

**MERAYAKAN KREATIVITAS  
ANAK MELALUI PERTUNJUKAN  
*LONGSER KAULINAN BARUDAK*  
DI DESA KERTAMULYA**

**Nandang Gumelar Wahyudi**



## PENDAHULUAN

Desa Kertamulya merupakan desa yang berada di Kecamatan Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Desa Kertamulya ini merupakan hasil pemekaran dari Desa Simpang dan berdiri sejak tahun 1975. Pemekaran Desa Simpang menjadi 2 (dua) desa, yaitu Desa Kertamulya dan Desa Kertajaya. Nama Desa Kertamulya itu sendiri digunakan sebagai kesepakatan dari kebijakan para tokoh dan sesepuh Desa yang memiliki makna 'Tanah yang Sempurna'. Kini Desa Kertamulya ditempati oleh penduduk sekitar 21.050 jiwa yang tersebar di luas wilayah 305,277 ha yang terdiri dari 26 Rukun Warga dan 111 Rukun Tetangga yang tersebar di empat wilayah dusun.

Desa Kertamulya memiliki karakteristik yang khas, tetapi saat ini tradisidankearifanlokalnya mengalamitantangandalampelestariannya. Meskipun terdapat beberapa elemen budaya tradisional, seperti ritual adat dan kebiasaan lokal, sayangnya banyak dari tradisi tersebut tidak sepenuhnya terwariskan atau terpelihara dengan baik. Aktivitas modern dan perubahan sosial sering kali mengakibatkan pengabaian terhadap praktik praktik adat yang dulunya menjadi bagian integral dari kehidupan desa.

Masyarakat Desa Kertamulya kini lebih terfokus pada kegiatan ekonomi yang diakibatkan modernisasi, yang menyebabkan beberapa aspek budaya lokal kurang mendapatkan perhatian. Namun, terdapat usaha-usaha kecil dari kelompok komunitas dan individu untuk melestarikan elemen-elemen budaya yang masih ada, seperti upacara adat yang jarang diadakan dan kerajinan tangan lokal. Meskipun tidak semua tradisi dapat dipertahankan secara utuh, terdapat kesadaran akan pentingnya upaya untuk mengingat dan merayakan bagian-bagian dari warisan budaya desa.

Desa Kertamulya sesungguhnya memiliki kekayaan seni budaya yang sangat berharga, seperti kerajinan tangan, musik gamelan, tradisi upacara adat, dan kakawihan. Namun, potensi seni budaya ini mulai mengalami penurunan karena pengaruh zaman modern. Tradisi yang dulunya kuat kini semakin luntur, dengan semakin sedikit orang yang melestarikan warisan ini. Misalnya, kerajinan anyaman bambu yang dulu menjadi salah satu kebanggaan desa, kini hampir hilang karena kurangnya generasi penerus yang mau melanjutkan tradisi ini.

Sebagai sebuah catatan beberapa temuan hasil observasi dan wawancara berbagai elemen masyarakat di Desa Kertamulya terdapat kesenian dan kebudayaan sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional, biasa disebut *kaulinan barudak* yang saat ini masih dipertahankan oleh masyarakat Desa Kertamulya meliputi gatrik, sonlah, galah asin, gampar, egrang, dan lainnya. Namun hanya beberapa saja anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional tersebut.
2. Tradisi Lisan, masyarakat Desa Kertamulya mewariskan tradisi lisan secara turun temurun yang meliputi pamali, sindir, dan toponimi Padalarang.
3. Adat istiadat, saat ini walaupun masyarakat Desa Kertamulya sudah mengikuti zaman modern tetapi mereka masih mempertahankan hubungan sosial dan kekeluargaannya seperti mengadakan silaturahmi, musyawarah, *rarantangan*, dan *ngaliwet*.
4. Kuliner dan pengobatan tradisional, Desa Kertamulya memiliki kuliner dan pengobatan tradisional yang khas dan kini terkenal. Kuliner khas yang dimiliki Desa Kertamulya yaitu “Kupat Tahu Padalarang” yang berbeda dengan kupat tahu pada biasanya. Dan pengobatan tradisional yang sering digunakannya yaitu “Pengobatan Daun Kelor”.
5. