsa di Indonesia yang berusia tua (Hasanah, 2016: 55). Sebagaimana suku-suku bangsa yang lain di Indonesia, suku Sunda tidak luput dari pengaruh nilai-nilai yang berasal dari luar lingkungan sosialnya. Baik yang disebabkan karena proses interaksinya dengan suku-suku lain di Indonesia maupun yang disebabkan oleh masuknya kebudayaan dari bangsa lain sebagai akibat dari proses globalisasi.

Berbagai pengaruh tersebut membawa dampak positif maupun negatif bagi orang Sunda. Dampak positif berupa kemampuan untuk bergaul dengan masyarakat diluar lingkungan sosialnya dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai kemajuan teknologi mutakhir. Namun demikian globalisasi berpengaruh negatif terhadap perkembangan kebudayaan Sunda itu sendiri. Hal ini antara lain ditandai dengan lunturnya nilai-nilai karakter atau pandangan hidup yang selama ini dipegang teguh oleh masyarakat Sunda.

Nilai-nilai karakter atau pandangan hidup berdasarkan kearifan lokal harus tetap dipertahankan, agar dapat menangkal pengaruh-pengaruh negatif yang datang dari luar. Namun tak dapat dipungkiri globalisasi juga membawa kemajuan dibidang teknologi dan informasi, yang memberi manfaat bagi kehidupan manusia. Teknologi dan informasi, strategi dan ideologi, teori dan metode yang secara keseluruhan berasal dari Barat tersebut dapat dimanfaatkan melalui dan dalam rangka meningkatkan kompetensi budaya nasional dan budaya lokal (Ratna, 2014: 475).

Teknologi digital berkembang pesat seiring dengan derasnya arus globalisasi. Dalam berbagai bentuknya teknologi digital semakin memanjakan penggunanya dengan berbagai aplikasinya. *Mobile apps* atau aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang memungkinkan penggunanya melakukan mobilitas dengan menggunakan perangkat seperti PDA, telepon seluler, *smartphone*, *smartwatch*, dan *portable media player* lainnya. Pemanfaatan *mobile apps* untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir sebagian besar pengguna telepon seluler. Dengan menggunakan *aplikasi games*, *music player*, sampai *video player* pengguna telepon seluler semakin mudah menikmati hiburan dimanapun dan kapanpun. Hal ini juga didukung oleh kemudahan mendapatkan berbagai aplikasi tersebut secara mudah, baik yang berbayar maupun gratis melalui App Store bagi pengguna telepon seluler dengan sistem operasi iOS atau Play Store bagi pengguna telepon seluler android. Kondisi ini memberi peluang bagi para pengembang konten digital baik mancanegara maupun lokal untuk membuat berbagai aplikasi yang menarik dan dapat menjawab kebutuhan penggunanya. Semakin meluasnya pengguna telepon seluler dan *smartphone*, dari orang dewasa hingga anak-anak, memberi peluang bagi berkembangnya beragam *mobile apps* yang menarik bagi anak-anak seperti game dan aplikasi cerita interaktif dengan konten pendidikan di dalamnya.

Mobile apps yang dijadikan sebagai obyek penelitian ini adalah aplikasi cerita anak interaktif yang dikembangkan oleh Educa Studio. Perusahaan pengembang game lokal yang mengembangkan serial cerita anak-anak RIRI, yaitu serial cerita anak interaktif yang mengangkat tema cerita-cerita rakyat asli dari Indonesia serta dongeng dari seluruh dunia. Semua cerita rakyat dan dongeng ini dikemas secara interaktif, disuguhkan dengan nuansa khas Indonesia. Dari sekian banyak cerita anak interaktif yang dibuat oleh perusahaan pengembang game lokal dari Salatiga ini terdapat beberapa cerita anak interaktif yang mengangkat tema cerita rakyat dari tanah Sunda seperti Kisah Lutung Kasarung, Asal-Usul Tangkuban Perahu, Monyet dan Kura-kura, dan lain-lain.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengkuantifikasi nilai-nilai karakter atau pandangan hidup orang Sunda yang terkandung dalam cerita anak interaktif yang menjadi sampel penelitian, sehingga diketahui bagaimana berlangsungnya proses internalisasi tersebut dan diketahui cerita anak interaktif mana yang paling banyak mengandung nilai-nilai pandangan hidup orang Sunda.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif deskriptif, dengan menggunakan pendekatan *content analysis* yaitu pengamatan pada aspek *Multimedia Elements* dan *Story Elements* yang terdapat pada cerita anak interaktif. Menurut Bungin dalam Julianto pendekatan kualitatif bertolak dari asumsi tentang realitas atau fenomena sosial yang bersifat unik dan kompleks. Pada fenomena tersebut terdapat regularitas atau pola tertentu, namun penuh dengan variasi atau keberagaman (Julianto, 2015: 27).

Penelitian diawali dengan melakukan observasi terhadap berbagai cerita anak interaktif yang mengandung konten atau bertema budaya Sunda. Proses selanjutnya adalah pengumpulan data-data dan teori-teori tentang pandangan hidup orang Sunda dan multimedia sebagai media pembelajaran. Data dan teori tersebut didapat dari berbagai sumber seperti jurnal dan buku literatur baik dalam bentuk tercetak maupun digital. Untuk mengidentifikasi keberadaan nilai-nilai karakter dan pandangan hidup orang Sunda pada cerita anak interaktif, dilakukan analisis konten terhadap elemen-elemen multimedia yang terdapat pada sampel penelitian. Selanjutnya untuk mengetahui kadar internalisasi dari tiap cerita anak interaktif yang menjadi sampel dibuat analisis dalam bentuk matriks perbandingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandangan hidup sebagai bagian dari sistem nilai budaya merupakan tingkat pertama, lapisan yang paling abstrak dan luas ruang lingkupnya dari wujud kebudayaan. Tingkat ini adalah ide-ide yang mengkonsepsi-kan hal-hal yang paling bernilai dalam kehidupan masyarakat. Jumlah nilai-nilai ini dalam suatu kebudayaan biasanya tidak banyak dan berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi kelakuan manusia (Koentjaraningrat, 2000: 11-25).

Pandangan hidup orang Sunda berdasarkan penelitian Ekadjati *et al* Ajip Rosidi (2010: 58-61) dapat dibagi dalam lima kategori, yaitu: 1) pandangan hidup manusia sebagai pribadi (MP), yaitu orang Sunda harus memiliki tujuan yang baik, menganggap dirinya sebagai bagian dari alam semesta, sopan, sederhana, jujur, teguh pendirian dalam kebenaran dan keadilan, baik hati, dapat dipercaya, menghormati dan menghargai orang lain, dapat mengendalikan diri, serta cinta tanah air dan bangsa; 2) pandangan hidup tentang manusia dengan lingkungan masyarakatnya (MM), yaitu orang Sunda harus memiliki semangat bekerjasama, saling hormat dan bertatakrama, saling sayang, sopan dalam berkata, bersikap, dan berperilaku; 3) pandangan hidup manusia tentang alam (MA), yaitu bahwa alam akan memberikan manfaat untuk manusia apabila manusia dapat melestarikan, memelihara, dan merawatnya dengan baik, dan memanfaatkan secukupnya saja; 4) pandangan hidup tentang manusia dengan Tuhan (MT), bagi orang Sunda Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kesehatan dan rizki, serta mematikannya pada waktunya, oleh karena-nya, sebagai manusia Sunda, individu wajib berbakti dan mengabdikan kepada Tuhan; 5) pandangan hidup tentang manusia dalam mengejar kepuasan lahiriah dan batiniah (MK), orang Sunda kurang menyukai persaingan, lebih suka kerjasama, kerja keras, pantang menyerah, lebih mengutamakan kualitas daripada kecepatan dalam bekerja.

Pandangan hidup orang Sunda secara garis besar menganut pegangan hidup *sineger tengah* yang mengandung arti dibelah tengah dan dapat ditafsirkan sebagai perilaku yang terkontrol agar tetap wajar dan seimbang. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Sumarjo

dalam Herdini yang menjelaskan bahwa kebudayaan orang Sunda didasari oleh pola berpikir pola tiga (*tritangtu*) sebagai cerminan dari dunia atas (langit), tengah (dunia kehidupan manusia), dan bawah (bumi, tanah) yang ditafsirkan pula sebagai *Resi* (tekad), *Ratu* (ucap), dan *Rama* (polah). Pola tersebut dapat ditemukan pada pengaturan rumah, pengaturan negara, bentuk senjata kujang dan mitologi pantun Sunda (Herdini, 2012: 256-257).

Pandangan hidup merupakan nilai-nilai budaya yang diresapi oleh manusia sejak kecil melalui proses internalisasi, dimana manusia sejak ia dilahirkan dan sepanjang hayatnya terus belajar untuk mengolah segala perasaan, hasrat, nafsu, dan emosi yang kemudian membentuk kepribadiannya (Koentjaraningrat, 2014 : 143). Oleh karena itu penanaman tentang pandangan hidup sangat tepat diberikan pada usia anak-anak, agar pada saat dewasa nanti mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sosialnya di masyarakat. Pandangan hidup juga merupakan landasan bagi pembentukan perilaku. Proses pembentukan perilaku menurut Prochasca & D'Clemente dalam Zubaedi terbagi dalam lima tahap, yaitu: 1) *Procontemplation*, yaitu kondisi awal seseorang yang pada dasarnya manusia tidak ingin mengubah perilaku; 2) *Contemplation*, yaitu tahapan mempertimbang-kan untuk berubah; 3) *Reparation*, yaitu tahapan membuat sedikit perubahan; 4) *Action*, yaitu tahapan dimana seseorang mulai terikat pada perilaku baru; 5) *Maintenance*, yaitu tahapan mempertahankan perilaku baru (Widyaningsih, 2014 : 185).

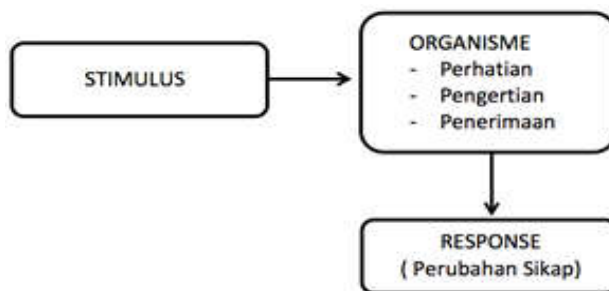
Penting untuk dipertimbangkan bahwa pendidikan bukanlah kegiatan yang terbatas di sekolah. Pembelajaran bisa terjadi di rumah, di tempat kerja, dan lebih implisit, dalam kegiatan-kegiatan seperti yang bersifat sosial. Permainan dan simulasi digital semakin banyak digunakan sebagai fasilitasi, pelatihan, atau perangkat eksplorasi konten di sejumlah bidang (Kirriemuir, 2006 : 225). *Digital apps* dapat bermanfaat dalam banyak hal jika dipergunakan dengan cara yang tepat. *Digital apps* dalam bentuk *games* memiliki daya tarik yang kuat bagi anak-anak, sehingga dapat bermanfaat bagi peningkatan aspek kognisi dan motivasi dalam pembelajaran. Bermain *games* juga dapat meningkatkan keterampilan spasial seperti rotasi mental dan visualisasi spasial (Gunawardhana, 2015: 1731-1732).

Mobile apps dalam bentuk cerita anak interaktif merupakan salah satu bentuk multimedia yang dimanfaatkan sebagai media hiburan dan pembelajaran. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi, serta video yang disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan pengguna (Munir, 2012 : 138). Dalam hubungannya dengan pendidikan, Tim Dumbleton dan John Kirriemuir dalam Hidayat, menyatakan bahwa konten dan informasi pendidikan dapat disampaikan melalui game kepada pengguna melalui dua cara: 1) *Textual*, yaitu pengguna mendapatkan penjelasan tentang situasi tertentu melalui teks, narasi, dan *gameplay*; 2) *Non Textual*, yaitu informasi pendidikan disampaikan pada pengguna secara grafis melalui gambar, suara dan animasi (Hidayat, 2017: 33).

Lebih spesifik Astleitner H. (2004) menyatakan bahwa sebuah aplikasi multimedia terbentuk dari *Multimedia Elements* dan *Story Elements*. *Multimedia Elements* terdiri dari *Visual Input* (*text, picture, diagram, video, animation*) dan *Auditory input* (*sound, signal/cues, music, narration, intruction*). sementara *Story Elements* terdiri dari : 1) *theme*, yaitu ide atau point utama dari keseluruhan cerita secara umum; 2) *character*, yaitu tokoh fiktif atau nyata yang berperan dalam cerita; 3) *plot*, yaitu pengaturan ide dan/atau kejadian yang membentuk sebuah cerita; 4) *structure*, yaitu alur cerita;

5) *setting*, yaitu tempat atau lokasi berdasarkan sejarah atau budaya dari tokoh cerita; 6) *point of view*, yaitu dari sudut pandang siapa cerita disampaikan dan dengan cara apa; 7) *foregrounding*, yaitu gaya penyampaian cerita.

Teori S-O-R (*Stimulus-Organisme-Respon*) menyatakan bahwa penyebab perubahan sikap tergantung pada kualitas rangsang yang berkomunikasi dengan organisme, sehingga karakteristik komunikator menentukan ke-berhasilan perubahan sikap pada komunikan. Menurut Hovland, proses dari perubahan sikap adalah serupa dengan proses belajar (Julianto, 2016: 26). Oleh karena sebuah aplikasi multimedia harus memiliki daya tarik yang kuat agar dapat secara efektif menghasilkan perubahan sikap pada penggunanya.



Gambar 1. Proses belajar menurut teori S-O-R

Untuk menganalisis internalisasi nilai-nilai karakter atau pandangan hidup masyarakat Sunda dalam *mobile apps*, maka dipilih jenis cerita anak interaktif yang dapat dioperasikan dengan sistem operasi Android. Dengan pertimbangan bahwa di Indonesia saat ini telepon seluler dan *smartphone* berbasis Android dengan kemampuan mengoperasikan *mobile apps* sudah sangat luas penggunaannya, tidak terbatas pada orang dewasa tapi juga anak-anak. Selanjutnya sebagai sampel penelitian dipilih tiga buah cerita anak interaktif yang mengangkat tema cerita dari Jawa Barat, disamping memiliki rating yang baik sebagai aplikasi yang banyak diunduh di play Store. Dibawah ini deskripsi dari tiga cerita anak interaktif yang menjadi sampel penelitian.

1. Kisah Lutung Kasarung



Gambar 2. Main menu cerita interaktif dan edukasi interaktif kisah lutung kasarung (Sumber: educastudio.com, 2018)

- Deskripsi: *Mobile apps* ini menggabungkan cerita interaktif dan edukasi interaktif dalam satu aplikasi. Dalam mode cerita interaktif pengguna memiliki dua pilihan menu, yaitu otomatis dan baca sendiri. Mode otomatis akan menjalankan cerita secara otomatis dari halaman awal sampai akhir. Sementara dengan mode baca sendiri pengguna dapat secara bebas memilih halaman yang dikehendaki dengan mengklik tombol yang telah disediakan.
- Sinopsis: cerita interaktif ini merupakan adaptasi dari cerita pantun Sunda. Menceritakan kisah Purbasari yang direbut tahtanya dan diusir dari istana oleh Purbararang, saudara perempuannya yang pendengki. Dengan tubuh berbau dan penuh bentol akibat ramuan sihir, Purbasari dibuang ke dalam hutan. Selama di hutan Purbasari berteman dengan seekor kera berbulu hitam yang diberi nama Lutung Kasarung. Berkat bantuan Lutung Kasarung, Purbasari sembuh dari penyakitnya. Purbararang kemudian menantang adu panjang rambut, dan adu ketampanan tunangannya masing-masing. Lutung Kasarung kemudian berubah menjadi pangeran yang tampan dan Purbasari memenangkan segala tantangan yang diberikan Purbararang. Akhirnya Purbasari menikah dengan pemuda gagah dan tampan jelmaan Lutung Kasarung. Purbasari memaafkan kakaknya dan menjadi ratu yang adil dan bijaksana. Di halaman akhir dari cerita interaktif tertulis pesan moral : “Segala niat dan perbuatan jahat pasti akan mendapat balasannya. Mau memaafkan orang lain adalah sifat yang terpuji. Nah, ayo kita saling memaafkan”.

Dalam mode Edukasi Interaktif terdapat empat buah game yang dapat dimainkan, yaitu:

- Puzzle bentuk
- Dress up
- Basuh tubuh
- Ulat buah

Keempat *games* kombinasi antara *genre* Arcade dan Puzzle, yaitu *genre games* yang berintikan pemecahan teka-teki dan fokus dalam mengejar skor. Ke empat *games* ini cukup menarik dan dapat dengan mudah dimainkan oleh anak-anak, serta memiliki keterkaitan dengan jalan cerita interaktif Lutung Kasarung.

2. Asal-Usul Tangkuban Perahu



Gambar 3. Main menu cerita interaktif dan edukasi interaktif asal-usul tangkuban perahu (Sumber: educastudio.com, 2018)

- Deskripsi: *Mobile apps* ini merupakan aplikasi yang terdiri dari cerita interaktif dan edukasi interaktif. Pada halaman main menu pengguna dapat memilih mode cerita interaktif atau game edukasi interaktif. Dalam mode cerita interaktif terdapat dua pilihan menu, yaitu otomatis dan baca sendiri. Mode otomatis akan menjalankan cerita secara otomatis dari halaman awal sampai akhir. Sementara dengan mode baca sendiri pengguna dapat secara memilih halaman yang dikehendaki dengan mengklik tombol yang telah disediakan.
- Sinopsis : Cerita interaktif ini diadaptasi dari legenda masyarakat Sunda tentang terjadinya gunung Tangkuban Perahu. Mengisahkan tentang Dayang Sumbi, putri raja dan ratu dari sebuah kerajaan di Parahyangan. Dayang Sumbi harus menikah dengan seekor anjing bernama si Tumang, karena terkena sumpahnya sendiri. Mereka lalu dikaruniai seorang anak yang sangat tampan dan sakti bernama Sangkuriang. Pada waktu berburu di hutan, Sangkuriang membunuh si Tumang, karena tidak tahu bahwa anjing itu adalah ayahnya sendiri. Karena sangat marah Dayang Sumbi memukul kepala sangkuriang hingga berbekas. Dayang Sumbi kemudian diasingkan ke dalam hutan. Setelah dewasa Sangkuring bertemu kembali dengan Dayang Sumbi, ia tidak percaya bahwa itu ibunya sendiri. Agar terlepas dari keinginan Sangkuriang untuk menikahinya, Dayang Sumbi mengajukan dua syarat, yaitu Sangkuriang harus membuat bendungan dan perahu yang besar dalam satu malam. Sangkuring menyanggupi persyaratan itu dan dengan bantuan para jin ia segera bekerja, mewujudkan permintaan dari Dayang Sumbi. Kwatir Sangkuring dapat menyelesaikan kedua syarat itu sebelum fajar, Dayang Sumbi memohon pada dewata agar fajar terbit lebih cepat. Merasa ditipu Sangkuring marah dan menendang perahu buatannya. Perahu tersebut jatuh diatas bukit dalam posisi tertelungkup, lalu berubah menjadi sebuah gunung, yang saat ini dikenal dengan nama gunung Tangkuban Perahu. Di halaman akhir dari cerita interaktif tertulis pesan moral : “Berusahalah untuk selalu berbuat jujur, Karena kejujuran akan menbiat hidup kita lebih baik”

Dalam mode Edukasi Interaktif terdapat empat buah game yang dapat dimainkan yaitu:

- *Puzzle* Bentuk
- Cari Hewan
- *Puzzle*
- Labirin

Keempat *games* tersebut merupakan *genre* kombinasi antara Arcade dan Puzzle, yaitu game yang berintikan mengenai bagaimana pemecahan teka-teki dan fokus dalam mengejar skor. Ke empat game tersebut cukup menarik dan dapat dengan mudah dimainkan oleh anak-anak, serta memiliki keterkaitan dengan jalan cerita interaktif Asal Usul Tangkuban Perahu.

3. Monyet dan Kura-Kura



Gambar 4. Main menu cerita interaktif dan edukasi interaktif Monyet dan Kura-Kura (Sumber: educastudio.com, 2018)

- Deskripsi : Seperti dua cerita interaktif sebelumnya, *mobile apps* ini juga terdiri dari cerita interaktif dan edukasi interaktif. Pengguna dapat memilih mode cerita interaktif atau game edukasi interaktif. Dalam mode cerita interaktif terdapat dua pilihan menu, yaitu otomatis dan baca sendiri. Mode otomatis akan menjalankan cerita secara otomatis dari halaman awal sampai akhir. Sementara dengan mode baca sendiri pengguna dapat secara memilih halaman yang dikehendaki dengan mengklik tombol yang telah disediakan.
- Latar belakang cerita : *mobile games* ini diadaptasi dari dongeng fabel yang dikenal oleh orang Sunda sebagai cerita *Sakadang Monyet jeung Sakadang Kuya*. Menceritakan persahabatan seekor Monyet yang jahil dengan Kura-kura yang baik hati. Diceritakan mereka bersama-sama menanam pohon pisang, agar mereka tidak perlu bersusah payah mencari makanan. Pohon pisang si Kura-kura tumbuh dengan subur dan berbuah lebat karena rajin disiram dan dipelihara. Sebaliknya pohon pisang si Monyet tidak tumbuh dengan baik karena tidak pernah dirawat. Karena Kura-kura tidak bisa memanjat, si Monyet menawarkan diri untuk membantu memetik buah pisang tersebut, tapi sesampainya dipuncak pohon dia malah memakan semua pisang tersebut sampai habis. Karena merasa kesal si Kura-kura mendorong pohon pisang itu sampai roboh ke tanah. Si Monyet yang kekenyangan tidak bisa melarikan diri ikut jatuh ketanah. Si Kura-kura membiarkan si Monyet kesakitan. Akhirnya si Monyet yang suka jahil dan curang mendapatkan balasan atas perbuatannya.

Di halaman akhir dari *mobile games* tertulis pesan moral : “Dalam bersahabat kita harus saling menyayangi. Jangan suka berbuat curang dan jahil”.

Dalam mode Edukasi Interaktif terdapat empat buah game yang dapat dimainkan yaitu:

- Tebak kata
- Taptap Monyet
- Cari Perbedaan
- Labirin.

Keempat game tersebut kombinasi antara arcade dan puzzle, yaitu *genre* game yang berintikan mengenai bagaimana pemecahan teka-teki dan fokus dalam mengejar skor. Ke empat game ini cukup menarik dan mudah dimainkan oleh anak-anak, serta memiliki keterkaitan dengan jalan cerita interaktif Monyet dan Kura-kura.

Dengan menggunakan analisis konten dilakukan pengamatan terhadap ketiga *mobile apps*, untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter atau pandangan hidup orang Sunda yang diwujudkan dalam elemen-elemen *Multimedia Elements* dan *Story Elements* dari ketiga *mobile apps*. Selanjutnya untuk mengkuantifikasi frekuensi kehadiran nilai-nilai pandangan hidup orang Sunda tersebut hasil analisis konten akan disajikan dalam tabel matriks. Menurut Rose dalam Soewardikoen (2013 : 35), metode analisis konten didasari pada perhitungan frekuensi dari elemen visual tertentu yang terdapat komposisi dalam sampel gambar yang jelas, kemudian menganalisis hasil perhitungan. Untuk memudahkan penghitungan dibuat tabel matriks

Berikut ini dipaparkan internalisasi dan frekuensi keberadaan nilai-nilai karakter atau pandangan hidup orang Sunda, berdasarkan hasil indentifikasi pada elemen-elemen multimedia yang terdapat pada masing-masing *mobile apps*.

1. Kisah Lutung Kasarung

- Unsur pandangan hidup yang tidak terdapat *mobile apps* adalah unsur-unsur : cinta pada tanah air dan bangsa, memanfaatkan alam secukupnya, dan kerja keras.
- Unsur pandangan hidup dengan frekuensi kemunculannya kurang adalah unsur-unsur : menganggap dirinya sebagian dari alam, melestarikan, memelihara dan merawat alam.
- Unsur pandangan hidup dengan dengan frekuensi kemunculannya cukup banyak adalah unsur-unsur : memiliki tujuan yang baik, sopan, sederhana, jujur, teguh pendirian dalam kebenaran dan keadilan, baik hati, dapat dipercaya, menghormati dan menghargai orang lain, dapat mengendalikan diri, Semangat bekerja sama/tolong menolong, saling hormat dan bertatakrama, saling sayang/memaafkan, sopan dalam berkata, bersikap, dan berperilaku, percaya, berbakti dan mengabdikan kepada Tuhan, kurang menyukai persaingan, lebih suka kerjasama, pantang menyerah, lebih mengutamakan kualitas dari pada kecepatan dalam bekerja.
- Elemen multimedia yang tidak terdapat/ ada tapi tidak berfungsi pada *mobile apps* adalah elemen-elemen: *diagram, video, dan signal/cues*.
- Elemen multimedia dengan fungsi yang kurang dalam menyampaikan nilai-nilai pandangan hidup orang Sunda adalah elemen-elemen : *music, instruction, dan setting*.
- Elemen multimedia dengan fungsi yang baik dalam menyampaikan nilai-nilai pandangan hidup orang Sunda adalah elemen-elemen : *text, picture, video, animation, sound, narration, theme, character, plot, structure, point of view, dan foregrounding*
- Secara keseluruhan *mobile apps* cerita interaktif Kisah Lutung Kasarung memiliki skor yang cukup dalam menyampaikan nilai-nilai karakter dan pandangan hidup orang Sunda, yaitu dengan skor 270 point dari 391 point kriteria yang dianalisis, atau sebesar 52.9 %.

2. Asal-Usul Tangkuban Perahu

- Unsur pandangan hidup yang tidak terdapat *mobile apps* adalah unsur-unsur : sopan, sederhana, baik hati, menghormati dan menghargai orang lain, dapat mengendalikan diri, cinta tanah air dan bangsa, saling hormat dan bertatakrama, saling sayang/ memaafkan, sopan dalam berkata, bersikap, dan berperilaku, dan kurang menyukai persaingan.
- Unsur pandangan hidup dengan frekuensi kemunculan kurang adalah unsur-unsur : mengganggu dirinya sebagai bagian dari alam semesta dan jujur.
- Unsur pandangan hidup dengan frekuensi kemunculan cukup banyak adalah unsur-unsur : memiliki tujuan yang baik, teguh pendirian dalam kebenaran dan keadilan, dapat dipercaya, semangat bekerjasama / tolong menolong, melestarikan, memelihara, dan merawat alam, memanfaatkan alam secukupnya, percaya, berbakti dan mengabdikan kepada Tuhan, lebih suka kerjasama, kerja keras, pantang menyerah, dan lebih mengutamakan kualitas dari pada kecepatan dalam bekerja.
- Elemen multimedia yang tidak terdapat/ada tapi tidak berfungsi pada *mobile apps* adalah elemen-elemen : *diagram, video, dan signal/cues*.
- Elemen multimedia dengan fungsi yang kurang dalam menyampaikan nilai-nilai pandangan hidup orang Sunda adalah elemen-elemen: *music, instruction, dan setting*.
- Elemen multimedia dengan fungsi yang cukup dalam menyampaikan nilai-nilai pandangan hidup orang Sunda adalah elemen-elemen: *text, picture, animation, sound, narration, theme, character, plot, structure, point of view, foregrounding*.
- Secara keseluruhan *mobile apps* cerita interaktif Asal-Usul Tangkuban Perahu memiliki skor yang kurang dalam menyampaikan nilai-nilai karakter dan pandangan hidup orang Sunda, yaitu dengan skor 135 point dari 391 point kriteria yang dianalisis, atau sebesar 34.5 %.

3. Monyet dan Kura-Kura

- Unsur pandangan hidup yang tidak terdapat *mobile apps* adalah: sopan, sederhana, teguh pendirian dalam kebenaran dan keadilan, menghormati dan menghargai orang lain, dapat mengendalikan diri, cinta tanah air dan bangsa, saling hormat dan bertatakrama, sopan dalam berkata, bersikap, dan berperilaku, dan percaya, berbakti dan mengabdikan kepada Tuhan.
- Unsur pandangan hidup dengan frekuensi kemunculan kurang adalah: mengganggu dirinya sebagai bagian dari alam semesta dan saling sayang/ memaafkan.
- Unsur pandangan hidup dengan frekuensi kemunculan cukup banyak adalah unsur-unsur: memiliki tujuan yang baik, jujur, baik hati, dapat dipercaya, semangat bekerjasama / tolong menolong, melestarikan, memelihara, dan merawat alam, memanfaatkan alam secukupnya, lebih suka kerjasama, kurang menyukai persaingan, kerja keras, pantang menyerah, lebih mengutamakan kualitas daripada kecepatan dalam bekerja.
- Elemen multimedia yang tidak terdapat/ada tapi tidak berfungsi pada *mobile apps* adalah elemen-elemen : *diagram, video, dan signal/cues*.
- Elemen multimedia dengan fungsi yang kurang dalam menyampaikan nilai-nilai pandangan hidup orang Sunda adalah elemen-elemen : *music, instruction dan setting*.
- Elemen multimedia dengan fungsi yang cukup dalam menyampaikan nilai-nilai pandangan

SIMPULAN

Dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dari ketiga *mobile apps* yang menjadi sampel penelitian, cerita anak interaktif Kisah Lutung kasarung merupakan *mobile apps* yang berfungsi cukup baik dalam menyampaikan nilai-nilai karakter dan pandangan hidup orang Sunda. *Mobile apps* ini memiliki skor yang lebih baik di banding dua *mobile apps* lainnya. Cerita anak interaktif Asal-Usul Tangkuban Perahu dan cerita anak interaktif Monyet dan Kura-Kura, kurang optimal dalam menyampaikan nilai-nilai karakter dan pandangan hidup orang Sunda.

Hasil pengamatan pada ketiga *mobile apps* yang menjadi sampel penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua elemen multimedia dipergunakan pada ketiga *mobile apps* tersebut. Ketiga *mobile apps* tidak menyertakan unsur *diagram* dan *video*. Terdapat juga elemen yang keberadaan tidak berfungsi dalam menyampaikan nilai-nilai pandangan hidup orang Sunda, yaitu elemen *signal/cues*. Hal ini tentunya sudah dipertimbangkan dengan seksama oleh Educa Studio sebagai pengembang ketiga *mobile apps* tersebut.

Penelitian ini hanya dilakukan terbatas pada elemen-elemen multimedia dari *mobile apps*, diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi para pengembang *mobile apps*, khususnya pengembang *mobile apps* lokal dan umumnya bagi pengembang *content digital* di dalam mengadaptasi nilai-nilai budaya lokal Nusantara.

Penelitian lebih lanjut mengenai tanggapan dari pengguna terhadap nilai-nilai karakter dan pandangan hidup orang Sunda dalam *mobile apps* dan tanggapan dari pembuat atau pengembang aplikasi tentang konsep serta latar belakang penciptaan dari *mobile apps* perlu dilakukan, agar didapatkan hasil penelitian yang lebih lengkap dan menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Astleitner, H. 2004. Multimedia, Stories, and Emotion – Integrated Model for Research and Design, e-Journal of Instructional Science and Technology, Volume 7, No. 2, 2004. Retrieved November 15, 2018, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ850353.pdf>
- Gunawardhana, L.K.P.D., & Palaniappan, S. (2015). Psychology of Digital Games and Its Effects to Its User. *Creative Education*, 6, 1726-1732.
- Herdini, Heri. (2012) Estetika Karawitan Sunda. *Panggung*, 22 (3), 256-266.
- Hidayat, D. & Siti Hajar K. (2017). Pengukuran Tingkat pengenalan Pengguna Games terhadap Muatan Budaya Indonesia pada Mobile Games Berbasis Android (Studi Kasus: Dakon, Karapan Sapi dan Temple Rush Prambanan). *Jurnal Rekamaya Sistem & Industri*, 4 (1), 31-36.
- Julianto, I Nyoman Larry. (2015). Nilai Interaksi Simbol Tradisi dalam Wujud Pelinggih pada Ruang Publik. *Panggung* 26 (1), 24-34.

- Koentjaraningrat. (2000) *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Munir. (2013) *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rosidi, Ajip. (2010) *Mencari Sosok Manusia Sunda*, Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Soewardikoen, Didit W. (2013) *Metodologi Penelitian Visual, Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Kirriemuir, J. & Tim, D. (2006) Digital Games and Education. In Bryce Jo & Jasson Rutter (Ed.), *Understanding Digital Games*, London: Sage Publications Ltd.
- Widyaningsih, T., Zamroni, Z., & Zuchdi, D. (2014). Internalisasi dan Aktualisasi Nilai-Nilai Karakter pada Siswa SMP dalam Prespektif Fenomenologis. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(2), 181-195.

Representasi Sosial-Budaya Asean dalam Antologi Rahim Puisi Kajian Sosiologi Sastra

Evi Susanti, Juarni

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, IKIP Siliwangi Bandung

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa karya sastra puisi mampu menggambarkan sosial-budaya dari suatu masyarakat. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan representasi sosial-budaya yang terdapat dalam antologi *Rahim Puisi* yang ditulis oleh perempuan penyair ASEAN meliputi negara: Indonesia, Malaysia, Singapura, Brunei Darussalam, dan Thailand. Objek penelitian ini adalah buku antologi *Rahim Puisi*. Untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan sosiologi sastra, dengan asumsi bahwa karya sastra (puisi) merupakan cerminan sosial-budaya masyarakat. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam antologi *Rahim Puisi* terdapat representasi sosial-budaya ASEAN, yaitu dari sistem bahasa, sistem kesastraan puisi, sistem etnik perempuan.

Kata kunci: Sosial Budaya ASEAN, Puisi, Sosiologi Sastra

PENDAHULUAN

Kondisi negara ASEAN memiliki kondisi yang sama karena letak geografis yang hampir sama sehingga tidak dipungkiri pengaruh budaya dan sosial mempengaruhi keadaan negara tersebut. Budaya hadir sebagai wujud potret kehidupan sehari-hari suatu bangsa. Budaya berkembang di dalam masyarakat sebagai wujud perilaku yang membentuk suatu kebiasaan (Rondiah, 2017: 142) Namun dalam fakta sosial keberadaan kondisi individu dalam berkarya terutama sastra sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya masing-masing negara, sehingga terwakili kekhasan atau etnik dari sebuah karya sastra melalui pengarangnya.

Sosial merupakan hasil sebuah interaksi antara masyarakat dan individu sehingga adanya keterkaitan keduanya sehingga adanya hubungan mutualisme atau bisa juga parasitisme. Adapun yang dimaksud dengan budaya adalah hasil pemikiran kreasi manusia yang berbentuk ilmu karya pengetahuan, teknologi atau karakter yang terbentuk oleh lingkungan sekitarnya. Maka sosial budaya adalah sebuah interaksi masyarakat dalam menghasilkan buah pemikirannya lewat misalnya puisi sehingga dapat dipahami sosial budaya sebuah negara berdasarkan karya tersebut.

Karya sastra puisi adalah ruh dan jiwa seseorang dalam mengungkapkan rasa estetika dan mampu menggambarkan sosial budaya masyarakat. Puisi adalah untaian jiwa seseorang dalam merefleksikan diri kedalam sebuah imajinasi ke alam bebas, tetapi puisi tetap bermain dalam ruh dan budaya sosial. Puisi merupakan refleksi evaluatif dari kehidupan yang melingkari diri seorang sastrawan. Puisi hadir dari pelbagai kegelisahan dan imajinatif seorang sastrawan terhadap

kegelisahan dirinya sendiri serta perjalanan emosi orang perorang dalam konteks sosial yang terikat pada kebudayaan masyarakat. Puisi hadir sebagai karya sastra fiksi yang merefleksikan kehidupan. Karya sastra mengubah hal-hal pahit jika dialami atau dilihat dalam kehidupan nyata, menjadi menyenangkan untuk direnungkan dalam karya sastra (Wellek & Warren, 2014: 256).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka bagaimana karya sastra puisi dapat menginterpretasikan sosial budaya pengarangnya sehingga terdapat makna dari puisi tersebut. Puisi merupakan karya sastra yang dapat dinikmati oleh indrawi berdasarkan imajinasi sebagai raga atau ruh sehingga pesan amanat pengarang sampai kepada penikmat seni. Salah satu karya sastra yang dapat didekati dengan pendekatan sosiologi sastra adalah puisi. Sama halnya dengan karya sastra lainnya puisi lahir dari pergulatan batin seorang pengarang yang banyak dipengaruhi oleh keadaan di sekitarnya (Nazriani: 31) Maka dapat disimpulkan karya sastra puisi sebagai cerminan ungkapan rasa sang pengarang sehingga dapat mewakili masyarakat dilihat dari sudut pandang sosial budayanya.

Sosial adalah sekelompok orang yang berinteraksi dengan perilaku atau aturan hidup dari suatu lingkungan sehingga berpengaruh terhadap karakter seseorang dan kehidupannya. Budaya adalah hasil sehingga berperan dalam perkembangan zaman. Menurut Nababan (Chaer & Agustina, 2014: 163) kebudayaan meliputi segala aspek dan unsur kehidupan manusia, meliputi: (1) definisi melihat kebudayaan sebagai pengatur dan pengikat masyarakat; (2) definisi yang melihat kebudayaan sebagai hal-hal yang diperoleh manusia melalui belajar atau pendidikan; (3) definisi melihat kebudayaan sebagai hal-hal yang kebiasaan dan perilaku manusia ; dan (4) definisi yang melihat kebudayaan sebagai sistem komunikasi yang dipakai masyarakat untuk memperoleh kerjasama, kesatuan, dan kelangsungan hidup masyarakat manusia. Jadi, sosial budaya adalah hasil pemikiran manusia berupa nilai dan norma yang dapat berpengaruh terhadap perilaku dan karakter masyarakat.

Puisi adalah bentuk karangan yang terikat oleh rima, ritma, ataupun jumlah baris serta ditandai oleh bahasa yang padat. (Mustika & Azis, 2012: 34), sesuai dengan pendapat E. Kosasih (2012: 97) puisi adalah bentuk karya sastra yang menggunakan kata-kata indah dan kaya makna. Keindahan sebuah puisi disebabkan oleh diksi, majas, rima, dan irama yang terkandung dalam karya sastra itu. Sedangkan menurut Waluyo (1997: 22) puisi karya sastra imajinatif, berkonotasi karena banyak menggunakan bahasa kiasan dan lambang. Unsur-unsur puisi antara lain:

1. Unsur fisik: (a) Diksi (b) Pengimajinasian, (c) Kata konkret, (d) Majas, (e) rima, (f) tipografi.
2. Unsur batin : (a) tema, (perasaan), (nada dan suasana)
3. Amanat

Macam-macam puisi menurut Waluyo (1997: 135) adalah sebagai berikut:

1. Puisi naratif, lirik dan deskriptif
 - a. Puisi naratif mengungkapkan cerita atau penjelasan penyair contohnya epik, romansa, balada dan syair.
 - b. Puisi lirik mengungkapkan gagasan pribadinya.
 - c. Puisi deskriptif yaitu puisi penyair sebagai kesan terhadap keadaan atau suasana yang dipandang menarik. Contohnya puisi satire, kritik sosial.

2. Puisi kamar dan auditorium
Puisi kamar adalah yang dipendengarkan cukup di dalam kamar saja sedangkan puisi auditorium puisi yang cocok di auditorium dengan jumlah peserta banyak.
3. Puisi Fisikal, platonik dan metafisikal
Puisi fisikal adalah puisi apa adanya realistik, puisi platonik adalah puisi yang bersifat spiritual atau kejiwaan. Puisi metafisikal adalah puisi yang bersifat filosofis dan mengajak pembaca merenungkan tentang kehidupan.
4. Puisi subjektif atau puisi objektif
Puisi subjektif adalah puisi yang mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan penyair. Puisi objektif adalah puisi yang mengungkapkan di luar diri penyair.
5. Puisi konkret
Yaitu puisi yang dapat di nikmati keindahannya secara konkret secara visual.
6. Puisi diafan, gelap dan prismatis
Puisi diafan adalah puisi yang kuran gaya bahasa, puisi gelap adalah puisi banyak majas dan sulit ditafsirkan. Sedangkan puisi prismatis adalah puisi yang banyak makna tetapi tidak gelap.
7. Puisi parnasian dan puisi inspiratif
Puisi parnasian adalah puisi keilmuan, sedangkan puisi inspiratif berdasarkan *mood* atau *passion*.
8. Stansa
Puisi yang terdiri dari 8 baris contohnya *Empat Kumpulan Sajak Karya Rendra*
9. Puisi Demonstrasi dan pamflet
Puisi berisikan protes sosial kepada keadaan tanpa pemikiran.
10. Puisi Alegori
Puisi perumpamaan untuk memberikan nasihat

Jadi, puisi menurut Oksinata (2010: 9) mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan yang merangsang imajinasi pancaindra dalam susunan yang berirama. Puisi merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting.

Sosiologi sastra adalah pendekatan sastra yang memadukan antara kebudayaan masyarakat atau kultur dengan bidang sastra sehingga ada korelasinya dan adanya timbal balik kedua kajian tersebut. Kajian sastra yang dapat dikorelasikan adalah puisi. Puisi dapat mengungkapkan latar budaya sosial pengarangnya. Maka kajian dan pemahaman terhadap puisi dapat dijadikan salahsatu cara untuk mengetahui sosial budaya atau peradaban penyairnya. Dinamika sosial dan budaya sang pengarang tercermin lewat hasil karya yang di ekspresikan

lewat karya puisi, maka lewat karya sastra itulah sosial budaya masyarakat tertentu bisa dipahami secara realistik. Menurut (Faruk, 2017: 53) bahwa teori sosial Durkheim sastra akan bertalian dengan pembangunan solidaritas sosial yang akan membentuk pengalaman langsung individual, dan menjadi analog dengan dunia sosial sebagai relasi di masyarakat.

Adapun metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif, data yang digunakan adalah antologi puisi, yang berisikan puisi perempuan dari lima negara (ASEAN), yang merujuk pada pendekatan sosiologis sastra. Pengumpulan data dengan studi pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Representasi karya sastra antologi puisi perempuan lima negara ASEAN berdasarkan sosial budaya terwakili oleh para penyair berdasarkan tempat asalnya atau negaranya, misalnya puisi karya Enung Nurhayati dari Indonesia, kepekaannya terhadap perempuan Indonesia suku sunda yang tercermin lewat karyanya yang berjudul “ *Moleknya Bandung*” (2015: 22).

Moleknya Bandung

Indah

Laksana Syurga dunia

Betapa kagummu takkan enyah

Terbuai alam sejuk

Mewangi kota kembang

Terpesona molek bidadari-bidadari priangan

Cantiknya tak tertara

Jelmaan dayang sumbi

Cantik teramat cantik

Ibu yang memabukan anaknya

Si sangkuriang yang kebelet ingin mengawininya

Jelmaan Dyah Pitaloka

Putri sunda cantik tiada tanding di Nusantara

Hayam wurukpun kukuh meminangnya

Dan esok

Kala fajar menyingsing

Engkau laksana Adipati ukur yang lupa jalan pulang

Karena bersua cintaku

Secara khusus warna lokal sunda atau kedaerahan tercermin dari puisi Enung Nurhayati berdasarkan biografinya karena penyair berasal dari kota Ciamis, Jawa Barat. Sehingga karya sastranya dipengaruhi budaya priangan. yang tergambar pada bait kedua dan ketiga sosok Dayang Sumbi seorang perempuan cantik yang dicintai oleh anaknya sendiri dalam cerita dongeng Sangkuriang, sehingga Enung menggambarkan perempuan etnik sunda sebagai perempuan

bak ratu seperti tokoh Dayang Sumbi. Citra perempuan suku sunda yang diwakili tokoh Dayang Sumbi dan Dyah Pitaloka sebagai perempuan elok yang memikat para lelaki. Unsur budaya sunda tercermin jelas dalam puisi Enung karena menonjolkan etnik perempuan sunda sebagai kiasan atau majas dalam puisi tersebut.

Kebudayaan Sunda memiliki ciri khas tertentu yang membedakannya dari kebudayaan-kebudayaan lain. Secara umum masyarakat Jawa Barat atau Tatar Sunda, dikenal sebagai masyarakat yang lembut, religius, dan sangat spiritual. Kecenderungan ini tampak sebagaimana dalam pameo *silih asih, silih asah dan silih asuh*; saling mengasihi (mengutamakan sifat welas asih), saling menyempurnakan atau memperbaiki diri (melalui pendidikan dan berbagi ilmu), dan saling melindungi (saling menjaga keselamatan). Selain itu Sunda juga memiliki sejumlah nilai-nilai lain seperti kesopanan, rendah hati terhadap sesama, hormat kepada yang lebih tua, dan menyayangi kepada yang lebih kecil. Pada kebudayaan Sunda keseimbangan magis dipertahankan dengan cara melakukan upacara-upacara adat sedangkan keseimbangan sosial masyarakat Sunda melakukan gotong-royong untuk mempertahankannya.

Selanjutnya puisi karya penyair dari negara Malaysia yaitu Rohani Din atau lebih dikenal dengan bunda Anie Din dengan judul puisinya “ Dua Unggas”.

Dua Unggas

*Kuiht kuiht kuiht kuiht kuiht kuiht kuiht
Kuiht kuiht kuiht kuiht kuiht kuiht kuiht
Kuiht kuiht kuiht kuiht kuiht kuiht kuiht
Kuaht kuaht kuaht kuaht kuaht kuaht
Kuaht kuaht kuaht kuaht kuaht kuaht
Kuaht kuaht kuaht kuaht kuaht kuaht
Kuaht kuaht kuaht*

Silih berganti

Suara dua jenis unggas di rimbunan angsana setiap pagi
Menggesamu agar segera mandi
Kenapa kau masih berbungkus karekot seperti tuli
Walhal pagi masih meninggi
Lupakah kau pada kuasa Illahi
Yang masih mengijinkan kamu bernafas lagi?

Puisi di atas menggambarkan budaya malaysia dilihat dari gaya bahasa melayu yang kental, Rohani Din menggambarkan karya puisi kontemporer yang mengutamakan bunyi daripada makna. Puisi tersebut lebih mengutamakan bunyi daripada makna, *kuiht... kuaht* adalah bunyi unggas yang digambarkan RD sebagai tanda bahwa telah masuk waktu untuk beribadah dan segera menunaikannya. Variasi bahasa tersebut dipengaruhi oleh dialek bahasa malaysia yang kental melayu. Sehingga etnik bahasa malaysia nampak jelas.

Secara umum, Malaysia memiliki beragam budaya asli dan merupakan hasil akulturasi dengan budaya dari bangsa lainnya. Malaysia dengan kenyataan multikulturalismenya merupakan rumah besar bagi kebudayaan. Dalam budaya Malaysia multietnik, karakteristik yang menonjol adalah keagamaan dan etnik keberanekaragaman penduduknya tetapi penduduk asli Melayu menjadi mayoritas dari berbagai karakter penduduknya. RD memberikan nuansa keetnikan negaranya dengan puisi kontemporer yang berisikan nasihat untuk ingat akan keberadaan sang Illahi.

Karya sastra puisi selanjutnya dari negara Singapura yaitu Alifah Binti Che Mat yang berjudul "Kau Dustai Cinta"

Kau Dustai Cinta

Lapaz kasih sayang
Penuh bemaakna
Tulus hati
Memberi

Percaya seada
Cinta diberi
Kerna cinta
Mulia

Tapi hakikatnya
Kau menodai
Nikmat cinta
Illahi

Penuh kepuraan
Menyata cinta
Hakikat kau
Mendusta

Walaupun jiwaku
Kau permainkan
Aku pasah
Redhanya

Kerna nilai cinta
Amat terindah
Hebat bukan
Untukmu

Karya sastra puisi Alifah tergambar masih terikat ritma dan suku kata karena adanya pengulangan frase dan kalimat dalam puisi tersebut. Alifa dalam puisinya mengulas tentang kecintaannya terhadap sang Maha Kuasa dengan diksi yang berbeda-beda. Pemaknaan puisi Alifa lebih ke dalam cinta Illahi. Singapura sebagai negara yang multikultural berbagai etnis

namun rukun dan damai. Puisi Alifah mewakili salahsatu agama yaitu islam ditengah keberagaman kultur dan budaya Singapura. Dalam penggunaan bahasa juga tergambar bahasa Melayu yang masih kental padahal bahasa yang digunakan di Singapura beragam dan majemuk. Keeksitensian Alifa dalam mengolah bahasa puisi mencerminkan budaya dan sosial negara Singapura.

Karya puisi selanjutnya dari negara Thailand yaitu Pateemah Baka. Beliau seorang penyair perempuan dari negara Thailand bagian selatan tetapi beliau pernah tinggal di Indonesia. Salah satu puisinya yang akan di kaji yang berjudul "kesepian".

Kesepian

*Malam berlalu
Kesepian mendatangi di samping aku
Aku melihat awan berkelabu
Malam kehilangan bintang
Menemani sepi dalam lamunanku
Diteras rumah
Bidadari kesepian dibalik kegelapan
Mendiamkan hati yang sekian sepi
(Purwokerto 17 Maret 2016)*

Karya puisi Pateemoh Baka berjenis puisi stansa, karena terdiri dari 8 baris, mengangkat latar budaya sosial Thailand tetapi puisinya mengingatkan terhadap pribadi penyair tersebut karena PB pernah tinggal di Indonesia dan menyelesaikan studinya di Purwokerto. Puisi tersebut menggambarkan rasa PB terhadap kampung halamannya "Thailand". Gejolak emosi dan kekhawatiran PB terhadap dirinya tercermin dalam puisi tersebut. Namun, PB tetap seorang penyair Thailand yang tidak lupa terhadap negaranya.

Karya Puisi Selanjutnya Adalah Penyair perempuan dari Brunei Darussalam yaitu Shaharah A Wahab dengan judul puisinya "Zulaikha Dengan Cintanya"

Zulaikha Dengan Cintanya

*Cintanya pada Yusuf di fasa pertama
Hanya tuntutan nafsu semata
Cintanya pada Yusuf di fasa kedua
Menurut perintah yang maha kuasa
Zulaikha dengn cintanya:
Ketampanan Yusuf –
Menyirami matanya
Membunga hatinya
Menguak berahnya
Membelakangi suaminya
Murka allah di dekatinya*

Zulaikha dengan cintanya:

Penolakan Yusuf –
Menghiris hatinya
Memalukannya
Membangkit dendamnya
Dipenjara hukumnya
Tak kunjung padam cintanya

Zulaikha dengan cintanya:
Penjara bukan halangan –
Yusuf tetap dihatinya
Mendalam cintanya
Hilang siumannya
Suami melepaskannya
Zulaikha dengan cintanya:
Mukjizat Yusuf –
Pertemuan kedua kalinya
Yusuf memulihkan sakitnya
Zulaikha kembali kealam mudanya
Berjodohlah kedua-duanya

Zulaikha dengan cintanya:
Yusuf alat cintanya –
Kepada allah tujuan utamanya
Yusuf kini dikesampingkannya
Qisas allah berikan kepadanya
Zulaikha tunduk akan syariat-Nya

Zulaikha dengan cintanya:
Yusuf memerlukannya –
Tanggungjawabisteri ditunaikannya
Amanah tuhan dipikulnya
Suami dipatuh dan ditaatinya
Dua putera benih cintanya.

Zulaikha dengan cintanya :
Antara gejala berahi
Dan
Ketaatan kepada illahi
(Tutong-Brunei Darussalam, 5 Maret, 2016)

Dalam puisi SW berjenis puisi Alegori perumpamaan puisi tersebut menggunakan bahasa Melayu-Brunei Darussalam mencerminkan identitas diri orang Brunei Darussalam dan kultur agama yang kental di negara tersebut. Puisi tersebut menggambarkan kisah percintaan nabi Yusuf dan Zulaikha terhadap kecintaannya terhadap agama islam yang merupakan agama mayoritas di Brunei Darussalam. Membaca puisi SW langsung bisa menunjukkan bahwa puisi tersebut ditulis oleh seorang asli Brunei Darussalam, karena diksi Melayu-Brunei Darussalam banyak dipergunakan. Salahsatunya adalah diksi fasa, menghiris, dan berahi. Ke pelbagai suku

kaum menjadikan corak budaya yang diwarisi. masyarakat Brunei pada hari ini juga berbagai-bagai. Namun teras utama budaya dan kebudayaan Brunei berlandaskan falsafah negara bangsa Brunei, yaitu Melayu Islam Beraja (MIB). Falsafah ini telah dihuraikan oleh Ke Bawah Duli Yang Maha Mulia Paduka Seri Baginda Sultan dan Yang Dipertuan Negara Brunei Darussalam (Halim Ali, dkk, 2017: 237).

KESIMPULAN

Karya perempuan lima negara ASEAN mampu mewakili kultur budaya dan sosial masing-masing negara dengan gaya bahasa dan isi puisi. Penyair mampu menyurakan isi hatinya lewat karya puisi untuk memperkenalkan kepada pembaca tentang kultur dan budayanya.

Lewat karya puisi penyair terlihat kekhasan dan etnik budaya sehingga mampu masuk ke dalam pikiran pembaca untuk mengetahui dan memahami budaya masing-masing penyair. Rasa estetika penyair sehingga ternikmati oleh penikmat seni sastra.

Daftar Pustaka

- Ali, A. H., Zakaria, N., & Mohamad, A. (2017). Gambaran Budaya Masyarakat Brunei Dalam Kumpulan Puisi Diam-Diam Karya K. Manis. *Jurnal Melayu*, 16 (2).
- Chaer & Agustin. (2014). *Sosiolingustik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E.Kosasih. (2012). *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Faruk. (2017). *Sosiologi Sastra*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Mustika & Aziz. (2012). *Teori dan Sejarah Sastra Indonesia*. STKIP. Bandung.
- Oksinata, H. (2010). *Kritik Sosial dalam Kumpulan Puisi Aku ingin Jadi Peluru Karya Wiji Thukul (Kajian Resepsi Sastra)*(Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret).
- Perempuan Penyair Lima Negara. (2016). *Rahim Puisi*. Jakarta: KKK.
- Rondiyah, A. A., Wardani, N. E., & Saddhono, K. (2017, June). Pembelajaran Sastra Melalui Bahasa Dan Budaya Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Kebangsaan Di Era Mea (Masyarakat Ekonomi ASEAN). In *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).
- Warren & Wellek (2014). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.

Upacara *Nyuguh* di Kampung Adat Kuta *Sarebu Pamali* Tambaksari Ciamis

Euis Suhaenah, Ai Juju Rohaeni, Nia Amelia
Institut Seni Budaya Indonesia (Isbi) Bandung

ABSTRAK

Penelitian ini menemukan konsep upacara *Nyuguh* di Kampung Adat Kuta *Sarebu Pamali*, bertujuan untuk mengungkapkan rangkaian dan prosesi Upacara *nyuguh* sebagai salah satu strategis komunitas adat menguatkan pelestarian dan pengembangan budaya berbasis lingkungan hidup. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dan pengamatan pada masyarakat adat Kampung Kuta Tambaksari Kabupaten Ciamis. Hasil penelitian merujuk pada upacara *Nyuguh* dalam berbagai bentuk pertunjukan ritual masyarakat dan daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik dan internasional.

Kata kunci: *Nyuguh*, Kuta, *Sarebu Pamali*, Tambaksari Ciamis.

PENDAHULUAN

Pada bulan November 2017 peneliti mengikuti upacara *Nyuguh* di Kampung Adat Kuta Desa Karangpaningal Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis merupakan Gelar Budaya tradisional masyarakat Agraris Sunda yang masih berada dan biasa dilaksanakan di Kampung Kuta Desa Karangpaningal Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis oleh komunitas masyarakat adat Kuta yang dipimpin ketua adat. Tradisi ini dilaksanakan satu tahun sekali sebagai manifestasi luapan rasa syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa dan Bumi yang telah memberi limpahan hasil produk bumi berupa hasil padi, tanaman dan ternak bagi kehidupan masyarakat Kuta. Secara definitif dapat diartikan upacara penyerahan hasil pertanian yang baru lewat serta memohon berkah dan perlindungan Tuhan untuk tahun yang akan datang. Melalui upacara *Nyuguh* masyarakat petani dan peternak Kuta menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencerminan kesadaran pribadi atas suatu kenyataan yang mereka terima yakni hidup dan kehidupan salah satu manifestasi obsesi mereka adalah melaksanakan upacara *Nyuguh* yang divisualisasikan berupa produk hasil bumi padi dan tanaman lainnya. Kuta merupakan sebuah kampung Desa Karangpaningal di Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis, upacara tersebut diadakan selama 2 (dua) hari mulai tanggal 11 hingga 12 Nopember 2017. Hal yang menarik dalam upacara *Nyuguh* 2017 adalah keikutsertaan Pemerintahan Kabupaten Kuningan memadukan program pariwisata yang sedang digulirkan dengan moto "Kabupaten Ciamis menuju Ekowisata untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat". Oleh karena itu, konteks kegiatan *Nyuguh* jelas berhubungan dengan promosi pariwisata dan keinginan untuk menarik minat dari para turis untuk berkunjung ke Kampung Adat Kuta Ciamis. Ini merupakan strategi untuk mempromosikan pariwisata seperti yang dikatakan Smith bahwa promosi adalah;

“Berbagai aktivitas tujuan yang menstimulasi pariwisata termasuk didalam kunjungan ke rumah-rumah dan kampung-kampung dari penduduk asli, berbagai observasi dari berbagai tarian maupun upacara (Smith, 1977).

Upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat Kuta Tambaksari Ciamis dalam kaitan peristiwa budaya *Nyuguh* merupakan kontribusi yang besar bagi kehidupan masyarakat sekitarnya, khususnya bagi masyarakat komunitas maupun masyarakat umumnya. Peristiwa *Nyuguh* merupakan daya tarik bagi pariwisata domestik maupun mancanegara bagi pemerintah Ciamis peristiwa budaya *Nyuguh* merupakan sebuah aset pariwisata yang menguntungkan bagi devisa negara. Pihak pemerintah mengidentifikasi para komunitas masyarakat Ciamis sebagai penyangga budaya yang bermata pencaharian dari hasil pertanian, diperdanakan kegiatan upacara *Nyuguh* yang dilaksanakan selama dua hari.

Pendekatan secara ekonomi perlu juga dikemukakan mengingat permasalahan dalam upacara *Nyuguh* merupakan upacara ritual wujud persembahan syukur berlimpahnya atas hasil pertanian yang diperoleh penggagas komunitas kampung adat Kuta mempersembahkan atau *nyuguh* berupa makanan *kupat* (ketupat) dan sayuran serta *beubeutian*. *Kupat* yaitu terbuat dari bahan padi yang telah ditumbuk yaitu beras yang diolah dan sayur nangka disuguhkan kepada masyarakat Kuta dan tamu undangan yang hadir dalam upacara *Nyuguh* dan bagi para leluhur khusus upacara *Nyuguh* ini mempersembahkan sesaji berupa *kupat* besar yang digantung dalam tiang bambu yang diarak ke pinggir sungai Cijolang. Di luar komunitas para pelaku bisnis pariwisata, maupun masyarakat Ciamis pelaku bisnis dalam era pariwisata ini yang telah menjadikan ajang gelar budaya *Nyuguh* sebagai salah satu lahan peningkatan komoditi regional untuk meningkatkan penghasilan asli daerah Ciamis, penonton (wisatawan) pelaku dan seniman yang ditonton semakin penting peranannya. Yang membedakan mereka hanyalah bahwa pelaku upacara seniman merupakan pelaku langsung sedangkan penonton merupakan hasil upaya para pengantar tamu dalam mempromosikan status upacara *Nyuguh*. Keduanya terlibat dalam misi pengenalan seni budaya *Nyuguh*, sehingga sesungguhnya keduanya memiliki peran yang sama dalam pengembangan program pemerintah “Kabupaten Ciamis menuju Ekowisata untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat “. Ekowisata yang menjadi daya tarik adalah keberadaan *Leuweung Gede* atau *Leuweung Karomah* merupakan hutan lindung yang dianggap tanah suci bagi masyarakat Kuta sering dikunjungi masyarakat yang bermaksud *jaroh* yang meminta berkah, mereka berdo’a di tengah hutan belantara tempat yang dianggap karomat, di *Leuweung Gede* ada tempat suci dan mata air *Cipangasih* yang dianggap air suci untuk *nyipuh* (membersihkan) diri yang syarat dengan ritual yang dipandu oleh seorang Kuncen. Biasanya banyak yang datang untuk *jaroh* pada hari Senin dan Jumát kliwon (Kuncen Maryono, 11 Nopember 2017)

Sebelum tahun 2002 tidak memiliki kepengurusan adat yang dibakukan hanya *seseupuh/kokolot dan Kuncen*. Perkembangan selanjutnya dibentuk dilakukan kepengurusan dibentuk untuk kepentingan yang mendesak yakni adanya penghargaan *Kalpataru* dari pemerintah dalam bidang penyelamatan lingkungan hidup, secara spontan tidak melalui pemilihan secara musyawarah dari masyarakat Kampung Kuta ditunjuk perwakilan sebagai utusan untuk menerima penghargaan salah satu warga yang bernama Warsim. Sejak itulah menerima penghargaan dari *Kalpataru* banyak para wisatawan, mahasiswa dan masyarakat yang datang mengunjungi

Kampung Kuta yang dikenal sebagai Kampung Adat *Sarebu Pamali*. Maka untuk memenuhi atau melayani para pengunjung dibentuklah susunan keorganisasian Kampung Adat Kuta.

Istilah Kampung Adat *Sarebu Pamali* sebutan yang melekat pada Kampung Kuta adalah saking banyaknya larangan atau tabu/pamali (hukum adat), hukum adat yang diterapkan dilingkungan masyarakat Kuta. Artinya Kampung Kuta sudah mempunyai suatu perbuatan dilakukan secara teratur dengan keyakinan bahwa perbuatan tersebut merupakan suatu kewajiban untuk mencapai kedamaian hidup. *Pamali* bermanfaat untuk mengajarkan tata krama, perilaku dan kearifan lokal, pantangan berawal dari banyaknya kasus yang terjadi sehingga mereka tidak ingin kejadian itu terulang dengan membudayakan kata *Pamali* (Listiani, Rohaeni, Sumiasih, 2013).

Berdasarkan nara sumber *sesepuh* Aki Warja, mengatakan bahwa *Pamali* yang dianut oleh masyarakat Kuta antara lain, dilarang membuat rumah bertembok dan beratap genteng, membuat sumur, meludah disembarang tempat, magrib tidak boleh keluar rumah, dilarang ada lokasi makam (kuburan) di kampung Kuta, dilarang mulung *suluh* (memungut kayu) di *Leuweung Gede* (karamat), dilarang memakai alas kaki masuk ke *Leuweung Gede*, masuk ke *Leuweung Gede* harus dipandu Kuncen, dilarang pengunjung memakai baju hitam masuk ke *Leuweung Gede*, dilarang memakai berhiasan, dilarang berbicara keras dan kasar serta banyak larangan yang lainnya. Kunjungan ke *Leuweung Gede* diperkenankan hari Senin dan Jumát. *Pamali* merupakan kata Kunci dari ADAT, singkatan dari A= amanah, D= didikan, A= atikan, T= tetekon. Adat dijunjung oleh masyarakat Kuta akan selamat dunia akherat. *Pamali* merupakan kendali memegang amanah, perilaku jujur dan keyakinan iman. (Wawancara, 10 Nopember 2017 di Kampung Kuta).

Mengingat perlunya ada keorganisasian yang lebih tersusun serta atas kesadaran masyarakat Kampung Kuta, maka pada tanggal 16 Juli 2012 secara langsung dibentuklah keorganisasian dengan cara musyawarah memilih Ketua adat, wakil ketua adat, sekretaris adat, bendahara, *kuncen*, *kokolot* dan tokoh masyarakat setempat yang dihadiri seluruh masyarakat. Terbentuk pengurus sebagai berikut: (1) Pelindung/Kepala Dusun; (2) Ketua Adat; (3) Wakil Ketua Adat; (4) Sekretaris; (5) Bendahara; (6) Sesepuh/Kokolot; (7) Kuncen; dan (8) tokoh Masyarakat.

Kampung Kuta memiliki kearifan lokal tersendiri dalam sistem pemerintahannya. Dalam garis pemerintah dipimpin oleh seorang kepala Dusun. Kepala Dusun tersebut menaungi dua fungsi pemerintah. Pertama, kepala Dusun berhubungan dengan pemerintahan secara umum yang garis pemerintahan Desa. Kedua, kepala Dusun melindungi organisasi adat yang berdiri sendiri, disini kepala Dusun fungsi sebagai pelindung. Tugas kepala Dusun sendiri adalah memberi instruksi kepada ketua Rukun Warga dan Rukun Tetangga (Wawancara, Warsim 10 Nopember 2017 di Kampung Kuta).

Sementara untuk keorganisasian adat selain melindungi kepala dusun juga masuk dalam tatanan struktur organisasi, mengakomodir aspirasi dari masyarakat untuk dijadikan bahan untuk evaluasi pada setiap rapat keorganisasian dibidang adat. Adapun tugas lain sebagai meliputi pengaturan keluar masuknya jalur kepentingan terhadap adat istiadat yang datangnya dari ketua adat.

Fungsi pengaturan tersebut dapat mengetahui kepentingan dari siapa dan apa kepentingan terhadap Kampung Kuta. Pelaksanaan pengaturan tersebut berguna sebagai data pemerintahan

secara umum yaitu Kepala Dusun dan untuk keorganisasian adat. Pengaturan diberlakukan guna melindungi, mengarahkan pengunjung yang berkepentingan datang supaya mendapat pelayanan dari masyarakat Kampung Kuta. Mulai dari pertunjukan, tempat yang akan dituju sampai penempatan tamu untuk menginap, Kepala Dusun langsung menunjuk kepala Rukun Warga (RW) untuk mengantar yang berkepentingan, kemudian jika diperlukan kepala Rukun Warga memberikan instruksi bagi kepala Rukun Tetangga (RT) yang melayani tamu dan menyediakan tempat bagi tamu yang datang.

Berdasarkan keorganisasian adat, sebelum tamu datang ke tempat tujuan, tamu harus terlebih dahulu datang ke Ketua Adat untuk melapor biasanya mengisi dulu buku tamu. Ketua Adat kemudian akan melayani keperluan tamu yang datang dan mengarahkan tujuan kepada tamu.

Ketua Adat berfungsi sebagai penanggung jawab untuk urusan adat, mulai dari pengurusan birokrasi pemerintah, hubungan dengan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), melayani kepentingan dari bidang pendidikan dan publik. Ketua Adat akan mengarahkan pengunjung yang berkepentingan dengan menunjukkan para penanggung jawab fungsinya masing-masing dari mulai bendahara, sekertaris, kuncen, sesepuh/kokolot. Ketua Adat mengurus adat dan mengatur semua yang berhubungan dengan adat. Bendahara sebagai pengatur keuangan dalam pengurusan Adat, Sekertaris mengatur administrasi dalam pengurusan adat.

Kepengurusan yang terbentuk bisa saja diberhentikan bila masyarakat dalam musyawarah menghendakinya, kecuali kedudukan *kuncen* dan *kokolot* (penunjukan berdasarkan genetik atau turunan). Untuk keamanan Kampung Kuta dijaga oleh seluruh masyarakat dengan cara saling bersatu dan saling menjaga. Berikut struktur organisasi adat di Kampung Kuta : Pelindung / Kepala Dusun, Ketua Adat, Wakil Ketua, Sekertaris, Bendahara, Sesepuh/Kokolot, Kuncen dan Tokoh Adat.

Bertolak dari latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut di atas, penelitian ini adalah untuk melakukan peninjauan terhadap peristiwa budaya upacara adat *Nyuguh* di Kuta Kampung adat *Sarebu pamali* Karangpaningal Tambaksari Ciamis . Hal ini jelas menarik untuk diungkap proses upacara *Nyuguh* yang dianut secara tradisi bisa diselenggarakan secara konsisten, pelaksanaan upacara ritual yang sakral tersebut bagi masyarakat Kampung Kuta telah berlangsung selama ratusan tahun. Meskipun zaman telah banyak berubah, penduduk pemilik ritual ini terus melestarikan adat warisan nenek moyang mereka.

Peneliti benar-benar ingin mengetahui, Upacara *Nyuguh* memiliki karakteristik khusus di Kuta Kampung adat *Sarebu Pamali*. Ada beberapa masalah yang ingin cari jawabannya, yaitu: (1) Bagaimana upacara *Nyuguh* di Kuta Kampung Adat *Sarebu Pamali* Karangpaningal Tambaksari Ciamis?; (2) Bagaimana struktur upacara *Nyuguh* di Kuta Kampung Adat *Sarebu Pamali* Karangpaningal Tambaksari Ciamis?

Tujuan penelitian ingin mengungkap tabir upacara *Nyuguh* di Kuta Kampung Adat *Sarebu Pamali* Karangpaningal Tambaksari Ciamis secara holistik.

Metode dalam penelitian menggunakan metode kualitatif, yaitu pertama; pengumpulan data diawali dengan observasi langsung ke lapangan. Langkah kedua; berupa pengamatan terlibat yaitu peneliti melakukan pengamatan secara intensif dan keterlibatan peneliti secara langsung yaitu pada saat upacara *Nyuguh* tahun 2017. Langkah ketiga, data dikumpulkan melalui

wawancara mendalam terhadap sejumlah informan. Selama wawancara, melakukan pencatatan, perekaman dengan tape recorder dan pengambilan gambar dengan kamera foto. Analisis data dilakukan, dengan cara mengidentifikasi dan menemukan hubungan-hubungan tentang upacara *Nyuguh* di kampung adat Kuta *Sarebu Pamali* Tambaksari Ciamis. Langkah selanjutnya dari hasil penelitian dituangkan dalam bentuk deskriptif analisis

PEMBAHASAN

Upacara *Nyuguh* di Kampung Adat Kuta *Sarebu Pamali* Tambak Sari Ciamis

Inti upacara *Nyuguh* bagi masyarakat Kuta Ciamis adalah upacara memberi makanan kepada makhluk kasat mata yang disebut *dedemit*. Yang diyakini sebagai penjaga kampung Kuta. Upacara *Nyuguh* merupakan salah satu upacara yang dilaksanakan dan sudah masuk dalam agenda tahunan pemerintah daerah masyarakat Ciamis diperingati oleh komunitas adat Kampung Kuta. Upacara *Nyuguh* mengangkat padi sebagai objek pokok dan hasil seluruh pertanian yang ada di Kampung Kuta Karangpaningal Tambaksari Ciamis. Upacara *Nyuguh* sebagai persembahan *sesaji* kepada *dedemit* (mahluk gaib) yang ada di wilayah Kampung Kuta yang diyakini sebagai penjaga kampung hal ini dilakukan agar *dedemit* tidak mengganggu kehidupan masyarakat Kuta.

Upacara *Nyuguh* yang dikaitkan persembahan *sesaji* dan makanan bagi *Karuhun* yang diyakini sebagai penjaga *dedemit* Kampung Kuta yang khas pelaksanaan diawali dengan penyajian seni pertunjukan tradisional dan arak-arakan *sesaji*. *Sesaji* adalah makanan atau perlengkapan simbolik. Dalam upacara selamat kecil maupun selamat besar, *sesaji* adalah satu bagian penting yang tidak bisa ditinggalkan. Tiap upacara mempunyai kelengkapan *sesaji* tersendiri sesuai dengan jenis upacaranya. *Sesaji* merupakan tradisi nenek moyang dalam melakukan ritual. Diungkapkan oleh Sumarau yang dikutip oleh Koentjaraningrat bahwa “ upacara bersaji katanya adalah sistem simbol untuk komunikasi (*symbolik communication*) dengan mahluk-mahluk gaib” (1985:219). Begitu pula *sesaji* yang dipersembahkan oleh masyarakat Kuta kepada *KaruhunNya* berupa makanan ketupat selamat yang dijadikan sebagai ritual upacara *Nyuguh*.

Upacara *Nyuguh* tetap dilaksanakan di Kampung adat Kuta *sarebu pamali* Tambaksari Ciamis. Hal tersebut mengandung makna bahwa upacara *Nyuguh* dapat dijadikan momen penting yang diadakan satu tahun sekali bagi komunitas petani masyarakat Kuta. Perayaan upacara *Nyuguh* dirasakan sebagai perantara bagi masyarakatnya pada kerinduan akan pengalaman religius dan pengalaman seni seperti pertunjukan *Ronggeng Tayub Kuta*, *Gondang Buhun*, *Gembyung Buhun dan Beluk*. Bagi Pemerintah dan masyarakat diluar komunitas merupakan sebuah peluang untuk meningkatkan kesejahteraan melalui peristiwa budaya tahunan ini.

Struktur Penyajian Upacara *Nyuguh*

Struktur upacara *Nyuguh* merujuk pada konsep manajemen tradisi pola pikir masyarakat Sunda Lama kaum peladang mengenal pembagian tiga atau tritunggal yang dikenal dengan sebutan *Tritangtu* (Sumardjo.2003) *Tritangtu* adalah pola tiga yang terdiri dari unsur persatuan wilayah atas dan bawah yang menghasilkan wilayah tengah. Ketiga unsur ini disimbolkan dengan resi, ratu, rama sebagai artefak masyarakat berladang, terkait dengan budaya padi huma. Hal

ini menunjukkan, bahwa ritual upacara *Nyuguh* telah ada sejak masa perladang. Padi sebagai makanan pokok, sumber kehidupan dimaknai sangat sakral. Begitu pula dalam upacara *Nyuguh* bahan pokok *sesaji* adalah padi yang diolah dalam bentuk *ketupat selamat*. Praktiknya berupa bersembahkan *ketupat selamat* dijadikan ritual *Nyuguh*.

Struktur upacara *Nyuguh* dengan konsep *Tritangtu* yang meliputi 3 (tiga) tahapan ; yaitu *Musawarah*, *Malem Towong*, *Nyuguh*. Tahapan proses upacara *Nyuguh* sebagai berikut;

1. *Musawarah*, istilah musawarah dalam bahasa Sunda artinya, badami, berempug (Danadibrata,2006:339). *Musawarah* dilakukan Ketua adat Sese yang dihadiri oleh masyarakat komunitas Kampung, membicarakan persiapan upacara *Nyuguh* dari mulai persiapan yang diperlukan kebutuhan dan perlengkapan. Mengingat upacara *Nyuguh* merupakan upacara yang bersifat kolektif, yakni sebuah upacara yang melibatkan seluruh masyarakat komunitas Kampung Kuta, maka menyangkut keperluan upacara *Nyuguh* setiap anggota masyarakat memberi sumbangan berupa makanan olahan, hasil pertanian, buah-buah, dan ternak. Mereka diwajibkan setiap keluarga menyerahkan *ketupat* kecil (*ketupat selamat*) dan *ketupat* besar yang dikoordinir oleh istri Ketua Adat. Musawarah dilakukan sebulan menjelang upacara *Nyuguh*.
2. *Malem Towong*, dilakukan sehari sebelum upacara *Nyuguh* yaitu pada hari Sabtu 11 Nopember 2017 (24 Syapar). Pukul 16.00 - 22.00 WIB di halaman *Bale Sawala*, masyarakat Kampung Kuta yang terlibat memodifikasi upacara tersebut menjadi semacam pertunjukan teater. Yang menjadi atraksi utama adalah masyarakat Kuta Ciamis yang sedang melaksanakan upacara *Nyuguh*. Masyarakat lokal setempat menjadi bagian penting dalam upacara yang bersifat eksotis dan otentik. Karakteristik teatral ini terutama terlihat dalam acara *Malem Towong* merupakan acara pembuka acara *Nyuguh*. Berkumpunya pengurus adat Kampung Kuta dan Kepala Desa dan pamong Desa Karangpaningal untuk melihat persiapan acara *Nyuguh* tahun 2017, mengingat acara *Nyuguh* tahun ini akan dihadiri tamu undangan, Bapak Bupati Kabupaten Ciamis dan anggota DPRD Kabupaten Ciamis. Pukul 16.00 Wib pimpinan adat dan masyarakat Kuta yang terlibat dalam upacara *Nyuguh* berkumpul, kaum laki-laki mempersiapkan panggung dan *balandongan* didepan halaman *Bale Sawala*, membagi tugas mendekorasi panggung, membantu kaum perempuan di dapur umum untuk memasak untuk kepentingan upacara *Nyuguh*. Malam hari sabada Isya pukul. 19.00 – 23.00 Wib, masyarakat Kuta berkumpul untuk mengadakan latihan untuk prosesi upacara adat *Nyuguh*, diantaranya kaum perempuan yang bertugas sebagai pemain *Gondang Buhun* dan kaum laki-laki latihan seni *Gemyung*, penabuh *dogdog* dan *Angklung*. Sedangkan di dapur umum kaum perempuan sibuk memasak, membuat tumpeng, sayur angka dan menggodog *beubeutian*, ketela pohon, ubi jalar, kacang tanah dan sebagainya. Semua bahan hasil pertanian ini merupakan sumbangan masyarakat Kuta untuk kepentingan upacara *Nyuguh*. Berdasarkan keterangan dari istri Ketua Adat; menjelaskan bahwa masyarakat Kuta diwajibkan setiap kepala keluarga menyerahkan 3 (tiga) buah *ketupat* kecil yang disebut *kupat* salamet dan *kupat* besar 5 (lima) buah untuk kepentingan upacara *Nyuguh* yang dikoordinir oleh istri ketua Adat di Dapur Umum. *Ketupat salamet* dipersembahkan untuk *Nyuguh Karuhun* sedang *ketupat* yang besar untuk para tamu dan masyarakat Kuta yang terlibat dalam upacara *Nyuguh*, apakah sebagai seniman maupun pelaku *helaran Nyuguh*.

3. Upacara *Nyuguh*, Minggu 12 Nopember 2017 (25 Syapar) Pukul 09.00-14.00, peserta upacara *Nyuguh* yang dihadiri oleh masyarakat komunitas masyarakat Kampung Kuta dan para undangan telah hadir di *balandongan Bale Sawala*, tamu yang hadir antara lain dari kalangan akademis dari Kabupaten Ciamis, Tasikmalaya, maupun dari Bandung, masyarakat komunitas dan tamu undangan dijamu makanan berupa *kupat* dan *sayur nangka*, serta makanan hasil tanaman dari kebun masyarakat. Prosesi upacara *Nyuguh* diawali sajian seni pertunjukan; *Gondang Buhun*, *Gemyung Buhun* dan *Ronggeng Kuta*. *Gondang Buhun* disajikan oleh seorang sesepuh perempuan yang menyanyi lagu *buhun* yang diiringi oleh bunyi lesung atau *tutunggulan* yang ditabuh para perempuan berjumlah 7 (tujuh) orang disebut juga *ngaleugeuh*, artinya *tutunggulan* (membunyikan alu di atas lesung, berirama dan melagu) bunyi *gondang buhun* merupakan tandanya kenduri atau hajatan upacara *Nyuguh* dimulai. Perkataan *ngaleuhgeuh* dalam bahasa Sunda berasal dari kata *leungguh* : bahasa halusnya untuk para makhluk gaib menurut kepercayaan pada waktu itu yaitu pada waktu kenduri disebut *ngaleunggeuh* yaitu mempersilahkan duduk kepada makhluk gaib yang dipuja dan dianggap orang agung (Mustapa, 2002). Pada praktiknya *ngaleunggeuh* di Kuta merupakan *pangbagea*, *wilujeng sumping* (selamat datang) kepada *Karuhun*, diyakini dengan kehadiran *karuhun* Kuta yang dianggap memiliki kekuasaan, dapat memberi berkah dan perlindungan keselamatan, serta kesejahteraan masyarakat secara umum, perlu dihormati diundang dengan media bunyi *tutunggulan*. Usai *Gondang Buhun* dilanjutkan dengan pertunjukan *Gemyung Buhun*, para penabuh *Gemyung Buhun* para penabuh berjumlah 7 (tujuh) orang penabuh, terdiri dari 1 (satu) orang penabuh Kemprang, 3 orang penabuh *Gemyung Gendrung*, 1 (satu) orang penabuh *Kendang* dan dipimpin oleh seorang *dalang*, seorang *dalang* sebagai pimpinan vokal untuk vokal pertama dilantunkan oleh *dalang* menyanyi satu kali bagian lagu kemudian baru disusul dengan vokal bersama-sama pemain *Gemyung* juga ada penonton mengikuti mengulang lagu yang sama seperti *dalang*. Irama yang biasa untuk pembuka berirama *gendrung* (tabuhan yang lambat), lagu yang disajikan dibagian awal adalah lagu yang populer dikalangan Kampung masyarakat Kuta dan mudah diikuti, selanjutnya disajikan lagu yang berirama *gobyog* dibawakan. Sama seperti irama *gendrung* dalam irama *kemprangan* untuk vokalnya dimulai *dalang* mengulang dua kali bagian lagu disusul dengan vokal dari para pemain *Gemyung* dan penonton (Yoyo Sutarya, 2012: 78-91). Penyajian kesenian yang terakhir adalah pertunjukan *Ronggeng Tayub* Kampung Kuta, Masyarakat komunitas menari bersuka ria dalam perhelatan tersebut. Diawal penyajian *Ronggeng Tayub* dan *Sinden* melantunkan lagu *Kidung Pangraja* dan *Dengkleung* sebagai lagu persembahan bagi *Karuhun*, mereka meyakini ketika lagu disajikan para leluhur atau *Karuhun* hadir merestui upacara *Nyuguh*. Setelah lagu persembahan dilanjutkan dengan acara *Tayuban* dengan penyajian *ibing Lulugu Ronggeng* sebagai tari pembuka, biasanya *ibing lulugu* ditujukan sebagai penghormatan bagi yang empu hajatan (Purwanti, 2017), dalam upacara *Nyuguh ibing lulugu* ditujukan kepada Sesepuh, Kuncen dan Ketua Adat (sebagai pemangku hajat) yang ditarikan oleh tiga orang *ronggeng* diiringi dengan lagu sawilet Kulu-Kulu, tarian dipersembahkan oleh para *ronggeng* memperlihatkan keterampilan (kamonesan) menari sebagai penari *ronggeng Tayub*. Selesai sajian *ibing lulugu*, dilanjutkan acara *baksa*, seorang penari laki-laki yang berperan sebagai juru *baksa* menari sambil membawa baki yang diisi dengan

sampur/soder, tugas juru penari *baksa* adalah mengatur dan mempersilahkan kepada tamu undangan untuk menari *Tayub*. Penari *baksa* yang menari dengan gerak-gerakan *baksarai/keupat* yang disebut gerak *bangsarai* dan *mamandapan*, dengan membawa sebuah baki yang dilengkapi *soder* untuk diberikan kepada penari yang dituju (Caturwati, 2007). Penari yang menerima *soder* terdiri dari tamu undangan pejabat, sesepuh yang hadir dalam hajatan upacara *Nyuguh* baru kepada penonton yang berminat untuk *ngibing Tayub*. Mereka menari ditemani oleh para *ronggeng* sesuai dengan lagu yang diminta mereka menari bersama-sama, selesai menari yang diberi *soder* harus memberi uang yang disebut *masak*, uang hasil dari *masak*, diakhir pertunjukan *Tayub* pimpinan *Ronggeng Tayub* membagikan hasil pendapatan yang diperoleh dari *pengibing* dibagikan kepada nayaga, *sinden* dan *ronggeng* besar nominalnya berdasarkan klarifikasi yang telah disepakati, pembagian sesuai dengan beban kerja yang dilakukan personalnya.

Pukul 14.00-17.00 WIB *Helaran Nyuguh* dipimpin *sesepuh* para tokoh adat dan masyarakat komunitas serta para tamu undangan. yaitu mengelilingi Kampung Kuta. *Helaran* diawali dengan iringan penabuh *angklung*, *dog-dog* dan *Gemyung Buhun*, *Jempuna* yang berisikan *sesaji* dan ketupat, seni *Rengkong* (pikulan padi yang memakai bambu besar, padinya digantungkan, bila pikulan itu kena pada lubang bambu, bunyinya bertambah kuat, mengeluarkan suara berirama) mulai *helaran* di *Balai Sawala* dan diakhiri di tempat upacara *Nyuguh* lokasinya di pasir dekat Sungai Cijolang.

Puncak upacara *Nyuguh* dipimpin oleh *Sesepuh* Kampung Kuta dan jajaran tokoh Adat serta masyarakat Komunitas di tempat upacara sebuah pasir lokasinya dipinggir sungai Cijolang, *sesepuh* membakar kemenyan *diparupuyan* (anglo yang terbuat dari tanah liat) mengucapkan do'a dan diakhiri dengan menyajikan *kupat* (ketupat) yang telah diuntai dengan gantungan atau *gantar* yang dipasang ke empat penjuru mata arah angin sebagai ungkapan sajian kepada *Dedemit* yang diyakinnya sebagai penjaga Kampung Kuta. Membakar *kemenyan* sebagai alat penghubung manusia di dunia bawah dengan roh-roh arwah *Karuhun* dengan asap *kemenyan* ini diyakini hubungan antara manusia dengan roh di atas dapat dihubungkan sehingga segala apa yang diminta dapat terkabul, *kemenyan* putih sebagai simbol permintaan dan penghormatan yang tulus dari hati yang suci untuk dipersembahkan kepada roh halus juga terhadap Tuhan. Asap *kemenyan* konon bisa mensterilkan udara di sekitar ruangan atau tempat berkumpulnya banyak orang.

SIMPULAN

Upacara Adat dalam beberapa hal telah membantu menghadirkan kembali kebudayaan tradisional Jawa Barat, khususnya dalam konteks upacara *Nyuguh* yang dilaksanakan Kampung Kuta Desa Karangpaningal Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis Jawa Barat.

Kelihatannya adanya *inter play* antara kepentingan pemerintah di satu sisi dan kepentingan dari masyarakat Kuta Ciamis di sisi lain yang mempengaruhi sikap dan penilaian dari keduanya terhadap upacara yang disajikan. Di satu sisi, pemerintah berkepentingan untuk menstimulasikan kegiatan dari upacara tradisional tidak hanya untuk kepentingan pariwisata tetapi juga sebagai upaya pelestarian dan mengembangkan budaya yang merupakan salah satu aset nasional budaya Indonesia. Di sisi lain kepentingan masyarakat Kuta Ciamis sendiri adalah

usaha untuk menghadirkan identitas mereka sebagai salah satu ragam dari kebudayaan Nasional Indonesia. Usaha tersebut merupakan salah satu program pelestarian dan pengembangan kebudayaan yang digariskan dalam kebijaksanaan pemerintah Indonesia.

Pada akhirnya dengan melihat proses maupun produk dari pertunjukan yang ada upacara adat *Nyuguh* yang disajikan dalam konteks pariwisata ini telah merefleksikan kompleksitas identitas sekaligus ambiguitas dalam usaha kontruksi dan rekontruksi identitas masyarakat Kuta upacara adat *Nyuguh* merupakan peristiwa budaya di Kabupaten Ciamis menawarkan sajian yang mempunyai nilai ganda. Disatu sisi untuk kepentingan utama adalah upacara *Nyuguh* sedangkan di sisi lain menghadirkan kenikmatan estetis. Upacara *Nyuguh* dalam peristiwa budaya dalam konteks seni pertunjukan menawarkan diri sebagai sebuah tontonan yang menarik walaupun upacara adat *Nyuguh* ini tidak dimaksudkan sebagai seni pertunjukan semata karena tujuan utama itu merupakan representasi persembahan kepada *Karuhun* dan sujud syukur, wujud solidaritas namun masyarakat diluar komunitas upacara mengikuti dan menikmati sebagai sebuah pertunjukan dan ajang bisnis bagi para pelaku bisnis yang ada kaitannya pariwisata dampaknya peristiwa budaya itu dapat mensejahterakan masyarakat Kuta dan sekitarnya.

Daftar Pusaka

Caturwati, Endang. (2007). *Tari di Tatar Sunda*. Bandung: Sunan Ambu Press.

Desi Purwanti.(2017). *"Ibing Luluğu Dalam Kesenian Ronggeng Amen Group Baranang Siang, Kecamatan Padaherang Kabupaten Pangandaran"*. Skripsi Pengkajian Seni Tari Insitutut Seni Budaya Indonesia (ISBI) ISBI Bandung.

Listiani, Wanda, Ai Juju, dan Ida Sumiasih. (2013). *Manajemen Pamali Masyarakat Adat*. Bandung: Penerbit Seni Rupa Murni.

Mustopa, Hasan. (2002). *Adat Istiadat Sunda*. Penerjemah Maryati Satrawijaya. Bandung: Penebit Alumni.

Koentjaraningrat. (1985). *Ritus Peralihan di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Supriatna, Nanang. (2017). " Jaroh ka Leuweung Gede Kampung Kuta", dalam Koran Galura, edisi II Desember 2017.

Sutarya, Yoyo. (2012). *"Tinjauan Deskriptif Seni Gemyung Desa Karangpaningal Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis "*, Skripsi Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung.

Sumardjo, Jakob. (2003). *Simbil-Symbol Artefak Budaya Sunda Tafsir-Tafsir: Pantun Sunda*. Bandung: Kelir

Smith, Valene, ed. (1977). *Hosts and Guests:The Antropogy of Tourism*. Philadelphia University of Penasylvenia Press.

Musik Sunda Kuno Selayang Pandang: Melacak Jejak Yang Terekam Dalam Naskah-Naskah Sunda Kuno

Ilham Nurwansah
Pusat Studi Sunda
Jl. Garut No. 2, Kota Bandung

ABSTRAK

Dalam beberapa tahun terakhir publikasi atas suntingan teks naskah-naskah Sunda kuno dari abad ke-15-17 M semakin bertambah. Naskah-naskah yang dimaksud ditulis dengan bahasa Sunda kuno dan aksara Sunda kuno atau Buda (Kawi akhir) pada bahan daun lontar dan gebang. Di dalamnya terkandung berbagai informasi budaya Sunda pada masa lalu yang sangat berharga. Musik adalah salah satu aspek budaya yang tercantum secara fragmentaris dan nyaris luput dari perhatian para peneliti. Dari hasil tinjauan terhadap 13 teks Sunda kuno teridentifikasi 25 nama alat musik kuno dengan sebutan *tatabeuhan* & *gending* yang digunakan dalam konteks profan maupun sakral. Keterangan lain yang didapatkan yaitu bentuk, bahan, dan tempat permainan. Beberapa alat musik masih dikenali pada masa kini, dan sebagian lainnya belum teridentifikasi. Penyebutan *ngawih* & *ngidung* menjadi petunjuk keberadaan musik dengan unsur vokal (*haleuang*), serta berkaitan erat dengan kaidah kesusastraan. Dalam tulisan ini dipaparkan secara singkat tinjauan umum atas jejak musik Sunda kuno yang terekam dalam naskah-naskah Sunda kuno.

Kata kunci: Musik, Sunda kuno, naskah Sunda kuno, instrumental, vokal

PENDAHULUAN

Sejarah musik Sunda sebelum abad ke-17 belum banyak diketahui karena sumber data yang dapat ditelusuri tidaklah banyak. Ketika Jaap Kunst meneliti musik di pulau Jawa pada awal abad ke-20 berdasarkan sumber teks-teks Jawa kuno, ia menyebutkan bahwa wilayah Jawa bagian barat “tidak memiliki sejarah” (Kunst, 2013: 1). Pernyataan demikian tampaknya muncul karena informasi sejarah musik Sunda dalam naskah Sunda kuno belum memadai. Pada masa penyusunan buku *Music in Java* edisi pertama (terbit 1949) dan *Hindu-Javanese Music* (pertama terbit 1968) baru terdapat dua terbitan naskah Sunda kuno, yaitu *Carita Purnawijaya* (Pleyte, 1914b) berupa suntingan teks dan terjemahan dalam bahasa Belanda, dan *Carita Parahiyangan* (Noorduyn, 1962; Pleyte, 1914a; Poerbatjaraka, 1921).

Hingga saat ini telah ada lebih dari 20 penerbitan suntingan teks dan terjemahan naskah Sunda kuno, baik berupa artikel jurnal maupun buku. Dengan demikian, informasi kebudayaan Sunda pada masa lalu semakin bertambah dan cenderung lebih mudah untuk diakses. Oleh karena itu, data yang tersedia dari teks-teks Sunda kuno lebih memadai untuk digunakan sebagai bahan penelusuran sejarah musik Sunda.

Setelah dilakukan penelusuran rekam jejak musikal terhadap 13 teks Sunda kuno, ditemukan keterangan-keterangan “baru” yang kiranya cukup berharga untuk menambah kekosongan informasi tentang musik Sunda pada sekitar abad 15-17, yaitu pada masa penulisan naskah-naskah Sunda kuno. Sebagai awalan untuk menelusuri rekam jejak musik dalam naskah Sunda kuno, dirumuskan dalam dua pertanyaan berikut ini. 1) Apa saja musik instrumental Sunda kuno? 2) Apa saja musik vokal Sunda kuno? Adapun tujuan dari tulisan ini yaitu untuk memaparkan rumusan masalah tersebut, sehingga didapatkan deskripsi umum mengenai musik instrumental dan musik vokal Sunda kuno.

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka, dari publikasi edisi teks dan terjemahan beberapa naskah Sunda kuno serta referensi lain yang menunjang. Sumber data dalam penelitian ini yaitu 13 teks Sunda kuno berbahasa Sunda kuno¹ sebagai berikut: *Bujangga Manik* (BM)(Noorduyn & Teeuw, 2009), *Carita Parahiyangan* (CP)(Atja, 1968)m *Carita Ratu Pakuan* (CRP)(Atja, 1970), *Jatiraga* (JR)(Darsa, 2006), *Kawih Pangeuyeukan* (KP)(Ruhimat, Gunawan, & Wartini, 2014), *Sang Hyang Raga Dewata* (SRD)(Darsa & Ekadjati, 2004), *Sang Hyang Sasana Maha Guru* (SSMG)(Gunawan, 2009), *Sang Hyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK) (Atja & Danasasmita, 1981; Danasasmita, Ayatrohaedi, & Wartini, 1987; Nurwansah, 2013), *Sang Hyang Swawarcinta* (SSC)(Wartini, Ruhimat, & Gunawan, 2011a), *Sang Hyang Tatwa Ajñana* (STA)(Wartini, Ruhimat, & Gunawan, 2011b), *Séwaka Darma* (SD) (Danasasmita dkk., 1987; Darsa, 2012), *Sri Ajñana* (SA)(Noorduyn & Teeuw, 2009) dan *Para Putra Rama dan Rahwana* (PRR) (Noorduyn & Teeuw, 2009).

PEMBAHASAN

Musik Instrumental Sunda Kuno

Keterangan mengenai musik instrumental Sunda kuno didapatkan secara fragmentaris, meliputi bahan, bentuk, bunyi, teknik permainan, dan tempat permainan. Tafsiran atas fragmen informasi tersebut didapatkan melalui analisis teks dan konteks kisah secara menyeluruh. Dengan demikian aspek-aspek musik instrumental dapat ditafsirkan lebih rinci.

Identifikasi diawali melalui penelusuran kata kunci yang berhubungan dengan musik instrumental dalam teks Sunda kuno. Dari hasil penelusuran ditemukan penyebutan kata *tabeuh* (*tatabeuhan*, *nabeuh*, *ditabeuh*), *gending*, dan *manalu-nalu* yang merujuk kepada pengertian musik instrumentalia. *Tatabeuhan* disebutkan dalam BM sebagai pengiring Sanghiang Sukma dalam perjalanan di kahyangan menuju keadaan moksa. Dalam SSC *tatabeuhan* disebutkan sebagai sarana pengiring ketika prosesi membawa air dari Sanghiyang Talagawarna untuk semacam upacara ruwatan. Di dalam teks STA, TA, dan KP disebutkan *tatabeuhan*, *nabeuh*, dan *ditabeuh*.

Kata dasar *tabeuh*, dengan bentuk kata kerja aktif *nabeuh* dalam bahasa Sunda moderen umumnya masih merujuk kepada pengertian “menabuh alat musik”, kata kerja pasif *ditabeuh* dan kata benda *tatabeuhan* sebagai “alat musik” (Coolsma, 1913: 605; R. A. Danadibrata, 2006: 667; Rigg, 1862: 471; Satjadibrata, 2005: 374). Van Zanten selain memberikan pengertian *tatabeuhan* sebagai “alat musik”, dalam konteks tertentu juga dapat diterjemahkan sebagai “musik instrumentalia” (1989: 13). Terjemahan ini pula yang kemudian diikuti oleh Noorduyn et.al. (2009: 377) dalam teks *Bujangga Manik* baris 1733 dan 1734². Sedikit berlainan dengan Danadibrata dalam cara *nabeuh* (memainkan alat musik), kecuali untuk alat musik tiup, menurut Van Zanten

(1989: 13) *nabeuh* digunakan untuk sebutan memukul (*bendé*) atau menepuk (*kendang*), memetik (*kacapi*) dan menggesek (*rebab*). Lebih lanjut dia memberikan keterangan bahwa selain dalam naskah kuna, kata *tatabeuhan* juga sering disebutkan dalam carita pantun.

Gending disebutkan dalam teks SSKK pada rangkaian kata *kumbang gending* yang diterjemahkan oleh Danasasmita et.al (1987) menjadi “pembuat gamelan”³. Pekerjaan yang dilakukan oleh seorang pembuat gamelan adalah salah satu pekerjaan yang baik untuk ditiru, sehingga diumpamakan sebagai kegiatan “berbertapa dalam negara”. Dalam teks JR kata *gending* disebutkan pada *hyang gending narawangsa* yang berarti “gamelan keramat” dengan “diiringi tarawangsa” (Darsa, 2006). Suara-suara dari gending tersebut membuat keadaan di bumi menjadi ramai.

Berdasarkan terjemahan teks SSKK dan JR terhadap kata *gending*, pengertiannya merujuk kepada alat musik gamelan. Namun demikian Van Zanten (1989: 13) menyebutkan bahwa *gending* adalah sebutan umum untuk alat musik, di samping sebutan lainnya yaitu *waditra* (dari bahasa Sanskerta). Danadibrata (2006) mencatat bentuk kata kerja *ngagending* yang berarti “menabuh gamelan atau *tatabeuhan*”.

Dalam teks PRR terekam sebuah adegan ketika orang-orang sedang ramai menyabung ayam sambil bersorak sorai dan bertalu-talu. Dalam kutipan tersebut digunakan kata *-manalunalu* dari kata dasar *talu* yang merujuk kepada kata *tatalu* (R. A. Danadibrata, 2006; Hardjadibrata & Eringa, 2003; Satjadibrata, 2005) yaitu memukul bunyi-bunyian dan permulaan permainan musik pada gamelan. Dalam pengertian lain yang diberikan oleh Hardjadibrata & Eringa (2003) terdapat sub-lema *tatalu tatabeuhan* yang berarti bermain musik (gamelan). Di dalam cuplikan adegan teks PRR tersebut tidak didapatkan informasi benda apa yang dimainkan, apakah alat musik atau benda-benda yang ada di sekitar mereka saja? mengingat suasana yang digambarkan adalah di arena sabung ayam.

Identifikasi terhadap bahan dasar pembuatan alat musik dalam teks Sunda kuno dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu alat musik berbahan dasar utama logam dan alat musik berbahan dasar utama kayu. Kedua jenis bahan tersebut telah digunakan sejak lama oleh masyarakat Sunda pada masa lalu. Selain digunakan sebagai alat musik, baik logam maupun kayu digunakan pula untuk bahan benda lainnya, antara lain bangunan, perhiasan, senjata dan alas tulis.

Jejak keberadaan alat musik logam dalam teks Sunda kuna ditemukan dari penyebutan *gangsaa*, *goong*, *titil*, *canang* dan *céngcéng* secara sporadis dalam beberapa teks. *Gangsaa* dalam bahasa Jawa Kuna berasal dari bahasa Sanskerta *kangāa* yang berarti ‘lonceng logam’ (Zoetmulder & Robson, 2016)⁴. Pengetahuan tentang komposisi campuran perunggu di masa sekarang terdiri dari sepuluh bagian tembaga dengan tiga bagian timah (formula yang tepat dijaga ketat oleh pembuat gong) (Taylor, 1990: 22). Bila kandungan rajasa (timah) terlalu banyak, perunggu akan tampak putih, sedangkan bila kandungan tembaga terlalu banyak, akan tampak merah (Rosidi, 2000: 233). *Gangsaa* sebagai sebutan alat musik masih dikenali dalam musik Sunda saat ini, antara lain dalam perangkat *goong rénténg* (disebut juga *selukat*), yaitu instrumen serupa saron yang memiliki banyak bilah nada (Spiller, 2008).

Alat musik *kacapi*, *tarawangsa*, *gendang* yang disebutkan dalam teks Sunda kuna, saat ini masih dikenali dan digunakan dalam kemasan pertunjukan musik. Bahan utama yang digunakan untuk badan ketiga alat musik tersebut umumnya kayu. Pada gamelan, kayu digunakan untuk

ancak atau rak. Bentuknya tergantung jenis gamelan yang dimainkan di tempat diam (*panggung*) atau berjalan (*parade*). Untuk iringan gamelan berjalan digunakan semacam rak datar yang disebut *sangkuan lita* dalam STA, sehingga dapat dibawa secara ringkas oleh seorang atau beberapa orang. Alat musik *gobeng* diartikan oleh Ekadjati (2014, hlm. 87) sebagai *kolécér* (kincir angin) seperti yang dikenal saat ini. Bahan dasar baling-balingnya biasanya dari kayu atau bambu, sedangkan tiangnya terbuat dari bambu. Berbagai jenis bambu dalam teks Sunda kuna disebut *awi* atau *pring*. Beberapa nama bambu yang disebutkan dalam teks Sunda kuna antara lain bambu *gombong*, *nyowana*, *tamiang*, *bitung*, *surat*, *tali*, *betung*, *temen*, *ori (haur)*, *ampel*, dan *wuluh*.

Dalam teks TA disebutkan instrumen gamelan secara cukup rinci. Tetabuhan yang telah lengkap (*ageuss kasangkaupan*) dan siap untuk dibawa sebagai musik pengiring (*pakeun ngawereg*) terdiri atas *goong*, *gangsaa*, *labung* dan *labung barung*. *Goong* disebutkan dibawa atau ditempatkan pada sebuah wadah datar (*na sangkuan lita goong*), bersama dengan satu set *gangsaa* (*gangsaa tunggal sarampasan*) (Wartini dkk., 2011b). Melalui keterangan ini dapat diperkirakan bahwa *goong* yang digunakan berukuran relatif kecil, setidaknya dengan ukuran yang mudah dibawa dengan rak yang disandangkan ke badan.

Permainan *goong* dan *gangsaa* ditabuh bersama dengan *labung* dan *labung barung*. Kedua alat musik tersebut saat ini tidak dikenali dalam khazanah musik Sunda⁵. Penggunaan kata *barung* memungkinkan bahwa alat musik yang dimaksud memiliki fungsi sebagai *pangbarung* (penyerta), seperti halnya *bonang barung*, atau *saron barung* sebagai pasangan dari *bonang* dan *saron* (Koskoff, 2008: 1336, 1380).

Pada masa Sunda kuna, selain dikenal alat musik Sunda juga dikenal alat musik dari Jawa. Hal ini tergambar dalam teks BM baris 1580-1581 yang menyebutkan bahwa salah satu tempat yang baik untuk didatangi oleh jiwa yang tengah menuju moksa yaitu bangunan yang bertiang gading berukir, dan beralas tiang *goong* Jawa (*tihang gading beunang ukir, tatapakan goong Jawa*)⁶. Melalui keterangan ini didapatkan indikasi perbedaan bentuk fisik antara gong Sunda dengan gong Jawa. Selain itu dalam teks SD dikenal suara musik instrumental dari Jawa: *sada tatabeuhan Jawa* (suara tetabuhan Jawa) di samping suara dari alat musik yang dikenal di Sunda. Apakah ini berarti bahwa terdapat perbedaan antara suara musik dari Sunda dengan Jawa? Keterangan dalam SD tersebut mengkonfirmasi bahwa dalam cakupan tertentu terdapat perbedaan yang menjadi ciri khas bunyi alat musik Sunda dengan Jawa. Hal ini sangat mungkin berkaitan dengan tangga nada atau gaya tabuhan. Identifikasi terhadap perbedaan karakteristik demikian sangatlah mungkin karena wilayah Sunda dengan Jawa berbeda secara geografis-kultural (Noorduyn & Teeuw, 2009: 497)

Informasi mengenai bunyi didapatkan melalui ungkapan kata tiruan bunyi (onomatope). Namun demikian cukup memberikan kesan yang dapat dirasakan secara audio. Misalnya dalam CP tercatat sebuah pertunjukan tetabuhan yang disertai dengan tarian di alun-alun keraton Galuh. Ketika Rahyangtang Mandiminyak kembali lagi ke Galuh dari perjalanannya ia mendengar tetabuhan bergemuruh tak karuan untuk didengarkan (*ngareungeu tatabeuhan humung gumuruh tanpa parungon*) (Atja, 1968). Bunyi gemuruh tentu dihasilkan oleh lebih dari satu buah alat musik yang dimainkan secara bersama-sama.

Tiruan bunyi lain dihasilkan dari alat musik tergambar pada kata *ngeuik*, *sampéongan*, *handaruan*. Ketiga kata untuk tiruan bunyi tersebut digunakan pada alat musik yang berbeda. *Ngeuik* digunakan

untuk menggambarkan bunyi dari alat musik *kumbang*, *tarawangsa* dan *titil*. Dalam teks SD disebutkan *sada kumbang tarawangsa ngeuik* dan pada teks SA terdapat kalimat *ngeuik bitan titil rari*. Nuansa bunyi dari kata *ngeuik* mendekati kata *ngaguik* dan *ngajuit* dalam bahasa Sunda moderen yang merepresentasikan suara tinggi⁷.

Bunyi *sampéongan* adalah tiruan bila seperangkat gamelan dibunyikan dalam teks TA: *sada gangsa sampéongan*. Mungkin dapat dibandingkan dengan suara gamelan pada masa sekarang saat dimainkan bersama-sama dalam irama yang pelan: gaung yang menggema. Gambaran bunyi gamelan disebutkan pula dalam teks SD: *sada gangsa tumpang kembang*. Ada dua kemungkinan terhadap kalimat tersebut. Pertama, suara gangsa yang memiliki pola *tumpang kembang*. Kemungkinan kedua yaitu suara gangsa yang disertai dengan suara vokal manusia. Dalam hal ini ditandai dengan kata *kembang* yang berarti 'bunga' bersinonim dengan kata *sekar*. Pada musik Sunda, *sekar* diartikan sebagai seni suara vokal yang berasal dari alat ucap manusia (Kusumadinata, t.t.: 6).

Adapun alat musik kacapi ditirukan dengan suara *handaru* dalam SD. Kata *handaru(an)* dalam bahasa Sunda moderen berarti suara yang bergema atau ber-eho (Bhs. Ing. *echo*) (Hardjadibrata & Eringa, 2003; Satjadibrata, 2005). Ungkapan-ungkapan lain untuk menirukan suara alat musik yaitu *ingna goong*, *brangna gangsa*, dan *kumirincing*, *kumarang*, *kumaréncong*. Semuanya membuat kesan suara yang dibunyikan bersama-sama dalam suatu permainan terpadu.

Dari cara memainkannya, alat musik Sunda kuna ada yang dimainkan dengan ditiup (*kumbang*, *taléot*, *sarunay*), ditabuh/dipukul (*gendang*, *gangsa*, *goong*, *roél*, *titil*, *karinding*), digesek (*tarawangsa*), dan dipetik (*kacapi*). Berdasarkan jumlah pemainnya, teknik permainan alat musik Sunda kuna terdiri atas tiga kategori, yaitu alat musik yang dimainkan secara berkelompok, perorangan (*individual*) dan tanpa pemain.

Selain disebutkan dalam CP, permainan musik secara berkelompok terdapat pula dalam teks BM. Ketika *sanghiang sukma* (jiwa) Bujangga Manik tiba di tempat ruh orang-orang yang telah dibebaskan, digambarkan sebuah perpaduan permainan dari berbagai alat musik. Ruh-ruh itu dikatakan diiringi (*diwereg*) dengan bunyi dari berbagai alat musik yang diselaraskan (*dibandungkeun*). Permainan musik saling bersahutan antara berbagai alat musik lainnya dengan penataan yang rapi ditemukan pada teks STA:

brenang gangsa ditabeuh pandeuri, gangsa tuluy digénggangkeun, kingkila mang<28v>kat ti kadaton nu wisésa, goong naréma sorana gangsa, goong dipipanepuh labung barung, jeung nabeuh babaanan babatakan, turut laun dirindukeun, nu mulang numpang sorangan, hanteu nu angling-anglingan, ngaran babatakanana, ageus kasih pulang geulis, haat kami sajatina, sora<29r>na gangsa ngawereg na wangšana, ngadulur sanghyang hayu, kreta subag.

Gamelan ramai ditabuh di belakang, gamelan terus ditabuh, pertanda berangkat /28v/ dari kedatuan yang agung, gong bersahutan dengan suara gamelan, gong ditabuh bersamaan dengan menabuh baananan dan babatakan, ditabuh sambil berjalan pelan-pelan, yang pulang menumpang sendiri, tanpa ada yang berbicara, nama babatakan-nya, sudah diberi di-pulang geulis, baik hati kami sejatinya, /29r/ suara gamelan mempercepat singgasana, menyertai Ajñana. (Wartini dkk., 2011b).

Karinding dan *kumbang* merupakan alat musik yang dimungkinkan untuk dimainkan hanya seorang diri. Sedangkan *calintuh* dan *gobeng* (kolécér, kincir angin) dapat berbunyi tanpa harus dimainkan oleh orang, karena bunyi yang dihasilkan berasal dari tenaga angin alami yang berhembus kencang.

Musik Vokal Sunda Kuno

Gambaran antara musik instrumental yang berpadu dengan musik vokal terekam dalam teks BM. Dikisahkan ketika tokoh Ameng Layaran menaiki kapal untuk mengarungi laut, ia dengan disambut oleh bunyi senapan, alat musik dan sejumlah lagu. Seperti yang diuraikan oleh Noorduyn (2009: 172), bahwa keberangkatan kapal dari dermaga digambarkan sebagai upacara meriah: senapan (*wedil*) dibunyikan, alat-alat musik dimainkan, dan lagu *kawih tarahan* yang dilantunkan secara nyaring oleh awak kapal pada bait 94-104. Perhelatan serupa juga dilakukan dalam pelayaran Bujangga Manik yang kedua, ketika ia hendak menyeberang ke Bali pada bait 935-945.

Turun aing ti Pamalang,
tuluying nu(m)pang balayar.
Bijil aing ti muhara,
masang wedil tujuh kali,
ing na goong brang na gangsa,
séah na ge(n)dang sarunay,
100 séok nu kawih tarahan,
nu kawih a(m)bah-a(m)bahan:
'Ba(n)tar kali buar pélang',
'Surung-sarang suar gading',
'Mayura ditedas u(n)cal'.

Aku turun dari Pamalang,
selanjutnya turut berlayar.
Saat aku keluar dari pelabuhan,
bedil berbunyi tujuh kali,
bergaungnya gong berpadu gamelan
perunggu,
gemuruh gendang diiringi terompet,
ramai yang melantunkan 'nyanyian ombak',
yang menyanyi bersorak sorai:
'Bantaran kali hilanglah sudah',
'Lantai mengkilap kemilau keemasan',
'Burung merak diterjang rusa'.
(Noorduyn & Teeuw, 2009)

Dalam kutipan kisah di atas, *kawih* diiringi oleh bunyi tetabuhan berupa gamelan, gendang dan serunai. Dalam PRR dikisahkan penciptaan magis Puspalawa oleh Hayam Canggong dari sebuah pustaka (*apus ageung*), yaitu *Sanghiang Watang Ageung*. Pustaka itu diambil, kemudian diletakkan dalam ayunan. Selama diayun-ayun, disenandungi *kawih bangbalikan* (Noorduyn & Teeuw, 2009: 94). Pengertian *kawih* dalam konteks kedua kisah tersebut merujuk kepada sebuah nyanyian (lagu). Namun demikian, Aditia Gunawan (2010) memaparkan bahwa *kawih* bukanlah istilah lagu secara umum, tetapi memiliki kriteria teknis tertentu yang tidaklah sederhana. Dengan demikian *kawih* (kata kerja *ngawih*) memiliki ciri yang berbeda dari jenis teks lainnya: *kidung* (kata kerja *ngidung*). Baik *ngawih* maupun *ngidung* diikuti dengan kata *humaleuang* dalam teks SSMG. *Humaleuang* berasal dari kata dasar *haleuang* dengan imbuhan isipan *-um-*, memiliki arti 'menyanyi amat nyaring' (Satjadibrata, 2005).

Teks *kawih* yang ditemukan dalam naskah-naskah Sunda kuno berbentuk puisi delapan suku kata (oktosilaba) pada setiap baitnya, di antaranya *Kawih Panyaraman* (*Séwaka Darma*), *Kawih Katanian*, *Kawih Mahanyana* (Kropak 615), *Kawih Pangeuyeukan*, dan *Kawih Paningkes*. Umumnya teks *kawih* berukuran panjang, memiliki fungsi yang beragam (*pikawiheun ubar keueung*, *pikawiheun buat*

mangkuk), dan isinya beragam pula (Gunawan, 2010). Dengan demikian, dapat menjadi sebuah tesis bahwa jenis kawih lain yang disebutkan dalam teks SSKK yaitu *kawih bwatuha*, *kawih panjang*, *kawih lalangan*, *kawih sisindiran*, *kawih péngplédan*, *bongbong kaso*, *porerané*, *porod eurih*, *kawih babahanan*, *kawih bangbarongan*, *kawih tangtung*, *kawih sasambatan*, dan *kawih igel-igelan* memiliki kaidah teknis yang sama. Adapun ahli *kawih* lebih lanjut dalam SSKK disebut sebagai *paraguna*¹. Dalam bagian lain SSKK dijelaskan pula bahwa memotong kata ketika seorang ibu sedang *ngawih* maka diumpamakan sebagai perbuatan yang tidak baik, seperti lembu memasuki gelanggang (*lembu akalang*).

Di samping *kawih*, dalam sastra Sunda kuno juga dikenali *kidung*. *Kidung* dengan kata kerja *ngidung* disebutkan dalam SSMG memiliki pengertian teknis seperti yang dikenali oleh masyarakat Jawa dan Bali, yaitu berupa lagu-lagu yang memiliki pola metris tertentu, misalnya pada *Kidung Sunda*, *Kidung Wangbang Widéya*, *Kidung Rumeksa ing Wengi*, dll. *Kidung-kidung* tersebut menggunakan pola pupuh yang hampir sama dengan *dangding* Sunda pada masa kini (Gunawan, 2010). Dalam tradisi pembacaan *kidung* dan *kakawin* di Bali terhadap teks-teks Jawa kuno dan tengahan dilakukan di hadapan pendengar. Teks dibacakan dengan lantang menggunakan nada dan irama tertentu, sehingga terkesan “dinyanyikan”. Tradisi pembacaan teks sastra puisi (pupuh) dalam naskah kuno berkembang pula dalam tradisi Jawa baru yaitu *macapat*, dengan pola metrum dan lagu tertentu untuk setiap pupuhnya. Tradisi membaca pupuh dengan lagu ini belakangan diadopsi oleh masyarakat Sunda pada sekitar abad ke-17, sehingga berkembang tradisi pembacaan *wawacan* dan pertunjukan seni suara *beluk*.

Apakah pembacaan teks kawih dalam naskah-naskah Sunda kuno juga dinyanyikan dengan nada dan irama tertentu? Seperti halnya *kidung* maupun *kakawin*, teks *kawih* Sunda kuno dibacakan secara lantang (*humaleuang*) sehingga dapat didengar oleh audiens (biasanya murid) di sekitarnya. Mengenai bagaimana bentuk “nyanyian” kawih itu kiranya dapat dibandingkan dengan penyajian kawih dalam tradisi lisan *carita pantun* atau dongeng-dongeng klasik fabel dan fabel lainnya. Walau demikian, bukan berarti bahwa penyajian kawih Sunda kuno dipastikan sama persis seperti dalam cerita lisan tersebut.

Dokumentasi pantun Sunda yang dilakukan oleh C.M. Pleyte (1916) menunjukkan adanya bagian teks yang menggunakan pola puisi *kawih* (delapan suku kata), yang beberapa di antaranya diberikan judul “lagoe”, seperti *Lagoe dajoengan*, *Lagoe modjang dangdan*, *Lagoe ponggawa nyoeroeng*, dan *Lagoe silir*. Dalam dokumentasi yang lebih belakangan dilakukan oleh Ajip Rosidi (*Carita Badak Pamalang*, 1985) terdapat penyebutan kawih pada bagian awal kisah dengan pola delapan suku kata yang digunakan tidak begitu ketat, sehingga pada beberapa bagian kehilangan atau bertambah beberapa suku kata. Pada kumpulan dongeng *Pariboga* yang diusahakan oleh K.F. Holle (tahun?) hampir di setiap cerita dilengkapi dengan kawih yang umumnya menggunakan pola puisi delapan suku kata, misalnya dalam kisah *Si Kunyuk jeung Si Kuya*, salah satu kawih yang didengarkan sebagai berikut:

*“tét trot, tét trot,
suling aing tulang maung,
si rinyuh anu ngaraut,
diliangan ku bangbara,
dipasieup ku si keuyeup,*

*tét trot, tét trot,
suling aing tulang maung,
térétét haung”.*

Jika melihat kaidah teknis bentuk puisi kawih Sunda kuno yang digunakan juga dalam carita pantun maupun dongeng klasik, polanya relatif konsisten menggunakan delapan suku kata. Oleh karena itu pola kawih delapan suku kata dipastikan merupakan bentuk kawih yang lebih tua bila dibandingkan dengan pola kaidah struktur kawih-kawih moderen yang tidak menggunakan pola tersebut.

PENUTUP

Kekosongan informasi sejarah musik Sunda kuno bukan karena tidak adanya sumber data, melainkan sumber data yang ada berupa naskah belum banyak digali dan ditafsirkan lebih mendalam. Penerbitan suntingan teks dan terjemahan naskah-naskah Sunda kuno yang kini semakin bertambah, menjadi sebuah potensi informasi dan bahan kajian untuk mengisi kekosongan sejarah musik Sunda. Walaupun informasi tersebar dalam fragmen secara sporadis, melalui upaya yang teliti dan penelaahan teks serta konteksnya secara menyeluruh mampu mendapatkan gambaran yang lebih jelas dari gelapnya sejarah musik Sunda.

Tulisan ini merupakan upaya awal dalam upaya melacak jejak musik Sunda kuno, sehingga diharapkan dapat menjadi pemicu untuk menggali informasi yang lebih mendalam dan rinci tentang musik Sunda kuno. Semoga data yang disajikan dalam tulisan ini menjadi landasan baru sebagai pijakan untuk memperkokoh pengembangan musik Sunda di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Atja. (1968). *Tjarita Parahijangan Naskah Tiltar Karuhun Urang Sunda Abad ka-16 Masehi*. Bandung: Yayasan Kebudayaan Nusalarang.
- Atja. (1970). *Ratu Pakuan: Tjeritera Sunda-Kuno dari Lereng Gunung Tjikuraj*. Bandung: Lembaga Bahasa dan Sedjarah.
- Atja, & Danasasmita, S. (Ed.). (1981). *Sanghyang Siksakanda Ng Karesian (Naskah Sunda Kuno Tahun 1518 Masehi)*. Bandung: Proyek Pengembangan Permuseuman Jawa Barat.
- Nn. (1985). *Carita Badak Pamalang: Carita Pantun Sunda*. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, Dep. P. dan K.
- Coolsma. (1913). *Soendaneesh-Hollandsch Woordenboek*. Leiden: A. W. Sijthoff's Uitgervers-Maatschapij.

- Danadibrata, R. A. (2006). *Kamus Basa Sunda*. (A. Rosidi, Ed.) (Cetakan ke-1). Bandung: Panitia Penerbitan Kamus Basa Sunda: Kiblat Buku Utama & Universitas Padjadjaran.
- Danadibrata, R. A. (R. A. (2006). *Kamus basa Sunda / R.A. Danadibrata*. Bandung: Panitia Penerbitan Kamus Basa Sunda: Kiblat.
- Danasasmita, S., Ayatrohaedi, & Wartini, T. (1987). *Sewaka Darma (Kropak 408), Sanghyang Siksakandang Karesian (Kropak 630), Amanat Galunggung (Kropak 632): transkripsi dan terjemahan*. Bandung: Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Sunda (Sundanologi), Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Darsa, U. A. (2006). *Gambaran Kosmologi Sunda (Kropak 420): silsilah Prabu Siliwangi, Mantera Aji Cakra, Mantera Darmapamulih, Ajaran Islam (Kropak 421): Jatiraga (Kropak 422)*. (Edi Suhardi Ekadjati, Ed.). Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Darsa, U. A. (Ed.). (2012). *Céiwaka Darma: Peti Tiga Ciburuy, Garut*. Bandung: Pusat Studi Sunda.
- Darsa, U. A., & Ekadjati, E. S. (Ed.). (2004). Sanghyang Raga Dewata. Dalam *Fatimah in West Java: moral admonitions to Sundanese gentlewomen dan kajian lainnya mengenai budaya Sunda* (hlm. 134–179). Bandung: Pusat Studi Sunda.
- Ekadjati, E. S. (2014). *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Gunawan, A. (2009). *Sanghyang Sasana Maha Guru dan Kala Purbaka: suntingan dan terjemahan*. (Agung Kriswanto & Nindya Noegraha, Ed.). Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Gunawan, A. (2010, April). Kawih dina Naskah Sunda [blog]. Diambil 15 November 2018, dari <http://naskah-sunda.blogspot.com/2010/04/kawih-dina-naskah-sunda-kuna.html>
- Hardjadibrata, R. R., & Eringa, F. S. (2003). *Sundanese English dictionary* (Vol. 1–1). Jakarta: Published for Yayasan Kebudayaan Rancage by PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Koskoff, E. (Ed.). (2008). *The Concise Garland Encyclopedia of World Music: The Middle East, South Asia, East Asia, Southeast Asia*. New York & London: Routledge.
- Kunst, J. (2013). *Hindu-Javanese Musical Instruments* (Second Revised and Enlarged). Dordrecht, Netherlands.
- Kusumadinata, R. M. A. (t.t.). *Ringksan Pangawikan Rinnggaswara (Ringkesan Elmuning Kanayagan)*. Jakarta: Noordhoff-KOLF N.V.

- Noorduyn, J. (1962). Het begingedeelte van de Carita Parahyangan. *Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde*, (118 no: 4), 405–432.
- Noorduyn, J., & Teeuw, A. (Ed.). (2009). *Tiga Pesona Sunda Kuna*. (S. Hawe, Penerj.). Jakarta: Dunia Pustaka Jaya & Koninklijk Instituut voor Taal-, Land- en Volkenkunde (KITLV).
- Nurwansah, I. (2013). Naskah Lontar Sunda Kuna Sanghyang Siksa Kandang Karesian (624): Sebuah anomali pada pernaskahan Sunda Kuna. *Jumantara*, 4(1), 151.
- Pleyte, C. . (1916). Twee Pantoens van den Goenoeng Koembang: Een bijdrage tot de kennis van het Soendasch in Tegal. *Indische Taal-, Land- en Volkenkunde*, (LVII).
- Pleyte, C. M. (1914a). Een Pseudo-padjadjaransche Kroniek. *Tijdschrift voor Indische taal-, land- en volkenkunde*, (56), 257–280.
- Pleyte, C. M. (1914b). Poernawidjaja's hellevaart of de volledige verlossing: Vierd bijdrage tot de kennis van het oude Soenda. *Tijdschrift voor Indische Taal-, Land- en Volkenkunde*, 56, 365–441.
- Poerbatjaraka. (1921). De Batoe Toelis bij Buitenzorg. *Tijdschrift voor Indische Taal-, Land- en Volkenkunde*, 59, 380–418.
- Rigg, J. (1862). *A dictionary of the Sunda language of Java*. Batavia: Lange.
- Rosidi, A. (Ed.). (2000). *Ensiklopedi Sunda/ : alam, manusia, dan budaya, termasuk budaya Cirebon dan Betawi*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Ruhimat, M., Gunawan, A., & Wartini, T. (2014). *Kawih Pangeuyeukan/ : tenun dalam puisi Sunda kuna dan teks-teks lainnya*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia bekerjasama dengan Pusat Studi Sunda.
- Sachchidananda. (1999). *Encyclopaedic Profile of Indian Tribes*. New Delhi: Discovery Publishing House.
- Satjadibrata. (2005). *Kamus Basa Sunda* (Cit. 1). Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Spiller, H. (2008). *Focus: Gamelan Music of Indonesia* (Second Edition). New York: Routledge.
- Taylor, E. (1990). *Musical Instruments of South-East Asia*. Oxford University Press Pte. Ltd.
- Van Zanten, W. (1989). *Sundanese Music in the Cianjuran Style: Anthropological and Musicological Aspects of Tembang Sunda*. Dordrecht: Foris Publication.

- Wartini, T., Ruhimat, M., & Gunawan, A. (2011a). *Sanghyang Swawarcinta: Teks dan Terjemahan*. Jakarta: Kerjasama Perpustakaan Nasional RI dan Pusat Studi Sunda.
- Wartini, T., Ruhimat, M., & Gunawan, A. (2011b). *Sanghyang Tatwa Ajnyanal : Teks dan Terjemahan*. Jakarta: Kerjasama Perpustakaan Nasional RI dan Pusat Studi Sunda.
- Zoetmulder, P. J., & Robson, S. O. (2016). *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. (Darusuprta & Sumarti Suprayitna, Penerj.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Material Bambu pada Elemen Interior Rumah Makan Sunda

Savitri, Nani Sriwardani
Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

ABSTRAK

Kebudayaan Sunda merupakan kebudayaan tradisional daerah Jawa Barat. Di daerah perkotaan saat ini kebudayaan Sunda mulai ditinggalkan, baik dalam wujud tradisi, kegiatan sehari-hari maupun pada arsitektur dan interior bangunan. Perancangan interior rumah makan sunda biasanya mengangkat tema kebudayaan sunda dengan material alami seperti bambu untuk memperkuat atmosfer rumah makan tersebut. Namun, sesuai dengan fungsi komersil perkotaan, perlu diterapkan konsep interior sunda yang lebih kekinian atau disebut juga dengan sunda kontemporer. Bambu memegang peranan sangat penting dalam konsep interior sunda, bambu juga relatif murah dibandingkan dengan bahan bangunan lain sehingga banyak ditemukan di sekitar pemukiman. Penelitian ini akan menganalisa konsep interior Sunda kontemporer dengan material bambu yang ada pada interior rumah makan sunda di kota Bandung. Konsep ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pelestarian budaya Sunda pada bangunan komersial di kota Bandung.

Kata kunci: Elemen Interior, Rumah Makan Sunda, Bambu

PENDAHULUAN

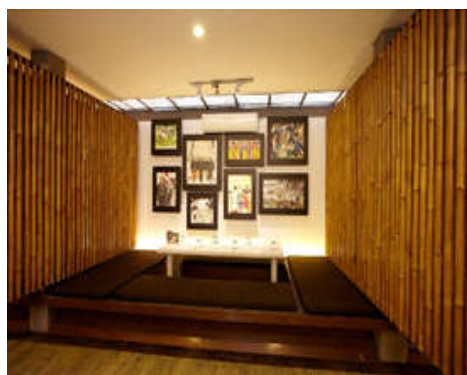
Kebudayaan Sunda merupakan kebudayaan tradisional daerah Jawa Barat. Di daerah perkotaan saat ini kebudayaan sunda mulai ditinggalkan, baik dalam wujud tradisi, kegiatan sehari-hari maupun pada arsitektur dan interior bangunan. Bangunan dengan konsep arsitektur dan interior tradisional Sunda sudah jarang digunakan di daerah perkotaan. Arsitektur dan interior sunda yang menggunakan material alami dirasa tidak lagi praktis untuk diterapkan di perkotaan, material hasil pabrikasi merupakan pilihan yang lebih praktis, fungsional dan tahan lama. Di kota Bandung, pada saat ini penggunaan konsep arsitektur dan interior sunda lebih banyak digunakan untuk kebutuhan bangunan komersial, seperti rumah makan sunda, padepokan kesenian dan *resort*, serta pada bangunan pemerintahan seperti museum. Penggunaan konsep arsitektur dan interior sunda di perkotaan perlu disesuaikan dengan lokasi dan fungsi bangunan tersebut berada. Pada arsitektur, perlu diperhatikan kesesuaian fasad bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Pada interior, diperlukan konsep interior yang sesuai dengan tema dan gaya bangunan serta aktivitas yang akan diwadahi oleh bangunan tersebut.

Menurut Purnama Salura, arsitektur masyarakat Sunda senantiasa mengalami perubahan sesuai perkembangan kondisi kehidupan. Bentuk arsitektur masyarakat Sunda yang otentik dan abadi tidak ada. Konsep bentuk arsitektur Sunda selalu adaptif terhadap perubahan budaya dan kehidupan masyarakatnya. 'Purisme Kesundaan' atau keyakinan adanya budaya atau arsitektur Sunda otentik dan harus dijaga keasliannya merupakan mitos yang harus dipertanyakan relevansinya (Salura, 2008: 3).

Perkembangan zaman yang diikuti kemajuan teknologi membuat kebudayaan suatu daerah menjadi berubah. Salah satu elemen budaya yang mengalami perubahan akibat perkembangan zaman adalah arsitektur. Arsitektur sunda pun mengalami perubahan dan perkembangan pada beberapa aspek, seperti konsep arsitektur, bentuk, gaya bangunan, sistem konstruksi dan juga teknologi bahan. Perkembangan ini mempengaruhi masyarakat sunda dalam membangun tempat tinggal sehingga rumah tradisional berubah menjadi rumah modern yang menerapkan prinsip-prinsip rumah tradisional Sunda secara parsial (Anwar, 2013: 81).

Perancangan interior rumah makan sunda biasanya mengangkat tema kebudayaan sunda untuk memperkuat atmosfer rumah makan tersebut, namun sesuai dengan fungsi komersil perkotaan, perlu diterapkan konsep Sunda yang lebih kekinian atau disebut juga dengan sunda kontemporer. Konsep ini mengambil elemen-elemen dari konsep dasar kebudayaan sunda tradisional, namun menerapkannya ke dalam bentuk yang lebih cocok untuk fungsi komersial di perkotaan saat ini. Penelitian ini akan menganalisa konsep Sunda kontemporer yang ada pada interior rumah makan Sunda di kota Bandung. Konsep ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pelestarian budaya Sunda di bangunan komersial di kota Bandung.

Dalam kehidupan masyarakat pedesaan di Indonesia, bambu memegang peranan sangat penting. Bahan bambu dikenal oleh masyarakat memiliki sifat-sifat yang baik untuk dimanfaatkan, antara lain batangnya kuat, ulet, lurus, rata, keras, mudah dibelah, mudah dibentuk dan mudah dikerjakan serta ringan sehingga mudah diangkut. Selain itu, bambu juga relatif murah dibandingkan dengan bahan bangunan lain karena banyak ditemukan di sekitar pemukiman pedesaan. Bambu menjadi tanaman serbaguna bagi masyarakat pedesaan (www.dephut.go.id).



Gambar 1. Rumah Makan Sambara dengan konsep interior sunda kontemporer (Sumber: www.sajiansambara.com/tentang-kami/galeri)



Gambar 2. Rumah Makan Sambara yang menggunakan elemen interior bambu (Sumber: www.sajiansambara.com/tentang-kami/galeri)

Pengawetan bambu dan kayu sudah dilakukan sejak dahulu untuk memperpanjang umur produk. Prinsip dasar pengawetan kayu, bambu, rotan dan serat alam terdiri dari pengendalian proses penebangan, *treatment* pada waktu proses pengolahan, dan pengendalian lingkungan gudang penyimpanan (www.bioindustries.co.id).

Setelah diawetkan, bambu kemudian diolah menjadi elemen eksterior dan interior. Untuk penggunaan eksterior, saat ini bahan bambu mulai menjadi tren baru bangunan komersial dan rumah tempat tinggal. Bambu sebagai struktur maupun sebagai dekorasi fasad mulai dipakai di banyak bangunan komersil.

Untuk interior, produk yang terbuat dari bambu sudah banyak di Indonesia, sejak dulu bambu sudah dijadikan berbagai macam kursi dan meja dari bentuk paling sederhana hingga yang lebih inovatif dan di desain dengan unik. Ada banyak jenis perabotan yang dibuat dari bahan bambu, mulai dari bambu yang bentuknya masih untuk bulat, hingga bambu yang sudah dijadikan papan atau dibentuk dengan teknologi pres supaya bisa melengkung dan berpola sesuai dengan kebutuhan. Diantara produk perabotan bambu dapat berupa: set kursi dan meja tamu, sofa besar, kursi dan meja teras, rak tv, rak buku, lemari pakaian, bed frame, kursi santai/ kursi malas dan masih banyak lagi.

Dalam bentuk kerajinan, bambu dapat dijadikan banyak jenis produk, mulai dari mainan anak-anak, peralatan rumah tangga, hingga produk untuk pajangan/hiasan. Di antara produk kerajinan yang dapat dibuat dengan bahan bambu adalah berupa: keranjang, tikar, krei/blind, panel, bilik-bilik atau dinding bambu, plafond, pembatas ruang, alat tulis, dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian adalah interior bangunan bergaya kontemporer. Interior yang diteliti yaitu interior pada bangunan komersial di kota Bandung. Interior bangunan ini sebagai lokasi penerapan produk tradisional sunda pada elemen dekorasi interior. Survey dilakukan pada restoran yang memiliki elemen dekoratif sunda pada interiornya. Pada restoran yang dikunjungi terdapat restoran sunda yang memiliki tema kontemporer.

Kedai Makan Ciganea

Kedai Makan Ciganea merupakan rumah makan khas makanan Sunda yang berasal dari Purwakarta. Pada saat ini telah banyak cabang rumah makan Ciganea di kota Bandung. Lokasi survey yang diambil yaitu rumah makan Ciganea di Jl. Ir. H.Juanda No.44 Bandung. Rumah makan ini terletak satu area dengan supermarket Superindo. Desain interior rumah makan ini menggunakan desain interior dengan tema sunda kontemporer.



Gambar 3. Kedai Makan Ciganea, rumah makan sunda dengan desain interior bergaya sunda kontemporer (Sumber: dokumen pribadi. 2018)



Gambar 5. Lampu gantung di Kedai Makan Ciganea, terbuat dari anyaman bambu untuk kurungan ayam yang dimodifikasi. (Sumber: dokumen pribadi. 2018)



Gambar 4. Pintu masuk Kedai Makan Ciganea (Sumber: dokumen pribadi. 2018)

Kedai Makan Ciganea terletak di tengah-tengah di antara supermarket Superindo, game centre, restoran Kentucky Friend Chicken dan kedai donut. Kedai makan ini meski menjual makanan tradisional sunda, namun menerapkan konsep kekinian dalam layanan dan interiornya. Sistem kedai makan ini adalah prasmanan, yaitu kita mengambil sendiri makanan yang akan kita makan. Sedangkan pada interiornya, material yang digunakan yaitu bambu sebagai elemen dekoratif utama pada interior. Elemen bambu utuh vertikal digunakan sebagai dekorasi yang diletakkan diantara pintu masuk Kedai Ciganea. Bambu juga digunakan sebagai dekorasi kanopi bambu di bagian atas pintu masuk, menyerupai kanopi yang biasa ada di warung tradisional Sunda.

Produk bambu mendominasi bagian atas interior dalam bentuk lampu gantung yang terbuat dari anyaman bambu. Lampu gantung ini merupakan modifikasi dari kandang ayam atau kurungan ayam tradisional. Bentuk dasar dari produk ini masih berupa kurungan ayam namun dengan ukuran yang dibuat lebih kecil. Pada produk ini juga ditambahkan tali gantungan untuk menggantung kurungan ke plafon, dan dudukan lampu untuk menambahkan bola lampu.



Gambar 6: Mural di Kedai Makan Ciganea, menggambarkan suasana keseharian anak-anak sunda yang bermain dengan ayam (Sumber: dokumen pribadi. 2018)

Bagian dinding dihias dengan mural yang bergaya ilustrasi komik masa kini. Mural tersebut menceritakan suasana keseharian anak-anak yang sedang bermain dengan ayam. Terdapat pula gambar kurungan ayam di latar belakang mural. Anak tersebut menggunakan ikat, yang merupakan kain tenunan penutup kepala tradisional khas sunda.

SIMPULAN

Produk tradisional yang ditempatkan sebagai elemen dekoratif pada interior memberikan karakter tersendiri pada desain interior tersebut. Penggunaan produk tradisional merupakan upaya untuk mengangkat kembali kebudayaan tradisional pada interior komersial. Penggunaan produk tradisional pada interior restoran dilakukan dengan cara mempertahankan material alami serta bentuk dasar dari produk tersebut. Perubahan yang dilakukan terhadap produk tersebut merupakan penyesuaian terhadap fungsi yang mengalami perubahan.

Perubahan yang terjadi pada Kedai Makan Ciganea yaitu penambahan gantungan dan dudukan lampu bambu untuk kurungan ayam dan kandang burung bambu yang mengalami transformasi sehingga menjadi kap lampu gantung. Material bambu merupakan material yang mudah untuk digunakan pada interior dengan konsep kontemporer. Penempatan yang populer untuk produk tradisional yang terbuat dari bambu yaitu penempatan sebagai elemen dekoratif yang digantung pada dinding dan pada plafond, tidak terlalu banyak penempatan elemen dekoratif pada lantai. Produk tradisional yang terbuat dari bambu merupakan produk yang menunjukkan kekayaan alam dan budaya di Indonesia. Agar dapat bersaing dengan produk lain di perkotaan maka bambu perlu mengalami transformasi berupa perubahan fungsi dan bentuk untuk menjadikan produk tersebut menjadi produk bambu yang tetap dapat digunakan pada elemen interior kontemporer.

Daftar Pustaka

Purnama Salura. (2008). *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda*. Bandung: PT. Cipta Sastra Salura.

Hendi Anwar dan Hafizh. A. Nugraha (2013). *Rumah Etnik Sunda*. Depok: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).

Website

www.dephut.go.id

www.bioindustries.co.id

www.sajiansambara.com

Onduo Sebagai Pembentuk Karakter Anak

Devi Fauziyah Ma'rifat
Balai Bahasa Riau
Kampus Binawidya Unri Panam

Abstrak

Tradisi lisan Onduo adalah nyanyian pengantar tidur anak yang dinyanyikan ketika anak akan tidur. Dalam nyanyian tersebut, terkandung banyak pesan moral yang akan membentuk karakter anak di masa yang akan datang. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui nilai karakter apa saja yang terdapat dalam tradisi lisan Onduo. Nilai karakter tersebut dapat diungkapkan menggunakan lapis-lapis norma yang diungkapkan oleh Wellek dan Warren. Lapis-lapis norma yang akan dipaparkan pada analisis berikut hanya analisis dari lapis arti (*units of meaning*). Karena hanya lapis ini yang terdapat dalam Onduo. Dengan menggunakan metode tersebut ditemukan beberapa nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter tersebut berupa nilai religius, peduli sosial, rasa ingin tahu, gemar membaca, dan toleran. Nilai-nilai kebaikan yang terdapat dalam Onduo ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi si anak untuk menjadi anak yang baik dan lebih santun dalam kehidupannya kelak.

Kata kunci: Onduo, pembentuk karakter, nilai-nilai kebaikan bagi anak

PENDAHULUAN

Onduo adalah suatu tradisi lisan yang berasal dari kabupaten Rokan Hulu. Salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Riau. Tradisi lisan ini secara resmi telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) pada tahun 2017.

Menurut Sedyawati (1996: 5) tradisi lisan adalah 'segala wacana yang disampaikan secara lisan, mengikuti cara atau adat istiadat yang telah memola dalam suatu masyarakat'. Kandungan isi wacana tersebut dapat meliputi berbagai hal: berbagai jenis cerita ataupun berbagai jenis ungkapan seremonial dan ritual. Cerita-cerita disampaikan secara lisan itu bervariasi mulai dari uraian geneologi, mitos, legenda, dongeng, hingga berbagai cerita kepahlawanan.

Onduo disebut juga dengan *timang anak*, yakni berbentuk nyanyian yang disenandungkan seorang ibu yang ingin menidurkan anaknya. Onduo ini tidak hanya dapat dinyanyikan oleh seorang ibu, tetapi ada kalanya juga dinyanyikan oleh seorang kakak untuk menidurkan adiknya, kerabat, atau bahkan pembantu yang ingin menidurkan anak asuhnya. Nyanyian diungkapkan melalui bahasa. Achadiati (2008: 204) mengatakan bahwa bahasa pada hakikatnya adalah lisani. Kata "kata" saja yang kini mempunyai arti umum –menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: *unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa*—mengandung arti yang pada dasarnya lisani. Tanpa tulisan pun bahasa tetap menjadi alat komunikasi yang efektif.

Bahasa lisan menurut Hoed (2008: 183) didefinisikan sebagai bahasa manusia (bahasa alamiah) yang disampaikan dengan menggunakan alat-alat bicara atau alat-alat artikulasi yang ada pada manusia. Di samping itu, bahasa, lisan, karena digunakan dalam komunikasi lisan, mempunyai sifat yang berbeda dengan bahasa dalam komunikasi tulis.

Onduo adalah sebuah tradisi lisan yang mengandung pesan nasihat, tunjuk ajar, harapan dan juga doa. Pesan yang terdapat dalam syair onduo tidak hanya dapat dinikmati oleh sang anak, tetapi juga dapat didengar dan dicermati oleh seluruh orang yang mendengarnya.

Tak jelas kapan tradisi ini mulai muncul di suku asli Rokan Hulu. Mungkin, ketika ajaran Islam masuk ke daerah ini. Isi nyanyian yang digunakan umumnya diwarnai dengan ajaran Islam. Tradisi Onduo ini dikembangkan oleh suku Bonai dalam bentuk syair/pantun untuk menidurkan anak hingga cucu mereka.

Bauman (1986:113) mengatakan bahwa tradisi lisan bertolak dari konsepsi kehidupan sosial dan budaya sebagai bentuk produk simbolik berdasarkan perilaku-perilaku sosial anggota masyarakat dalam praktik kehidupan sosial. Berdasarkan pendapat Bauman tersebut dapat disimpulkan bahwa tradisi lisan memiliki fungsi dalam ranah pribadi, sosial, dan budaya. Pendapat tersebut menunjukkan kedekatan hubungan tradisi lisan dengan masyarakat pendukungnya.

Pada masa dahulu, tradisi lisan Onduo hanya dilakukan oleh perorangan, berdasarkan ingatannya saja. Kegunaannya pun hanya sebatas untuk menidurkan anak atau cucu. Namun sekarang tradisi Onduo ini mulai ditampilkan secara komunal di acara-acara seremoni khalayak yang melibatkan anak-anak. Seperti acara kenduri memberi nama anak, akikah, cukur rambut dan sebagainya. Onduo yang ditampilkan pun lebih menarik dengan syair yang lebih variatif. Lebih variatif karena Onduo tidak hanya dinyanyikan oleh satu orang ibu ketika akan menidurkan anaknya yang berada dalam buaiyan saja.

Sekarang, Onduo dapat ditampilkan dengan bentuk yang lebih unik.

Onduo ini dinyanyikan oleh warga kampung secara bersama-sama di sebuah perhelatan. Para pemain menggunakan seragam khusus layaknya sebuah pertunjukan kampung pada umumnya. Para pelaku akan membacakan aneka jenis syair dan lagu yang isinya juga beragam. Onduo juga dapat ditampilkan oleh para tamu undangan perempuan. Mereka menyanyikannya untuk bayi yang diletakkan di ayunan (buayan). Yang mereka nyanyikan adalah doa atau harapan mereka pada si bayi. Untuk membuat acara ini lebih menarik, buayan bayi tersebut dihiasi sedemikian rupa. Tradisi ini ditampilkan dengan paduan beberapa alat musik tradisional.

Pertunjukan tradisional menurut Baoissae (2008: 141) terkait erat dengan nilai-nilai keagamaan atau upacara ritual, seperti seringkali terjadi, sekularisasinya secara tidak langsung mengakibatkan perubahan ke dalam pandangan yang diatur oleh hukum-hukum hiburan dan gangguan.

Rumusan Masalah

Penelitian ini mengangkat persoalan yang berkenaan dengan: sejauh mana tradisi lisan Onduo dapat membentuk karakter anak?

Tujuan

Penelitian ini bertujuan mengungkapkan bagaimana Onduo dapat membentuk karakter anak.

Metodologi

Penelitian ini dalam bentuk deskriptif kualitatif yang memaparkan, menganalisis, dan menjelaskan makna subjek yang diteliti secara holistik. Menurut Miles dan Hoberman (1992: 15), data kualitatif merupakan sumber deskripsi yang luas dan kokoh, serta memuat penjelasan tentang proses-proses yang terjadi dalam lingkup setempat. Data penelitian diperoleh melalui perekaman, pengamatan, dan wawancara.

PEMBAHASAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 623) karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat, watak,

Pendidikan karakter adalah proses jangka panjang tidak hanya dilakukan melalui pendidikan formal di sekolah-sekolah. Pendidikan di rumah oleh kedua orang tua, tokoh masyarakat, tokoh agama, dan pemangku kepentingan juga sangat berperan. Lingkup terkecil adalah pendidikan karakter yang ada di lingkungan rumah khususnya keluarga. Upaya mencerdaskan anak sudah dapat dimulai dari usia dini. Sebelum anak memasuki dunia sekolah dan menjalani kehidupan di dunia nyata. Islam mengajarkan bahwa pendidikan pada anak justru dimulai dari dalam kandungan.

Pendidikan karakter dapat dibongkar menggunakan lapis-lapis norma yang diungkapkan oleh Welles dan Warren. Lapis-lapis norma yang akan dipaparkan pada analisis berikut hanya analisis dari lapis arti (*units of meaning*). Karena hanya lapis ini yang terdapat dalam Onduo. Sedangkan lapis suara dan lapis ketiga, keempat dan kelima tidak dapat dipaparkan karena tidak ditemukan pada Onduo.

Ungkapan-ungkapan yang terdapat dalam tradisi lisan Onduo dapat dianalisis dengan lapis arti. Satuan arti menurut Pradopo (1990:17) terdiri atas satuan terkecil berupa fonem. Fonem berupa suku kata dan kata. Kata bergabung menjadi kelompok kata, kalimat, alinea, bait, bab, dan seluruh cerita dalam syair sehingga membentuk sebuah arti. Arti yang terkandung dalam Onduo adalah nyanyian berupa nasihat kepada anak.

Nasihat (anjaran yang baik) yang nantinya akan menjadi karakter pada anak berupa nilai-nilai karakter: nilai religious, kejujuran, demokratis, tanggungjawab, disiplin, peduli lingkungan, peduli sosial, kerja keras, mandiri, cinta tanah air, semangat kebangsaan, rasa ingin tahu, gemar membaca, menghargai prestasi, cinta damai, bersahabat/komunikatif, toleran, dan kreatif. Hal-hal tersebut dapat dilihat pada makna yang terkandung dalam bait-bait Onduo.

Definisi di atas telah memberikan pemahaman bahwa dalam Onduo terdapat pendidikan karakter yang akan menuntun anak untuk berbuat kebaikan. Kalimat-kalimat yang terdapat dalam tradisi lisan Onduo banyak yang memberikan nasehat tentang sikap yang baik yang harus dilakukan kepada orang yang lebih tua, sebaya, dan yang lebih muda. Nasehat-nasihat ini akan membentuk karakter anak menjadi lebih baik, sopan dan menghargai orang lain.

Namun, saat ini kehidupan masyarakat sangat dipengaruhi oleh keberadaan teknologi. Hal inilah yang menjadi hambatan bagi upaya konservasi pada tradisi lisan suku Bonai ini. Seorang ibu yang hendak menidurkan anaknya, kini tak mau lagi repot menyanyi sendiri. Ia hanya mengambil telpon genggam, kemudian memutar lagu yang dapat mengantarkan anaknya tertidur pulas. Lebih mirisnya terkadang orang tua tak memperhatikan jenis nyanyian yang dipilih untuk menidurkan anak. Nyanyian dewasa yang berisi tentang kisah cinta, putus asa hingga hal-hal berbau negatif diputar pada anak-anak. Ini tentu saja akan berdampak buruk bagi perkembangan anak.

Tradisi lisan Onduo kaya akan pesan-pesan hikmah. Perlu upaya bersama untuk menjadikan tradisi ini sebagai budaya kebanggaan masyarakat. Perlu memperkenalkan kembali pada generasi sekarang supaya tradisi asli Riau- memiliki nilai budi yang luhur- dapat terus dilanjutkan kepada generasi berikutnya. Tidak hanya sebagai warisan budaya tak benda saja, pemerintah diharapkan juga mampu memasyarakatkan tradisi ini kembali di tengah khalayak. Misalnya dengan merekam syair-syair Onduo sehingga orang bisa dengan mudah mendengarkan, memutarnya untuk anak-anak dan menggantikan lagu-lagu orang dewasa dengan nyanyian *Onduo Rokan* tersebut.

<i>Rumah godang boatak ijuk</i>	Rumah besar beratap ijuk
<i>Rambu tali kulindan pun tali</i>	Rambu tali terbelit pun tali
Kololah godang anakku isuk	Nanti kalau si anak sudah besar
<i>Elemu cari nak kawan pun cari</i>	Ilmu cari kawan pun cari

Pendidikan karakter yang ada pada bait di atas adalah gemar membaca, memiliki rasa ingin tahu, dan peduli lingkungan. Pesan yang terdapat dalam syair di atas adalah si anak diminta menuntut ilmu. Dalam proses menuntut ilmu si anak harus gemar membaca supaya ilmu yang dimilikinya semakin maksimal. Dengan banyak membaca maka anak dapat menjawab rasa ingin tahu yang ada di dalam dirinya. Dalam proses mencari ilmu disarankan tidak hanya mencari ilmu tetapi juga mencari teman. Maksudnya pandai-pandai membawakan diri sehingga mempunyai banyak teman dan saudara. Anak diajarkan untuk mempunyai sikap peduli lingkungan dan ramah sehingga disenangi banyak orang. Jika pandai membawakan diri, tidak hanya mempunyai teman, tetapi juga mempunyai banyak saudara.

<i>Dibakalah pinang boribu</i>	Dibakarlah beribu pinang
<i>Asoknyo sampaike posoman</i>	Asapnya sampai di posoman
<i>Dongakan pujangga ibu</i>	Dengarkan nasehat ibu
<i>Surekkan juo ko tapak tangan</i>	Tuliskan juga di telapak tangan

Pendidikan karakter yang terdapat pada syair di atas adalah sifat religius. Anak diharapkan untuk mendengar nasihat ibunya. Tidak hanya sekadar mendengarkan tetapi juga dilaksanakan dengan perbuatan. Jika anak selalu mendengarkan nasihat ibunya, ia akan selamat dunia dan akhirat. Karena rido Allah bersama rido ibunya. Apa pun yang dicita-citakan si anak kelak akan terwujud karena rido/doa ibunya. Doa ibu bagaikan tiada pembatas dengan rido Allah. Doa ibu

bagaikan anak panah yang melesat jauh menuju Allah untuk berkanan mengabdikan-Nya. Oleh karena itu, anak dianjurkan untuk selalu hormat kepada ibunya.

<i>Kaik porodah sangguo polembang</i>	Kait perendah sanggul perlambang
<i>Baok murodah kotongah rimbo</i>	Bawa meredah ke tengah rimba
<i>Paik darah umuo pun panjang</i>	Pahit darah umur pun panjang
<i>Amal ibadah janganlah lupu</i>	Amal ibadah janganlah lupa

Pendidikan karakter yang terdapat pada bait di atas adalah nilai religius. Dalam perjalanan hidup yang panjang ini jangan lupa melakukan amal ibadah. Amal ibadah adalah bekal untuk kehidupan akhirat. Jika ingin bahagia di akhirat, maka perbanyaklah amal ibadah. Amal ibadah juga dapat berujud bersikap baik kepada orang lain. Suka menolong yang lemah, member kepada yang kurang, mengasahi yang lebih kecil.

<i>Sungai rapek titian rambong</i>	Sungai rapat titian para
<i>Songkudoik jangki kosoborang</i>	Membawa jangki ke seberang
<i>Kolo monapek janganlah sombong</i>	Jika mendapat janganlah sombong
<i>Murah awak dibonci urang</i>	Mudah kita dibenci orang

Pendidikan karakter yang terdapat pada bait di atas adalah nilai religius. Agama melarang umatnya bersifat sombong pada orang lain. Sifat sombong akan dibenci oleh banyak orang. Sifat sombong akan memicu sifat-sifat negatif lainnya. Berawal dari sifat sombong, maka akan muncul sifat angkuh, berfoya-foya, mubazir dan riya. Selalu ingin dilihat baik oleh orang lain.

<i>Dijaja nian baru dikirai</i>	Dijaja dulu baru dikirai
<i>Ijuk jangan dirontang lai</i>	Ijuk jangan dibentang lagi
<i>Di aja nian badan morosai</i>	Ajarkan badan hidup sengsara
<i>Isuk jangan to gamanglai</i>	Nanti tidak akan terkejut lagi

Pendidikan karakter yang terdapat pada bait di atas adalah nilai disiplin pada diri sendiri. Jika sudah terbiasa hidup sengsara atau sederhana, lebih mudah menjalani kehidupan berikutnya (tidak akan terkejut lagi). Baik kehidupan susah apalagi kehidupan senang. Kuncinya adalah disiplin. Disiplin pada pada diri sendiri.

<i>Ulak banding bosampan borek</i>	Pergi ke mudik berat mengayuh
<i>Pisang sobieh digali jangan</i>	Pisang sibieh digali jangan
<i>Bungkak dan sombong usah dibuek</i>	Congkak dan sombong jangan dibuat
<i>Cakap bolobieh sokali jangan</i>	Bicara banyak sekali jangan

Pendidikan karakter yang terdapat pada bait di atas adalah nilai religius. Tidak boleh mempunyai sifat congkak dan sombong. Sifat tersebut akan dibenci oleh orang banyak dan

Allah tidak menyukai orang-orang yang congkak lagi sombong. Sifat ini muncul karena terlalu banyak berbicara hal-hal yang tidak bermanfaat. Sehingga muncullah sifat congkak dan sombong. Agama Islam mengajarkan lebih baik diam dari pada mengatakan hal-hal yang tidak bermanfaat.

<i>Kayu si delok mati togak</i>	Kayu si delok mati berdiri
<i>Ambiek sopangku pagalaman</i>	Ambil sepenggal pergelangan
<i>Mombuek elok nak di agak-agak</i>	Berbuat baik jangan dikira-kira
<i>Mombuek buruk sokali jangan</i>	Berbuat buruk jangan pernah

Pendidikan karakter yang terdapat pada bait diatas adalah nilai religius dan toleransi. Untuk berbuat baik pada orang lain tidak perlu dihitung-hitung atau dikira-kira. Biarkanlah perbuatan baik tersebut menjadi amal salih di hadapan Allah. Yang tidak boleh dilakukan adalah berbuat buruk pada orang lain. Ini sangat dilarang oleh agama apa pun.

<i>Dirandai sungai bolanti</i>	Dirandai sungai belanti
<i>Nampak dori sungai duo</i>	Kelihatan dari sungai dua
<i>Kololah pandai nak, Monahan ati</i>	Kalau pandai menahan hati, Nak
<i>Niat non baik kan sampai juo</i>	Niat baik akan sampai juga

Pendidikan karakter yang terdapat pada bait di atas adalah sifat toleransi pada orang lain. Jika pandai menahan hati, menahan emosi dalam setiap permasalahan, niat baik akan tersampaikan juga. Ada pepatah Melayu yang mengatakan bahwa kepala boleh panas tetapi hati harus tetap dingin.

<i>Ari potang kubaklah tobu</i>	Hari senja kupaslah tebu
<i>Olah diampai dikilang pulo</i>	Sudah dijemur diperas pula
<i>Jiko dikonang ko jaso ibu</i>	Jika diingat jasa ibu
<i>Mancuribai nak ayie mato</i>	Bercucuran air mata

Pendidikan karakter yang terdapat pada bait di atas adalah sifat religius. Pesan bahwa jasa ibu kepada anaknya terlalu banyak sehingga tidak bisa dihitung. Jika ingin menghitung jasa ibu maka akan bercucuran air mata. Ibu yang mengandung, melahirkan, menyusui, dan merawat anaknya hingga anaknya mampu mandiri. Semua kebaikan ibu tidak akan terbalas dengan kebaikan apapun yang diberikan anak kepada ibunya. Hanya doa kepada Allah yang akan membalasa semua kebaikan Ibu.

PENUTUP

Onduo adalah sastra lisan masyarakat Melayu Rokan Hulu. Tradisi lisan Onduo adalah nyanyian pengantar tidur yang berisi nasihat ditujukan kepada si anak. Nasihat tersebut akan menjadi pendidikan karakter bagi si anak kelak.

Sebagai budaya yang mengandung aspek estetika dan pesan moral, Onduo merupakan seni berbahasa (*verbal art*) yang berfungsi berdasarkan kemampuannya dalam memberikan pendidikan karakter pada anak. Artinya, tradisi lisan ini memiliki muatan nilai-nilai dan kearifan lokal yang dapat berfungsi untuk pengendalian sosial dan pembinaan karakter anak.

Pendidikan karakter tersebut dapat dibongkar menggunakan lapis-lapis norma yang diungkapkan oleh Wellek dan Warren. Lapis-lapis norma yang akan dipaparkan pada analisis tersebut adalah analisis dari lapis arti (*units of meaning*).

Pendidikan karakter (nasihat) yang terdapat dalam Onduo dapat dipilah menjadi beberapa nilai yaitu nilai religius, peduli sosial, rasa ingin tahu, gemar membaca, dan toleran.

Daftar Pustaka

- Bauman, Richad. (1986). *Story, Ferformance, and Event: Contextual Studies Of Oral Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bouissac, Paul. (2008). Merekam Pertunjukan Tradisional: Tantangan Penggandaan Lisan. Dalam Pudentia (ed). *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Djoko Pradopo, Rachmat. (1990). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Hamidy, U. U. (1981). *Riau Sebagai Pusat Bahasa dan Kebudayaan Melayu*. Pekanbaru: Buku Pustaka.
- Hoed, B. H. (2008). Komunikasi Lisan Sebagai Dasar Tradisi Lisan. Dalam Pudentia (ed) *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Ikram, Achadiati. (2008). Beraksara dalam Kelisanan. Dalam Pudentia (ed), *Metodologi Kajian Tradisi Lisan* (hal. 204). Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Miles, Mathew B. dan Michal A Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Motode Baru* (terj. Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: UI Press
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1993). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Setyawati, Edi. (1996). "Kedudukan Tradisi Lisan dalam Ilmu-Ilmu Sosial dan Ilmu-Ilmu Budaya" dalam *Warta ATL Jurnal Pengetahuan dan Komunikasi Peneliti dan Pemerhati Tradisi Lisan*. Edisi II Maret. Jakarta: ATL.
- Sibarani, Robet. (2012). "Tradisi Lisan sebagai Sumber Kearifan Lokal: Sebuah Pemahaman Metodologis" dalam *Prosiding Seminar Internasional Tradisi lisan VIII*. Tanjung Piyang.
- Wellek, Rene dan Austin Warrent. (1973). *Teori Kesusasteraan*, terjemahan Melani Budianta. Jakarta: Gramedia.

Ngendau sebagai Representasi Masyarakat Dayak Kenyah: Proses Menuju Industri Kreatif

Rika Istianingrum
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP
Universitas Balikpapan

ABSTRAK

Suku Dayak Kenyah gemar melantunkan syair ungkapan-ungkapan yang merepresentasikan kehidupan mereka. Kegiatan tersebut dinamakan dengan *Ngendau*. *Ngendau* merupakan tradisi lisan berbentuk syair yang dinyanyikan secara bersahut-sahutan ataupun bersamaan antara kaum laki-laki dan perempuan, biasanya diiringi dengan alat musik *sampeq* dan tarian. Penelitian ini bertujuan untuk memerikan wujud representasi masyarakat Dayak Kenyah dalam tradisi lisan *Ngendau*, serta menjelaskan bentuk tradisi lisan *Ngendau* sebagai proses industri kreatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi. Pengumpulan data berupa observasi, wawancara, rekam, serta catat. Analisis data menggunakan teknik interpretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wujud representasi masyarakat Dayak Kenyah dalam tradisi lisan *Ngendau* antara lain; rasa ekspresi diri (*arui*), rasa syukur dalam acara adat panen (*U'o Ajau, Irau*). Bentuk tradisi lisan *Ngendau* sebagai proses industri kreatif berupa seni musik, seni pertunjukan dalam acara acara syukuran panen dan acara Mubes/Musyawarah besar (*Pamung Tawai*).

Kata kunci: *Ngendau*, tradisi lisan, industri kreatif

PENDAHULUAN

Masyarakat Dayak Kenyah berasal dari Apo Kayan. Mereka tersebar di berbagai wilayah di Kalimantan Timur. Salah satu suku Dayak yang tertua di Kalimantan Timur. Suku Kenyah adalah suku Dayak yang termasuk rumpun Kenyah-Kayan-Bahau yang berasal dari Apo Kayan atau Apo Daa' (bahasa Kenyah) artinya dataran tinggi tempat orang Dayak berkumpul, atau disebut juga *Tana Kejin*, artinya negeri tempat orang menari. Oleh karena itu, banyak tradisi di suku Dayak Kenyah yang selalu dilaksanakan oleh masyarakatnya dengan melakukan tarian. Karena kecintaan masyarakat Dayak terhadap adatnya adalah kecintaan mereka terhadap manusia, alam, dan Tuhan. Maka, tarian, nyanyian, syair, musik sudah melekat pada kehidupan masyarakat Dayak Kenyah.

Asal usul Suku Dayak Kenyah dimulai dari pergerakan suku ini menuju ke hilir akhirnya sampai ke daerah Mahakam dan akhirnya sebagian menetap di Kampung Pampang Samarinda Utara, Samarinda. Sebagian lagi bergerak ke hilir menuju Tanjung Palas. Silsilah dan Sub Suku Dayak Kenyah Klan besar Dayak Kenyah, konon, berasal dari keturunan para pedagang Cina dan suku Barunai (Brunai Darussalam). Dalam perkembangannya, Klan ini terbagi menjadi 22 subsuku, yang memiliki nama tersendiri dan masing-masing memiliki kepala adat, setiap sub

suku biasanya disebut lepoq/umaq yang artinya kampung. Subklan tersebut, antara lain: Lepoq Bakung, Uma Jalan, Lebuk Kulit , Lebuk Timai, Lepoq Tukung , Lepoq Bem , Lepoq Ma'ut, Uma Lasan , Uma Lung , Lepoq Tau, , Lepoq Kayan, Lepoq Punan, Lepoq Brusuq, Uma Baka, Uma Alim, Lepoq Entang , Lepoq Kei, Lepoq Puaq, Lepoq Tepu, Lepoq Badeng, Lepoq Merap (Billa, 2006: 15-20).

Bahasa yang digunakan masing-masing subklan atau subsuku Dayak Kenyah memang berbeda-beda. Namun, perbedaan yang ada lebih pada dialek atau pengucapannya serta pada ejaannya. Perbedaan logat serta dialek dalam pengucapan bahasa cukup sulit dimengerti oleh subsuku Dayak Kenyah ketika pertama kali mereka bertemu khususnya bagi generasi muda. Namun, bagi orang-orang tua dulu dan mereka yang suka bergaul atau merantau tidak akan menemui kesulitan untuk memahami perbedaan dialek bahasa tersebut dan mudah untuk saling menyesuaikan diri. Hal ini pun terimbas dengan pelaksanaan tradisi lisan yang mana penyampaian kisah atau mantra atau syair pun disesuaikan dengan bahasa dialek masyarakat setiap subsuku atau sub klan di Dayak Kenyah.

Tradisi bangsa dalam berbagai wujudnya mengandung banyak unsur yang erat kaitannya dengan tatanan kehidupan masyarakat pemiliknya, seperti sistim nilai, pengetahuan, sejarah, hukum, adat istiadat, kedudukan sosial, dan sistim kepercayaan. Sebelum era tu;isan, penurunan tradisi dari satu generasi ke generasi selanjutnya dilakukan secara lisan. Orang tua menyampaikan berbagai kisah atau cerita melalui tuturan. Tradisi yang terwujud dalam kisah-kisah lisan di setiap daerah sangat diperlukan untuk tetap dipertahankan bahkan lebih jauh lagi dibangkitkan dan dikembangkan kembali.

Masyarakat Dayak Kenyah mengenal seni sastra yang tertuang dalam *Kendau* dan dijadikan sebuah tradisi bernama *Ngendau*. Syai-syair *Kendau* itu menyimpan nilai-nilai, aturan-aturan, pengetahuan, kepercayaan yang berguna dalam kehidupan mereka. *Kendau* disajikan dalam berbagai kesempatan antara lain: bersifat santai, bersifat hiburan dengan saling bersahutan dalam posisi duduk maupun posisi berdiri. Ada pula *Kendau* yang dilakukan pada waktu syukuran panen/pesta panen.

Masyarakat Dayak Kenyah dalam berkesenian memiliki sastra lisan yang indah. Mereka gemar melantunkan ungkapan hati dan perasaan. Lantunan ungkapan kisah-kisah kehidupan dan kepahlawanan sukunya dituangkan dalam seni syair serta seni musik dengan kalimat berirama. Lantunan tersebut disebut dengan *Ngendau*. *Ngendau* sebuah tradisi melantunkan syair atau puisi secara bersahutan, bersamaan oleh kaum remaja laki-laki maupun perempuan, biasanya diiringi dengan musik *sampeq* (Sedyawati, 1995 :68).

Ngendau biasanya dilaksanakan ketika terdapat di setiap acara adat seperti, acara pernikahan, *U'o Ajau*, Irau (pesta panen), serta *Pamung Tawai*/Mubes (musyawarah besar), dalam kehidupan sosial budaya masyarakat Dayak Kenyah. Hal tersebut kemudian dijadikan sebuah tradisi lisan oleh masyarakat Dayak Kenyah.

Ngendau digunakan sebagai media untuk menyatakan ungkapan rasa dalam kisah-kisah kehidupan, menyampaikan nasihat untuk para pemuda-pemudi atau masyarakat dengan menggunakan bahasa yang santun. Bahkan tradisi lisan *Ngendau* menjadi acuan dalam melaksanakan beberapa kegiatan sosial sebagai masyarakat yang berbudaya. Sebagai aspek aktivitas sosial budaya yang mengandung aspek estetika dan moral, *Ngendau* merupakan seni

bersyair yang diiringi musik yang dilantunkan dengan nyanyian serta tarian yang berfungsi berdasarkan kemampuannya dalam menyebarkan aspek-aspek moral dan etika yang terdapat di dalamnya. Tradisi lisan *Ngendau* mengandung muatan normatif, memiliki muatan nilai-nilai dan kearifan lokal yang dapat berfungsi untuk pengendalian sosial dan pembinaan karakter masyarakat. Tradisi lisan *Ngendau* merepresntasikan kehidupan dan identitas masyarakat Dayak Kenyah.

Representasi merupakan kunci yang utama dalam studi kebudayaan. Manusia mengkonstruksi makna dengan sangat tegas sehingga suatu makna dapat terlihat seolah-olah alamiah dan tidak dapat diubah. Representasi merujuk pada konstruksi segala bentuk aspek realitas atau kenyataan yaitu masyarakat.

Representasi merupakan suatu bentuk pengganti untuk menjelaskan suatu konsep dari suatu masalah yang digunakan untuk menemukan solusi dengan cara yang berbeda-beda berdasarkan interpretasi pikiran.

Hall (1997: 16) bahwa representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Representasi adalah proses bagaimana kita memberi makna pada sesuatu melalui bahasa. Sesuatu tersebut dapat menggambarkan, mewakili, atau melambangkan sesuatu dalam suatu cara.

Tradisi lisan *Ngendau* merupakan identitas dan representasi dari masyarakat Dayak Kenyah. Syair-syair *Kendau* menyimbolkan wujud-wujud kehidupan masyarakat Dayak Kenyah. Wujud rasa bersyukur kepada alam dan leluhur, rasa bersyukur kepada semua makhluk ciptaan Tuhan, rasa kerinduan terhadap sesuatu yang dikenang, rasa kekeluargaan bersama saudara yang lain, dan lain-lainnya. Hal-hal tersebut terepresentasi di dalam sebuah syair *Kendau* yang kemudian dijadikan tradisi lisan oleh masyarakat Dayak Kenyah dan disebut dengan *Ngendau*. Pada perkembangan memasuki era industri kreatif, *Ngendau* dapat dijadikan salah satu sumber proses industri kreatif yang memajukan salah satu pilar ekonomi kreatif sebuah wilayah atau masyarakat Dayak Kenyah. Sebab, sebagian tradisi lisan terancam punah sehingga perlu direvitalisasi dan dikembangkan lebih lanjut yaitu melalui industri kreatif.

Industri kreatif merupakan istilah yang akhir-akhir ini menjadi wacana dan pembicaraan yang aktual. Pengembangan industri pariwisata dengan berbasis kekayaan lokal sudah selayaknya digalakkan. Di samping mengangkat kekayaan dan kearifan lokal, juga mengemabangkan ekonomi kreatif dalam rangka menyejahterakan masyarakat serta memberikan peluang baru pada kehidupan seni tradisi untuk beradaptasi dengan terjadinya perubahan sosial agar tetap lestari dan berkembang (Suyanto, 2017).

Pada era industri kreatif seperti sekarang ini, tradisi lisan seharusnya dikelola untuk menyejahterakan masyarakat. (Puguh, 2012) menjelaskan bahwa dalam memasukkan tradisi lisan sebagai bagian dari industri kreatif bukan berarti mentah-mentah mencabut tradisi itu dari akarnya dan "menjualnya" begitu saja. Nmaun, tradisi lisan itu menjadi sumber inspirasi untuk penciptaan produk kreatif.

Industri budaya memang lebih digerakkan oleh para perusahaan besar atau pemerintah mencari keuntungan melalui sistem industri budaya (Anoegrajekti, 2015:1098). Sementara konsep industri kreatif menekankan pada tingkatan yang lebih luas dari aktivitas yang teramsuk di dalamnya industri budaya dan semua produk kultural.

Tradisi lisan merupakan salah satu deposit kekayaan bangsa untuk dapat menjadi unggul dalam industri kreatif. Melalui tradisi lisan *Ngendau* yang merupakan representasi kehidupan

masyarakat Dayak Kenyah dapat dijadikan proses industri kreatif menuju salah satu pilar ekonomi kreatif.

Maka dari itu, permasalahan dalam penelitian ini membahas wujud representasi masyarakat Dayak Kenyah dalam tradisi lisan *Ngendau*, serta bentuk tradisi lisan *Ngendau* sebagai proses industri kreatif. Tulisan ini bertujuan untuk memerikan wujud representasi masyarakat Dayak Kenyah dalam tradisi lisan *Ngendau*, serta menjelaskan bentuk tradisi lisan *Ngendau* sebagai proses industri kreatif

Penelitian ini adalah penelitian studi lapangan dan studi literatur. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan etnografi. Teknik pengumpulan data antar lain: observasi, wawancara, rekam, catat. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik interpretatif yang mengacu pada teknik analisis data menurut Endraswara (2009: 108) menjelaskan bahwa dalam teknik interdisipliner yang artinya adalah mendeskripsikan data folklor mengaitkannya dengan bentuk serta unsur-unsur kebudayaan bangsa.

PEMBAHASAN

Representasi Masyarakat Dayak Kenyah dalam Tradisi Lisan *Ngendau*

Kehidupan masyarakat Dayak Kenyah tidak dapat dipisahkan dari alam, mereka berkembang bersama alam baik hutan, sungai, binatang, air dan sebagainya. Menurut masyarakat Dayak Kenyah, alam sekitar sebagai ciptaan Tuhan yang Maha Kuasa memiliki kekuatan atau ruh. Alam bisa ramah jika kita memperlakukannya secara arif, dan sebaliknya bisa menjadi marah jika kita merusaknya. Tidak ada konsep teoretis yang mereka jadikan acuan untuk memaknai alam sekitar. Tidak ada pula yang menjadi landasan yang bisa menjelaskan bagaimana mereka mampu memperlakukan alam ini secara arif.

Praktik-praktik kehidupan mereka yang menyatu dengan alam berkembang dari suatu cara, kebiasaan, menjadi adat istiadat dan budaya yang kemudian mereka wariskan secara turun-temurun kepada generasi berikutnya. Makna alam secara kultural tercermin dalam berbagai jenis kebudayaan Dayak Kenyah baik dalam bentuk tarian, nyanyian, ukiran, kerajinan. Puisi-puisi indah yang tertuang dalam lagu dinyanyikan orang Kenyah berkisah tentang alam, sajak-sajak ini mereka nyanyikan secara bersahutan dan diiringi dengan alat musik *sampeq* dan tarian. Sajak yang dilagukan bagi orang Dayak Kenyah merepresenatsikan simbol-simbol kecintaan pada alam, kekeluargaan, persatuan, gotong royong. Sajak yang dilagukan tersebut bernama *Kendau*, kegiatan melakukan *Kendau* disebut *Ngendau* bagi Dayak Kenyah.

Ngendau adalah sebuah tradisi lisan yang turun temurun diwariskan kepada generasi muda ketika acara kekeluargaan, acara syukuran panen pertanian, acara komunitas besar Dayak Kenyah. Namun seiring perkembangan zaman serta sumber daya manusia, seakan-akan pewarisan *Ngendau* sudah mulai terhenti. Adapun wujud representasi masyarakat Dayak Kenyah dalam tradisi lisan *Ngendau* antara lain: rasa ekspresi diri (*arui*), rasa syukur dalam acara adat panen (*U'o Ajau, Irau*).

Ungkapan Rasa Kenangan Kebersamaan

Teks asli	Teks terjemahan
Tuyang	Tuyang
Pemung jai ne telu tuyang Bangen ngidi yeq alem tiga tuyang	Bersam-sama kita teman baik Itulah malam yang baik, teman
Alem ini nginda-nginda idang bulan Ayen sa'e ikem, tuyang Kuse masat kuse umaq luan ne ikem tuyang	Melihat-lihat sinar bulan Janganlah malu, teman Ke halaman depan rumahlah, teman
Bioq lesung ne ilu tuyang ngelayen tuyang Ngatung ngelayen ne ilu ngelayen, tuyang	Berkumpulah bersama selalu, teman Bersenang-senanglah kita, teman
metok lan ne metok lan ne ina tuyang Nyain ketai ne ikem tuyang ikem sao sao ungai sao sungai Limon taban	Bersenang-senanglah selalu, kita, teman Bersantailah kita teman ke hilir hilir sungai hilir sungai Limon
Sao sungai sao ngelimok yen ilu yeq un kenei Yaq lan toq na yaq lan toq ina tuyang	Hilir sunga hilir sungai nyambut siapa yang akan datang Ya begitulah teman, ya betul sekali sudah itu, teman
Kembi ne mung ne ikem mung ne mung ikem tuyang bujang lajong lajong bungan	Entah di mana kalian sekarang temanku teman muda teman-teman lajangku

Syair pada tabel di atas mengisahkan seorang teman yang merindukan teman baiknya. Teman masa mudanya ketika lajang, mereka masih senang berkumpul untuk melihat sinar bulan di teras rumah atau halaman. Dia mengajak teman-temannya yang lain untuk tidak malu-malu untuk bersama-sama melihat sinar bulan dan menyanyi. Sambil bernyanyi dia bercerita tentang awal perpisahan dengan temannya yang pergi merantau ke hilir sungai. Kemudian dia mengikuti temannya yang pergi dengan harapan dapat bertemu temannya di hilir sungai. Namun, dia tidak dapat menemukan temannya. Akhirnya, dia merindukan teman-temannya itu ketika muda.

Syair *Kendau* tersebut termasuk syair yang dilantunkan ketika seseorang ingin menceritakan kisah hidupnya kepada teman-temannya sekampung. Syair *Kendau* yang berbentuk demikian dinamakan *Kendau Arui*. Sebuah *Kendau* yang dilantunkan di *Lamin* (rumah panjang). biasanya para wanita atupun pria mengelilingi halaman sambil mengajak orang-orang untuk berkumpul kemudian salah seorang yang menagjak tersebut yang disebut *julog* atau pengendau, seorang

pemimpin yang melagukan syair *Kendau*, mereka melakukan *Ngendau* dengan saling bersahutan maupun bersamaan. Kebiasaan seperti ini mencerminkan nilai budaya kebersamaan, gotong royong dan juga kerukunan dan ketertiban.

Ungkapan Rasa Syukur

Teks Asli	Teks terjemahan
Ini kenai	Ini kedatangan
Ini kenai...(ini kenai)	Ini kedatangan...(ini kedatangan)
Ame' amay no'a damai...(no'a damai)	Kami bapak menghadiri keramaian...(menghadiri keramaian)
No'a...(no'a damai)	Menghadiri...(menghadiri keramaian)
No'a irau kabupaten Malinau	Menghadiri Irau Kabupaten Malinau
Naselamat... (naselamat)	
Telu amay neman palat... (neman palat)	Selamatlah...(selamatlah)
Neman...(neman palat)	Kita bapak bersalaman...(bersalaman)
Neman palat uju' talan	Bersalam...(bersalaman)
Na'tau ini...(na'tau ini)	
Telu amay uweq pemong jai... (pemong jai)	Bersalaman telapak tangan
Pemong jai ngan amay Jokowi...	Di hari ini...(di hari ini)
Menjat pesong...(menjat pesong)	Kita bapak ibu berkumpul damai...(berkumpul damai)
Telu amay layan batong...(layan Batong)	Berkumpul damai dengan bapak Jokowi
Layan...(layan batong)	Jarang bertemu...(jarang bertemu)
Layan batong osa enan	Kita bapak-bapak kebiasaan satu bersama rukun...(rukun bersama)
	Kebiasaan rukun bersama seperti badan pohon yang tumbuh besar

Syair pada tabel di atas mengisahkan masyarakat yang mengucapkan syukur atas kondisi panen ladang mereka lalu mengadakan acara pesta yang dinamakan *Irau*. Syair *Kendau* tersebut lebih dimaknai pada bentuk kebersamaan serta kerukunan antar masyarakat Dayak Kenyah hingga mereka mengadakan sebuah pesta panen pertanian. Hal ini terdapat dua hal yang ingin disampaikan kepada masyarakat tersebut yaitu ucapan rasa syukur kepada leluhur, Tuhan atas segala pelimpahan hasil panen mereka dan rasa kebersamaan serta kerukunan masyarakat Dayak Kenyah dalam melakukan acara syukuran atau pesta panen tersebut.

Syair *Kendau* tersebut termasuk *Kendau Ajau*. Artinya, *Kendau* yang dibawakan ketika berkaitan dengan acara panen pertanian atau ladang. Dalam aktivitas *Ngendau* tersebut merepresentasikan bentuk rasa syukur juga kerukunan bersama (*pamung tawai*).

Pada masa dahulu kegiatan kesenian merupakan bagian dari kegiatan keagamaan. Dalam demikian, *Ngendau* sebagai salah satu bentuk kesenian merupakan bagian dari kegiatan keagamaan. Namun, pada masa sekarang kegiatan *Ngendau* sudah menghilang, sehingga ungkapan-ungkapan yang khas ini sudah tidak dapat dipahami lagi oleh generasi muda. Ada beberapa hal yang menyebabkan gejala tersebut.

- a) Pengaruh media elektronik. Generasi muda Dayak Kenyah lebih mahir menyanyikan lagu-lagu pop yang mereka dengar melalui kaset, radio, TV, ataupun media lainnya dibandingkan melakukan kegiatan *Ngendau*.
- b) Pengaruh pembauran berbagai suku bangsa di desa-desa Dayak Kenyah. Pembauran yang terjadi di pemukiman baru antara suku Dayak Kenyah dengan suku lainnya mengakibatkan mereka terpaksa menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi. Di satu pihak memang kita harus mengutamakan serta mengajarkan bahasa Indonesia, namun di lain pihak pemakaian bahasa Kenyah semakin berkurang dan bergeser. Bersamaan dengan itu, orang-orang dengan kemampuan melakukan *Ngendau* semakin berkurang dan akhirnya menghilang.

Akibat dari gejala pengaruh tersebut, generasi muda Kenyah kehilangan keahlian untuk melakukan *Ngendau*. Bahkan mereka tidak dapat lagi menangkap makna yang terkandung di dalam syair-syair *Kendau*. Dengan adanya perubahan tersebut, maka bentuk perevitalisasian, pewarisan, maupun pelestarian kembali terhadap kegiatan *Ngendau* harus digalakkan, harus dibangkitkan. Oleh karena itu, bentuk industri kreatif dalam perevitalisasian, pewarisan, maupun pelestarian tradisi lisan sangat diperlukan untuk generasi muda memahami tradisi serta nilainya.

Tradisi Lisan *Ngendau*: Proses Menuju Industri Kreatif

Tradisi lisan sebagai sebuah produk yang baku, bahkan beberapa di antaranya terperangkap dalam ketidakdinamisan, justru menjadi semakin punah. Tradisi lisan dipandang sebagai sesuatu yang sakral sehingga perubahan-perubahan yang dilakukan dianggap merusak sebuah kearifan tradisional dan mendegradasi seluruh tatanan masyarakat. Pemanfaatan tradisi lisan pada era yang semakin berkembang ini memerlukan daya kreatif, yaitu daya untuk menanggapi segala sesuatu dalam kehidupan dalam prespektif kekinian.

Tradisi lisan *Ngendau* memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang mampu menjadi sumber inspirasi bagi masyarakat Dayak Kenyah serta masyarakat Kalimantan Timur untuk menumbuhkembangkan kreativitas dalam memperkaya produk kebudayaan lokal untuk bersaing di zaman globalisasi.

Pengembangan industri kreatif berbasis kekayaan budaya lokal sudah selakryaknya digalakkan. Hal ini di samping mengangkat kekayaan dan kearifan lokal yang ada, juga mengembangkan pertumbuhan ekonomi kreatif dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Juga memberikan peluang baru pada kehidupan seni tradisi untuk beradaptasi dengan terjadinya perubahan sosial agar tetap lestari dan berkembang.

Aspek penciptaan menjadi sangat penting dalam industri kreatif. Maka ada beberapa bentuk atau model dalam pengembangannya. Pertama, menekankan pada revitalisasi tradisi lokal yang menjadi inspirasi penciptaan dari syair-syair *ngndau*. Kedua, memadukan lagu-lagu dalam

kesenian tradisi dengan pertunjukannya seperti ketika ada pertunjukan tarian atau musik maka disisipkan pertunjukan ngendau. Ketiga lebih menekankan pada eksplorasi keinginan pasar dengan tetap mentrasformasikan kelokalan, misalnya syair-syair *Kendau* serta aktivitas *Ngendau* dijadikan lagu-lagu atau nyanyian daerah Dayak Kenyah, proses pembuatan film dengan memasukkan unsur lisan *Ngendau* dengan begitu diharapkan akan menjadi satu jembatan untuk menciptakan *branded* bagi daerah tersebut untuk menjadi sebuah ikon dinasti baru. Beberapa bentuk atau model tersebut diharapkan mampu menjadi dasar berkembangnya ekonomi kreatif bagi penggiat seni dan menyejahterakan masyarakat Dayak Kenyah.

Tahun 2009 dicanangkan sebagai tahun industri kreatif untuk masyarakat sebagai pilar ekonomi kreatif. Pengembangan kebudayaan di Indonesia yang berkaitan dengan industri kreatif harus meminta perhatian lebih dari campur tangan negara.

Di Kalimantan Timur, pengembangan industri kreatif berbasis pada tradisi lisan masyarakat Dayak Kenyah belum mendapat penanganan secara maksimal oleh pemerintah setempat. Namun, ruang-ruang untuk menyosialisasikan, memasarkan, dan mengembangkan industri kreatif mulai terbuka melalui kebijakan kebudayaan. Pemerintah mulai menyelenggarakan festival-festival adat yang berbasis tradisi budaya. Seperti festival Mahakam Samarinda Kalimantan Timur menampilkan: perlombaan olahraga tradisional, festival Hudoq di Mahakam Ulu Kalimantan Timur, Festival Budaya Erau Kutai Kartanegara Kalimantan Timur, Festival Irau Malinau Kalimantan Timur, festival Buen Penajam Paser Utara Kalimantan Timur, festival budaya adat Dayak Kenyah Pampang menampilkan tari-tarian, perlombaan.

Hadirnya pengunjung tentu saja dapat menjadi kesempatan bagi masyarakat Kalimantan Timur untuk memperkenalkan dan memasarkan produk industri kreatif kepada para pengunjung. Hanya saja industri kreatif berbasis pada tradisi lisan Dayak Kenyah belum sepenuhnya maksimal, juga belum mendapatkan perhatian dari masyarakat, kebijakan kebudayaan, serta kebijakan pemerintah.

SIMPULAN

Syair-syair *Kendau* yang dilakukan dalam tradisi lisan *Ngendau* mengintepretasikan identitas kelokalan masyarakat Dayak Kenyah. Wujud representasi masyarakat Dayak Kenyah yang dikonstrksikan dari tradisi lisan ngendau antara lain ungkapan rasa kenangan kebersamaan ketika merasakan kerinduan kepada kenangan lama atau teman lama. Ungkapan rasa syukur kepada alam serta leluhur, Dewa, ruh, Tuhan masyarakat Dayak Kenyah atas limpahan semesta serta rasa saling menghormati dan kekeluargaan bagi masyarakat Dayak Kenyah. Menuju proses industri kreatif, tradisi lisan *Ngendau* saat ini masih belum maksimal dan belum digarap dengan sebenarnya karena proses menuju industri kreatif masih terbatas pada bentuk tradisi masyarakat ketika pada acara-acara adat tertentu atau seremoni serta event-event atau festival yang diadakan oleh pemerintah setempat.

Daftar Pustaka

- Anoegrajekti, Novi dkk. (2015). Seni Tradisi dan Ritual Using Berbasis Industri Kreatif. *Daya Literasi dan Industri Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Billa, Marthin. (2006). *Alam Lestari & Kearifan Budaya Dayak Kenyah*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Endraswara, Suwardi. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation Cultural Representations And Signifying Practice*. The Open University. Sage Publication. Ltd.
- Puguh, Dhanang Respati. (2012). Pemanfaatan Tradisi Lisan di era Globalisasi: Industri Kreatif. *Mozaik: Jurnal Ilmu Humaniora*. 11 (1), 22-32.
- Sedyawati, Edi & dkk. (1995). *Konsep Tata Ruang Suku Bangsa Dayak Kenyah di Kalimantan Timur*. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan RI.
- Suyanto. (2007). Menggali Filsafat Wayang Beber untuk Mendukung Perkembangan Industri Kreatif Batik Pacitan. *Panggung*. 27 (1), 87-98.

Pemartabatan Bahasa Indonesia Dalam Teknologi Informasi

Iis Islamiah, Nina Nurhasanah
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia,
Fakultas Pendidikan Bahasa
IKIP Siliwangi Bandung

ABSTRAK

Gawai menjadi salah satu benda yang wajib dimiliki oleh kalangan masyarakat. Di sisi kemenarikannya, benda tersebut ternyata masih terdapat kekeliruan dalam penerapan bahasa Indonesia yang terdapat di dalam fitur-fiturnya. Kesalahan tersebut bukan hanya muncul dari gawai melainkan terdapat juga dalam aplikasi yang diunduh seperti *instagram* dan *whatsapp*. Sebelumnya gawai dan aplikasi ini sudah diatur menggunakan bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi berbagai kesalahan penggunaan bahasa Indonesia dalam gawai dan aplikasi (*Instagram* dan *Whatsapp*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskripsi. Adapun objek penelitian yaitu gawai dari berbagai merk dan aplikasi (*instagram* dan *whatsapp*). Berdasarkan hasil analisis kami terhadap gawai (*instagram* dan *whatsapp*) ternyata ditemukan berbagai kesalahan seperti dalam aspek penulisan kata/ejaan dan ketidakkonsistenan dalam penggunaan bahasa. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat mempertahankan eksistensi bahasa Indonesia ditengah-tengah kemajuan teknologi yang semakin pesat.

Kata Kunci: Gawai, Aplikasi, Bahasa

PENDAHULUAN

Dewasa ini gawai menjadi salah satu benda yang wajib dimiliki oleh kalangan masyarakat. Bentuknya yang minimalis dan mudah dibawa kemana-mana, menjadikan benda tersebut sangat digemari. Selain karena bentuknya, harganya pun sangat merakyat sehingga baik dari kalangan bawah, menengah, ataupun atas memiliki benda tersebut. Hal utama yang paling menarik dari gawai ini adalah kecanggihannya yang sangat berkembang pesat seiring berkembangnya zaman. Selain gawai terdapat juga berbagai media online. Menurut (Franzia, 2018) media online memiliki peran penting dalam pembentukan identitas seseorang di tengah-tengah masyarakat.

Di sisi kemenarikannya, benda tersebut ternyata masih terdapat kekeliruan dalam penerapan bahasa Indonesia yang terdapat di dalam fitur-fiturnya. Kesalahan tersebut bukan hanya muncul dari gawai tersebut melainkan terdapat juga dalam aplikasi-aplikasi yang diunduh seperti *instagram* dan *whatsapp*. Sebelumnya gawai dan aplikasi ini sudah di program ke dalam bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa yang sering dilihat dan dibaca di dalam fitur tersebut sangat memungkinkan untuk mempengaruhi penggunaan bahasa Indonesia para pemakai gawai.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Suparno, 2016), bahwa masih ditemukan kesalahan berbahasa yang terdapat dalam gawai.

Berdasarkan data statistik hasil survei yang dilakukan oleh *Common Sense Media* di Philadelphia yang dilaporkan oleh Reporter Fajrina (CNN Indonesia, 4 November 2015), mengatakan bahwa sejak tahun 2013 72% anak usia di bawah delapan tahun sudah pandai dalam mengaplikasikan gawai, dimana mayoritas anak yang berusia dua tahun lebih senang menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari (Radliya, Apriliya, & Zakiyyah, 2017: 4). Hal tersebut menjadi hal yang sangat riskan ketika mengingat bahwa terdapat kesalahan yang terdapat dalam gawai dan aplikasinya, dimana anak yang masih di bawah umur sudah menggunakan gawai dan senang ketika diberikan gawai. Padahal orang-orang terdahulu berusaha untuk menciptakan seni permainan anak (Pramutomo & Mulyadi, 2018). Namun kini anak-anak teralihkan perhatiannya pada gawai. Kesalahan berbahasa yang terdapat dalam gawai tersebut akan terserap oleh ingatan anak dan akan menjadi hal yang biasa dan benar jika tidak segera diluruskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan penggunaan bahasa Indonesia dalam gawai dan aplikasinya. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan penyadaran kepada masyarakat tentang kesalahan berbahasa dalam gawai.

Gawai berperan sebagai alat komunikasi. Tapi gawai tidak akan menjadi alat komunikasi yang baik apabila tanpa adanya aplikasi-aplikasi pendukung seperti *instagram* dan *Whatsapp*. Menurut Assapari (2014) Pengaruh alat komunikasi yang semakin hebat perlu harus diupayakan tidak memengaruhi jati diri bahasa Indonesia. Hal tersebut berkaitan dengan kedisiplinan penggunaan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia yang disiplin yaitu dengan mengikuti kaidah dan aturan penggunaan bahasa Indonesia.

Teknologi adalah bentuk nyata dari kemajuan zaman. Kini teknologi telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Semua bisa diperoleh dengan mudah melalui teknologi. Menurut Ananda (2003), kemajuan bidang teknologi dapat memengaruhi proses pembelajaran. Selain itu juga dapat memengaruhi cara berkomunikasi seseorang. Alat komunikasi itu sendiri adalah bahasa. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan konvensional. Kemajuan teknologi semakin tampak dalam gawai dan berbagai macam sosial media seperti *instagram* dan *whatsapp*. Menurut Boulos, Giustini, & Wheeler (2016) Menyatakan bahwa *instagram* dan *Whatsapp* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan dan dapat memfasilitasi pembelajaran seluler. *Whatsapp* dapat mengirimkan pesan teks, menyebarkan video, suara, dan gambar melalui internet ke jaringan pribadi dan profesional. Adapun peran *Instagram* menurut Boulos et al. (2016) dapat mempermudah dalam menyebar luaskan foto dan video dengan keterangan dan tipografi. Berdasarkan pendapat mengenai *instagram* dan *Whatsapp* intinya dua aplikasi ini memiliki fungsi yang hampir sama. Aplikasi tersebut digunakan oleh masyarakat di dunia salah satunya adalah Indonesia. Tentu aplikasi-aplikasi ini memiliki fitur bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional negara Indonesia. Namun, menurut Assapari (2014) pada abad 21 bahasa Indonesia telah mengalami pergeseran. Masyarakat kini lebih senang menggunakan bahasa populer. Bahasa populer ini memengaruhi kemampuan bahasa Indonesia seiring berkembangnya teknologi.

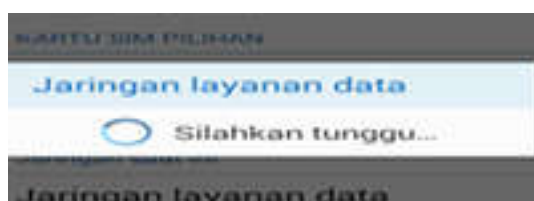
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif. Penelitian dilakukan dengan studi pendahuluan terhadap gawai dan aplikasi (*whatsapp* dan *instagram*). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi terhadap gawai dan aplikasinya. Adapun objek yang dijadikan bahan penelitian yaitu kesalahan bahasa yang terdapat dalam gawai dan aplikasi (*whatsapp* dan *instagram*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesalahan Berbahasa dalam Gawai

Gawai merupakan alat komunikasi yang semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman. Pengguna gawai saat ini tidak hanya para orang tua saja tetapi juga anak-anak pun sudah mahir menggunakan benda tersebut. Setelah peneliti memeriksa bahasa yang digunakan dalam gawai ternyata ada beberapa kata dan kalimat yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Adapun bentuk-bentuk kesalahan berbahasa yang ditemukan di dalam gawai yang bahasanya sudah diatur menggunakan bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Kesalahan Ejaan

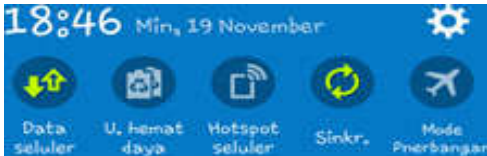
Gambar di atas merupakan salah satu tampilan yang dimunculkan dalam gawai. Pada tampilan tersebut tertulis "Silahkan tunggu...". Kata "Silahkan" pada tampilan tersebut penulisannya kurang tepat. Berdasarkan KBBI 5 yang tepat adalah "Silakan". Kata "Silakan" ini termasuk kelas kata kerja (Verba) yang artinya adalah sudilah kiranya (kata perintah yang halus).



Gambar 2 Kesalahan Pemenggalan

Di atas merupakan gambar sebagian tampilan menu dalam gawai. Terdapat kesalahan pemenggalan pada kata yang tempat penulisannya tidak cukup. Seperti pada menu Pengaturan, di sana nampak huruf "n" saja turun ke bawah. Padahal bahasa Indonesia memiliki aturan ketika pemenggalan. Berdasarkan fonologi, pemenggalan dalam bahasa Indonesia harus berjumlah satu suku kata, bukan satu huruf. Jadi seharusnya pemenggalannya yaitu "Pe-nga-turan" bukan "Pe-nga-tura-n".

Gawai di atas sudah diatur untuk menggunakan bahasa Indonesia. Akan tetapi masih terdapat beberapa konten dalam gawai yang menggunakan bahasa asing. Seperti "Email" bahasa Indonesia sudah memiliki padanannya yaitu surat elektronik atau biasa disingkat "Surel". Selain itu pada konten "S Planner" sebenarnya bahasa Indonesia sudah mempunyai padanannya yaitu "Kalender".



Gambar 3 Kesalahan Penyingkatan



Gambar 4 Kesalahan Penyingkatan

Di atas merupakan gambar menu pilihan yang berkaitan dengan pengaturan gawai. Pada tampilan tersebut terdapat kesalahan berbahasa yaitu pada penulisan nama hari yang disingkat menjadi "Min" seharusnya tulis saja dengan lengkap yaitu "Minggu". Kemudian kesalahan penulisan kata pada tulisan "Pnerbangan" seharusnya yang tepat yaitu "Penerbangan". Kemudian ada penyingkatan "Sinkronisasi" menjadi "Sinkr." Aturan penyingkatan kata dalam bahasa Indonesia tidak seperti itu.

Gambar berikutnya merupakan tampilan dari kalender. Dalam gambar tersebut juga nampak penggunaan bahasa Indonesia yang tidak sesuai dengan kaidahnya. Penyingkatan hari menjadi "Sen", "Sel", "Rab", "Kam", "Jum", "Sab", dan "Min". Kata "Hari" dalam kalender tersebut juga disingkat menjadi "Hr.". Penyingkatan tersebut pada nyatanya bertentangan dengan aturan bahasa Indonesia. Sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya bahwa penulisan akronim harus merupakan gabungan suku kata awal atau gabungan huruf awal pada suku kata pertama. Oleh karena itu, akronim sel, sen, rab, dsb, itu salah karena hanya muncul satu suku kata. Pada dasarnya nama hari tidak memiliki bentuk penyingkatan ataupun akronim.



Gambar 5 Kesalahan Penggunaan Tanda Baca

Pada gambar di atas terdapat tulisan yang berkaitan dengan syarat dan ketentuan penggunaan gawai. Di atas terdapat beberapa kalimat. Namun, pada bagian akhir terdapat kalimat yang tidak di akhiri dengan intonasi final seperti " Kecuali jika secara tegas disebutkan atau secara hukum diperlukan, Samsung menolak jaminan apapun bahwa waktu akan akurat

tanpa ada kesalahan". Perlu diketahui bahwa syarat dari suatu kalimat adalah diakhiri dengan intonasi final (tanda baca baik itu titik, tanda seru, dan tanda tanya). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Alwi, dkk.(hlm.311) bahwa dalam wujud tulisan kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda baca seperti titik (.), tanda tanya (?), dan tanda seru (!), adapun tanda koma (,) tanda tersebut hanya menjadi tanda jeda saja.

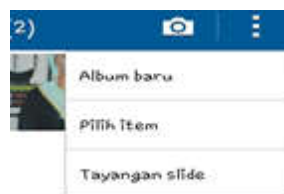


Gambar 6 Kesalahan Ejaan

Gawai ini telah diatur untuk menggunakan bahasa Indonesia. Namun, ejaan bahasa Indonesia yang digunakan belum semuanya benar salah satunya adalah kata "OK" yang tercantum di dalam kalimat. Pada KBBI V penulisan yang sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yaitu "OKE" yang artinya "Kata untuk menyatakan setuju".



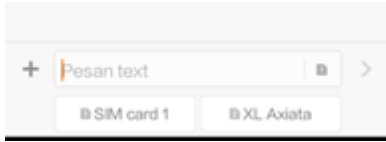
Gambar 7 Kesalahan Ejaan



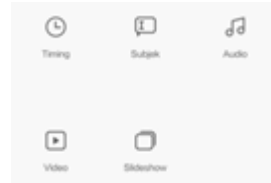
Gambar 8 Ketidakkonsistenan Bahasa

Gambar di atas terdapat kesalahan berbahasa yaitu pada penggunaan kata "Anda". Dalam tulisan di atas kata "Anda" ditulis "anda". Kata "Anda" merupakan sapaan langsung terhadap pengguna gawai jadi huruf awalnya harus menggunakan huruf kapital.

Penggunaan bahasa Indonesia dalam gawai ternyata belum konsisten. Di dalamnya masih terdapat campuran antara bahasa Indonesia dengan bahasa asing. Seperti pada kata "Pilih item" dan "Tayangan Slide" kata item pada gambar di atas kurang tepat apabila digunakan dalam bahasa Indonesia. Kata item merupakan bahasa asing yang memiliki makna "barang", sedangkan dalam bahasa Indonesia kata "item" bermakna "hitam". Pada gambar di atas juga terdapat kata Slide. Kata slide sudah memiliki kata padananya dalam bahasa Indonesia yaitu "Salindia".



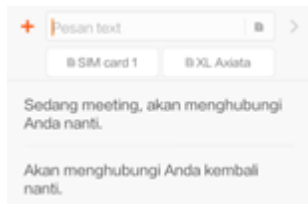
Gambar 9 Ketidakkonsistenan Bahasa



Gambar 10 Ketidakkonsistenan Bahasa

Gawai ini sudah di program ke dalam bahasa Indonesia. Namun, terdapat kesalahan dalam gawai tersebut, yaitu ketidakkonsistenan. Kata “text” seharusnya menggunakan bahasa Indonesia, karena sudah terdapat padanan kata dalam bahasa Indonesia, yaitu “teks”.

Gambar di atas terdapat kata “Timing” dan “Slideshow”. Kata tersebut termasuk ke dalam ketidakkonsistenan bahasa Indonesia. Kata tersebut sebetulnya sudah terdapat padanan katanya dalam bahasa Indonesia, yaitu “Waktu” dan “Tampilkan”.



Gambar 11 Ketidakkonsistenan Bahasa



Gambar 12 Ketidakkonsistenan Bahasa

Ketika kita menulis pesan, terkadang ada pengaturan dari pesan tersebut tentang kalimat otomatis. Kalimat tersebut termasuk ke dalam ketidakkonsistenan bahasa, karena kata “Meeting” sudah terdapat padanan katanya dalam bahasa Indonesia, yaitu “Rapat”.

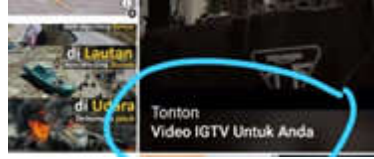
Gambar tersebut diambil dari bawaan gawai, yaitu telpon. Di gambar tersebut terdapat kata “Send”, “More”, dan “Voicemail”. Kata-kata tersebut sebetulnya sudah terdapat padanan katanya dalam bahasa Indonesia, yaitu “Kirim”, “Lainnya”, dan “Pesan Suara”.

Kesalahan Berbahasa dalam Instagram

Gambar di atas merupakan bagian menu pilihan untung mengatur siapa saja yang dapat melihat cerita *instagram* seseorang. Gambar di atas tercantum kalimat “Orang Yang Anda Ikuti”. Kalimat tersebut mengandung kata “Yang” dengan menggunakan huruf “Y” kapital. Padahal berdasarkan Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia huruf kapital tidak digunakan dalam menulis konjungsi intrakalimat.



Gambar 13 Kesalahan Ejaan



Gambar 14 Kesalahan Ejaan

Gambar di atas merupakan tampilan IGTV. Gambar di atas tercantum kalimat “Video IGTV Untuk Anda”. Kalimat tersebut mengandung kata “Untuk” dengan menggunakan huruf “U” kapital. Padahal berdasarkan Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia huruf kapital tidak digunakan dalam menulis konjungsi intrakalimat.

Pergustakaan Sumber Terbuka

Login

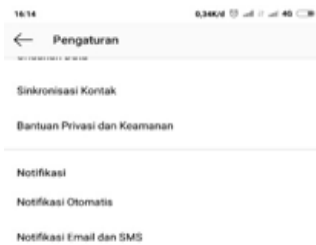
Keluar

Gambar 15
Ketidakkonsistenan Bahasa

Gambar di atas menunjukkan ada ketidakkonsistenan aplikasi *instagram* dalam menggunakan bahasa Indonesia. Beberapa kalimat di atas menggunakan bahasa Indonesia, tetapi ternyata terdapat kata asing yaitu *login*.



Gambar 16 Ketidakkonsistenan Bahasa

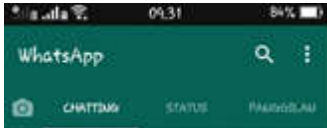


Gambar 17 Ketidakkonsistenan Bahasa

Gambar di atas merupakan tampilan fitur penulisan cerita pribadi yang terdapat dalam *Instagram*. Pada *Instagram* terdapat fitur Teks, Langsung, Normal, Boomerang, Superzoom, Mundur, dan Hands-Free. Apabila diamati terdapat ketidakkonsistenan dalam penggunaan bahasa. Sebagian fitur diberi nama dengan menggunakan bahasa Indonesia seperti Teks, Langsung, Normal, dan Mundur. Ada juga yang menggunakan istilah asing seperti Boomerang, Superzoom, dan Hands-Free.

Gambar di atas merupakan menu pengaturan dalam *Instagram*. Pada gambar tersebut terdapat kalimat “Notifikasi Email dan SMS”. Terdapat ketidakkonsistenan dalam penggunaan bahasa yaitu terdapat pada kata “Email”. Adapun padanan kata untuk “Email” dalam bahasa Indonesia yaitu “Surel”.

Kesalahan Berbahasa dalam *Whatsapp*



Gambar 18
Ketidakkonsistenan Bahasa



Pesan-pesan dan panggilan Anda diamankan dengan enkripsi end-to-end, yang berarti WhatsApp dan pihak ketiga tidak dapat membacanya atau mendengarkannya.
Pelajari selengkapnya mengenai keamanan WhatsApp.

Gambar 19
Ketidakkonsistenan Bahasa

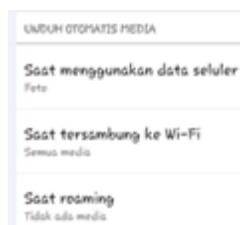


Gambar 20
Ketidakkonsistenan Bahasa

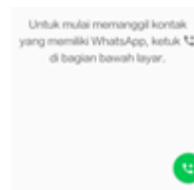
Gambar tersebut memperlihatkan bahwa terdapat ketidakkonsistenan dalam berbahasa. Kata “*Chatting*” dalam gambar di atas menggunakan bahasa asing (Inggris) sedangkan, untuk ikon lainnya menggunakan bahasa Indonesia. Kata *Chatting* sebetulnya sudah terdapat padanan katanya di dalam bahasa Indonesia, yaitu pesan.

Gambar tersebut memperlihatkan adanya ketidakkonsistenan dalam berbahasa, yaitu pada kata “*end-to-end*” yang terdapat di tengah-tengah kalimat. Kata tersebut seharusnya menggunakan bahasa Indonesia karena sudah terdapat padanan katanya, yaitu “Ujung ke ujung”.

Terdapat ketidakkonsistenan dalam berbahasa, yaitu kata “*font*” kata tersebut tidak konsisten karena terdapat di tengah-tengah kata yang menggunakan bahasa Indonesia, sebenarnya kata tersebut sudah ada padanan katanya dalam bahasa Indonesia, yaitu “Tulisan”. Selain itu kata “*Wallpaper*” dan “*Chat*” juga termasuk ke dalam ketidakkonsistenan karena sudah terdapat padanan katanya dalam bahasa Indonesia, yaitu “Latar Belakang” dan “Pesan”.



Gambar 21
Ketidakkonsistenan Bahasa



Gambar 22
Kesalahan Ejaan

Gambar tersebut memperlihatkan adanya ketidakkonsistenan dalam berbahasa, yaitu pada kata “*Roaming*” yang seharusnya menggunakan bahasa Indonesia karena sudah terdapat padanan katanya, yaitu “Jelajah”.

Gambar tersebut menunjukkan kesalahan dalam ejaan kata “Untuk” dituliskan dengan menggunakan huruf kapital, seharusnya kata konjungsi tidak menggunakan huruf kapital di depan. Selain itu, kata konjungsi seharusnya tidak ditempatkan di awal kalimat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas ternyata masih banyak kesalahan yang terdapat dalam gawai dan aplikasinya (*instagram* dan *whatsapp*). Kesalahan tersebut banyak ditemukan karena ketidakkonsistenan, kesalahan ejaan, kesalahan penyingkatan, kesalahan pemenggalan, dan kesalahan dalam penggunaan tanda baca. Adanya penyerapan bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia menjadi sebab mengapa bisa terjadi kesalahan-kesalahan di atas. Selain itu, kurangnya pengetahuan dan kosakata termasuk ke dalam sebab dari munculnya kesalahan tersebut. Adapun solusi yang dapat meminimalisir hal tersebut adalah 1) penciptaan kebijakan-kebijakan khusus seperti penggunaan bahasa Indonesia pada gawai dan aplikasinya. Hal ini didukung oleh (Aribowo, 2015) bahwa niat baik seperti ini sebaiknya perlu diadaptasi serta diberlakukan penambahan waktu agar menjadi suatu kebiasaan. Dengan demikian, bahasa Indonesia tidak lagi tersingkirkan oleh bahasa asing di bidang IT. 2) Pembentukan dan pengembangan komunitas bahasa di bidang IT. 3) Membuat digitalisasi buku-buku tata bahasa dan kamus yang dikemas dengan menarik. Hal ini tentu perlu didukung oleh beberapa pihak di dalamnya.

Daftar Pustaka

- Ananda, E. D. (2003). Pemanfaatan Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Lingkungan*, 5(20), 1–14.
- Aribowo, E. K. (2015). DIGITALISASI PRODUK KEBAHASAAN KE DALAM APLIKASI SEBAGAI SOLUSI MITIGASI PERGESERAN BAHASA JAWA, (91), 21–28.
- Assapari, M. M. (2014). Eksistensi Bahasa Indonesia sebagai Baasa Nasional dan Perkembangannya di Era Globalisasi. *PRASI*, 9(35), 29–37.
- Boulos, M. N. K., Giustini, D. M., & Wheeler, S. (2016). Instagram and WhatsApp in Health and Healthcare/ : An Overview. *Future Internet*, 1–14. <https://doi.org/10.3390/fi8030037>
- Franzia, E. (2018). Pengaruh Sinergi Foto Profil Media Jejaring Sosial dalam Meningkatkan Personal Branding. *Panggung*, 28(1), 33–47.
- Pramutomo, R. M., & Mulyadi, T. (2018). Langen Carita Jaka Tingkir Opera Edukasi Anak. *Panggung*, 28, 331–345.

Radliya, R., Apriliya, S., & Zakiyah, T. R. (2017). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, *1(1)*, 1–12.

Suparno, D. (2016). Bahasa dan Teknologi Informasi Stidu Kasus Penggunaan Abreviasi, 1–12.

Pantun *Seumapa* dalam Tradisi Pinangan di Masyarakat Aceh

Lina Sundana¹, Asriani², Razali³

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, SPs UPI, Bandung¹/ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh²/ FKIP Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh³

ABSTRAK

Pantun *seumapa* merupakan salah satu bentuk sastra lisan di Aceh yang digunakan *seulangke* (juru bicara dalam acara pinangan atau lamarab) di masyarakat Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pantun *seumapa* sebagai upaya pelestarian dan pembinaan kebudayaan daerah, menambah pengetahuan tentang banyaknya sastra lisan serta diharapkan dapat membimbing masyarakat untuk mengapresiasi dan memahami gagasan yang terdapat di dalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi dokumentasi. Sumber data penelitian ini, yaitu pantun yang digunakan *seulangke* dalam acara pinangan di Aceh yang telah didokumentasikan.

Kata kunci: pantun *seumapa*, tradisi pinangan, masyarakat Aceh

PENDAHULUAN

Tradisi merupakan bagian dari kebudayaan yang tumbuh dan berkembang dimasyarakat. Tradisi lisan yang disampaikan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Tradisi lisan ini dapat disampaikan melalui ucapan, pidato, nyanyian dan dapat berbentuk pantun, cerita rakyat, nasihat, balada atau lagu. Tradisi lisan merupakan pengetahuan dan adat kebiasaan yang secara turun-temurun disampaikan secara lisan dan mencakup hal-hal tidak hanya berisi cerita rakyat, mite, dan legenda tetapi menyimpan sistem kognasi (kekerabatan) asli yang lengkap, sebagai contoh sejarah, praktek hukum, hukum adat, pengobatan (Roger Tol dan Pudentia dalam Endraswara, 2013: 200).

Tradisi lisan yang masih terjadi di Aceh, yaitu *meulakée* atau tradisi melamar calon *dara barô* 'pengantin wanita'. Pada Hari yang telah disepakati, datanglah beberapa orang perwakilan dari pihak laki-laki ke rumah pihak perempuan, pihak laki-laki yang datang yaitu : Wali, *Seulangké*, Keuchik, Teungku. Terdapat pula perwakilan dari pihak perempuan, yaitu: wali, *seulangke* dan orang yang dituakan. *Seulangké* dari pihak laki-laki mengutarakan maksud dan tujuan kedatangannya menggunakan ungkapan berupa pantun yang akan dijawab pula oleh pihak perempuan.

Pantun *seumapa* yang masih digunakan dalam tradisi *meulakée* merupakan salah satu sastra daerah yang menjadi khazanah budaya daerah yang harus dijaga eksistensinya di daerah tempat itu tumbuh. Sastra daerah lebih umum dikenal dengan sastra lisan. Hal ini dikarenakan sastra daerah merupakan jenis sastra yang kebanyakan disebarkan dari mulut ke mulut (Danandjaja

dalam Rahmawati, 2014: 9). Razali Cut Lani dalam karyanya berjudul Kesusastraan Aceh (dalam Lubis, 2017: 486) dikelompokkan beberapa jenis sastra klasik, yaitu *Narit Maja* (peribahasa), *Neurajah* (mantra), *Hiem* (teka-teki), dan *Panton* (pantun). Semua genre sastra tersebut merupakan jenis sastra tertua dan purba dalam sejarah perkembangan sastra Aceh.

Harun (2012: 163) menjelaskan bahwa ada 14 bentuk puisi yang ditemukan di Aceh. Puisi tersebut adalah (1) *pantôn* atau pantun, (2) *caé* atau syair, (3) *nalam* atau nazam, (4) *pribahasa* atau peribahasa, (5) *pemeo*, (6) idiom, (11) *mentra* atau mantra, (12) *h'iem* atau teka-teki, (13) *seulaweuet* atau shalawat, dan (14) *meurukôn*. Pantun merupakan salah satu bentuk sastra lisan. Pantun dianggap sebagai puisi rakyat atau puisi tradisional karena sangat digemari oleh masyarakat. Pantun tidak hanya digunakan di masyarakat sebagai hiburan, tetapi juga dilakukan dalam upacara-upacara adat, seperti pidato adat, upacara perkawinan, memilih penghulu, mempersilakan makan, makan sirih, meminang gadis, dsb. Pantun juga dimanfaatkan pada acara-acara tari, seperti yang diselenggarakan di Pidie oleh para wanita dan anak-anak untuk mengiringi musik (Hurgronje, 1985: 81).

Seiring perkembangan zaman, penggunaan pantun oleh masyarakat Aceh saat ini juga sudah mengalami transformasi dari lisan menjadi pesan singkat via SMS yang biasa digunakan saat menyambut bulan suci Ramadhan. Bentuk-bentuk pantun ada yang terdiri atas satu bait bahkan beberapa bait, seperti upacara penyerahan *lintô barô* 'pengantin laki-laki' kepada keluarga *dara barô* 'pengantin perempuan' dan upacara *peutrôn aneuk* 'turun tanah'. Pantun panjang yang mengandung dialog disebut juga *panton meukarang* atau pantun berangkai (Hurgronje, 1985: 80).

Karakteristik pantun Aceh diklasifikasikan dalam beberapa kelompok, yaitu ditinjau dari segi (a) jumlah baris per bait, (b) panjang pendek, (c) isi, dan (d) kekhasan atau lisensi puitisnya (Harun, 2015, hlm. 42). Pantun Aceh harus memenuhi persajakan akhir yang padu (sajak/abab/ untuk pantun empat baris), dilengkapi dengan persajakan akhir-tengah atau rima zig-zag. Menurut isinya, pantun Aceh terdiri atas (1) pantun agama, (2) pantun nasihat, (3) pantun adat, (4) pantun nasib, (5) pantun muda, (6) pantun jenaka, (7) pantun teka-teki, (8) pantun dukacita, (9) pantun sukacita, (10) pantun anak-anak, (11) pantun *seumapa*.

Pantun *seumapa* isinya berhubungan dengan masalah perkawinan biasanya disampaikan oleh pihak *lintô barô* dan pihak *dara barô*. Pantun ini tidak hanya digunakan saat upacara perkawinan, seperti penyambutan dan penyerahan, melainkan termasuk saat pihak *lintô barô* melamar calon *dara barô* dalam upacara meminang (upacara *meulakèe*). *Seumapa* (tegur sapa) merupakan kesenian yang dilaksanakan dalam upacara perkawinan tatkala rombongan *lintô barô* hendak masuk ke pekarangan rumah atau menjelang masuk halaman depan rumah *dara barô*. Pelaksananya sama dengan berbalas pantun yang jumlah pelakunya tidak ditentukan. Isi syair atau sajak dalam *seumapa* berisi petuah atau nasehat yang disebut *wasiet* (Syarifuddin dan Lasiyo, 2004: 299). Pada saat melamar, pihak *lintô barô* melalui *seulangké* menyampaikan maksud kedatangan mereka dengan bahasa yang implisit yang akan dijawab oleh pihak *dara barô* dengan bahasa yang serupa. Jika diterima pada saat *meulakeèe* akan dilakukan perjanjian mengenai jumlah mahar, waktu pernikahan dan *khanduri kawén* 'pesta perkawinan' (Harun, 2012: 192).

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif sebagai upaya untuk menggali dan memahami makna yang berasal dari masalah sosial dan kemanusiaan (Creswell, 2013: 4). Penelitian ini memusatkan perhatian pada pentingnya pemahaman makna yang

terkandung dalam pantun saat proses pinangan. Metode deskriptif digunakan sebagai upaya untuk mendapatkan wawasan terhadap fenomena tertentu (Gay and Mills, 2006: 399).

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pantun *seumapa* yang diungkapkan oleh *seulangké* dalam tradisi pinangan di Aceh? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pantun *seumapa*. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini di antaranya, (1) sebagai upaya pelestarian dan pembinaan kebudayaan daerah dalam rangka memperkaya perbendaharaan kebudayaan nasional Indonesia. (2) Menambah pengetahuan tentang banyaknya sastra lisan yang terdapat di Indonesia khususnya Aceh. (3) Sastra lisan sebagai kesusastraan yang mencakup ekspresi kesusastraan dapat membimbing masyarakat untuk mengapresiasi dan memahami gagasan di dalamnya berdasarkan praktek yang telah menjadi tradisi selama berabad-abad.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan pantun-pantun yang sering digunakan saat meminang gadis di masyarakat Aceh.

*Menyo na jodoh ngon petumon
Awan tengoh jiplung jidong digisa
Menyo hana jodoh ngon petumon
Nyang ka na lam lemung rot u lua*

Pantun tersebut menceritakan mengenai takdir. Jika laki-laki tersebut merupakan jodohnya, walaupun ia berada di negeri yang jauh pasti akan tetap bertemu, sedangkan jika laki-laki tersebut bukan jodohnya, walaupun berpacaran selama bertahun-tahun akhirnya akan putus juga.

*Menyo surot ureung agam, hana payah tanyong
Menyo surut ureung inong, payah pulang lagee neuba*

Kebiasaan atau adat yang sering dilakukan di masyarakat Aceh pada saat pinangan adalah pihak laki-laki membawa tanda (beberapa gram emas) sebagai tanda pertunangan antara pihak lelaki dengan pihak perempuan. Maksud pantun tersebut adalah jika nanti yang mengundurkan diri atau membatalkan pertunangan dari pihak laki-laki maka emas yang dibawa pada saat bertunangan sudah sah menjadi pihak perempuan. Namun sebaliknya jika yang mengundurkan diri dari pihak perempuan maka emas yang dibawa pada saat bertunangan harus dikembalikan lagi kepada pihak laki-laki sejumlah dua kali lipat dari bawaan pada saat bertunangan.

Berikut pantun saat *meulakèe/tanda kong haba* yang dipopulerkan Royani (dalam Harun, 192-194).

*Seulangké Blah Lintô
Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Ullôn tuan nyoe keunaleung lidah
Haba amanah Haji Sofyan sekeluarga
Aneuk di gobnyan nibak siuroe
Leumah lam lumpoe saboh rahsia*

*Jimeulumpoe di sinoe ma bungông sitahôn
Meubèe that harôm rata lungkiek glé
Get that neupapah neutingkue seuôn
Bungong dalam ôn mantong bak tangké*

*Jingieng bak jaroe na gaca mirah
Jingieng bak babah na kilat gigoe
Sanggôi bak ulée pih lagèe kipah
Taloe kupiah tok-tok beuragoe.
Jimeulumpoe malam Jeumeuat
Lagi lom teupat buleun purnama
Kadang pih salah kadang pih berarti beutôi
Kadang pih cantôi syètan peudaya*

*Lôn meuniet teungku keu ahli nujum
Ureung nyang tudum urat lam dônya
Neuci bôh arti takwi lam lumpoe
Neuci hareutoe pakri ban makna*

Pantun tersebut diawali dengan seorang utusan dari pihak laki-laki yang sedang melakukan percakapan pembuka dengan pihak perempuan dan utusan tersebut memperkenalkan diri bahwa ia merupakan utusan dari pihak laki-laki yang akan melamar pihak perempuan. Masyarakat Aceh yang pada umumnya beragama Islam sangat mematuhi ajaran Islam tentang perkawinan. Mereka Sangat berhati-hati dalam memilih jodoh (pasangan hidup). Biasanya dari pihak laki-laki mengirim utusan terlebih dahulu (orang yang dapat dipercaya) sebagai penyambung lidah kepada pihak perempuan. Hal ini dilakukan apabila maksudnya ditolak oleh pihak perempuan maka ia tidak akan membicarakan kepada orang lain. Jika ditolak oleh pihak perempuan merupakan sesuatu hal yang memalukan bagi pihak laki-laki. Jadi diutuslah seseorang yang dapat dipercaya.

Seulangké Blah Dara Barô
*Jimeulumpoe malam Jeumeuat
Lagi lom teupat buleuen purnama
Tentèe lumpoe nyan lumpoe betôi that
Lumpoe nyan meuhat lumpoe aulia*

*Aneuk leuek kutru ateuh rueng gunông
Jipo jitamông lam keubon raja
Lam lampôh kamoe na padum boh bungông
Nyang toh meukeunông nyang teungku mita*

Pada tahapan ini, pihak perempuan menanyakan kepada pihak laki-laki apa maksud kedatangannya dan menjelaskan bahwa di rumah tersebut ada beberapa gadis. Gadis yang mana yang akan dilamar oleh pihak laki-laki tersebut.

Seulangké Blah Linto Barô

*Keumang bungöng mè watèe uroe tren
Keumang sitahôn bungöng meulati
Keupeue 'oh ltheueh na unoe meurôn-rôn
Nyang kamoe rihôn sinyak Nuraini*

*Nyan jeuet trôh langkah uroe nyoe ulôn
Bungöng sitahôn peue na so ranté
Peue na soe tanyong bungöng dalam ôn
Jinoe bak ulôn cuba neulahé*

Pihak laki-laki pun menjawab dengan menyebutkan gadis yang dimaksud dan ia kembali bertanya apakah sudah ada yang memilikinya (meminangnya)? Hal ini masih dilakukan secara sembunyi-sembunyi antara kedua belah pihak.

Seulangké Dara Barô

*Neujak ba kumbang teungku boh haté
Bak kamoe sang glé meunan umpama
Neubôh ngön rangkeuem bèk gob tamong lé
Bungöng bak tangké teungku bôh tanda*

Pihak perempuan memberikan jawaban bahwa gadis tersebut belum ada yang mengikat atau melamarnya. Jika memang ingin memilikinya harus meminangnya dengan segera sebelum ada orang lain yang mendahuluinya. Pantangan bagi masyarakat Aceh, yaitu melamar gadis yang sudah dilamar oleh orang lain. Jika ada yang berbarengan melamar (utusan yang diutus untuk menanyakan kepada pihak perempuan) maka yang akan diterima yang melamar pertama kali.

Seulangké Blah Linto Barô

*Menyo ka neutém ngön Muhammad lhasan
Teungku kheun reujang padum jeunamèèe
Pakriban adat kanun ngön reusam
Woe lintô pajan teungku peutentèe*

Ketika piha perempuan sudah menerima pinagan, kemudian pihak laki-laki kembali bertanya mengenai mahar yang diinginkan oleh pihak perempuan. Kebiasaan masyarakat Aceh dalam hal menentukan mahar ini tidak ada tawar-menawar. Berapapun yang diinginkan oleh pihak perempuan kalau memang sanggup dipenuhi dan selanjutnya terjadi pernikahan. Namun sebaliknya, jika maharnya tidak sanggup dipenuhi oleh pihak laki-laki maka pihak laki-laki akan mengundurkan diri.

Seulangké Blah Dara Baro

*Boh minjè tatuka ngön breueh
Boh aneuh tuka ngön padé
Keu hai jeunamèèe neudengö beudeuh
Siploh manyam meuh beu ikhlas hate*

*Watèe woe lintô wakilah geubri
Meunrôt dali 'ohlheuh sikula
Uroe meunikah, malam khanduri
Meunurôt janji bèk rôh meutuka*

Pihak perempuan kemudian menyebutkan berapa mahar yang diinginkan dan sebelumnya tentu sudah melakukan musyawarah terlebih dahulu. Apabila perempuan masih sekolah maka ditentukan berapa lama pihak laki-laki menunggu sampai selesai sekolahnya, dsb. Di sini mereka akan menentukan kapan pernikahan akan dilakukan dan tentunya berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak.

PENUTUP

Pantun *seumapa* sebagai khazanah sastra daerah sangat perlu dilestarikan. Banyak pantun yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan zaman tanpa mengubah tahapan-tahapan dan bentuknya. Seseorang yang berperan sebagai *seulangkéé*, yaitu orang yang diutus sebagai juru bicara diharapkan mampu menguasai bahasa-bahasa implisit yang digunakan saat prosesi pinangan atau *meulakée*. Ia juga harus menguasai simbol-simbol yang digunakan di pantun, seperti menggunakan simbol "bunga" sebagai gadis yang akan dipinang.

Daftar Pustaka

- Cresweel, J.W. (2013). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endraswara, Suwardi. (2013). *Folklor Nusantara*. Yogyakarta: Ombak.
- Gay, L.R, G.E. Mills. (2006). *Educational research (Competencies for Analysis and Applications)*. USA: Pearson.
- Harun, Mohd. (2015). "Karakteristik Pantun Aceh". *Lingua*. Vol. 12 No 1.
- Harun, Mohd. (2012). Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Hurgronje. (1985). *Aceh di Mata Kolonialis Jilid 2*. Diterjemahkan Masri Singarimbun. 1933. Jakarta: Yayasan Soko Guru.
- Lubis, Silvia Sandi Wisuda. (2017). "Sastra Daerah dalam Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI". *Conference Proceedings – ARICIS I*.
- Rahmawati. (2014). *Ungkapan Tradisional Muna*. Kendari: Kantor Bahasa Provinsi Sulawesi Tenggara.
- Syarifuddin dan Lasiyo. (2004). "Nilai-Nilai Etis Adat Perkawinan masyarakat Aceh". *Humanika*. 17 (2).

Pemanfaatan Bambu sebagai Media Perancangan Permainan Calongcong

M. Zaini Alif, Savitri, dan Nia Emilda
Program Studi Kriya Seni , Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

ABSTRAK

Calongcong merupakan salah satu permainan tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Kampung Bolang Desa Cibuluh Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang dengan material mainan yang terbuat dari bahan bambu berbentuk anyaman dan menyerupai binatang. Permainan *Calongcong* dapat dijadikan sebagai media dalam kegiatan bersih desa yang termaktub dalam naskah *Siksa Kanda Ng Karesian* dalam penjelasan *Ngamunikeun Lembur*. Seni *Calongcong* terbuat dari material bambu, menyerupai bentuk anyaman di daerah sunda. Bentuk *Calongcong* menyerupai binatang dan digotong oleh empat orang. Pembuatan Seni *Calongcong* oleh penggiat komunitas budaya di kampung Bolang, Cibuluh-Tanjungsiang secara umum masih mencampuradukkan material industri dan alami. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode eksperimen. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan bambu sebagai media perancangan mainan *Calongcong*.

Kata kunci: Bambu, permainan tradisional, calongcong

PENDAHULUAN

Kampung Bolang terletak di desa Cibuluh Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang yang memiliki karakteristik sebagai wilayah dengan potensi alam yang sangat indah dan dengan iklim yang sejuk. Keberadaan seni permainan *Calongcong* didukung dengan keindahan alam dan iklim sejuk yang dimiliki Kampung Bolang menjadi potensi strategis untuk mengembangkan seni permainan *Calongcong* sebagai daya tarik wisata permainan tradisional yang ada di Kampung Bolang.

Seni permainan *Calongcong* perlu dilestarikan dengan pertimbangan bahwa pada saat ini generasi muda terutama anak-anak sudah banyak yang tidak mengenal permainan tradisional sebagai bagian dari budaya, untuk itu diperlukan upaya untuk mengenalkan kembali sekaligus melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya yang dimiliki oleh masyarakat, seperti halnya pelestarian seni permainan *Calongcong* ini. Sebagaimana dijelaskan oleh Hari Poerwanto (2010) bahwa manusia dan kebudayaan merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan, sementara itu pendukung kebudayaan adalah makhluk manusia itu sendiri.

Pelestarian seni permainan *Calongcong* ini juga sesuai dengan karakteristik dari masyarakat Sunda, dipaparkan oleh Harso (Koentjaraningrat, 2004) bahwa "...tipe ideal orang Sunda sebagai manusia yang optimis, suka dan mudah gembira". Eka Drajat Wiarto, dkk. (2010) menjelaskan

bahwa permainan dapat membentuk karakter, "...bermain membentuk karakter". Karena nilai-nilai pembiasaan dan pelajaran dapat diinternalisasikan melalui permainan. Demikian halnya dengan seni permainan *Calongcong* yang bisa dijadikan sebagai media internalisasi nilai gotong royong bagi masyarakat.



Gambar 1. Suasana Kampung Bolang
(Sumber: dokumen pribadi <http://www.google.co.id/maps/place/Subang+Regency,+West+Java>, 2018)

Calongcong digunakan oleh masyarakat zaman dahulu sebagai media informasi atau media persuasi yaitu mengajak masyarakat untuk bersama-sama membersihkan desa dengan cara gotong royong. Bentuk dan wujud *Calongcong* menjadi daya tarik masyarakat mengikuti kegiatan membersihkan desa bersama-sama.

Seni permainan *Calongcong* dapat dijadikan sebagai media untuk menginternalisasikan nilai gotong royong bagi masyarakat. Menurut Sartono Kartodjio (Callete, Nat. J dan Kayam Umar (ed), 1987) bawa gotong royong merupakan budaya yang telah tumbuh dan berkembang dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia sebagai warisan budaya yang telah eksis secara turun temurun.

Seni calongcong kukudaan terakhir kali digunakan pada tahun 1960, masyarakat desa Cibuluh Subang pada saat itu menggunakan calongcong kukudaan untuk merayakan atas khitanan anak-anak oleh kedua orang tuanya. Wujud tersebut sebagai tanda rasa syukur dan kebahagiaan, karena fase hidup anak-anaknya mulai bertambah usia. Sebelum tahun 1960, seni calongcong marak digunakan oleh masyarakat desa Cibuluh, Subang. Karenanya situasi sosial dan politik pasca-1960, turut serta mempengaruhi berkembang hidupnya seni calongcong kukudaan, seni calongcong kukudaan pelan-pelan digantikan oleh Sisingaan, yang populer pada tahun 1970-an.

Material yang digunakan dalam pembuatan mainan *Calongcong* ialah bambu yang dianyam dengan bentuk menyerupai binatang.

Bahan bambu dikenal oleh masyarakat memiliki sifat-sifat yang baik untuk dimanfaatkan, antara lain batangnya kuat, ulet, lurus, rata, keras, mudah dibelah, mudah dibentuk dan mudah dikerjakan serta ringan sehingga mudah diangkut. Selain itu bambu juga relatif murah dibandingkan dengan bahan bangunan lain karena banyak ditemukan di sekitar pemukiman pedesaan. Bambu menjadi tanaman serbaguna bagi masyarakat pedesaan. (www.dephut.go.id)

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode eksperimen terkait pemanfaatan bambu sebagai material utama dalam merancang mainan *Calongcong*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni *Calongcong* merupakan seni permainan *kukudaan* yang merupakan seni permainan tradisional khas Kampung Bolang Desa Cibuluh Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.

Calongcong merupakan benda atau wadah yang digunakan masyarakat sunda untuk membawa sesuatu, seperti membawa rumput yang disebut "*Calongcong Carangka*", selain itu, *Calongcong* juga digunakan untuk menahan kikisan sungai akibat aliran sungai dibuat bentuk wadah bambu besar dan diisi batu-batuan besar yang disebut "*Calongcong Babadak*". *Calongcong* mengarah pada bentuk wadah atau ruang kosong di dalamnya yang siap diisi. Menurut para tetua adat *Calongcong* diambil dari istilah "*mancal nu kosong*" atau menaiki wadah yang kosong.

Calongcong digunakan oleh masyarakat zaman dahulu sebagai media informasi atau media persuasi yaitu mengajak masyarakat untuk bersama-sama membersihkan desa dengan cara gotong royong. Bentuk dan wujud *Calongcong* menjadi daya tarik masyarakat mengikuti kegiatan membersihkan desa bersama-sama.

Calongcong terdiri dari tiga jenis, yaitu: 1) *Calongcong Babadak* digunakan untuk menahan longsor tanah, biasanya dipakai untuk persawahan dan pertanian; 2) *Calongcong Hayam* digunakan untuk keranjang ayam, dan 3) *Calongcong Kukudaan* digunakan untuk pertunjukan pada saat perayaan khitanan anak.

Dari karakteristik ketiga jenis *Calongcong* yang dimainkan oleh 4 orang dengan menggotong anyaman bambu, memberikan deskripsi bahwa ada nilai-nilai luhur yang terdapat pada seni permainan *Calongcong*, salah satunya ialah nilai gotong royong dalam memelihara dan menjaga keseimbangan lingkungan dan alam, karena *Calongcong* dapat dijadikan sebagai media informasi untuk mengajak masyarakat melakukan kegiatan bersih desa secara bersama-sama.

Bentuk mainan tradisional menyerupai binatang yang terbuat dari material bambu. Terdapat dua jenis *Calongcong* yaitu *Calongcong jantan* yang memiliki jawer, dan *Calongcong betina*. Dalam pelaksanaan permainannya, mainan *Calongcong* ini dibawa oleh empat orang dan diiringi oleh masyarakat yang membawa berbagai alat-alat kebersihan dan bersama "*bersih-bersih desa*" mengikuti *Calongcong* tersebut. Bentuk media simbolik *calongcong* melalui suara yang mengiringinya mengajak seluruh masyarakat bersama-sama membersihkan kampung, dengan cara gotong royong. Komunikasi dan informasi yang disampaikan melalui bentuk permainan *calongcong* merupakan ciri dari masyarakat lama yang menjunjung sikap saling menghargai di antara sesama.

Seni *Calongcong* terbuat dari material bambu, menyerupai bentuk anyaman di daerah sunda seperti *carangka*, *kolanding*, *boboko*, *aseupan*, *jobong*. Menyerupai binatang dan digotong oleh 4 orang. Pembuatan seni *calongcong* oleh penggiat komunitas budaya di kampung Bolang, Cibuluh-Tanjungsiang secara umum masih mencampuradukkan material industri dan alami.

Seni *Calongcong* dalam hal konstruksinya dapat dikategorikan dibagi ke dalam tiga jenis konstruksi *calongcong*, namun dalam hal teknik anyamannya satu sama lain tidak ada perbedaan.

Tabel 1. Jenis Calongcong

No	Jenis Calongcong	Fungsi
1.	Calongcong Babadak	Jenis Calongcong yang digunakan untuk menahan longsor tanah, biasanya dipakai untuk persawahan dan pertanian.
2.	Calongcong Hayam	Jenis Calongcong yang biasanya digunakan untuk keranjang ayam.
3.	Calongcong Kukudaan	Jenis Calongcong yang dipakai atau digunakan pada saat perayaan khitan anak,

Material untuk permainan caloncong pada awalnya menggunakan media anyaman daun janur. Sekarang material yang digunakan adalah anyaman bambu yang diolah secara alami, baik pada proses pengawetan maupun pengolahannya.



Gambar 2. Proses pengolahan bambu dilakukan di sekitar halaman rumah (Sumber: dokumen pribadi <http://www.google.co.id/maps/place/Subang+Regency,+West+Java>, 2018)



Gambar 3. Proses pengupasan bambu dan pengayaman dilakukan secara manual dengan peralatan yang sederhana (Sumber: dokumen pribadi <http://www.google.co.id/maps/place/Subang+Regency,+West+Java>, 2018)

Metode pengawetan bambu dengan cara alamiah:

Perendaman bambu, bambu yang telah ditebang direndam selama berbulan-bulan bahkan tahunan agar bambu tersebut tahan terhadap pelapukan dan serangan hama. Perendaman dilakukan baik di kolam, sawah, parit, sungai atau di laut.

Pengasapan bambu, selain pengendalian waktu penebangan dan perendaman, secara tradisional bambu juga kadangkala diasap untuk meningkatkan daya tahannya. Secara tradisional

bambu diletakkan di tempat yang berasap (dapur atau tempat pembakaran lainnya), secara bertahap kelembaban bambu berkurang sehingga kerusakan secara biologis dapat dihindari.



Gambar 4. Detail buntut anyaman Calongcong (Sumber: dokumen pribadi <http://www.google.co.id/maps/place/Subang+Regency,+West+Java>, 2018)



Gambar 5. Bentuk akhir dari seni Calongcong, (Sumber: dokumen pribadi <http://www.google.co.id/maps/place/Subang+Regency,+West+Java>, 2018)



Gambar 6. Penampilan seni permainan Calongcong, (Sumber: dokumen pribadi <http://www.google.co.id/maps/place/Subang+Regency,+West+Java>, 2018)

Anyaman bambu digunakan untuk melakukan eksperimen pembuatan mainan caloncong, ada dua jenis mainan caloncong yang dibuat yaitu caloncong jantan dan caloncong betina. Caloncong jantan memiliki jawer di kepalanya, sedangkan caloncong betina memiliki ekor yang lebih lebar. Perancangan mainan Caloncong ini dibuat sehingga sanggup menahan beban yang ringan untuk ditanggung, terutama oleh anak-anak sebagai bentuk aktivitas permainan tradisional. Sedangkan untuk kedepannya akan dibuat pula miniatur caloncong sebagai cinderamata khas kampung Bolang.

SIMPULAN

Calongcong merupakan salah satu bentuk budaya kerajinan tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Kampung Bolang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang Provinsi Jawa Barat. Kerajinan *Calongcong* ini terbuat dari bahan bambu berbentuk anyaman dan menyerupai binatang. Kerajinan *Calongcong* ini berfungsi sebagai media permainan tradisional yang digunakan dalam kegiatan bersih desa yang disebut dengan *Ngamunikeun Lembur* yang penjelasannya terdapat pada naskah *Siksa Kanda Ng Karsian*. Desain *Calongcong* itu sendiri memiliki makna-makna dan nilai adiluhung yang dapat dijadikan sebagai upaya pelestarian budaya kerajinan tradisional

Material bambu digunakan sebagai material utama dalam perancangan mainan *Calongcong*. Material bambu ini relatif mudah didapat dengan harga yang terjangkau, sehingga masyarakat Kampung Bolang memiliki peluang yang besar untuk terus merancang dan membuat mainan

Calongcong baik itu yang digunakan untuk media permainan tradisional maupun dijadikan sebagai miniatur mainan sebagai cinderamata khas yang dimiliki oleh masyarakat Kampung Bolang Desa Cibuluh Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.

Daftar Pustaka

Koentjaraningrat. (2004). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Djambatan: Jakarta.

Poerwanto, Hari. (2010). *Kebudayaan dan Lingkungan: dalam Perspektif Antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wiarso, Eka Drajat. (2010). *Pendidikan Karakter: Kumpulan Pengalaman Inspiratif*. Jakarta: Kemendiknas RI

www.dephut.go.id

Nilai-Nilai Karakter Tunjuk Ajar Melayu Dalam Naskah Cerita Makyong *Wak Prambun*

Zaitun Nanik

Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang KEPRI

ABSTRAK

Makyong adalah seni teater tradisional masyarakat Melayu yang di dalamnya memuat unsur drama, tari, dan nyanyian. Sebagai salah satu seni teater tradisional Makyong sarat dengan tunjuk ajar dan nilai-nilai karakter yang dapat di budayakan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam naskah cerita Makyong *Wak Prambun*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Teknik penelitian adalah teknik literatur/ tinjauan pustaka. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik studi pustaka, teknik dokumentasi dan teknik catat. Berdasarkan hasil penelitian, naskah cerita *Wak Prambun* terdiri dari 408 dialog dengan tema cerita istana sentris dan kesetiaan seorang hamba kepada raja, 85 dialog di antaranya mengandung nilai-nilai karakter. Adapun nilai-nilai karakter tunjuk ajar melayu tersebut antara lain: ketaatan kepada pemimpin, 12 dialog, Persatuan, gotong-royong dan tenggang rasa, 4 dialog, keadilan dan kebenaran, 4 dialog, ikhlas dan rela berkorban, 1 dialog, bertanam budi dan membalas budi, 2 dialog, rassa tanggungjawab, 6 dialog, kasih sayang, 5 dialog, Hak dan milik, 1 dialog, musyawarah dan mufakat, 9 dialog, keberanian, 2 dialog, kejujuran, 10 dialog, sifat rendah hati, 6 dialog, bersangka baik, 4 dialog, keterbukaan, 3 dialog, sifat pemaaf dan pemurah, 1 dialog, sifat amanah, 6 dialog, memanfaatkan waktu, 7 dialog, mensyukuri nikmat Allah SWT, 2 dialog dan butir hidup sederhana, 1 dialog.

Kata-kata kunci: nilai-nilai karakter, tunjuk ajar, naskah mak yong

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Masyarakat Melayu mewariskan tunjuk ajarnya melalui kegiatan-kegiatan yang erat kaitannya dengan kehidupan, seperti upacara adat, adab mengerjakan sesuatu, kesenian seperti dalam lirik lagu, gerak tarian, dongeng, teater tradisi dan penerapan penggunaan teknologi yang ramah dan tidak merusak lingkungan. Hal ini semua telah diwariskan secara turun temurun. Dalam hal hiburan masyarakat Melayu selalu sarat dengan nilai-nilai karakter terdapat pada hiburan kesenian seperti lagu-lagu Melayu, tarian tradisional, permainan tradisional bahkan teater tradisional seperti Bangsawan, Mendu, Makyong, Boria, Wayang Cecak, dan sebagainya. Makyong sarat akan tunjuk ajar dan nilai-nilai luhur, terdapat unsur drama, tari, dan nyanyian

dibawakan pelakon yang memakai topeng. Makyong merupakan satu diantara beberapa kesenian yang terdapat di Kepulauan Riau. Kesenian ini berupa seni peran (teater rakyat) yang pernah digemari serta berkembang sebagai hiburan rakyat, kemudian berkembang lagi menjadi sebuah bentuk pertunjukan yang digemari oleh seluruh lapisan bahkan hingga kalangan bangsawan di istana.

Makyong saat ini sudah mulai ditinggalkan karena kurangnya minat generasi muda untuk mempelajarinya. Pelaku kesenian Makyong yang semakin sedikit dikhawatirkan menyebabkan kesenian ini akan hilang. Pudentia, selaku ketua Asosiasi Tradisi Lisan menuliskan di dalam esainya yang berjudul "Membangkitkan Batang Terendam" sebagai berikut: "*Meskipun Mak Yong masih dapat dijumpai di Batam dan Bintan, keberadaannya kata orang Melayu, seperti "Kerakap tumbuh di batu" atau seperti "Hidup segan, mati tak mau". Hal ini menggambarkan betapa kritisnya nasib kesenian tradisi ini. Keadaan ini patut direnungkan dan dicemaskan, karena gejala tersisihnya dan terabaikannya satu diantara kesenian tradisional ini, berarti terabaikan pula sebuah wadah penyampaian tunjuk ajar Melayu yang sumbangsuhnya sangat diperlukan. Bila orang Melayu kehilangan tunjuk ajarnya maka mereka akan kehilangan jati diri dan nilai-nilai luhur yang selama ratusan tahun telah mengangkat harkat dan martabatnya. Tenas Effendy dalam bukunya Tunjuk Ajar Melayu mengatakan, "Masyarakat yang telah kehilangan jati diri dan nilai-nilai luhur tentu akan mudah menerima atau menyerap budaya asing tanpa tapis". Satu diantara beberapaantisipasi hilangnya Makyong adalah dengan melakukan transkrip dialog-dialog lisan yang ada dalam Makyong menjadi sebuah tulisan yang kemudian terangkum menjadi sebuah naskah. Mayoritas pelaku seni Makyong adalah orang-orang yang telah berusia lanjut. Seiring dengan usia yang kian senja dan daya ingat yang berkurang dikhawatirkan dialog-dialog yang menjadi bagian penting Makyong ini turut menghilang pula. Perlahan tapi pasti Makyong pun di buat dalam bentuk naskah. Naskah adalah karya fiksi yang memuat kisah atau lakon. Naskah yang lengkap, terbagi atas babak dan adegan-adegan. Walaupun keberadaan naskah dalam Makyong ini sedikit berbeda dengan drama/teater modern lainnya. Para pelaku seni tradisi terdahulu bahkan tidak mengenal naskah. Naskah dalam Makyong merupakan hal yang baru. Namun ini sangatlah penting keberadaannya guna dipelajari oleh para generasi muda. Dialog-dialog atau tuturan dalam Makyong yang menggunakan bahasa Melayu ini sarat akan petatah-petitih, peribahasa, nasehat dan tunjuk ajar Melayu, disebabkan bentuk dan pola pewarisan dari mulut ke mulut, diaog-dialog Makyong dapat dikategorikan ke dalam sastra lisan.*

Sebagaimana kita ketahui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat melahirkan perubahan-perubahan besar dan pola pikir yang bervariasi, pengaruh arus globalisasi sangat besar kemungkinannya menggeser budaya negeri kita sendiri. Makyong yang sarat dengan nilai-nilai karakter dan tunjuk ajar Melayu wajib diwariskan kepada generasi muda bangsa ini, dengan demikian keberadaannya mampu meningkatkan rasa kecintaan dan setia pada budaya sendiri, serta menjadi hiburan rakyat yang juga dapat membentuk karakter penikmatnya dari nilai-nilai positif. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini mengkaji nilai-nilai karakter yang terdapat dalam naskah cerita Makyong yang berjudul "Wak Prambun" .

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apa sajakah nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam naskah cerita Makyong “Wak Prambun”?
2. Apakah nilai-nilai karakter yang paling dominan di dalam naskah Makyong “Wak Prambun”?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan nilai-nilai karakter apa saja yang terdapat di dalam naskah cerita Makyong “Wak Prambun”.
2. Menjelaskan nilai-nilai karakter dominan yang terdapat di dalam naskah cerita Makyong “Wak Prambun”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. karena penelitian ini mempunyai tujuan untuk memperoleh jawaban yang terkait dengan pendapat, tanggapan atau persepsi seseorang sehingga pembahasannya harus secara deskriptif atau menggunakan uraian kata-kata. Objek penelitian yang di teliti adalah naskah cerita Mak yong yang berjudul “Wak Prambun” dengan teknik literatur/ tinjauan pustaka. Teknik literatur berupa pengumpulan informasi yang dibutuhkan dalam mencari referensi-referensi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, seperti buku-buku ilmiah, dokumen, foto, artikel dan sebagainya. Adapun teknik pengumpulan data meliputi :1) Studi Pustaka (telaah kepustakaan) 2) Teknik Dokumentasi Teknik dokumentasi 3) Teknik Catat Teknik catat. Penelitian ini memanfaatkan dokumen padat isi sebagai objek penelitiannya menggunakan teknik yang paling umum yaitu teknik analisis isi/ *content analysis*/ kajian isi. Adapun teknik analisis data yang digunakan: reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berbentuk tabel, karena merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan objek kajian berupa teks.

PEMBAHASAN

Konsep Tentang Nilai, Karakter dan Tunjuk Ajar Melayu

Hakam (2016: 17) mengemukakan bahwa “nilai adalah gagasan seseorang atau kelompok tentang sesuatu yang dipandang baik, benar, indah, bijaksana sehingga gagasan itu berharga dan berkualitas untuk dijadikan pegangan atau pedoman dalam bersikap dan bertindak”. Lebih jauh, dikatakan bahwa meskipun manusia memiliki potensi untuk bernilai, namun gagasan manusia tentang nilai tidak dibawanya sejak lahir, nilai bagi seseorang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kesadarannya, dengan sesuatu yang disetujuinya sebagai sesuatu yang baik, yang benar, yang indah, yang berkualitas dan berharga. Lebih lanjut, dikemukakan Sauri (2011) bahwa nilai adalah fitrah *tauhidullah* yang dikembangkan dan diinternalisasikan dalam pribadi seseorang untuk mencapai akhlak mulia demi kebahagiaan kehidupan di dunia dan di akhirat.

Secara garis besar Elmubarak membagi nilai ke dalam dua kelompok, yaitu nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai pemberi (*values of giving*) (2008: 7), dengan penjelasan bahwa nilai-nilai nurani merupakan nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara seseorang memperlakukan orang lain. Yang termasuk nilai-nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian dan kesesuaian. Sementara nilai-nilai pemberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima sebanyak yang diberikan. Nilai-nilai ini diantaranya adalah: setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati.

Secara harfiah menurut beberapa bahasa karakter memiliki berbagai makna, seperti dalam bahasa Latin "*kharacter*" berarti *instrument of marking*, bahasa Prancis "*charessein*" berarti *to engrove* (mengukir). Karakter adalah kepemilikan akan hal-hal yang baik (Lickona, 2004: 13). Definisi lain, karakter merupakan aktualisasi potensi dari dalam dan internalisasi nilai-nilai moral dari luar menjadi bagian kepribadiannya. Karena itu karakter harus diwujudkan melalui nilai-nilai moral yang dipatrikan untuk menjadi nilai intrinsik dalam diri setiap individu, yang akan melandasi sikap dan perilakunya (Hidayat, dalam Sumantri, 2011: 446). Karakter adalah campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang didefinisikan oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat yang ada dalam sejarah (Novak dalam Lickona, 2013: 81). Selain itu karakter merupakan nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari (Samani dan Hariyanto, 2013: 43).

Adapun defenisi tunjuk ajar adalah segala jenis petuah, petunjuk, nasihat, amanah, pengajaran, dan contoh teladan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam arti luas. Menurut orang tua-tua Melayu, "Tunjuk ajar melayu adalah segala petuah, amanah, suri teladan, dan nasihat yang membawa manusia ke jalan yang lurus dan diridhoi Allah, yang berkahnya menyelamatkan manusia dalam kehidupan di dunia dan kehidupan di akhirat". Di dalam berbagai ungkapan disebut: *Yang disebut tunjuk ajar Petuah membawa berkah Amanah membawa tuah Yang disebut tunjuk ajar, Tunjuk menjadi telaga budi Ajar menjadi suluh hati Yang disebut tunjuk ajar Melayu, Menunjuk kepada yang perlu Mengajar supaya tahu* (Effendy, 2006: 7-8) Bagi orang Melayu, tunjuk ajar harus mengandung nilai-nilai luhur agama Islam dan juga sesuai dengan budaya dan norma-norma sosial yang dianut masyarakatnya. Tunjuk ajar Melayu juga berkaitan erat dengan fiil, perilaku dan perangai orang Melayu yang terlihat dalam rangkaian kehidupan orang Melayu, dari mulai berhubungan dengan orang lain, bersopan santun dengan keluarga dan sebagainya (Suseno, 2006: 804). Dalam ungkapan disebut: *Apalah isi tunjuk ajar, Syarak dan sunmah, ilmu yang benar Apalah isi tunjuk ajar Melayu, Sari akidah, patinya ilmu Mengekalkan tuah sejak dahulu.*

Makyong Selayang Pandang

Makyong merupakan satu di antara kesenian yang terdapat di Kepulauan Riau. Kesenian ini berupa seni peran (teater rakyat) yang pernah digemari dan pernah hidup serta berkembang sebagai hiburan rakyat. Kesenian ini pada awalnya merupakan hiburan bagi kalangan rakyat, kemudian berkembang menjadi sebuah bentuk pertunjukan yang digemari seluruh lapisan bahkan

kalangan istana. Mengenai asal mula nama dan tempat Makyong hingga kini belum diketahui secara pasti. Ada banyak pendapat tentang hal ini, perbedaan ini terutama dari sudut pandang pelakon Makyong itu sendiri dan para peneliti lainnya. Sama halnya dengan tradisi lisan lainnya seperti pantun, syair, dan mantra yang pengarangnya anonim dan asal muasal tempat yang tidak diketahui.

Hal ini juga dikemukakan oleh Rusdeen Suboh (2010) dalam makalahnya pada seminar Revitalisasi Budaya Melayu 2008 di Tanjungpinang, menyatakan bahwa:

“Cerita-cerita dalam sastra melayu diperolehi dari kaedah lisan sememangnya mempunyai pelbagai versi dan tajuk. Begitu juga dengan cerita Dewa Muda yang buka saja popular tetapi juga penting dipersembahkan dalam persembahan Makyong di Malaysia. Cerita Dewa Muda adalah menarik untuk diperbincangkan sebagai cerita pokok dan utama kerana mempunyai perlambangannya yang tersendiri. Perlambangan dasar adalah pada watak Dewa Muda dan Puteri Rakna dalam cerita Dewa Muda. Ia sering dikaitkan oleh para ahli sebelum dengan cerita panji dari Jawa yaitu watak Raden Inu dengan Galuh Candra Kirana. Ini disebabkan bentuk penceritaan Dewa Muda mempunyai persamaan dengan ciri-ciri cerita panji seperti pengembaraan, percintaan dan penyamaran. Namun bentuk cerita telah ditukar mengikut selera tempatan. Jelasnya ia adalah sekadar pengaruh Jawa-Melayu yang sememangnya wujud dari dulu lagi. Ia berkaitan dengan perkembangan pengaruh Islam, pemerintahan Melaka dan pemerintahan sebelumnya, yaitu Majapahit”.

Hal ini menunjukkan bahwa Makyong yang merupakan kesenian Melayu dalam proses kelahiran cerita-ceritanya juga dipengaruhi beberapa kebudayaan lainnya. Kebanyakan orang menganggap, disebut Makyong karena ada kemungkinan seringnya teater ini menampilkan tokoh Makyong sehingga orang dengan mudah menamakan seni peran ini dengan sebutan pemeran utamanya. Abdul Malik (2013: 85) menjelaskan bahwa kata *makyong*, menurut mereka, mungkin sekali berasal dari Mak Hyang, yaitu semangat induk padi yang dipuja serta sangat dihormati oleh masyarakat agraris-animis. Pemujaan dan penghormatan kepada semangat induk padi itu tergambar pula pada upacara melakukan semah atau membuat sajian bagi bermacam-macam makhluk halus yang senantiasa menyertakan tiga jenis olahan padi yang terdiri atas beras basuh, beras kunyit dan bertih.

Pertunjukan Makyong dapat ditonton dari tiga arah, yakni samping kiri, kanan, dan depan. Pertunjukan ini dapat dimainkan di atas panggung atau tanah lapang. Setelah tempat pertunjukan siap untuk digunakan, para pemain memanfaatkan waktu yang ada untuk mempersiapkan peralatan yang akan digunakan nantinya sebelum pertunjukan dimulai para pemain berkumpul di sebuah rumah yang berdekatan dengan panggung untuk merias diri dan ketika waktu pertunjukan tiba, mereka berjalan bersama menuju panggung langsung menempati bagian belakang dari panggung yang tertutup. Pemain Makyong dahulunya berumur paruh baya, beberapa tokoh yang sudah tua dan satu-dua muda-mudi. Persyaratan untuk pemain laki-laki adalah menggunakan topeng. Topeng ini juga yang menjadi pembeda Makyong Kepulauan Riau dan Makyong yang ada di Kelantan, Malaysia. Pak Yong atau Cik Wang adalah raja yang merupakan pemeran utama, sedangkan Mak Yong atau Mak Senik berperan sebagai permaisuri atau putri raja. Pada ujung jari Cik Wang biasanya diberikan kuku panjang nan lentik yang terbuat dari tembaga atau kuningan biasa disebut *canggihai*. Selain itu, masih ada barisan dayang-

dayang, inang dan barisan penari. Para pemusik terdiri dari kaum laki-laki duduk di tempat bagian kiri dan kanan arena pertunjukan. Cerita yang dipentaskan dalam pertunjukan Makyong bersifat istana sentris, cerita raja-raja, permaisuri maupun tuan putri.

Isi cerita melambangkan pertentangan yang baik dan jahat dan kemenangan akan selalu berpihak kepada kebenaran, serta sebaliknya. Para pemeran dalam Makyong antara lain: Cik Wang/ Pak Yong (raja), Mak Yong/ Mak Senik (Permaisuri/tuan putri), Awang Pengasuh (pelayan raja), Inang (Pelayan wanita), Dewa, Pembatak, dan lain-lain. Para pemain menggunakan topeng untuk mewakili tokoh yang mereka perankan. Adapun beberapa judul cerita Makyong yang kerap dipentaskan antara lain: Dewa Muda, Tuan Putri Ratna Mas, Nenek Gajah dan Daru, Siput Gondang, Gunung Berintan, Mentimun Muda, Megat Muda dan masih banyak lagi. Dalam perkembangan seni pertunjukan di Kepulauan Riau (Kepri) pada masa pemerintahan Riau Lingga yang berkedudukan di Daik Lingga dan pulau penyengat, seluruh bentuk kesenian pertunjukan di pusatkan di Pulau Mantang. Sedangkan di Daik lingga dan Pulau Penyengat lebih berkonsentrasi pada bentuk sastra, agama, dan pemerintahan. Pulau Mantang menjadi sentra pengembangan seni pertunjukan lebih disebabkan di daerah ini banyak dijumpai penduduk asli daerah Kepri yaitu Suku Laut yang membaaur dengan Masyarakat Melayu yang berkebudayaan kelapa dan nelayan.

Perkembangan Pulau Mantang dan sekitarnya menjadi ajang untuk mengembangkan seni pertunjukan di Kepri. Sebagai bukti, di Pulau Mantang cukup terkenal dengan bentuk seni pertunjukan seperti Makyong, Tari Inai, Silat, Joget Dangkong, Tari Melemang, dan lainnya. Semuanya berkembang sampai sekarang. Pada masa perhelatan Sultan, seluruh seniman di Mantang ikut menampilkan bentuk seni pertunjukan di Penyengat maupun Daik Lingga. Kesemuanya dilakukan di luar tembok istana (Alfirafindra, 2010: 165) Dalam perkembangannya, seni teater rakyat ini mengalami pasang surut, semakin hari semakin memudar dan bahkan hampir punah. Padahal kesenian ini memiliki nilai seni dan hiburan yang sangat tinggi dan selalu mengajarkan masyarakatnya untuk berpikir dan mencari jalan keluar setiap permasalahan di sekitarnya, dengan menampilkan sifat Mak Yong yang jenaka dan tidak mengenal kesedihan serta kesusahan. Sehingga memberikan nuansa tersendiri bagi penontonnya setiap melihat tampilan kesenian tersebut.

Berikut di tampilkan isi naskah dalam Makyong "Wak Prabun", yaitu

Penokohan: 1. Cik Wang : Raja Praksiton 2. Awang Pengasuh : Orang kepercayaan Raja 3. Putri Nang Kanom : Permaisuri Raja 4. Wak Prambun : Orang sakti 5. Mak Jenab : Istri Wak Prambun 6. Putri Nang Nora : Putri dari kahyangan 7. Inang 1 : Pengasuh Putri Nang Kanom 8. Inang 2 : Pengasuh Putri Nang Nora 9. Anak Naga : Anak seekor naga 10. Garuda : Seekor burung raksasa 11. Kakak-Kakak : Kakak beradik Putri Nang Nora 12. Makcik 1 : Warga 13. Makcik 2 : Warga 14. Maknyah : Pedagang Cina 15. Mak Etek : Pedagang Minang 16. Tok Penghulu Pekan : Pengawas Istana

Wak Prambun

Pertunjukan Makyong dibuka dengan tari sembah rebab. Tarian dibawakan oleh Cik Wang sambil menghadap rebab. Setelah tarian sembah rebab selesai dilanjutkan dengan tarian Betabik yang juga ditarikan oleh Cik Wang sambil bernyanyi lagu bertabik.

Pongwe oi...
 Tabek hambe menjunjung tabeklah
 Guru tua guru muda e...loi
 Yong dede... dede ai
 (Awe..oi
 **"Nyanyian disambut oleh pemain lainnya dengan pengulangan lirik yang sama")
Pongwe oi...
 Guru tua guru mudalah
 Guru jangan meninggal jauh e...loi
 Yong dede...dede ai
 (awe..oi **)
Pongwe oi...
 Guru jangan meninggal jauhlah
 Anak dagang nak lengka bangun e...loi
 Yong dede...dede ai
 (awe...oi **)
Pongwe oi...
 Anak dagang nak lengka bangunlah
 Bangun berdiri tapak lima e...loi
 Yong dede...dede ai
 (awe...oi **)
 Kedi waktu baik e...loi
 Waktu baik pria molek dagang bejalanlah awang
 Yong dede...dede ai
 (awe...oi **)
 Hilang kemane raib kemane lah awang
 Awang tidak bersama saye e...loi
 Yong dede...dede ai
 (awe...oi **)
 Nak zarah awang Awang we..

Cik Wang menari tarian zarah
 Awang *Awe...oi*
 Bangunlah awang dengan segere
 Saya nak ajak kire bicare lah Awang
 Yong dede...dede
 (awe...oi **)
 Awe...oi Bangun pucuk bangun liuk
 Bangun pelepah bangun melenggang lah Awang
 Yong dede...dede ai

Nilai-nilai Karakter dalam Tunjuk Ajar Melayu

Adapun nilai-nilai karakter yang di fokuskan dalam penelitian ini berasal dari buku "Tunjuk Ajar Melayu" karya Tenas Effendy yang berjumlah dua puluh sembilan , berlandaskan ajaran Islam anantara lain : Ketakwaan kepada Tuhan YME, Ketaatan kepada Ibu Bapak, Persatuan dan kesatuan, Gotong royong, dan tenggang, Keadilan dan kebenaran, Keutamaan menuntut ilmu pengetahuan, Ikhlas dan rela berkorban, Kerja keras, rajin dan tekun, Sikap mandiri dan percaya

diri, Bertanam budi dan membalas budi, rasa tanggungjawab, sifap malu, kasih sayang, hak dan milik, musyawarah dan mufakat, keberanian, kejujuran, hemat dan cermat, sifat rendah hati, bersangka baik terhadap sesama makhluk, sifat perajuk, sifat tahu diri, keterbukaan, sifat pemaaf dan pemurah, sifat amanah, memanfaatkan waktu, berpandangan jauh ke depan, mensyukuri nikmat Allah, dan hidup sederhana.

Berikut dipaparkan nilai-nilai karakter tunjuk ajar melayu yang terapat dalam naskah Makyong "Wak Prabun" antara lain:

1. Ketaatan kepada pemimpin terdapat pada teks:
Awang pengasuh: *"sile lah Cik Wang bersenang angin bersenang ombak di ledang balai, biarlah Awang seorang diri seorang nyawa tetap disini"*.
Wak Prambun: *"perintah Raja harus di junjung, saya pergi bukanlah lama, kelak Awang pengasuhpun ada di suruh Raja menengok tua sama tua"*.
2. Persatuan dan kesatuan, gotong royong, dan tenggang rasa terdapat pada teks:
Putri Nang Kanom: *"ini jam Inang, tapi Inang ,Inang ajak lah sekalian anak Temenggung, naak Mangkubumi, anak Bendahara bersama aya Inang!"*
3. Keadilan dan kebenaran terdapat pada teks:
Tok Penghulu Pekan: *"Oh..ini kerja Wak Prambun, dia merampok menyamun di pecan Pesara. Kalau begitu Saya nak adukan kepda Cik Wang. Biar cepat saya akan berlari ke Ledai Bali. Berlari selalu...cik oi....."*
Wak Prambun : *"apa salah aku? "... apa dosa aku?"*
Tok Penghulu Pekan : *"karena Wak sudah merampok menyamun di pekan Pesara"*.
4. Musyawarah dna mufakat terdapat pada teks:
Cik Wang: *" oh ya lah Awang. Sebab saya panggil kemari, Saya ada hajat pada mu Awang"*.
5. Keterbukaan terdapat pada teks:
Wak Prambun: *" macam nama lah saya tak merampok dan menyamun di pecan pesara Cik Wang. Waktu saya balik dari hutan saya dapati istri saya, Mak Jenab serb kekurangan, sampai kurus kering badannya. Ternyata Cik Wang tidak menepati janji"*.
6. Sifat amanah terdapat pada teks:
Awang Pengasuh: *"Kita dititah perintahkan Cik Wang untuk menangkap Wak Prambun "*.
7. Memanfaatkan waktu terdapat pada teks:
Wak prambun: *" bila jam Wang ?"*
Awang Pengasuh: *"ini jam juga"*.
8. Mensyukuri nikmat Allah SWT terdapaat pada teks:
Cik Wang: *"Benarkah katamu itu ya Adik ?Syukur kepada Allah yang telah membri karunia kepada kita ya Adik"*.

PENUTUP

Simpulan

Berikut beberapa simpulan dari analisis yang dilakukan terhadap nilai-nilai karakter dan tunjuk ajar Melayu dalam naskah cerita Makyong “Wak Prambun” Dalam naskah cerita Makyong “Wak Prambun”, dari 29 butir tunjuk ajar Melayu 19 butir di antaranya terkandung dalam dialog-dialog yang ada pada naskah cerita tersebut. Naskah cerita Makyong “Wak Prambun” terdiri dari 408 dialog, 85 dialog di antaranya mengandung butir tunjuk ajar Melayu, dan 320 dialog tidak mengandung butir tunjuk ajar Melayu. Tunjuk ajar Melayu itu di antaranya ialah; Ketaatan kepada pemimpin, 12 dialog, Persatuan, gotong-royong dan tenggang rasa, 4 dialog, keadilan dan kebenaran, 4 dialog, ikhlas dan rela berkorban, 1 dialog, bertanam budi dan membalas budi, 2 dialog, rasa tanggungjawab, 6 dialog, kasih sayang, 5 dialog, Hak dan milik, 1 dialog, musyawarah dan mufakat, 9 dialog, keberanian, 2 dialog, kejujuran, 10 dialog, sifat rendah hati, 6 dialog, bersangka baik, 4 dialog, keterbukaan, 3 dialog, sifat pemaaf dan pemurah, 1 dialog, sifat amanah, 6 dialog, memanfaatkan waktu, 7 dialog, mensyukuri nikmat Allah SWT, 2 dialog dan butir hidup sederhana, 1 dialog. Berdasarkan hasil analisis di atas, maka tunjuk ajar Melayu yang dominan ialah ketaatan kepada pemimpin, berjumlah 12 dialog. Tema cerita istana sentris dan kesetiaan seorang Wak Prambun kepada raja.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka peneliti akan mengemukakan beberapa saran berkaitan penelitian ini yaitu : perlu upaya yang terencana dan sistematis bagi semua pihak untuk mewariskan Makyong agar tidak hilang di telan masa. Sebagai salah satu tradisi yang ada di Kepulauan Riau maka semua elemen masyarakat baik itu pemerintah, sekolah dan masyarakat hendaknya memasukkan pertunjukkan Makyong dalam setiap peringatan hari – hari penting agar masyarakat luas mengetahui dan mengenal serta melestarikan Makyong tersebut.

Daftar Pustaka

- Alfirafindra, Raja. (2003). *“Seni Pertunjukan Melayu bermuara di Provinsi Kepri”* (dalam *Menuju Masyarakat Sejahtera, Yogyakarta: Taju`ssalatin Press*)
- Depdikbud. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Effendy, Tenas. 2006. *Tunjuk Ajar Melayu*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Elmubarok, Z. (2008). *Membumikan Pendidikan Nilai mengumpulkan yang Terserak, menyambung yang terputus dan menyatukan yang tercerai*. Bandung: Alfabeta

- Hakam, K. (2016). *Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Disampaikan dalam Seminar Nasional di Universitas Indonesia tahun 2015, Disajikan di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta 2016, dan Seminar Nasional di Institut Hindu Dharma Negeri (IHDN) Denpasar.
- Lickona, T., Eric, E., dan Catherine, L. (2007). *Eleven Principles of Effective Character Education*. Character Education Partnership.
- Malik dan Febriyandi Febby. (2013). *Direktori Potensi Seni dan Budaya Melayu*. Depok: Dinas Kebudayaan Provinsi Kepulauan Riau
- Moleong, Lexy. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT REMAJA ROSDA KARYA
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Samani, M. dan Hariyanto. (2013). *Pendidikan Karakter, Konsep dan Model*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sauri, S. (2013). *Filsafat dan Teosofat Akhlak*. Bandung: Genesindo.
- Suboh, Rosdeen. 2010. "Semiotik dalam Sastra Melayu:Kajian terhadap Cerita Dewa Muda" dalam *Filosofi Dunia Melayu*. Tanjungpinang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjungpinang, 489-490.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suseno, Amiruddin dan Teja Al-Habd. "*Butang Emas*" *Warisan Budaya Melayu Kepulauan Riau*. Tanjungpinang: Yayasan Pusaka Bunda

Viabilitas Ragam Hias Sulur Gelung Teratai

Akhmad Nizam

Wisma Nugraha Ch R

SP. Gustami

Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Dinding candi-candi Hindu dan Buddha di Jawa, sering ditemukan pahatan ragam hias sulur tumbuhan teratai yang tumbuh dari bonggol atau guci bergelung-gelung. Pada masa Islam awal, eksistensi ragam hias ini tetap bertahan. Berdasarkan kitab-kitab *Purana* Hindu, terdapat penjelasan mengenai konsep pembentangan alam semesta yang diwujudkan dalam bentuk gulungan teratai. Sementara itu, dari naskah lama milik para Wali, meskipun terbatas dalam lingkup tasawuf Tarekat Syaththariyah terdapat penjelasan mengenai teratai dengan nama bunga tunjung. Artikel ini membahas tentang konsep penciptaan karya seni berdasarkan teori adaptasi oleh Linda Hutcheon dalam bukunya: *A Theory of Adaptation*. Pembahasan lebih ditekankan pada aspek-aspek estetis visual yang terdapat di candi Lara Jonggrang Prambanan di Kalasan Yogyakarta, Candi Surowono di Kediri Jawa Timur dan makam Sunan Drajat di Lamongan Jawa Timur. Ragam hias tersebut, yang konsep penciptaannya diadaptasi dari kitab-kitab *purana* Hindu, maka pada masa Islam awal diyakini mengikuti prosedur teori tersebut, begitu juga pada masa berikutnya, tetapi makna filosofisnya mungkin kurang begitu dikenal.

Bahwa di Indonesia pada dekade terakhir berkembang tren yang banyak menggali khasanah etnik Nusantara. Pertumbuhan selera unik yang etnik ini terus meningkat, sehingga harus dibuat produk-produk baru, tetapi tetap mengacu gaya benda-benda etnik lama, *ethnic look*. Tulisan ini berusaha membandingkan dan merunut jejak artefak visual berdasarkan data sejarah ragam hias sulur gelung teratai Hindu, Islam sampai sekarang. Munculnya gaya etnik Indonesia tersebut, dapat menjadi sebuah tawaran, di balik membanjirnya ikon-ikon masyarakat urban yang sudah merambah seluruh pelosok dunia.

Kata kunci: ragam hias, sulur gelung, *padmamûla*, tunjung, etnik

PENDAHULUAN

Ragam hias perwujudannya berangkat dari alam yang diidealisasi, disesuaikan dengan cita-cita keindahan manusia. Keindahan alam yang diak-tualisasikan bukan keindahan alami yang konkrit, tetapi sudah distilisasi. Stilisasi merupakan penggubahan bentuk-bentuk di alam dalam seni menjadi bentuk-bentuk artistik atau gaya tertentu. Terkait dengan kata gaya, maka stilisasi disebut juga dengan "penggayaan". Terdapat bermacam-macam gaya ragam hias, penyebarannya menurut Hoop, terbagi menjadi dua. Pertama secara difusi, yaitu dari satu pusat menyebar dan kedua secara *elementargedanken*, yaitu adanya kesamaan fikiran dari manusia

di belahan bumi yang berjauhan (Hoop, 1949: 9). *Elementargedanken* merupakan pemikiran yang muncul secara serentak atau hampir bersamaan dalam wilayah yang berbeda, maka muncul gaya Jawa Tengah, gaya Jawa Timur dan gaya-gaya di seberang Laut Jawa yang non-Hindu, karena tidak terpengaruh India, berbeda dengan gaya Jawa-Bali yang kental dengan warna India (Soedarso, 2006: 84). Sedangkan gaya Jawa Tengah, karena dedikasi dan kecintaan terhadap ukiran yang diwarisi dari nenek moyangnya, maka tidak akan membiarkan sebilah kayu polos (Muchtart, 1991: 9). Sebuah ragam hias dikatakan telah memiliki gaya tertentu, jika sudah mengalami pembakuan dalam waktu yang lama, tidak berubah dan konstan. Ragam hias tersebut memiliki corak normatif khas, yang hanya menjadi ciri khususnya.

Konsep penciptaan ragam hias sulur gelung teratai (*padmâ*) berasal dari ajaran kosmogoni Hindu tentang penciptaan alam semesta. Konsep yang secara tematik berasal dari Hindu ini, ternyata diterapkan juga di candi-candi Buddha, bahkan diimplementasikan di masjid dan makam Wali Islam. Ragam hias *padmâ* tidak lazim atau bukan dari khasanah kebudayaan Islam, sedangkan Islam sendiri memiliki konsep seni yang berbeda dengan Hindu. Implementasi ragam hias, sebenarnya memiliki kedudukan yang istimewa dan menjadi salah satu pintu masuk untuk memahami ekspresi seni Islam. Hampir semua peneliti mengon-disikan dan memekatkan ornamen Islam identik dengan gaya, jenis, dan identitas wilayah Arab yaitu, gaya *Arabesque*-Arabeska, tetapi gaya ragam hias Islam awal di Jawa, tidak mengikuti Arabeska.

Joseph Fischer, dalam *The Folk Art of Java*, setelah meneliti kebudayaan Jawa menyimpulkan, bahwa ada tiga aspek penting untuk mengkaji seni dan budaya Jawa di masa lampau, yaitu *myth, ritual, symbol* (1994: 2) Antara mitos, ritual dan simbol-simbol kepercayaan terjalin kuat dalam kesenian rakyat, sehingga untuk membuat perbedaan diantaranya sangat sulit. Bahkan diantara ketiganya telah melebur menjadi satu kesatuan. Sikap Islam yang inklusif terhadap simbol-simbol budaya, tentu melibatkan tradisi intelektual dan spiritual yang dinamis dan kreatif. Terdapat tokoh wayang Jawa disandingkan dengan kaligrafi Arab; kisah dakwah Wali; teks kaligrafi Arab berdampingan dengan aksara Jawa; *bouraq*; kaligrafi Semar; mitos Ratu Kidul. Tema-tema tersebut menunjukkan konteks pendidikan dan pembelajaran yang berhubungan dengan fitur penting sejarah dan budaya Jawa. Hal ini sekaligus menepis "*particularly to that which has been incorrectly termed the 'little tradition'*" (Fischer, 1994: 38).

Linda Hutcheon, dalam *A Theory of Adaptation* (2006: 7-8), mendefinisikan adaptasi sebagai proses menyesuaikan, mengubah, menyocokkan, membuat menjadi sesuai. Adaptasi merupakan pengulangan, namun bukan peniruan, "*... telling the same story from a different point of view.*" Konsep penciptaan sulur gelung teratai pada dasarnya mengikuti prosedur teori ini.

Mencari Persamaan Sifat

Baik pada candi-candi Hindu (*Ceiva*) maupun Buddha terdapat rangkaian ragam hias yang cukup mendominasi dinding dan langkan candi, yaitu rangkaian "sulur gelung" (Sedyawati, 2014: 522). Sulur gelung tersebut tidak lain adalah gubahan sulur-sulur teratai atau *padmâ*. Brandes menamakannya ragam hias pilin tegar atau *recal citrant* (Hoop, 1949: 272). Sulur gelung teratai secara tematik dikaitkan dengan konsep kosmogoni Hindu tentang proses pembentangan alam

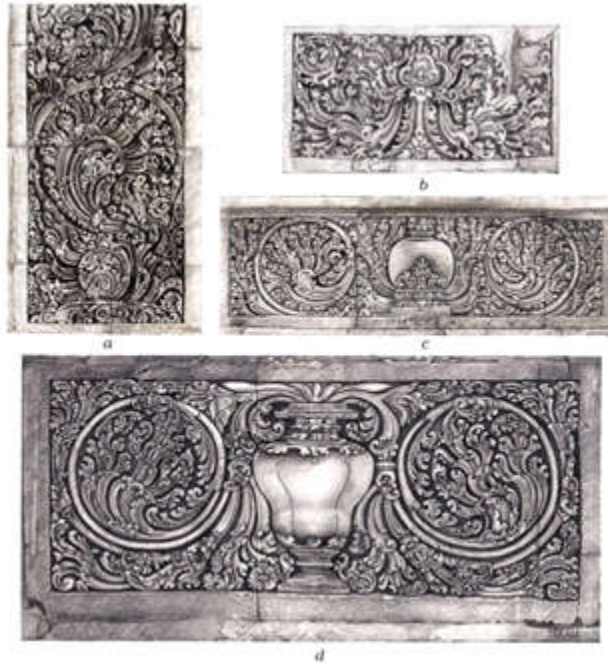
semesta berdasarkan kitab *Weda-samhita*, yang berarti kumpulan kitab *Weda*. Kitab *Purana* memiliki kedudukan sebagai sarana untuk memahami *Weda* (*Wid=tahu*), pengetahuan akan Tuhan (Hadiwijono, 1971: 17).

Kitab *Brahma Purana* menjelaskan, bahwa pada mulanya di mana-mana yang ada hanyalah air dan *Brahman* yang merupakan esensi ke-Tuhanan tertidur di atas air dalam wujud *Vi^oðu*. Karena air itu nama lainnya adalah *nara* dan tempat tidur disebut *ayana*, maka *Vi^oðu* yang tidur di atas air itu disebut *Náráyaña*. Dari dalam air muncullah telur keemasan, kemudian dari telur itu lahirlah *Brahma*. *Brahma* mencipta-kan diri-Nya sendiri, maka dikenal dengan nama *Svayambhu*, berasal dari kata *bhu* (terlahir) dan *svayam* (oleh dirinya sendiri). Selama satu tahun penuh *Brahma* tinggal di dalam telur itu, kemudian *Brahma* memecahkan telur menjadi dua bagian. Lalu *Brahma* menciptakan sorga dan dunia dari pecahan telur tersebut (Donder, 2007: 154-157).

Ringkasan penciptaan menurut kitab *Brahmánda Purána* tidak jauh berbeda, bahwa pada awalnya tidak ada apa-apa, dunia berada dalam keadaan yang gelap gulita. Dalam keadaan seperti itu *Brahman* (esensi ke-Tuhanan) ada di mana-mana. Alam semesta waktu itu hanya dipenuhi dengan air, dari dalam air itu muncul telur (*anda*) keemasan (*hiranya*). Dalam telur keemasan itu *Brahma* menciptakan diri-Nya sendiri (*Svayambhu*), dan karena rahim *Brahma* berupa telur keemasan, maka *Brahma* juga disebut *Hiranyagarbha*. *Brahma* memiliki empat (*catuh*, *catur*) wajah (*mukha*), sehingga *Brahma* juga dikenal dengan *Caturmukha*. Apa pun yang ada di dunia ini berasal dari kandungan *Hiranyagarbha* (Donder, 2007: 156-157).

Terdapat beberapa versi tentang Dewa *Brahma*, bahwa Dewa *Brahma* dilahirkan dari Dewa tertinggi ketika bersekutu dengan *Sakti* nya, *Maya*. Ditempat lain dikisahkan, bahwa Dewa *Brahma* ditetaskan dari telur emas yang terapung-apung di atas air yang pertama. Kisah yang tersebar luas dan terkenal adalah, bahwa *Brahma* dilahirkan dari bunga lotus atau teratai yang keluar dari pusar *Vi^oðu*. *Vi^oðu* ini mula-mula bertiduran di lautan yang pertama di atas naga *Sesa* berkepala seribu. Ketika tertidur sebatang lotus atau teratai tumbuh dari pusarnya dan dari bunga lotus itulah Dewa *Brahma* dilahirkan (Hadiwijono, 1971: 39-40).

Berdasarkan informasi dari teks-teks tersebut, maka penggambaran gulu-ngan teratai selalu terlihat tumbuh dari akar alami atau dari bonggol bulat telur atau *pentholan* (Gambar 1a). Tidak hanya di India, di Jawa dan di tempat lain, akar atau bonggol teratai yang paling umum digambarkan dalam bentuk permata (Gambar 1b). Sebagian besar permata ini berdimensi simetris, halus dan padat di bagian luarnya, namun tidak jarang diperlihatkan juga penampang melintang yang menunjukkan bagian dalamnya berupa biji, juga berbentuk permata yang diselimuti kulit cangkang tebal. Biji ini adalah bagian utama tanaman teratai, yaitu akar: Skr. *Padmamûla* (Bosch, 1960: 42). Bosch mengaitkannya dengan konsep kosmogoni Hindu, berkenaan dengan proses penciptaan dan pembentangan alam semesta, yaitu benih keemasan yang merupakan pangkal mula alam semesta yang diam di tengah air semesta. Karena benih itu berada di air, maka sulur gelung, digambarkan tumbuh dari makhluk yang berasosiasi dengan air, seperti kepiting, ikan, gajah dan lain-lain. Sulur teratai digambarkan bercabang-cabang yang disejajarkan dengan percabangan terus-menerus dalam proses kehidupan, dari kelahiran yang satu ke kelahiran yang lain (Sedyawati, 2014: 522-523).



Gambar 1. *Padmamûla* candi Lara Jonggrang Prambanan: *a. Padmamûla* tumbuh dari *pentholan* seperti telur; *b. Padmamûla* tumbuh dari biji permata; *c. Pûràkalacea*; *d. Pûràghapa*. (Nizam 2018).

Perkembangan pangkal tumbuh sulur gelung dapat diimajinasikan, mula-mula tumbuh dari biji keemasan seperti bulatan bola kecil, penthol, bonggol atau dalam bentuk permata. Pangkal tumbuh yang semula berbentuk rata-rata bulat tersebut, kemudian diubah menjadi bentuk vas bulat, gemuk, sederhana bentuknya belum beranjak jauh dari penthol, biji atau permata. Kadang-kadang menjadi tidak ada bedanya antara bentuk vas yang bulat dengan bonggol yang bulat.

Benih kehidupan, karena diam di tengah air maka vas atau mangkuk tersebut berisi air kehidupan. Teratai dapat tumbuh dari mangkuk yang berisi air, begitu juga dari bonggol yang menyerupai mangkuk. Kini dapat disamakan antara bonggol dan vas yang sebenarnya berbeda itu menjadi sama sifatnya, karena pada hakekatnya sama, teratai dapat tumbuh dari keduanya. Setelah memiliki vas, maka hadir ragam hias *kumbha*, *kalacea*, atau *ghapa* (Gambar 1c-d). Menurut Bosch, mangkuk yang memuntahkan sulur gelung disebut *pûràkalacea* atau *pûràghapa* atau *am^oitaghapa* atau *bhadraghapa* (Bosch, 1960:110).

Sulur-sulur teratai yang keluar dari mulut jambangan demikian lebat, seakan-akan dimuntahkan, maka ragam hias ini menjadi simbol dari kemujuran dan kebahagiaan (Kempers, 1954: 21). Berkenaan dengan banyaknya percabangan sulur-sulur teratai, Hoop mengutip pendapat Bosch, bahwa dalam khuluknya [karakter] teratai itu tidak memakai sulur-sulur. Tetapi dalam pelukisannya sering digambarkan pakai sulur-sulur. Sulur-sulur itu tidak dimaksud tangkainya, tetapi akar tinggal teratai yang menjalar dalam lumpur di bawah air. Akar tinggal ini mempunyai buku-buku [ruas-ruas] dengan jarak teratur, dan dari buku-buku tersebut tumbuh tangkai-tangkai daun dan bunga, inilah yang mempunyai arti sebagai lambang kesuburan (1949: 270). Sepanjang sejarah seni India, guci berlimpah (*pûràkalacea*, *pûràghapa* dan lain-lain) menjadi simbol paling

umum dari semua simbol keberuntungan dan sebagai pagar gaib yang digunakan secara merata oleh semua mazhab, terjadi tidak hanya di India, namun juga di luar India dan di Indonesia (Coomaraswamy, 1931:61).

Pûròakalaxa jelas dianggap sebagai guci berlimpah, penuh, tidak pernah habis, tetapi bentuk yang sebenarnya, selalu dikaitkan dengan tumbuh-tumbuhan. Seperti yang diperagakan di relief-relief candi, secara garis besar *pûròakalaxa* umumnya adalah guci bulat dengan kaki, dan leher yang pendek. Tubuh guci dilingkari pita atau ban yang diikat dengan simpul.

Sulur gelung diperagakan secara mengesankan di Candi Lara Jonggrang, Candi Kalasan, Candi Barong, Candi Barabudur dan lain-lain. Pangkal tumbuhnya tidak lagi hanya dari bonggol atau guci saja, tetapi dapat tumbuh dari binatang. Meskipun pangkal tumbuhnya bermacam-macam, namun hampir selalu digambarkan dalam bentuk bulat atau gemuk. Menjadi sukar dibedakan kemudian, antara bentuk bonggol yang menyerupai vas bulat, ataukah vas yang menyerupai bonggol. Secara botani, teratai memang dapat tumbuh dari bonggol maupun dari jambangan, tentu saja berisi air. Dalam hal ini antara bentuk bonggol dan jambangan, memiliki kemiripan (kesamaan) bentuk dan sifat. Bonggol bulat disamakan dengan bentuk jambangan yang bulat. Karena kedua hal ini dapat disamakan, maka dapat juga digantikan atau ditukar. Bukankah dari keduanya memang dapat tumbuh teratai? Maka di kaki Candi Banyunibo yang terletak di Dusun Cepit, Kelurahan Bokoharjo, Kecamatan Prambanan, Sleman DIY terdapat sulur teratai yang tumbuh dari kerang. Kerang digunakan sebagai pengganti bonggol dan jambangan, karena kerang laut yang besar dapat juga dijadikan sebagai jambangan.

Candi Borobudur memperagakan sulur gelung yang tidak hanya tumbuh dari jambangan, pangkal tumbuhnya dapat berupa kura-kura, ular yang melingkar, ikan, sapi, burung, ketam, semuanya dibuat dengan bentuk gemuk bulat. Ada banyak variasi bentuk yang dipahatkan di tempat candi-candi yang lain, semuanya berpangkal pada ragam hias sulur dan jambangan yang merupakan simbol dari keberuntungan, kemujuran, kebahagiaan dan kesuburan. Tampaknya bagi orang Jawa dahulu (Jawa Tengah) semua yang mempunyai persamaan sifat dianggap sama pula dalam hakikatnya. Jika dari awal sudah diketahui pemikiran khusus seperti ini, dapatlah dipahami bahwa pergantian seperti itu sesungguhnya telah dan dapat dilakukan. Maka tidak mengherankan, jika di Candi Lumbung Muntilan terdapat sulur gelung teratai yang tumbuh dari ketiak orang gendut. Manusia gendut tersebut tidak lain adalah *bhûta*. *Bhûta*, menurut Sedyawati adalah makhluk lambang dunia bawah (Sedyawati, 1992: 2). Tokoh *bhûta* dalam kosmologi Hindu digambarkan gendut pendek, yang mendukung pilaster pada candi-candi Hindu maupun Buddha, sekali lagi makhluk dunia bawah yang masih berasosiasi dengan air.

Tema relief candi-candi Jawa Timur pada abad ke-14 dan ke-15 M., sebagian besar berhubungan dengan "kelepasan" (Sjamsudduha, 1998: 69). Pembebasan diri dari belenggu kembalinya manusia kepada Tuhan. Seperti yang terlihat dalam karya sastra *Arjunawijaya*, *Sutasoma*, *Arjuna Wiwaha*, *Sudamala* dan *Sri Tanjung* semuanya memiliki tema tentang kelepasan. Kisah *Sri Tanjung* populer selama masa Majapahit. Relief *Sri Tanjung* di Candi Surowono, menceritakan tentang perselingkuhan yang naas.



Gambar 2. Relief Sri Tanjung Candi Surowono: *a*: Sidapaksa bertemu Sri Tanjung pada suatu malam dan jatuh cinta; *b*: Sidapaksa duduk ditepi sungai, menyesal telah membunuh istrinya; *c*: Jasad Sri Tanjung yang dihanyutkan menyeberangi sungai mengendarai ikan besar; *d*: Kalika pelayan Durga, mengembalikan Sri Tanjung setelah dihidupkan kembali, *a-d* (Kinney 2003); *e*: Sidapaksa pamit kepada Istrinya; *f*: Sri Tanjung di gerbang surga, *e-f* (Kieven 2013).

Tiga fragmen relief (Gambar 2 *a-c*) alur ceritanya masih di dunia, memiliki latar belakang alam, pohon dan sungai. Ketika Sri Tanjung dihidupkan lagi dari kematian, latar belakangnya berubah yaitu “sulur gelung” (Gambar 2 *d*). Begitu juga dengan dua relief di sudut tenggara, ketika Sidapaksa pamit akan pergi ke surga (Gambar 2 *e*) dan ketika Sri Tanjung berada di gerbang surga Dewa Indra yang dikawal Dorakala (Gambar 2 *f*), dua-duanya menggunakan sulur gelung sebagai latar belakangnya. Tampaknya sulur gelung, digunakan sebagai seting surga dan bangkitnya kehidupan setelah kematian. Sulur gelung teratai di Jawa Timur, seperti yang dapat dilihat di Candi Surowono, perwujudannya sudah demikian disarikan, hanya setangkai gulungan teratai yang tumbuh dari bonggol.

Konsep yang diambil dari karya sastra yang diwujudkan dalam relief merupakan proses transformasi. Sulur gelung teratai, gagasannya diambil dari kitab-kitab *Purana* dapat dipandang sebagai ‘tindakan adaptasi’ karena melibatkan re-interpretasi, penciptaan kembali. Setiap seniman berurusan dengan konsep dasar penciptaan dalam proses kreatifnya. Kasus semacam ini muncul ketika seniman harus mengubah suatu karya seni tertentu menjadi bentuk disiplin seni baru lainnya. Kasus ini dilakukan dengan mengubah karya sastra menjadi bentuk seni visual baru dari sudut pandang yang berbeda.

Berjalan Bersama Tetapi Terpisah

Sulur gelung teratai secara mengesankan ditampilkan di mihrab (teratai tiga dimensi menggantung) dan mimbar khutbah lama Masjid Agung Cirebon, di kompleks masjid dan makam Sendang Duwur, makam Sunan Drajat di Lamongan Jawa Timur, Masjid Menara Kudus, kompleks masjid dan makam Mantingan Jepara, di pendapa dan mimbar khutbah masjid Agung Demak, makam Sunan Muria dan di kompleks makam Wali yang lain. Mengapa teratai hinduis (*padmâ*) dapat menjadi elemen ragam hias masjid dan makam Islam yang dimuliakan?

Teratai Hindu, selalu dihubungkan dengan Sr-Laksm dan *padmâ*, tidak lain adalah simbol kesuburan dan kehidupan yang berakar dan mengambil kekuatannya dari sumber air primordial (semesta), mewakili mekarnya kehidupan, awal kehidupan, simbol seluruh alam semesta yang tercipta, atau kelahiran alam makrokosmos. Selain itu terdapat arti kedua, teratai mengacu pada kemurnian dan kekuatan spiritual. Berakar di lumpur tapi mekar di atas air, sama sekali tidak terkontaminasi oleh lumpur, teratai merupakan kesempurnaan dan otoritas spiritual. Motif umum dalam ikonografi Hindu-Buddha adalah kursi lotus [*padmâsana*: tempat duduk/berdirinya arca]. Para dewa-dewi, para Buddha dan Bodhisattva, biasanya duduk atau berdiri di atas teratai, menunjukkan otoritas spiritual mereka sebagai Buddha atau manusia yang sudah melampaui batasan dunia yang terbatas (lumpur eksistensi, sebagaimana adanya) dan mengapung dengan bebas dalam kemurnian dan kerohanian. Menunjukkan kesempurnaan atau penyempurnaan yang melampaui batas dunia material (Kinsley, 1988: 21).

Teratai di tangan Wali juga memiliki kedudukan yang istimewa, tersebut dalam naskah *Puspa Rinonce*, yang ditemukan di Drajat Lamongan Jawa Timur. Secara definit menyebut bunga tunjung atau teratai. "...*tanpa pepantan tanpa tulis, kang tunjung tanpa telaga, pepitu pada tunggale, kang awas ujar punika, aja keliru tampa, si bisu mutusi padu, tilase kuntul nglayang*" dalam (Sjamsudduha, 1998: 241). Artinya kurang lebih: "Tiada titik tiada aksara, bunga teratai tanpa telaga, bertujuh menjadi satu, waspadalah apa yang diucapkan ini, jangan keliru menerimanya, si bisu menghakimi orang bertengkar, bekasnya bangau melayang".

Teratai yang dapat hidup tanpa telaga (*kang tunjung tanpa telaga*) kedudukannya sudah tidak tergantung lagi pada lumpur eksistensi dunia, artinya teratai tersebut menggambarkan capaian spiritual dalam taraf yang sudah melampaui batasan dunia yang terbatas. Ungkapan-ungkapan di atas meskipun tampak paradoks, sebenarnya secara tersamar melukiskan hakikat kedudukan manusia sempurna (*insan kamil*) yang dianggap atau sebagai tamsil pantulan dari Dzat Mutlak. Keberadaannya sebagai bayang-bayang Tuhan, ibarat air sebagai penghubung antara laut dan ombak.

Redaksi mengenai tunjung disebut juga dalam kitab *Tariq Syaththariyah*, dari Gresik. Pada halaman 76 terdapat teks bunga tunjung beserta *sarah* atau keterangan dengan huruf miring (dalam tulisan ini, *sarah* diletakkan di antara tanda ...) yang menunjukkan kedudukan atau tamsil bunga tunjung dalam maqam (posisi) *ruh idhofi*. Petikan naskahnya sebagai berikut, "*Huruf kang tanpo aksoro; Dzatullah , segara tanpo tepi; kamulyaning Allah , papan tanpo tulis; asmarabur tannono kawulo Gusti , tunjung tanpo telogo; roh idhofi* ".... Terjemahan bebasnya kurang lebih: "Huruf yang tiada aksara; Dzat Allah , laut tiada tepi; Maha Mulya Allah , papan tiada tulisan; asmara (cinta yang sudah menyatu) membaaur kawula Gusti; , bunga teratai tanpa telaga; ruh idhofi".

Teks terkait bunga tunjung juga terdapat dalam kitab manuskrip *Saikh Majnun* koleksi dari *Rumah Ndalem*, milik R. Edy Santosa keturunan Sunan Drajat ke-15. Naskah berisi ajaran tasawuf, adapun petikan naskah pada halaman 54, sebagai berikut, “ *Sami ugo lan wangsit puniki, `Tunjung ingkang datanpo telogo`, Roh Idhofi sejatine, Dzatullah ananipun, punika sabdo kang rungsit, ciptane wong kang awas ...* Terjemahan bebasnya kurang lebih: “Sama juga dengan sasmita (isyarat) ini, `Teratai yang tanpa telaga`, Ruh Idhofi yang sejati, Dzat Allah adanya, ini adalah sabda yang pelik, ciptaan orang yang awas



Gambar 3. Relief teratai makam Sunan Drajat: *a*: Teratai naturalis tumbuh dari telaga dinding luar makam deret bawah; *b*: Teratai dibingkai cermin dinding dalam cungkup deret bawah; *c*: Sulur gelung teratai deret tengah; *d*: Sulur gelung teratai tingkat atas. (Foto Nizam 2018).

Konsep tunjung tanpa telaga, yang disebut-sebut dalam kitab-kitab sastra dan prosa Islam menunjukkan bahwa, gagasan ini telah dikenal dan diwujudkan secara visual. Sebagai contoh ragam hias teratai di makam Sunan Drajat dapat dilihat penggambarannya tahap demi tahap, mulai dari relief terbawah naik ke tingkat deret atas. Tingkat pertama, teratai digambarkan secara alami apa adanya, tumbuh dari kolam atau telaga berbatu-batu (Gambar 3 *a*), kemudian teratai mulai meninggalkan air telaga yang digambarkan secara imajinatif dalam bingkai cermin (Gambar 3 *b*). Tingkat kedua atau relief deret tengah, teratai digambarkan tumbuh dari tanah saja tanpa air sama sekali, namun masih dapat dilihat tanah ini berupa gundukan. Batang-batang teratai atau akarnya masih melekat dengan tanah. Tingkat ketiga, yaitu deret relief atas teratai digambarkan tumbuh dari stilisasi ulir atau daun, hal ini menunjukkan teratai sama sekali tidak membutuhkan air atau tanah, teratai dapat hidup tanpa telaga (Gambar 3 *d*).

Secara visual bentuknya sekilas sama dengan motif lama, namun sebenarnya berbeda, seperti *padmāsana* benar-benar dihilangkan dan pangkal tumbuhnya tidak dari bonggol, permata atau jambangan melainkan dari gundukan tanah. Hal ini menunjukkan bahwa sikap Islam yang inklusif terhadap simbol-simbol budaya, melibatkan tradisi intelektual dan spiritual yang dinamis dan kreatif, sehingga dari simbol yang sama, dapat dimaknai berbeda, “... *telling the same story from a different point of view*” (Hutcheon, 2006, 8).

Perubahan Tradisi Ragam Hias Sulur Gelung Teratai

Seni tradisi seolah-olah menggambarkan ekspresi seni lanjutan tanpa perubahan. Terutama dari kata “tradisi” yang terlanjur dibayangkan sebagai warisan, sesuatu yang diserahkan, tetap dan tidak berubah. Williams menjelaskan, bahwa tradisi berarti menyerahkan, mengantarkan (*tradere*, L) memiliki arti pengiriman, menyerahkan pengetahuan, meneruskan sebuah doktrin atau ajaran dari orang tua kepada anak, atau mentransfer pengetahuan kepada orang lain. Tradisi sering diperlakukan atau diimbui makna tambahan akan sikap hormat (*respect*) dan tugas (*duty*). “... *that it only takes two generations to make anything traditional: naturally enough, since that is the sense of tradition as active process ...*” (1985: 318-319). Dengan demikian tradisi merupakan proses aktif pewarisan dan dalam proses pewarisan terjadi perubahan. Perubahan yang terjadi dalam seni tradisi, terjadi secara pelan-pelan. Seandainya berubah secara cepat pun, entah karena pariwisata, teknologi, kemasan atau pemakaian media yang berbeda, seni tradisi tetap dianggap tradisional, padahal tradisi tidak lain adalah kontinuitas. Bruns, mengatakan bahwa tradisi itu tidak ada, tradisi itu berganda, berkonflik, terbuka, dapat direvisi dan produktif ke depannya. Tradisi eksis bergerak maju-mundur di antara klaim-klaim masa lalu dan apropriasi (2005: 21).

Saat ini, masyarakat kelas menengah di kota-kota lebih mengedepankan konsumsi produk simbolik dan transformasi estetik dibandingkan dengan nilai fungsional sebagai gaya hidup masyarakat urban. Pencarian konsumtif pada akhirnya jatuh pada perabot dan benda-benda *kagunan* yang memiliki standar estetis. Bentuk rumah tradisional *kampung* dan terutama *limasan* sekarang banyak digemari dan dibangun secara pribadi, maupun untuk bangunan pemerintah pada pemukiman masyarakat urban Jawa karena indah dan dapat disesuaikan dengan kemajuan zaman (Sudiro, 2001: 280).

Perabot dan benda-benda *kagunan*, sekarang dipadu-padankan memasuki ruang-ruang publik dan pribadi, maka hadirilah: pintu kayu tua dari Madura, *gebyok* (*aling-aling* :dinding kayu berukir) dari Kudus Jawa Tengah, *grobok* (peti tua), *apit lawang* (pengapit pintu masuk menyerupai gapura), *jodang* (kotak untuk membawa barang hantaran), *krobongan* (tempat tidur), meja kursi dan perangkat rumah berukir ragam hias motif lama, tidak lain adalah sulur gelung teratai yang telah berevolusi bentuk. Produk-produk lama tersebut, menjadi lokus dipahatkannya kembali ragam hias sulur gelung teratai. Ketertarikan masyarakat akan kualitas artistik produk tradisi *kagunan* sangat beralasan. Kehadirannya tidak hanya sebagai produk benda atau elemen yang layak taruh.

Pertumbuhan selera tradisi ini kian meningkat, sedangkan produk orisinal terbatas. Dari sinilah kreator kriya merasa sah memproduksi barang baru, tetapi tetap mengacu gaya benda-benda produk lama. Apa yang diperlihatkan kreator kriya tersebut menjadi indikasi optimalisasi

ke-Kriyaan “*craftmanship*”, dan sebagai negeri yang mewarisi kekayaan ragam hias tradisi dan klasik, segera memiliki dasar yang kuat bagi lahirnya gagasan penciptaan produk berwawasan “*kagunan-kabudayaan adhiluhung*” versi kekinian. Maka muncul gaya etnik Indonesia atau *Indonesia Ethnic Style*. Gaya ini kemudian mendampingi serta “menandingi” dominasi gaya-gaya *Japanese Style*, *Art Deco Style*, *Modern Style*, *Mediterranean Style*, *Contemporary Style* dan sebagainya (Dermawan, 1995: 15). *Indonesia Ethnic Style* memperagakan gaya eklektik, di mana elemen-elemen estetis dan pemilihan ikon-ikon khas suatu budaya dipadukan oleh masing-masing individu pengguna. Kecenderungan ini menjadi tantangan tersendiri dan terbuka bagi gaya *Indonesia Ethnic Style*. Tidak menutup kemungkinan gaya khas suatu komunitas dapat diterima masyarakat global.

Salah satu karakter masyarakat urban, diantaranya adalah spirit untuk melakukan penyadaran terhadap kultur, karena tiap-tiap individu menginginkan identitas yang melekat pada dirinya. Ketertarikan masyarakat sekarang kepada capaian artistik produk-produk tradisi lebih dari sekedar ketertarikan pada gaya dan pernak-pernik ruangan yang memberi kenyamanan estetis, namun memberi juga wawasan serta citra yang meneguhkan falsafah dan identitas, akan tetapi identitas yang kabur, yang *hybrid*. Hybriditas mengaburkan batas sekaligus mengafirmasi batas identitas dalam pengertian yang cair (Darmawan, 2012: 155). Hybriditas meyakini tidak ada satu kategori identitas yang murni juga menolak pemahaman akan identitas yang tidak punya batas sama sekali.

Viabilitas atau daya tahan hidup sulur gelung teratai dalam wujudnya sekarang, dikenal sebagai ragam hias klasik Jawa, tidak lain adalah perubahan evolutif dari gulungan teratai *padmamûla*. Konsep penciptaannya didasari pemikiran ihwal kehidupan dan spiritual. Tujuan penciptaannya, tidak hanya sekedar mengejar bentuk yang elok-elok, tetapi untuk memuliakan hidup manusia. Visualisasi dan eksistensinya tidak dapat menjadi indikator identitas ke-Hinduan atau ke-Islaman, karena wujudnya sudah jauh dari *padmamûla* Hindu dan sudah hilang identitas *kang tunjung tanpa telaga*. Viabilitas sulur gelung teratai sudah tercabut dari konteks zamannya, mungkin makna filosofisnya tidak diketahui lagi.

SIMPULAN

Melalui reduksi bentuk, makna asal suatu ragam hias menjadi tidak dapat dimaknai sama seperti asalnya. Viabilitas dalam wujud baru dengan demikian memunculkan makna baru. Ini lah karya seni ragam hias Islam masa peralihan yang berhasil mengintegrasikan nilai-nilai religius yang saling meninggikan dan memuliakan. Jika wacana seni rupa Modern mengusung teori “perubahan”, tetapi lupa dengan esensi “perubahan evolutif puluhan tahun yang lalu tanpa meninggalkan fungsi asli”.

Ragam hias sulur gelung teratai di candi-candi dan makam Islam berdasar-kan gagasan teori adaptasi, berhasil secara mengesankan mengartikulasikan karya sastra ke dalam media baru tanpa mengurangi nilai-nilai sakralnya. Sebuah adaptasi karya turunan kedua (*mutrani*) tetapi bukan sekunder. Ide kreatif tersebut dilakukan dengan mengimplementasikan nilai-nilai spiritual yang digabungkan dengan praktik kesenian Jawa.

Perbedaan kepercayaan yang berat jika disampaikan secara *methok* (lugas), dapat disampaikan dalam bentuk karya seni dengan gaya yang cair. Ini lah kedayaan seni, ternyata memiliki kedudukan yang strategis dan efektif sebagai media untuk menyampaikan pesan falsafah hidup melalui simbol. Daya seni tradisi, jika dieksplorasi dapat mendukung viabilitas *Indonesia Ethnic Style*, yang memiliki karakter khas suatu entitas budaya. Gaya yang masih memiliki akar budaya yang jelas menjadi spirit kreativitas yang dicari masyarakat dunia.

Ucapan Terima Kasih

Rasa terima kasih diucapkan kepada bapak H. Rahmat Dasy, kolektor manuskrip Jawa Pasisiran di Kranji, Kec. Paciran, Lamongan Jawa Timur atas perkenan dan kebaikan beliau mengijinkan mengkaji bersama naskah-naskah langka miliknya.

Daftar Pustaka

- Bosch, F.D.K. 1960. *The Golden Germ: An Introdution To Indian Symbolism*. Terj. J.W. de Jong dan F.B.J. Kuiper, ed. Mouton & Co.-'S-Gravenhage.
- Bruns, Gerald L. 2005. "Tradition and the Terror of History: Christianity, The Holocaust, and the Jewish Theological Dillema", dalam Donald G. Marshall, ed., *The Force of Tradition*. Lanham, Maryland: Rowman and Littlefield Publishers.
- Coomaraswamy, Ananda K. 1931. *Yaksas: Part II*. Washington, D. C.: Smithsonian Institution Freer Gallery of Art.
- Darmawan, Darwin. 2012. "Jangan Bakukan Aku: Identitas Hybrid Islam di Indonesia" dalam *Kawistara: Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora Sekolah Pascasarjana UGM*, Vol. II, No. 2 Agustus 2012: 155.
- Dermawan T, Agus. 1995. "Interior Berwawasan Budaya", dalam *Indonesian Ethnic for Modern Interior*. Jakarta: PT Laras Indra Semesta.
- Donder, I Ketut. 2007. *Kosmologi Hindu: Penciptaan, Pemeliharaan, dan Peleburan Serta Penciptaan Kembali Alam Semesta*. Surabaya: Paramita.
- Fischer, Joseph. 1994. *The Folk Art of Java*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.
- Hadiwijono, Harun. 1971. *Agama Hindu dan Agama Buddha*. Djakarta: Badan Penerbit Kristen.
- Hoop, A.N.J. Th. à Th. van der. 1949. *Indonesische Siermotiven*. Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

- Kempers, A.J. Bernet. 1954. *Tjandi Kalasan dan Sari*. Terj. R. Soekmono Djakarta: Dinas Purbakala Republik Indonesia Penerbitan Dan Balai Buku Indonesia.
- Kieven, Lydia. 2013. *Following the Cap-Figure in Majapahit Temple Reliefs*. Leiden-Boston: Brill.
- Kinney, Ann R. 2003. *Worshipping Siva and Buddha: The Temple Art of East Java*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Kinsley, David R. 1988. *Hindu Goddesses: Visions of the Divine Feminine in the Hindu Religious Tradition*. London, England: University of California Press, Ltd.
- Muchtar, But. 1991. "Daya Cipta di Bidang Kriya" dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Vol. I, No. 03 Oktober 1991: 9.
- Sedyawati, Edi. 1992. "Seni: Mula Jadinya di Masa Lalu" dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Oktober 1992: 2.
- Sedyawati, Edi. 2014. *Kebudayaan di Nusantara: Dari Keris, Tor-Tor sampai Industri Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Sjamsudduha, et al., ed. 1998. *Sejarah Sunan Drajat: dalam Jaringan Masuknya Islam di Nusantara*. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Soedarso Sp. 2006. *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi, Dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sudiro. 2001. "Seni Bangunan Rumah Tradisional Jawa" dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Vol. VIII, No. 03 Januari 2001: 280.
- Williams, Raymond. 1985. *Keywords: A vocabulary of culture and society*. New York: Oxford University Press.

Subsektor Kriya Cenderamata Budaya Lokal dan Ikon Sumedang sebagai Sumber Ekonomi Kreatif Kabupaten Sumedang

Ai Juju Rohaeni, Wanda Listiani, Khairul Mustaqin
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK

Masyarakat di Kabupaten Sumedang pada umumnya bekerja pada sektor pertanian dan perkebunan. Potensi alam yang subur menjadikan tempat-tempat wisata dapat dinikmati dan menjadi aset pariwisata pemerintah kota kabupaten sehingga berdampak pada tersebarnya potensi wisata alam di kecamatan-kecamatan, tidak hanya terpusat di ibu kota Kabupaten saja. Selain itu, Kabupaten Sumedang memiliki berbagai sumber ekonomi kreatif dari berbagai budaya lokal ikon Sumedang yaitu kesenian, upacara adat dan tempat bersejarah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data sekunder. Hasil penelitian ini menjelaskan potensi ekonomi kreatif dalam subsector kriya di desa wisata setiap kecamatan Kabupaten Sumedang.

Kata Kunci : cenderamata, budaya lokal, ikon sumedang, ekonomi kreatif

PENDAHULUAN

Kabupaten Sumedang memiliki luas wilayah 1.522,20 Km², 26 kecamatan, 270 desa dan 7 kelurahan (BPS, 2018:11). Di kecamatan-kecamatan tersebut tersebar potensi wisata alam, kesenian, dan upacara adat, dan menjadi jalur lalu lintas yang menghubungkan dengan propinsi lain. Masyarakat Sumedang memiliki keahlian kriya melalui pembuatan anyaman dari bambu menjadi perlengkapan dapur, untuk kemasan makanan seperti keranjang tahu, *peuyeuem*, *boled cilembu*, cemilan seperti *opak*, *rangganang*. Selain material bambu, mereka juga memanfaatkan kayu menjadi mebel (*furniture*). Ketrampilan masyarakat tersebut dapat menjadi dasar pemerintah untuk meningkatkan pendidikan dan ketrampilan kekriyaan (*craftsmanship*) agar masyarakat tidak hanya mengandalkan sumber penghidupan dari sektor pertanian dan perkebunan saja, tetapi mendayagunakan potensi pariwisata yang terdapat didaerahnya agar dapat menjadi peluang untuk menambah pendapatan dan meningkatkan kesejahteraan.

Kriya cenderamata merupakan salah satu unsur warisan budaya tak benda (*intangible cultural heritage*). Definisi kriya (Soedarso, 2006 : 107) adalah pekerjaan atau kerajinan tangan. Kriya atau *crafts* atau *handicrafts* adalah (1) sesuatu yang dibuat dengan tangan, dengan kekriyaan yang tinggi; (2) umumnya dibuat dengan sangat dekoratif atau secara visual sangat indah, dan (3) seringkali merupakan barang guna. Ada 6 kategori Warisan Budaya Tak Benda (*intangible cultural heritage*) (Kesar, 2018: 191) yaitu 1. Cenderamata dan Seni Visual; 2. Gastronomi dan

Kuliner; 3. Festival, Ritual dan Praktik Sosial lainnya; 4. Seni Pertunjukan dan Musik; 5. Tradisi Lisan; 6. Pengetahuan (Alam dan semesta).

Salah satu seni pertunjukan yang populer dan ada di tiap kecamatan di kabupaten Sumedang adalah seni kuda renggong. Kesenian ini menjadi salah satu festival yang rutin diadakan setiap tahun di Kabupaten Sumedang. Selain itu kesenian kuda renggong menjadi salah satu bagian dari perhelatan ketika anak disunat. Pengiring kuda renggong (pangatik) disebut *pangedok* yaitu pengiring kuda renggong perempuan yang memakai berbagai macam topeng. Dari hasil penelitian Ai Juju Rohaeni (2015 dan 2017), kriya menjadi sarana perlengkapan dalam upacara adat dan seni pertunjukan.

Keberadaan potensi tersebut dapat menjadi peluang masyarakat Sumedang untuk mengembangkan mata pencaharian selain pertanian dan perkebunan yaitu mengolah alam menjadi sebuah produk yang berkaitan dengan keberadaan tempat wisata. Berbagai tempat, benda pusaka wisata sejarah, situs dan artefak serta upacara adat yang dapat menjadi inspirasi untuk penciptaan cinderamata yang mempunyai kekhasan dan tidak terdapat kemiripan dengan daerah lain, antara lain Monumen Lingga Sumedang, Menara Loji, Kuliner Tahu Sumedang, Makuta Binokasih dan Pangeran Aria Soeria Atmadja. Kelima cinderamata tersebut merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif bidang kriya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data sekunder. Kualitatif (Lavalli, 2000: 66) digunakan dalam pengubah data dalam ilmu humaniora. Analisis data statistik kabupaten Bandung dan kajian pustaka sepuluh tahun terakhir menjadi pelengkap potensi wisata alam kabupaten Sumedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Obyek wisata alam dan wisata sejarah yang menjadi ikon Sumedang yang tersebar di kecamatan-kecamatan menjadi perhatian penting pemerintah daerah kabupaten Sumedang. Potensi wisata alam dan wisata sejarah dari 26 kecamatan yang memiliki potensi cinderamata khas berdasarkan pembagian luas wilayah kecamatan seperti tabel 1 :

Tabel 1. Pemetaan Potensi Wisata Kecamatan di Kabupaten Sumedang

No.	Kecamatan (Subdistrict)	Luas (km ²) (Prosentase)	Ikon Wisata	Destinasi Wisata
1.	Jatinangor	26,20 (1,72%)	Menara Loji	Prasasti Jembatan Cincin
2.	Cimanggung	40,76 (2,68%)	-	Taman Wisata Air Panas
3.	Tanjungsari	35,62 (2,34%)	-	Wisata Kampong Ciherang
4.	Sukasari	47,12 (3,10%)	-	Wisata Alam Cipacet
5.	Pamulihan	57,85 (3,80%)	-	Danau Sunyaruri/Cekdam Pamulihan, Curug Sawer
6.	Rancakalong	52,28 (3,43%)	-	Desa Wisata Rancakalong, Kesenian Kuda Renggong
7.	Sumedang Selatan	117,41 (7,71%)	Monumen Lingga, Museum Geusan Ulun (Mahkota Binokasih, Pangeran Aria Soeria Atmadja)	Curug Sabuk, Kampung Toga, Makam Cut Nyak Dien, Curug Cipongkar, Wisata Alam Kampung Karuhun
8.	Sumedang Utara	28,25 (1,86%)	Tahu Sumedang	Wisata Puncak Gunung Tampomas, Situs Batarai
9.	Ganeas	21,36 (1,40%)	-	Makam Dayeuh Luhur, Wisata Arung Jeram Cipeles
10.	Situraja	53,98 (3,55%)	-	Wisata Lewi Se'eng Situraja
11.	Cisitu	53,31 (3,50%)	-	Wisata Alam Batu Dua Gunung Lingga
12.	Darmaraja	54,95 (3,61%)	-	
13.	Cibugel	48,80 (3,21%)	-	Cadas Ngampar
14.	Wado	76,42 (5,02%)	-	Wisata Arum Jeram Wado
15.	Jatinunggal	61,49 (4,04%)	-	Situs Batu Kasur, Curug Asmara
16.	Jatigede	111,97 (7,36%)	-	Waduk Jatigede, Panenjoan Jatigede, Panorama Bukit Panenjoan Jatigede
17.	Tomo	66,26 (4,35%)	-	Wisata Gendeng Jatigede, Wisata Tanjung Duriat
18.	Ujungjaya	80,56 (5,29%)	-	Masyarakat Adat Ujungjaya
19.	Conggeang	105,31 (6,92%)	-	Wisata Pemandian Air Panas Sekarwangi, Gunung Tampomas
20.	Paseh	34,37 (2,26%)	-	Wisata Waterboom Paseh
21.	Cimalaka	41,62 (2,73%)	-	Wisata Air Gajah Depa
22.	Cisarua	18,92 (1,24%)	-	Gunung Tampomas
23.	Tanjungkerta	40,14 (2,64%)	-	Lawang Langit, Makam Leluhur
24.	Tanjungmedar	65,14 (4,28%)	-	Curug Bu'ud
25.	Buahdua	131,37 (8,63%)	-	Wisata Situ Biru Cilembang, Wisata Air Panas, Gunung Tampomas
26.	Surian	50,74 (3,33%)	-	Wisata Gunung Surian
		1.522,20 (100%)		

Sumber : BPS Kabupaten Sumedang (2017)

Salah satu kecamatan yang ada di Sumedang yang memiliki UKM yang bergerak dibidang kriya khusus cinderamata belum dikelola dengan baik padahal mereka sudah mendapatkan pesanan kriya cinderamata dari daerah lain seperti Cinderamata Patung Tari Pendet, Hiasan Dinding dari kayu, patung khas Kalimantan, Medan, Irian yang dibuat dari Daerah Cipacing, Sumedang. Cipacing juga terkenal dengan produk bedil angin (senjata angin). Mereka bahkan memiliki komunitas, bengkel dan usaha di bidang tersebut. Daerah kecamatan lain juga mempunyai usaha sampingan dengan memproduksi anyaman bambu untuk kebutuhan rumah tangga seperti *boboko*, *wiru*, *ayakan* dan lain sebagainya. Sebagian kecil kriya dari material kayu berasal dari daerah kecamatan Paseh dan kecamatan Conggeang yang memproduksi furniture bagi pasar lokal. Sumber mata pencaharian kecamatan Conggeang selain bertani juga memproduksi makanan kecil dengan bahan dasar biji melinjo (emping), opak, dan makanan cemilan lainnya sebagai buah tangan khas kecamatan Conggeang, Sumedang. Pada saat ini pembuatan olahan makanan khas Sumedang hampir ada disetiap daerah dengan mengutamakan rasa dan sudah dipasarkan terutama oleh-oleh khas Sumedang dengan bahan dasar dari beras ketan seperti opak, ranginang, ulen, juga bahan dari kedelai yaitu tahu dan oncom.

Kabupaten Sumedang memiliki potensi sumber daya hutan berupa kayu dan non kayu. Kayu sebagai salah satu material produk kriya. Berikut tabel 2 luas kawasan hutan produksi di Kabupaten Sumedang Tahun 2016.

Tabel 2. Luas Kawasan Hutan Produksi Kabupaten Sumedang

No.	Kecamatan (Subdistrict)	Luas Hutan Produksi (Production Forest)			Jumlah Luas Hutan Produksi (hektar)
		Terbatas (limited)	Tetap (permanent)	Dapat Dikonversi (Covertible)	
1.	Jatinangor	-	-	-	
2.	Cimanggung	-	-	-	
3.	Tanjungsari	-	-	-	
4.	Sukasari	-	-	-	
5.	Pamulihan	-	23,25	-	
6.	Rancakalong	-	58,75	-	
7.	Sumedang Selatan	-	84,95	-	
8.	Sumedang Utara	-	-	-	
9.	Ganeas	93,26	27,86	-	
10.	Situraja	34,80	-	-	
11.	Cisitu	152,80	116,50	-	
12.	Darmaraja	41,10	131,50	-	
13.	Cibugel	485,40	-	-	
14.	Wado	1.408,54	-	-	
15.	Jatinunggal	-	-	-	
16.	Jatigede	1.290,04	874,15	-	
17.	Tomo	455,20	4.700,47	-	
18.	Ujungjaya	-	5.120,06	-	
19.	Conggeang	1.532,55	3.304,61	-	
20.	Paseh	-	171,50	-	
21.	Cimalaka	748,90	-	-	
22.	Cisarua	-	-	-	
23.	Tanjungkerta	-	-	-	
24.	Tanjungmedar	56,50	646,24	-	
25.	Buahdua	1.294,93	1.046,82	-	
26.	Surian	2.169,84	1.184,09	-	

Sumber : BPS Kabupaten Sumedang dalam Angkat 2017

Berikut tabel 3 produksi Kayu Hutan menurut jenis produksi di Kabupaten Sumedang (m³), 2012-2016.

No.	Tahun	Kayu Bulat (Logs)
1.	2012	3399
2.	2013	9160
3.	2014	5530
4.	2015	8570
5.	2016	919

Sumber : BPS Kabupaten Sumedang dalam Angka 2017

Potensi alam kabupaten Sumedang, pemberian pendidikan kekriyaan, pelatihan kemampuan tehnik kriya dan wirausaha mandiri dalam pemanfaatan sumber daya alam untuk menjadi produk bernilai ekonomi dan usaha alternatif bagi masyarakat kabupaten Sumedang dengan tidak meninggalkan kekhasan daerah akan menjadi peluang pasar, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan melestarikan budaya lokal dan ikon wisata di setiap kecamatan. Kriya (Summatavet, 2015 : 31-2) merupakan hal penting dalam kehidupan sehari-hari sebagai hobi. Bagi individu dengan kemampuan kriya untuk menjadi sumber penghidupan dan mengembangkan komunitas lokal sebagai wirausaha, khususnya di wilayah pedesaan menjadi tantangan tersendiri karena tidak ada pelatihan kewirausahaan dari sub sektor industri kreatif secara keberlanjutan. Pelatihan kekriyaan dan kewirausahaan untuk mengembangkan produk, membentuk sentra wisata kriya tiap kecamatan, dan pelatihan untuk proses pembelajaran kewirausahaan dan berbagi pengalaman dari pengusaha kecil yang sudah sukses menjadi proses pembelajaran yang berharga bagi masyarakat kabupaten Sumedang untuk mengembangkan budaya dan ekonomi kreatif daerah.

SIMPULAN

Sumedang memiliki potensi wisata baik wisata alam, wisata sejarah dan wisata kuliner. Beberapa rekomendasi dari penelitian potensi wisata kabupaten Sumedang adalah *pertama*, kegiatan olahan makanan khas dan usaha kerajinan *anyaman* serta berbagai potensi kriya lainnya menjadi cinderamata khas Kabupaten Sumedang dan pengembangannya perlu peran aktif pemerintah daerah dan berbagai pihak dengan membentuk :

1. Pendidikan tentang Destinasi Wisata Baru
2. Keterampilan alat dan teknik kriya (*craftsmanship*)
3. Bantuan modal dan pemasaran usaha cinderamata dan wisata kecamatan
4. Penyediaan tempat pameran di tempat-tempat wisata
5. Penyediaan tempat workshop dan pelatihan

Kedua, Belum terkelola dengan baik fasilitasi pendukung wisata seperti tersedianya gapura, loket, tanda jalan, spanduk, promosi destinasi wisata dll, potensi wisata yang tersebar di kecamatan-kecamatan menjadi peluang ekonomi kreatif bagi kabupaten Sumedang. *Ketiga*,

Pembentukan sentra produk kreatif per kecamatan di kabupaten Sumedang sesuai dengan potensi wisata dan sumberdayanya. Sentra kerajinan terbentuk karena pengetahuan produksi kerajinan/kriya berdasar solidaritas sosial antara komunitas/masyarakat dan jaringan sosial artisan/pelaku kreatif untuk menggerakkan modal dan tenaga kerja/pekerja kreatif. *Keempat*, Pelatihan pengembangan produk yang mensinergikan potensi wisata sejarah dan wisata alam kabupaten Sumedang, kewirausahaan dan gagasan wisata kreatif. *Kelima*, Adanya komunitas budaya lokal dan keterlibatan perguruan tinggi, pengusaha dan pemerintah daerah untuk mengembangkan pasar ekonomi kreatif kabupaten Sumedang di tingkat lokal, nasional dan global.

Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik, (2017), *Kabupaten Sumedang dalam Angka Tahun 2017*, Sumedang : Kabupaten Sumedang
- Kesar, Oliver, Ingeborg Matecic, Danijela Ferjanic Hodak, (2018). "The Role of Intangible Cultural Heritage in Differentiation of Cultural Tourism Products-The Case of Zagreb", *Tourism & Hospitality Industry 2018, Congress Proceedings*, pp. 188-201
- Lavalli, Timothy J., (2000). *Exploring The Nature of Qualitative Research : Assumptions, Attributes, Definitions, and Antecedents*, California : The California Institute of Integral Studies
- Rohaeni, Ai Juju, (2017). "Nilai Kearifan Lokal dalam Tradisi Lisan Upacara Ngeuyeuk Seureuh di Kabupaten Sumedang Jawa Barat", *Seminar Nasional Nitisastra 2*, Malang : Pascasarjana Universitas Negeri Malang
- Rohaeni, Ai Juju, (2015). "Tradisi Lisan Kuda Nyitejamantri dalam Helaran Kuda Renggong di Kabupaten Sumedang Jawa Barat", *Seminar Internasional 26 s.d 27 Oktober 2015* Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas
- Soedarso, (2006). *Trilogi Seni : Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Summatavet, Kart dan Mervi Raudsaar, (2015). "Cultural Heritage and Entrepreneurship : Inspiration for Novel Ventures Creation", *Journal of Enterprising Communities : People and Places in the Global Economy* Vol 9 No. 1

Literasi Tubuh melalui Metode Pelatihan Piring di Rumah Kreatif Wajiwa

Alfiyanto, S.Sn.,M.Sn

Prodi Tari ISBI Bandung Jl. Buah Batu 212 Bandung

ABSTRAK

Keberadaan piring di Minangkabau sering dijadikan sebagai simbol yang mengungkapkan nilai-nilai kehidupan masyarakat itu sendiri. Fungsi dan makna simbolis piring tersebut terdapat juga pada Tari Piring tradisi Minangkabau, yang kemudian menjadi inspirasi dan memacu penulis untuk membuat dan menghasilkan sebuah metode pelatihan tari menggunakan properti piring. Metode latihan ini bukan untuk belajar Tari Piring Minangkabau, akan tetapi ditujukan dan diharapkan dapat merangsang kecerdasan tubuh bagi seorang penari dan koreografer pemula, apapun suku atau daerah asalnya.

Metoda ini berawal dari ketertarikan penulis dalam melihat, merasakan, dan melakukan Tari Piring Tradisi Minangkabau. Tari Piring tersebut dilihat dari segi bentuk gerakannya sangatlah dinamis, atraktif, dan banyak melakukan gerakan liyukan tubuh, memiliki sensitivitas tubuh yang tinggi sehingga gerakan properti piring yang terletak di atas telapak tangan dilakukan dengan totalitas tubuh pada saat bergerak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menemukan dan memunculkan formula baru dalam metode pelatihan tubuh untuk penari dan koreografer pemula.

Kata kunci: Tubuh Penari, Metode Pelatihan Piring, Literasi Tubuh

PENDAHULUAN

Minangkabau dikenal sebagai daerah agraris, sebagian besar masyarakatnya memiliki mata pencaharian di bidang pertanian, yaitu sawah dan ladang. Hasil pertanian tersebut menjadi sumber penghasilan utama yang dapat menopang kelangsungan hidup keluarga. Panen yang maksimal tersebut disebabkan oleh faktor alam Minangkabau yang subur, daerah yang dilindungi bukit-bukit, pengunungan, dan curah hujan yang seimbang. Alam yang subur itu membentuk pola pikir masyarakat Minangkabau terhadap kelangsungan hidup. Petuah adat Minangkabau telah mengemukakan: "nan lorong tanami tabu, nan tunggang tanami sariak, nan gurun buek kaparak, nan bancah jadikan sawah, nan munggu pandam pakuburan, nan gauang katabek ikan, nan padang kubangan kabau, nan rawa ranangan itiak". Artinya: tanah lorong ditanami tebu, tanah yang miring tanami bambu, tanah yang kering jadikan ladang, tanah yang lembab jadikan sawah, tanah gundukan untuk pandam pekuburan, tanah berlubuk jadikan kolam ikan, tanah yang padang (luang) untuk kubangan kerbau, tanah rawa untuk berenang itik (bebek). Petuah tersebut sebuah ungkapan tentang alam Minangkabau yang

sangat produktif dan kecerdasan masyarakat dalam menyikapi alam, sehingga setiap tempat dapat dimanfaatkan dan didayagunakan.

Alam membentuk kepribadian, karakter, dan pola pikir masyarakat Minangkabau dalam menjalani aktifitas kehidupan. Djakob Sumardjo dalam bukunya "Estetika Paradok" mengatakan bahwa pada awalnya kesadaran pikiran manusia itu dikonstruksi oleh alam lingkungan hidupnya. Alam lingkungan yang mana dan bagaimana itulah membentuk bangunan pemikirannya atas makna hidup ini. (2006: 27)

Berawal dari persoalan daerah agraris, pertanian, dan panen, sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat Minangkabau, diantaranya aktivitas yang berhubungan dengan piring. Piring di Minangkabau bukan sebuah perangkat adat, akan tetapi pada kegiatan adat piring sering digunakan atau difungsikan sebagai alat atau wadah. Piring sebagai alat dan benda dapat dilihat dari perspektif fungsional dan simbol. Suwandi dalam tulisannya berjudul "Budaya Materi" menyebutkan tentang bagaimana manusia berhubungan dengan benda:

"...pertama, benda-benda bisa diletakkan dalam perspektif fungsional saja. Dalam perspektif ini sebuah piring berfungsi sebagai wadah makanan, senjata berfungsi sebagai alat berburu dan mempertahankan diri terhadap serangan musuh, sepatu berfungsi sebagai pelindung kaki dsb. Fenomena perdagangan/ekonomi juga masih termasuk dalam perspektif ini. Kedua, benda-benda bisa juga diletakkan dalam perspektifnya sebagai totem, yaitu diasosiasikan secara simbolik dengan sesuatu yang lain. Di sini benda-benda berperan sebagai pembawa makna-makna sosial tertentu." (<http://suwandi-sosialbudaya.blogspot.com/>. 2012)

PEMBAHASAN

Piring di Minangkabau sering dijadikan sebagai simbol yang mengungkapkan nilai-nilai kehidupan masyarakat itu sendiri, seperti ungkapan mamang adat berikut ini: "bak manatiang minyak panuah, bak manjago Piring jan sampai ratak", artinya, seperti membawa minyak penuh, seperti menjaga piring jangan sampai retak. Mamang adat ini menyiratkan sebuah kehati-hatian dan keseimbangan dalam kehidupan. Piring juga menyimpan makna tentang perilaku orang Minangkabau dalam menjaga harga diri, kecerdasan dan ketangkasan, kehati-hatian dalam berbuat atau bertindak, karna jika terjadi sebuah kesalahan akan menjadi sorotan banyak orang.

Piring sebagai simbol tentang harga diri, adalah cerminan nilai egaliter yang dijunjung tinggi oleh orang Minangkabau sehingga mendorong masyarakatnya untuk mempunyai harga diri. Nilai kolektif yang didasarkan pada struktur sosial matrilineal yang menekankan tanggungjawab yang luas seperti dari kaum (persukuan/matriarchat) sampai ke masyarakat nagari. Hal ini menyebabkan seseorang merasa malu kalau tidak berhasil menyumbangkan sesuatu kepada kerabat dan masyarakat nagari-nya. Interaksi antara harga diri dan tuntutan sosial ini telah menyebabkan orang Minangkabau untuk selalu bersifat dinamis kreatif, berfikir cerdas dan cermat serta cepat. Hal ini adalah salah satu penyebab munculnya budaya merantau. Budaya merantau ini menimbulkan sebuah geliat ekonomi di perantauan, diantaranya adalah usaha rumah makan, yang dikenal oleh masyarakat umum dengan sebutan Rumah Makan Padang. Keberadaan Rumah Makan Padang tersebut sangat tidak terpisah dari aktivitas yang berhubungan dengan piring.

Fungsi dan simbol keberadaan piring tersebut telah membawa sebuah inspirasi kreatif bagi seniman Minangkabau masa lalu, sehingga lahirlah sebuah karya tari yang memanfaatkan benda berupa piring sebagai properti.

Tari Piring tradisional tumbuh dan berkembang hampir pada setiap nagari di Minangkabau dan tarian tersebutpun sangat mengakar di tengah masyarakatnya, sehingga seiring dengan perubahan ruang dan waktu tarian tersebut menjadi sebuah tarian adat yang sering ditampilkan pada alek anak nagari (pesta rakyat), acara pernikahan, penyambutan tamu dan kegiatan adat lainnya.

Berkembang dan mengakarnya Tari Piring tradisional tersebut di Minangkabau memunculkan sebuah identitas, dimana banyak orang dari berbagai suku di Indonesia mengidentikkan piring dengan Minangkabau, diantaranya setiap orang berbicara tentang tarian Minangkabau yang muncul dipemikiran mereka adalah Tari Piring, setiap orang bicara masalah perantau Minangkabau yang terbayang adalah rumah makan Padang, dan jika orang berbicara masalah rumah makan tersebut yang muncul dalam pikirannya adalah citarasa yang khas dan ketangkasan para pelayannya dalam menghadirkan makanan dengan membawa piring yang banyak sekaligus. Oleh sebab itu banyak hal tentang simbol dan nilai-nilai yang terdapat dalam setiap aktivitas yang berhubungan dengan piring di Manangkabau, diantaranya, etika, fokus, keseimbangan, ketangkasan, ulet, dan kecerdasan. Enam poin inilah (etika, fokus, keseimbangan, ketangkasan, ulet, dan kecerdasan) yang dijadikan sumber untuk penciptaan metode pelatihan "Priang Wajiwa".

Pepatah adat yang berbunyi: *duduak bapamenan, tagak baparintang*, mengungkapkan dinamika kehidupan sehari-hari masyarakat Minangkabau. Maksudnya, tiada waktu yang terbuang sia-sia, dalam keadaan duduk dan berdiri akan ada pekerjaan yang bernilai memenuhi kebutuhan kehidupannya. Kebutuhan itu diataranya adalah kesenian, seperti seni musik, seni tari, dan lain-lain. Cerminan sebuah aktifitas budaya dari masyarakat Minangkabau terlihat pada kehadiran Tari Piring. Tari Piring sebagaimana tari tradisional Minangkabau yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat agraris yang kemudian menyebar ke Rantau Minangkabau, sehingga Tari Piring erat kaitannya dengan periode panen. Ketika orang-orang Minangkabau mensyukuri nikmat Tuhan saat dan atau setelah panen, tari Piring adalah media seni yang penting bagi mereka dalam pengungkapan rasa syukur tersebut.

Hasil pengamatan yang dilakukan selama ini terhadap tari piring Minangkabau, penulis mendapatkan kesan yang sangat berarti, bahwa kehadiran gerak dengan menggunakan properti piring dalam rangkaian tari yang sangat dinamis, lincah, atraktif, penuh rasa ungkap, liuk-liuk tubuh dengan intensitas yang cukup tinggi, dapat menghasilkan sebuah keseimbangan tubuh, rasa, dan pikiran sehingga memberikan sebuah impresi dari aksi kecerdasan tubuh penari pada saat itu. Semua ini tergambar dalam setiap gerakan tari piring, dimana seorang penari harus selalu fokus dan merasakan setiap arah pergerakan piring guna menjaga keseimbangan agar tidak muncul sebuah permasalahan, seperti terlepasnya piring dari tangan atau jatuh.



Foto 1. Gerak liyukan depan
(Dokumentasi Rumah Wajiwa 2018)

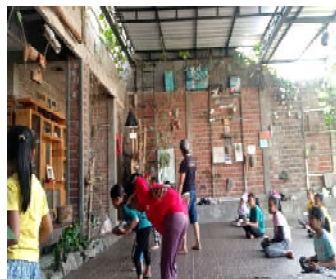


Foto 2. Gerak liyukan depan
(Dokumentasi Rumah Wajiwa 2018)



Foto 3. Gerak liyukan atas dan
belakang (Dokumentasi Rumah Wajiwa 2018)



Foto 4. Gerakan liyukan belakang
(Dokumentasi Rumah Wajiwa 2018)

Tari Piring, lincah, atraktif, penuh intensitas, dan dominasi gerak liyukan anggota tubuh yang elastis serta maksimal, memberi rangsangan bagi penulis untuk mencari tahu lebih jauh tentang Tari Piring tersebut. Penguasaan Tari Piring dilihat dari manfaatnya bagi penari sebagai calon koreografer, dapat memberi efek positif terhadap sensitifitas tubuh, fleksibilitas tubuh, intensitas tubuh, dan keseimbangan tubuh untuk mewujudkan tubuh penari yang "cerdas" (cerdas jiwa dan raga). Kecerdasan tubuh tersebut akan menghasilkan sesuatu yang menarik untuk sebuah proses dan hasil kreativitas tari. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil kreativitas koreografer Minangkabau, diantaranya Huriah Adam, Gusmisti Suid, Sofiani Yusaf, Eri mefri, Tom Ibnur, Boy G Sakti, Hartati, dan lain-lain. Mereka mempunyai ciri khas gerak yang menarik dan jarang dimiliki oleh koreografer lain yang tidak menguasai atau tidak mahir dalam menarikan Tari Piring. Bentuk dan teknik gerak yang digunakan oleh koreografer-koreografer tersebut pun akhirnya berkembang dan digunakan oleh banyak koreografer dan penari muda lain.

Selain fungsi dan makna simbolis piring di Minangkabau, kehadiran Tari Piring tradisi tersebut sangat memacu penulis untuk membuat dan menghasilkan sebuah metode latihan tari yang menggunakan properti piring. Metode latihan ini bukan untuk belajar Tari Piring Minangkabau, akan tetapi ditujukan dan diharapkan dapat merangsang kecerdasan tubuh bagi seorang penari sebagai calon kreator dan koreografer muda, apapun suku atau daerah asalnya. Metode pelatihan dengan menggunakan properti piring ini diberi nama "Priang Wajiwa".



Foto 5. Gerak keseimbangan dan fokus
(Dokumentasi Rumah Wajiwa 2017)



Foto 6. Gerak keseimbangan dan fokus
(Dokumentasi Rumah Wajiwa 2017)



Foto 7. Gerak keseimbangan dan fokus
(Dokumentasi Rumah Wajiwa 2017)



Foto 8. Gerak improvisasi dan kordinasi
(Dokumentasi Rumah wajiwa 2018)

Metode pelatihan "Piring Wajiwa" ini berawal dari ketertarikan penulis dalam melihat, merasakan, dan melakukan Tari Piring Tradisi Minangkabau. Metode pelatihan ini telah dilakukan di Rumah Kreatif Wajiwa yang berlokasi di Kampung Ciganitri, Desa Lengkon, Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung sejak tahun 2013, baik dalam bentuk pelatihan terhadap murid wajiwa sendiri, maupun terhadap komunitas lain dan Mahasiswa dari beberapa Perguruan Tinggi. Diharapkan pencapaian akhir dari semua proses ini dapat mewujudkan sebuah metode pelatihan dan menjadi salah satu treatment yang dapat digunakan oleh pelaku seni tari.

Metode pelatihan ini dapat dilakukan oleh penari/koreografer pemula dari berbagai usia (dimulai dari usia 7 tahun) dengan beberapa tahapan secara berurutan, yaitu: pengenalan piring, sifat piring, karakter, beban; Kemudian gerak posisi tegak lurus, kuda-kuda tengah, kuda-kuda kanan dan kiri, jongkok, posisi tidur; Gerak liyukan belakang, depan, samping, dan bawah; Kordinasi antara semua anggota tubuh waktu bergerak memegang piring; Posisi berpindah tempat dengan posisi kaki plie tengah, depan, kanan, dan kiri, posisi kaki lurus, dan posisi kaki bebas; improvisasi. Semua tahapan atau langkah-langkah ini tangan selalu bergerak mengikuti alur dan garis gerak sesuai dengan elastisitas pergerakan engsel bahu, siku, pergelangan tangan, pinggang, agar piring tidak jatuh. Gerakan yang dilakukan dibagi dalam tiga tahapan waktu, yaitu lambat, sedang, dan cepat. Gerak-gerak yang dilakukan selalu membutuhkan konsentrasi, fokus, dan kesadaran kordinasi anggota tubuh dan piring pada kedua tangan sangatlah penting.



Foto 9. Konsentrasi dan pengenalan piring
(Dokumentasi Rumah Wajiwa 2018)



Foto 10. Konsentrasi dan pengenalan piring
(Dokumentasi Rumah Wajiwa 2018)

Berdasarkan dari penjelasan yang telah dipaparkan tersebut, penulis mencoba untuk mengerucutkan dan memetakan masalah yang akan dikaji, kemudian diangkat menjadi sebuah metode pelatihan, di antaranya sebagai berikut: Bagaimana piring dan kaitannya dengan perilaku masyarakat Minangkabau; Bagaimana keberadaan piring dan hubungannya dengan seni tari di Minangkabau; Bagaimana hubungan Tari Piring dengan kecerdasan tubuh penari dan koreografer; Bagaimana Rumah Kreatif Wajiwa dapat mewujudkan metode pelatihan Tari Piring tersebut.

Penulisan ini bertujuan untuk menjawab permasalahan-permasalahan, antara lain: untuk mengetahui bagaimana piring dan kaitannya dengan perilaku masyarakat Minangkabau; mengetahui hubungan dan kegiatan masyarakat Minangkabau yang berhubungan dengan piring; mengetahui hubungan properti piring yang digunakan dalam tari dengan kecerdasan tubuh seorang penari; menemukan sebuah metode pelatihan untuk meningkatkan kecerdasan tubuh penari sebagai dan koreografer pemula. Hasil penelitian ini merupakan pertanggungjawaban penulis sebagai dosen terhadap mahasiswanya, serta pertanggung penulis sebagai seniman di masyarakat.

SIMPULAN

Penjelasan yang telah diuraikan ini, dapat diambil kesimpulan bahwa piring merupakan sebuah benda yang hampir digunakan oleh semua suku bangsa didunia dengan fungsi yang sama, yaitu untuk wadah atau tempat makan. Selain itu piring juga banyak digunakan orang untuk fungsi lain, seperti tempat menu makanan, buah, lauk pauk, makanan ringan, dan lain-lain. Disamping fungsinya sebagai tempat atau wadah piring juga sering difungsikan untuk berbagai kegiatan, seperti kegiatan kesenian, diataranya Tari Piring di Minangkabau.

Piring di Minangkabau dapat menjadi sebuah simbol tentang pola hidup masyarakat Minangkabau itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dalam kesenian tradisi Tari Piring di Minangkabau, agresifitas, keberanian, kehati-hatian, dan keseimbangan merupakan sebuah ungkapan nilai-nilai dan pola hidup masyarakatnya.

Penjelasan yang diungkapkan diatas memberikan inspirasi terhadap sebuah kreativitas, yaitu keinginan untuk melahirkan metode pelatihan dengan menggunakan properti piring. Metode

ini sasaran akhirnya adalah kecerdasan tubuh penari, kecerdasan jiwa dan raga dalam berkeaktivitas tari.

Daftar Pustaka

Darwis Irfan, 1997, Akal Budi Minangkabau, Serangkuh Dayung.

Dedi Supriadi, 1994, Kreativitas, Kebudayaan & perkembangan Iptek, Alfabeta, Bandung.

Herbert Read, 2000, Seni Arti dan Problematikanya, Terjemahan Soedarso Sp, Yogyakarta, Duta Wacana University Press.

Rustianti Sri, 2012, Menggali Kompleksitas Gerak & Merajut Ekspresivitas Koreografi, Sunan Ambu Press, Bandung.

Sumardjo Jakop, 2006, Estetika Paradok, Sunan Ambu Press, Bandung.

Suwandi, 2012, Budaya Materi, (<http://suwandi-sosial-budaya.blogspot.com/>.2012)

Kearifan Lokal Tari Paksi Tuwung Genre Tari Keurseus Putri Karakter Halus

Ai Mulyani, Ssn, MSi
Insititut Seni Budaya Indonesia(ISBI) Bandung

ABSTRAK

Penelitian ini menemukan bahwa kearifan lokal dalam tari *Paksi Tuwung Genre Tari Keurseus putri yang berkarakter Halus* di masyarakat Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis kualitatif, sebagai langkah awal pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi lapangan. Hal ini menitikberatkan pada pengamatan yang didukung dengan perekaman kejadian. Wawancara dilakukan dengan pelaku, tokoh yang terlibat langsung dan tokoh seniman yang terlibat didalamnya. Teknik wawancara yang mendalam dengan memilih informan kunci guna mendapatkan validitas data yang menghasilkan deskripsi yang lebih utuh dan menyeluruh. Hasil penelitian merujuk masyarakat Kota Bandung memiliki sebuah tari khas tari perempuan dalam pertunjukan genre tari Keurseus..

Kata kunci : *kearifan lokal, paksi tuwung , genre tari putri halus.*

PENDAHULUAN

Kearifan lokal yang melekat dalam tari *Paksi Tuwung Genre Tari Keurseus Putri Halus* yang bermanfaat sebagai pedoman dalam bermasyarakat. Kearifan lokal mengandung kebijaksanaan dan bentuknya ditentukan oleh lingkungan budaya masyarakat masing-masing. Nilai kearifan lokal yang terdapat dalam kehidupan masyarakat diantaranya ; kegotongroyongan, keselarasan, keharmonisan, persatuan, kebersamaan, keadilan, tenggangrasa dan sopan-santun. Kearifan lokal itu dihayati dan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat secara berkesinambungan. Kearifan lokal yang terus menerus ditumbuh kembangkan dan diterapkan dalam kehidupan menjadikan martabat dan peradaban bangsa meningkat menuju kesempurnaan. *Tari Paksi Tuwung* mempunyai nilai-nilai luhur yang semestinya tetap hidup dan berkembang di tengah kehidupan masyarakat, karena dapat memperkaya pengalaman hidup, diantaranya pengalaman religius, pengalaman sosial dan pengalaman estetis.

Tari Paksi Tuwung mengandung nilai-nilai luhur yang dapat membangun karakter atau jiwa generasi muda, sehingga mempunyai karakter yang arif bijaksana. Nilai-nilai luhur ini sering pula disebut nilai *adiluhung* yaitu nilai yang sangat penting dalam keidupan manusia. Nilai *adiluhung* berarti indah dan tinggi. Kata ini merupakan rangkaian dari *adi* yang berarti linuwih, melebihi segalanya dan *luhung* berarti *luhur*, tinggi, dan melebihi yang yang lain dan bermakna (Widyasningrum , 2011:73) . Nilai *adiluhung* tidak sekedar masalah estetis, tetapi lebih dari itu,

mengandung nilai-nilai filosofis, religius, edukatif, ritual dan yang menyangkut segala aspek kehidupan manusia.

Nilai-nilai luhur itu terkait dengan nilai kemanusiaan yang dihadapi oleh manusia, diantaranya; nilai kebenaran, kesetiaan, kejujuran, kepedulian, perjuangan, pengorbanan, kebersamaan, keharmonisan, kepahlawanan, kasih sayang, cinta kasih, dan keadilan. Dalam *tari Paksi Tuwung* nilai-nilai itu dikemas sedemikian rupa, sehingga dapat diterima dengan mudah dan tidak terkesan menggurui para penghayatnya. Nilai yang juga melekat pada *tari Paksi Tuwung* adalah nilai estetis yang menyangkut nilai keindahan dalam penyajian yang dibingkai dengan seni pertunjukan, nilai lain yang selalu terkait dengan kehadiran *Tari Paksi Tuwung* adalah nilai budaya, nilai sosial, nilai ekonomi, dapat pula nilai sejarah.

Kearifan lokal dalam seni tari diungkapkan pengalaman hidup yang *wigati* dari senimannya, melalui bentuk karya seni yang dihayati penonton atau masyarakat. Ide yang digarapnya selalu berpijak pada pengalaman hidup yang bermakna dan mampu diserap oleh seniman. Melalui medium seni tari, nilai-nilai bermakna diungkapkan contohnya dalam *tari tradisi tari Paksi Tuwung* yang mempunyai nilai estetis, nilai filosofis dan nilai religius .

Tujuan dan Manfaat mengungkap kearifan lokal *tari Paksi Tuwung* sebagai *tari putri* dalam genre *tari Keurseus Putri Halus*, secara holistik.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut diatas , maka dirumuskan masalah yang disusun sebagai kalimat pertanyaan sebagai berikut; Bagaimana *Tari Paksi Tuwung Genre Tari Keurseus Putri Halus* ?

Penelitian ini menggunakan metode diskriptif analisis kualitatif, sebagai langkah awal pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi lapangan. Hal ini menitikberatkan pada pengamatan yang didukung dengan wawancara dan perekaman kejadian. Data kualitatif untuk penelitian seni pertunjukan juga dapat didapatkan dari sumber-sumber tertulis, sumber lisan, artefak, peninggalan sejarah serta sumber-sumber rekaman (Soedarsono, 1999: 192).

Sebelum terjun ke lapangan terlebih dahulu dilakukan studi pustaka atau *library research* dilanjutkan dengan berupaya memahami obyek untuk mengamati dan berinteraksi. Hasil pengamatan yang didapat kemudian dianalisis dengan rujukan hasil wawancara dan rekaman video.

Wawancara dilakukan dengan pelaku, tokoh yang terlibat langsung, dan tokoh seniman yang terlibat didalamnya. Teknik wawancara yang mendalam dengan cara memilih informan kunci guna mendapatkan validitas data yang menghasilkan deskripsi yang lebih utuh dan menyeluruh. Para informan dalam penelitian ini terbagi atas tiga macam yaitu; informan pangkal, informan ahli dan informan biasa. Informan pangkal adalah orang yang mempunyai pengetahuan luas tentang berbagai persoalan yang ada dalam masyarakat Kota Bandung , misalnya budayawan. Informan ahli adalah tokoh yang terlibat langsung didalamnya, yang memiliki pengetahuan tentang seluk-beluk seni tari tradisi di Kota Bandung, sedangkan informan biasa adalah para pemusik, penari, di Paguyuban Tayub Jawa Barat dan Insititut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Dari data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, oleh karena itu dilakukan pengolahan data secara kualitatif pula. Dari analisis data yang didapat, kembali dikonfirmasi kebenarannya pada tokoh yang lebih tahu tentang data itu, selanjutnya dilakukan, interpretasi terhadap kearifan lokal *tari Paksi Tuwung* terhadap tindakan yang ada dalam obyek

PEMBAHASAN

Diawal *Paksi Tuwung* sebagai tari pembuka dalam pertunjukan tari *Tayuban*, namun dalam perkembangan selanjutnya tarian ini dipertunjukan dalam berbagai kegiatan pertunjukan seni tari Sunda di Jawa Barat. Tari *Paksi Tuwung* tumbuh dan berkembang di masyarakat kalangan *menak* atau bangsawan di tatar Sunda, sebagai produk masyarakat bangsawan tarian ini menggambarkan seorang perempuan tampil sebagai pribadi yang halus budi, menarik, mempesona yang membangkitkan rasa kasih dan menunjukkan segi indah dari dirinya.

Keindahan dirinya harus diungkapkan dengan kesederhanaan penampilannya, karena kesederhanaan dapat diibaratkan sebagai mahkotanya keindahan. Hasrat yang tidak hentinya untuk menciptakan keindahan akan membantu seseorang dalam mengembangkan pribadinya.

Kesederhanaan dan kehalusan gerak pada penampilan penari *Paksi Tuwung* dapat meningkatkan rasa hormat dari para penonton kepadanya, namun penampilan tidak saja tentunya tidak cukup untuk dijadikan ukuran bagi seseorang. Perilaku yang mencerminkan keluhuran budi akan lebih menyempurnakan kehadiran seseorang di tengah-tengah masyarakat. Ia akan menyebarkan rasa tenang dan nyaman disekeliling lingkungannya.

Pada umumnya manusia dari golongan manapun merasa tertarik hatinya akan keindahan yang dipancarkan oleh kepribadian. Yang kita cari pada orang lain bukan kedudukannya, kekuasaannya ataupun kekayaannya, melainkan kualitas manusianya yang mencerminkan seni kepribadiannya. Apabila seseorang tidak memiliki seni kepribadian, maka kekayaan, kedudukan dan kekuasaannya tidak mempunyai arti banyak dalam hidupnya.

Makna Tari *Paksi Tuwung*

Tari *Paksi Tuwung* diciptakan R.Oe. Yoesoef Tedjasoekman seorang penari genre tari *Keurseus* yang handal, muridnya R.Sambas Wirahadikusumah dari Padepokan Wirahmasari cabang Bandung yang terkenal dengan padepokan atau paguyuban seni tari dikalangan *menak* atau bangsawan Sunda pada masanya. Tari *Paksi Tuwung* karya R.Oe.Yoesoef Tedjasoekmana menurut peneliti merupakan gambaran dari perempuan kalangan bangsawan atau *menak* di tatar Sunda, insan perempuan Sunda yang harus menampilkan jati diri orang Sunda merupakan tarian formal yang berkarakter halus dan anggun. Oleh karena dalam tarian harus terjalin suatu kerjasama yang baik dan penuh pengertian Antara penari, penata iringan dan penata busana dalam arti saling mengisi. Penata tari dalam menuangkan konsep gerak tariannya lebih mengutamakan sifat-sifat luhur budi pekerti perempuan Sunda yang anggun dan penuh wibawa. Penikmat atau penonton merasa terkesan akan kewibawaan, keluhuran budi dan kesederhanaannya namun penuh arti. Tari *Paksi Tuwung* sebagai tari pembuka dalam genre tari *Keurseus* yang ada pada padepokan wirahmasari mengacu pada konsep masyarakat Sunda dengan ungkapan “ *Hade Tata Hade Basa* ”

Motif Gerak Tari *Paksi Tuwung*

Tari *Paksi Tuwung*, motif sumber gerak untuk tari jenis putri merupakan pengembangan gerak dari unsur gerak tari *Lenyepan* genre tari *Keurseus* yang biasa ditarikan oleh penari laki-laki dikalangan *menak* ketika dalam pertunjukan *Tayuban* maupun pertunjukan tari Sunda. Tari *Paksi Tuwung* diiringi dengan lagu *Paksi Tuwung* dalam laras Pelog. Pemilihan lagu ini untuk tarian

mengiringi tarian, karena lagu ini telah dikenal dimasyarakat di tatar Sunda. Isi lagu tersebut sesuai dengan karakter halus anggun untuk tari *Paksi Tuwung* sehingga ketika menerapkan motif gerakan mudah diserap. Karena lagu pengiringnya telah dikenal luas di masyarakat umum.

Motif-motif gerakan tari putri *Paksi Tuwung* yakni; *calik ningkat, sembahan, keupat Jangkung ilo, gedut, , mincid, keupat, dan mamandapan* . Motif-motif gerak tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah koreografi.

Jumlah Penari *Paksi Tuwung*

Tari *Paksi Tuwung* dikategorikan sebagai tari kelompok dengan jumlah penari 8 (delapan) penari putri, angka delapan dimaknai sebagai arah mata angin alam semesta secara lengkap yakni barat, timur, utara dan selatan dilengkapi dengan arah (Barat laut, timur laut, barat daya dan tenggara). Pemilahan jenis kelamin dalam keutuhan garapan komposisi kelompok kadangkala berkaitan dengan konsep gerak. Bagi tari Sunda telah mempunyai konsep “gerak tari” di tatar Sunda yang sudah mentradisi dengan kuat, perbedaan gerak tari putri dan putra sangat jelas. Secara garis besar konsep gerak tari Sunda dibedakan beberapa karakter, Antara lain; tari putra gagah, putra ladak, putra halus dan putri halus, putri ladak. Tari *Paksi Tuwung* untuk penari putri berkarakter putri lungguh/ halus.

Musik Iringan Tari *Paksi Tuwung*

Musik iringan atau musik tari *Paksi Tuwung* menggunakan gamelan berlaras Pelog, kacapi dan suling, dengan wiletan 4 wilet dengan tidak meninggalkan ciri khas iringan lagu kliningan. Bentuk lagu diawali dengan intro, bunyi gambang untuk mengisi vocal yang dilantunkan oleh pesinden berupa teks penggambar karakter putri bangsawan atau *menak* Sunda dengan bunyi teks ; *Layung hurung luhur gunung, Lir putri ayu agung, lir putri nu agung, ngolah wirahma, wirahma mirahma rasa.,* vokal dilantunkan diiringi dengan perkusi kecapi dan gambang dengan tempo lambat dan entetitas rendah dimaknai untuk mengisi suasana ritual dan agung, kemudian bunyi gamelan naik tempo sedang irama sewilet lagu *Paksi Tuwung* dan diakhiri lagu *Kulu-Kulu* dengan tempo cepat, penyajian lagu *Paksi Tuwung* dan *Kulu-Kulu* sawilet dikombinasikan dengan efek perkusi untuk mengiringi gerak-gerak tertentu.

Busana dan Properti tari *Paksi Tuwung*

Busana tari *Paksi Tuwung* menggambarkan keagungan penari perempuan dikalangan *menak* Sunda yang bergerak menari secara lembut penuh kesabaran dan agung. Keindahan busana tari *Paksi Tuwung* didesain dalam kesederhanaan yang berdasarkan riasan pengantin sunda tanpa tambahan yang dapat mengganggu keutuhan citra *keanggunan* perempuan suku Sunda yang berkarakteristik. Berikut busana dan properti tari *Paksi Tuwung* ; *sinjang motif lereng batik garutan, baju kutung , kembang goyang, gelang tangan, kilat bahu, kewer, ikat pinggang dan sampur.*

Pola Lantai Tari *Paksi Tuwung*

Pola lantai pada dasarnya adalah mengatur blocking penari dengan mengolah dan merubah bentuk blocking, arah hadap dan arah gerak. Pola lantai tari *Paksi Tuwung* dengan bentuk panggung persegi, bentuk dasar blocking pengelompokan pola lantai bermacam-macam yaitu garis lurus,

segi empat, segitiga, bulat, teratur dan tidak teratur. Dari bentuk dasar ini dapat dibuat macam-macam variasi dengan mengubah dimensinya sesuai dengan kebutuhan.

SIMPULAN

Kearifan lokal tari *Paksi Tuwung* yang terungkap yaitu tarian yang menggambarkan ungkapan kehalusan budi perempuan bangsawan yang memiliki sifat teguh pendirian tetap dalam menyikapi persoalan dengan lemah lembut seorang perempuan. yang merujuk pada konsep masyarakat Sunda dengan ungkapan “ *Hade Tata, Hade Basa* ”, artinya, baik berperilaku dan baik berbicara.

Daftar Pustaka

- Rosidi , Ayip. et.el, cd.2001. *Ensiklopedi Sunda, Alam, Budaya dan Manusia*: termasuk Betawi dan Cirebon,Pustaka Jaya. Jakarta
- Ramlan, I. 2009. *Tari Keurseus*. Bandung: STSI Bandung
- Mustopa, Hasan. 2002. *Adat Istiadat Sunda*. Penerjemah Maryati Satrawijaya. Penebit Alumni, Bandung
- Mustika , Yuliani Mega. 2017. “Tari Paksi Tuwung “. Skripsi Pengkajian ISBI Bandung
- Sedyawati, Edy, 2003, *Warisan Budaya Tah Benda Masalahnya Kini Di Indonesia*, Depok; Pusat Penelitian ke Masyarakat dan Budaya; Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Soedarsono.1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Pertunjukan Indonesian (MSPI)
- Sujana, Anis.2002. *Tayub*. Bandung: STSI Bandung
- Y. Sumandyo Hadi, 1999. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok.*, Manthili, Yogyakarta.
- . 2003. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*, Yogyakarta. Lembaga Kajian Pendidikan dan Humaniora Indonesia
- Widyastutieningrum, Sri Rohana. 2011. *Sejarah Tari Gamyong Seni Rakyat menuju Istana Surakarta*. Surakarta; ISI :Press.

Estetika *Silek Galombang* sebagai Penyambutan Tamu di Nagari Pagaruyuang Sumatera Barat

Adriana Gusti

Program Studi Seni Tari

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membahas estetika *Silek Galombang* sebagai penyambutan tamu di Nagari Pagaruyuang Sumatera Barat. Jenis Penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu seluruh data yang diperoleh baik data lapangan dihimpun dan dijabarkan kemudian di analisis sesuai dengan permasalahan penelitian. Teori yang digunakan adalah teori estetika oleh A.A.M Djelantik, dan teori bentuk oleh Y. Sumandio Hadi. *Silek Galombang* hanya di tampilkan saat upacara adat seperti *Batagak Gala* dan *Batagak Panghulu*. *Silek Galombang* memiliki keunikan dan menjadi estetika tersendiri yang berbeda dari tari penyambutan tamu yang terdapat di daerah lain di Sumatera Barat, yaitu dengan jumlah peneri sebelas orang yang kesemuanya adalah laki-laki.

Kata Kunci: *silek galombang, estetika, dan penyambutan tamu*

PENDAHULUAN

Pagaruyuang merupakan salah satu Nagari di Provinsi Sumatera Barat tepatnya berada di Kabupaten Tanah Datar. Daerah ini sangat banyak menyimpan destinasi wisata yang luar biasa. Kabupaten ini juga sangat kaya dengan bukti-bukti sejarah dan budaya salah satu diantaranya salah satu peninggalan sejarah yaitu Istana Basa Pagaruyuang, disinilah dahulunya terdapat sebuah pusat Kerajaan Pagaruyuang yang didirikan oleh seorang raja yang bernama Adityawarman. Istana Basa Pagaruyuang adalah merupakan salah satu destinasi wisata budaya yang paling terkenal di Sumatera Barat.

Pagaruyuang selain menjadi objek wisata bagi wisatawan dalam maupun luar negeri, daerah ini juga banyak mempunyai kesenian tradisi seperti seni musik, seni tari, dan randai yang masih tumbuh dan berkembang di kalangan masyarakatnya. Seni tradisi yang masih eksis di *nagari* Pagaruyuang salah satunya adalah *Silek Galombang*, yang mana kesenian ini selalu di tampilkan dalam penyambutan tamu saat diadakannya upacara adat seperti *Batagak Panghulu*, *Batagak Gala* bagi keturunan Kerajaan Pagaruyuang.

Berdasarkan hasil Wawancara dengan Bapak Safnir (60th) selaku generasi penerus *Silek Galombang* mengatakan bahwa anggota dari *Silek Galombang* adalah semuanya laki-laki dengan jumlah penari sebelas orang, yang terdiri dari sepuluh orang badan *galombang* dan satu orang pembawa *carano*. *Silek Galombang* ini hanya ditampilkan di Istana Basa Pagaruyuang dan Silinduang

Bulan saja. *Silek Galombang* banyak menggunakan gerak-gerak silat yang tajam serta lincah. Kotum yang dipakai baju dan celana *galembong* berwarna hitam, sehingga mempunyai nilai estetika tersendiri. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk membahas Estetika *Silek Galombang* Sebagai Penyambutan Tamu di Nagari Pagaruyuang Sumatera Barat.

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan yaitu dengan dua cara studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka merupakan tahap awal mencari buku yang dapat dijadikan landasan berfikir bagi peneliti terutama buku-buku yang berkaitan dengan objek penelitian. Studi lapangan dengan observasi langsung ke lokasi penelitian di Nagari Pagaruyuang, kemudian melakukan wawancara dan tanya jawab kepada beberapa narasumber seperti generasi penerus *Silek Galombang*, penari *Silek Galombang*, pelaku seni serta pengamat seni dan pada dinas-dinas terkait dengan bidang seni dan budaya. Selanjutnya melakukan analisis data, dari hasil data yang diperoleh dari wawancara yang sesuai dengan kebutuhan penelitian maupun permasalahan yang dibahas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Selanjutnya disusun ke dalam bentuk Laporan. Yang bertujuan untuk membahas tentang “*Silek Galombang* Sebagai Penyambutan Tamu di Nagari Pagaruyuang Sumatera Barat Sebagai Tinjauan Estetika”

PEMBAHASAN

A. Estetika Dalam Pertunjukan *Silek Galombang*

Silek Galombang yang masih berkembang sampai saat ini adalah sebuah hasil karya cipta berangkat dari gerak Silat Minangkabau, yaitu satu bentuk seni bela diri yang di miliki oleh masyarakat Minangkabau yang di wariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. *Silek Galombang* yang berkembang di Nagari Pagaruyuang dikelola oleh Sanggar Marak Mudo binaan A. Dt. Rangkayo Bungsu yang masih memiliki garis keturunan dari Kerajaan Pagaruyuang. Dahulunya *Silek Galombang* dipertunjukan khusus hanya untuk menyambut tamu yang berkunjung ke Kerajaan Pagaruyuang pada saat diadakannya upacara adat. seperti *Batagak Gala* dan *Batagak Panghulu*. Tamu yang datang disambut dengan *silek galombang*. Tamu yang disambut pada saat itu seperti Raja, Sultan, Tuan dan Puti yaitu tamu yang sangat dihormati.

A. Dt. Rangkayo Bungsu sebagai generasi penerus *Silek Galombang* sangat mempertahankan aturan-aturan yang dipakai oleh generasi sebelumnya misalnya, saat menampilkan kesenian ini keseluruhan penarinya adalah laki-laki, dengan jumlah sebelas orang yang terdiri dari sepuluh badan *galombang* dan satu pembawa carano. Acara seperti ini adalah salah satu ungkapan rasa hormat dari masyarakatnya untuk memberikan sambutan yang terbaik kepada tamu yang datang berkunjung. Sepuluh orang badan *galombang* merupakan simbol bahwa tamu yang datang akan aman saat berkunjung ke Istana sebab telah dijaga oleh pesilat yang trampil yang digambarkan dengan penari badan *galombang*. Kemudian tamu yang datang disuguhkan carano didalamnya sudah tersusun rapi daun siriah, pinang, tembakau dan gambir. Kostum penari *Silek Galombang* bewarna hitam yang mempunyai makna bahwa laki-laki di Minangkabau mempunyai prinsip hidup dan tahan *tapo* (kuat dan tahan dari terpaan). *Silek Galombang* hanya di pertunjukan pada dua tempat saja yaitu di Istana Basa Pagaruyuang dan Istana Silinduang Bulan.

Silek Galombang yang ada di Nagari Pagaruyuang adalah hasil karya seni yang bisa dinikmati serta mempunyai keindahan tersendiri dan bisa dirasakan oleh si penikmat seni. Bila dilihat dari sudut pandang estetika dapat ditinjau dari dua unsur yaitu objek dan subjek. Unsur objek adalah unsur yang berkaitan dengan komposisi tari. Sedangkan unsur subjek adalah yang berkaitan dengan penonton. Kedua unsur ini saling terkait tidak dapat dipisahkan. Begitu pula pada penampilan *Silek Galombang* unsur objek bisa dilihat dari komposisi tariannya, sedangkan unsur subjek terlihat pada masyarakat yang ikut menyaksikan pertunjukan *Silek Galombang*.

Estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos* yang secara harfiah berarti memahami melalui pengamatan inderawi, kata *aisthetikos* berarti perasaan maupun persepsi. Panca indera yang digunakan adalah untuk melihat keindahan terhadap sesuatu, sehingga pada saat menyaksikan adanya sebuah pertunjukan maka akan merasakan, kesenangan dan kepuasan batin tersendiri bagi orang yang menyaksikannya dan kemudian ingin kembali untuk merasakannya.

Bentuk penyajian *Silek Galombang* tidak akan terlepas dari bentuk penyajian yang didalamnya terdiri dari tiga elemen yaitu waktu, ruang dan tenaga yang saling terkait dengan berbagai unsur pendukung seperti gerak, musik, penari, properti, rias dan kostum, pola lantai serta tempat pertunjukan sebagai unsur pendukung untuk mewujudkan pertunjukan yang indah untuk dinikmati. *Silek Galombang* termasuk bentuk penyajian tari berkelompok, karena jumlah penarinya lebih dari lima orang. Bentuk adalah wujud dari hasil dari berbagai elemen tari, dimana secara bersama-sama elemen-elemen itu mencapai vitalitas estetis. Keseluruhan ini menjadi lebih berarti dari jumlah bagian-bagiannya (Y.Sumandio Hadi, 2007: 25-28). *Silek Galombang* keseluruhan elemen yang di padukan menjadi suatu komponen yang dapat disajikan dengan utuh sehingga mempunyai keindahan tersendiri di dalam *Silek Galombang* tersebut. Karena yang dikatakan dengan bentuk penyajian adalah segala sesuatu yang ditampilkan, di mana dalamnya terdapat elemen-elemen pendukung sehingga terciptanya suatu karya yang utuh

Keindahan *Silek Galombang* terlihat dari segi penampilannya yang masih memiliki ketentuan dan aturan-aturan dan masih dipertahankan sampai saat ini yaitu harus ditarikan oleh laki-laki dengan jumlah sebelas orang yang terdiri dari sepuluh badan galombang dan satu orang pembawa carano. Badan galombang melambangkan sebagai pengamanan terhadap tamu agar merasa dilindungi selama berada ditempat yang dikunjungi, sedangkan jumlah sebelas menggambarkan jumlah gonjong Rumah Gadang Istana Basa yang berjumlah sebelas buah. Bentuk gonjong juga mempunyai makna yang mana gonjong seperti tanduk kerbau melambangkan kemenangan atas adu kerbau zaman dahulu dan gonjong juga meniru daun sirih yang disusun, sebagaimana sirih digunakan dimaknai untuk penyambung tali silaturahmi. Selain dari pada penampilannya secara keseluruhan, keindahan dari *Silek Galombang* ini dapat juga dilihat dari segi gerak yang dilakukannya.

Gerak pada *Silek Galombang* merupakan unsur yang paling penting. Karena melalui gerak yang diekspresikan penari bisa mewakili maksud yang disampaikan kepada sipenikmat seni. Gerakan yang dilakukan sangat lincah, dan mempunyai kekuatan, ketajaman mata, dan ketangkasan gerak dapat terwujud, dikarenakan yang menjadi dasar dari gerak-gerak *Silek Galombang* adalah gerak silat. Keseluruhan gerak yang ada mengartikan kewaspadaan terhadap serangan lawan, sehingga gerak lincah dan mata yang selalu waspada sangat berguna untuk

melihat pergerakan lawan saat mencoba menyerang. Penari *Silek Galombang* menghayati setiap gerak yang dimainkan, sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta tari dapat tersampaikan kepada yang penonton. Mengingat gerakan dalam *Silek Galombang* bervolume besar, makanya kostum yang dipakai oleh para penari sangat lah mendukung dan tidak mengganggu gerakan yang dihadirkan saat pertunjukan, kostum yang dipakai juga menjadi keindahan tersendiri pula bila pandang dari segi estetisnya.

Kostum merupakan elemen penunjang saat pertunjukan. Dalam pemakaian kostum harus sesuai dengan tema garapan atau acara yang akan di tampilkan untuk memperjelas karakter penari. Kostum salah satu elemen penting yang tidak lepas juga dari suatu penampilan tari yang sangat terkait dengan elemen-elemen lainnya. *Silek Galombang* harus memakai stelan berwarna hitam, hitam memiliki makna *tahan tapo* (kekuatan, tahan dari terpaan), pakaian berwarna hitam juga melambangkan kekuatan dan memiliki prinsip hidup.

Kostum yang di pakai pada saat penampilan *silek galombang* seperti *deta* (destar), baju silat, celana *galembong* dan sesampiang masing masingnya mempunyai makna tersendiri. Misalnya seperti *deta* dipakai untuk penutup kepala. Baju silat berwarna hitam yang dipakai dalam *Silek Galombang* berukuran besar dan longgar, pada lengan bajunya diberi benang makau, posisi benang besar diapit oleh benang kecil yang memiliki pengertian, orang yang punya kekuasaan mempunyai pengawal, leher baju yang tidak *dikatuk*, lalu berbelah hingga kedada mempunyai arti seorang penghulu alamnya lapang buminya luas. Celana *galembong* hitam yang berukuran besar melambangkan bahwa kebesarannya dalam memenuhi segala panggilan dan yang patut dituruti dalam kehidupan bermasyarakat maupun sebagai seorang pemangku adat.

Properti adalah salah satu unsur pendukung dalam tari, properti yang dibutuhkan dalam tari meliputi berbagai macam alat yang akan digunakan sewaktu pertunjukan. Properti pada *Silek Galombang* adalah carano yang dibawa oleh salah seorang penari, *carano* merupakan benda sakral berbentuk dulang berkaki yang terbuat dari kuningan. Properti *carano* merupakan lambang untuk memberikan kehormatan kepada tamu-tamu yang datang pada upacara adat. Isi *carano* adalah daun sirih, gambir, pinang, dan tembakau. Saat salah seorang dari penari menyuguhkan isi *carano* kepada tamu yang datang, diiringi dengan kata-kata persembahan berupa pepatah-petitih. Bagi tamu yang disugukan carano akan merasa tersanjung dan mersa sangat dihormati.

Keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia yang di sebut kesenian. Selain itu juga mengatakan bahwa semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar yaitu wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian (A.A.M Djelantik 1999: 7). Ketiga aspek ini akan dirujuk untuk membahas estetika dalam *Silek Galombang*.

1. Wujud atau Rupa

Wujud adalah mengacu pada kenyataan yang nampak secara kongkrit (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, yang abstrak, yang hanya bisa dibayangkan. Semua jenis kesenian, visual, atau akustis, baik yang kongkrit maupun yang abstrak, wujud yang di tampilkan dan dapat dinikmati oleh penikmat mengandung dua unsur yang mendasar bentuk dan struktur atau tatanan. Wujud yang dimaksud adalah *Silek Galombang*, kenyataan yang tampak secara kongkrit seperti elemen-elemen yang

terdapat dalam *Silek Galombang* saat pertunjukan. Sedangkan yang tidak tampak adalah yang tidak terwujud atau abstrak lebih mengacu kepada makna setiap elemen-elemen tersebut.

Keseluruhan elemen-elemen tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling terkait satu sama lainnya. Begitu juga halnya pada *Silek Galombang* elemen yang terdapat didalamnya penari, gerak, properti, musik iringan, kostum, pola lantai dan tempat pertunjukan yang tidak dapat di pisahkan, karena jika ada salah satu yang terpisah, maka suatu pertunjukan belum bisa di tampilkan secara maksimal

2. Bobot atau Isi

Bobot merupakan bagian dari kualitas, nilai, dan juga makna suatu benda estetik, bobot dapat dinilai sebagai kualitas kerja, kesempurnaan wujud. Menurut A.A.M. Djelantik bobot dari suatu karya seni adalah isi atau makna dari apa yang disajikan pada sang pengamat, Bobot karya seni dapat ditangkap secara langsung dengan panca indera. Secara umum bobot dalam kesenian dapat diamati setidaknya-tidaknya pada tiga hal yaitu suasana, gagasan atau ide, ibarat atau anjuran. Terkait dengan *Silek Galombang* yang mempunyai suasana, gagasan atau ide, ibarat atau anjuran adalah :

a. Suasana

Suasana adalah penciptaan segala macam suasana untuk memperkuat kesan yang dibawakan oleh para pelaku dan suasana dapat di tonjolkan sebagai unsur utama dalam bobot karya seni. *Silek Galombang* selalu berlangsung pada pagi hari, maupun pagi menjelang siang, karena *Silek Galombang* adalah tari untuk penyambutan tamu, dan di dalam adab bertamu alangkah tidak sopan apabila bertamu pada malam hari. Suasana yang terjalin saat pertunjukan *Silek Galombang* sangat komunikatif antara penari dengan tamu yang berkunjung. Sehingga memperlihatkan keramah tamahan untuk menjalin tali silaturahmi dalam menyambut tamu yang berkunjung ke Istana.

b. Gagasan atau ide

Ide adalah gagasan atau kreatifitas yang kadang muncul dengan sendirinya tapi lebih banyak lahir karena sumber yang dilihatnya sehingga menimbulkan ide baru. Gagasan atau ide dalam seni adalah dasar garapanpan dari seorang seniman dalam bekarya dan dapat terbentuk kondisi yang terjadi disekitar diri seniman, dari luar seniman atau dari sumber-sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan.

A.A.M.Djelantik mengatakan gagasan adalah hasil pemikiran atau konsep, pendapat atau pandangan tentang sesuatu, dalam kesenian tidak suatu cerita yang tidak mengandung bobot, yakni idea atau gagasan yang perlu disampaikan kepada penikmat.

Gagasan atau ide *Silek Galombang* adalah adanya rasa saling menghormati kepada setiap tamu yang berkunjung ke istana, tepatnya di Nagari Pagaruyuang seorang seniman menciptakan suatu karya tari *Silek Galombang* sebagai tari penyambutan tamu, dan sengaja keseluruhan penari *Silek Galombang* adalah laki-laki karena sistem adat di Minangkabau yang boleh berkesenian hanya kaum laki-laki.

c. Ibarat atau Anjuran

Ibarat atau Anjuran adalah pesan anjuran melalui kesenian menganjurkan kepada pengamat atau khalayak ramai gagasan-gagasan dalam wujud indah dan menarik. Melalui ibarat dan anjuran itulah seniman dapat menyampaikan pesan lewat karya yang di ciptakan.

Penampilan *Silek Galombang* pesan yang di sampaikan adalah sebagai tuan rumah untuk menyambut tamu yang datang berkunjung ke Istana Basa Pagaruyuang atau Istana Silinduang Bulan disambut dengan ramah seperti kata pepatah *putiah kapeh buliah diliek putiah hati bakaadaan*, dan mengungkapkan adanya rasa saling menghargai dan menghormati sesama manusia. Adat Minangkabau selalu memakai kato *nan ampek, kato mandaki, kato maleriang, kato mandata dan kato manurun* artinya saling menghormati dengan orang lain tanpa membeda bedakan baik dari usia maupun status sosial.

3. Penampilan

Penampilan merupakan salah satu bagian mendasar yang dimiliki semua benda seni maupun peristiwa kesenian. Dengan penampilan dimaksudkan bagaimna cara penyajian, dan bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada, penonton, para pengamat, pembaca, pendengar, khalayak ramai pada umumnya. Apabila dikaitkan dengan *Silek Galombang* sebagai tari penyambutan tamu satu-satunya yang khusus menyambut tamu kerajaan di Istana yang selalu diadakan pada setiap ada acara kerajaan atau upacara adat batagak gala, dan acara batagak panghulu Istana Basa Pagaruyuang ataupun Istana Silinduang Bulan. *Silek Galombang* dijadikan sebagai penampilan utama untuk membuka acara tersebut, kemudian salah satu penari *Silek Galombang* menyuguhkan isian dalam carano dan mempersilahkan untuk memilih isian di dalam carano lalu memakannya. *Silek Galombang* masih berkembang hingga saat ini. Tiga unsur yang berperan dalam penampilan adalah bakat, keterampilan, sarana atau media.

a. Bakat

Bakat adalah potensi kemampuan khas yang dimiliki oleh seseorang, yang didapatkan dari berkat keturunannya. Bakat juga kemampuan dasar seseorang untuk belajar dalam tempo yang relatif pendek dibandingkan orang lain, namun justru hasilnya lebih baik.

Orang berkesenian lebih cenderung memiliki bakat, karena dengan bakatnya tersebut bisa mempermudah apa yang ingin ia lakukan, seperti dalam *Silek Galombang* yang mempunyai bakat akan lebih mudah menerima masukan, pembelajaran yang diberikan oleh orang sebelumnya, A. Dt Rangkayo Bungsu sebagai generasi penerus *Silek Galombang* memberikan pembelajaran tentang *Silek Galombang* pada generasi muda untuk dapat meneruskan dan mengembangkan dan selalu melestarikan *Silek Galombang*, ini terjadi karena adanya bakat di dalam jiwa penerus tersebut maka *Silek Galombang* yang diterima akan lebih baik.

b. Keterampilan

Keterampilan adalah kemahiran dalam pelaksanaan sesuatu yang dicapai dengan latihan. Taraf kemahiran tergantung dari cara melatih dan ketekunannya melatih diri. Penari *Silek Galombang* sangat mahir dalam memainkan disetiap gerakannya, dan selalu memberikan penampilan yang terbaik kepada setiap tamu yang datang. Kemahiran tersebut didapat karena latihan yang di lakukan secara terus menerus. *Silek Galombang* yang di bina oleh Sanggar Marak Mudo selalu melatih anggota penarinya dengan kiat-kiat ataupun cara-

cara agar dapat melakukan gerakan sesuai dengan aturan-aturan yang ada di dalam *Silek Galombang*.

c. Sarana atau Media

Sarana atau media adalah tempat dan alat-alat pelengkap yang sangat mempengaruhi kesenian yang di tampilkan. Dalam *Silek Galombang* menggunakan sarana atau media yang sederhana yaitu memanfaatkan halaman Istana Pagaruyuang dan Istana Silinduang Bulan untuk menampilkan *Silek Galombang* dalam menyambut tamu yang dilaksanakan padapagi ari menjelang siang. kostumnya tergolong sederhana mengingat penari *Silek Galombang* adalah laki-laki dan juga tidak membutuhkan make-up.

SIMPULAN

Silek Galombang merupakan salah satu kesenian tradisi yang tumbuh dan berkembang dikalangan masyarakat Nagari Pagaruyuang Sumatera Barat. Masyarakatnya sangat menjaga dan selalu melestarikan *Silek Galombang* dan masih mempertahankan aturan-aturan yang ada pada kesenian tradisinya, karena *Silek Galombang* merupakan satu-satunya kesenian yang berkaitan dengan kerajaan Pagaruyuang. Keindahan atau estetika dalam *Silek Galombang* dapat dilihat dari bentuk penyajian, jumlah penari, gerak, dan properti yang digunakan.

Silek Galombang dimainkan oleh sebelas penari laki-laki, dengan posisi sepuluh orang berda pada badan galombang dan satu orang penari sebagai pembawa carano, jumlah sebelas tersebut menggambarkan gonjong Istana Basa Pagaruyuang. *Silek Galombang* hanya di tampilkan di halaman Istana Basa Pagaruyuang dan Istana Silinduang Bulan saja dan tidak pernah ditampilkan selain di dua tempat tersebut. Penampilannya hanya diadakan pada saat adanya upacara adat *batagak gala* dan *batagak panghulu*. Fungsi dari *Silek galombang* adalah sebagai penghormatan kepada tamu yang datang pada saat upacara adat yang diadakan di Istana Basa Pagaruyuang atau di Istana Silinduang Bulan, setelah menyuguhkan carano beserta isinya kepada tamu, maka barulah tamu dipersilahkan masuk kedalam Istana.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "Estetika Silek Galombang Sebagai Penyambutan Tamu di Nagari Pagaruyuang Sumatera Barat, maka di sarankan kepada masyarakat Nagari Pagaruyuang agar selalu melestarikan *Silek Galombang* sebagai asset daerah karena mempunyai ciri yang khas tersendiri sehingga kesenian ini nantinya bisa menjadi identitas masyarakat Pagaruyuang.

Daftar Pustaka

- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Hadi, Y. Sumandio. (2007). *Kajian Tari Teks dan Konteks* (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- M.S, Amir. 1999. *Adat Minangkabau Pola dan Tujuan Hidup Orang Minang*. Jakarta Pusat
- Wahyudiarto, Sri Rochana Widyastutieningrum Dwi. 2014. *Pengantar Koreografi*. Ketingan, Jebres, Surakarta

Prosiding Seminar Nasional:

Pendidikan Karakter & Industri Kreatif dalam Perspektif Seni Budaya di Era Industri 4.0

LPPM ISBI Bandung, 4 Desember 2018

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas pasal 1 ayat 1).

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. (UU Sisdiknas pasal 3).

Revolusi industri 4.0 merupakan sistem yang mengintegrasikan dunia online dengan produksi industri. Kanselir Jerman Angela Merkel adalah yang pertama kali mengemukakan istilah Revolusi Industri 4.0. Dalam pertemuan World Economic Forum 2015, di Jerman, Merkel menjelaskan, Revolusi industri 4.0, yakni menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. *Keterbatasan sumber daya energi menuntut manusia semakin bergerak secara efisien. Teknologi berubah secara cepat untuk mendukung kehidupan manusia.*

“Character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within”

Pendidikan karakter adalah upaya sadar dan yang disengaja serta terprogram untuk menolong manusia agar mengerti, peduli dan bertindak berdasarkan nilai-nilai dasar etika, dengan tujuan agar mereka mengetahui apa yang benar baik dan patut serta sangat peduli terhadap apa yang benar dan patut serta percaya dan yakin meskipun dalam keadaan yang tertekan dan dilematis.

**SUNAN
AMBU
PRESS**

Jl. Buah Batu No. 212 Bandung 40265
Telp: (022) 7304532 Faks: (022) 7303024
Surel: penerbitan@isbi.ac.id

ISBN 978-979-8967-74-0

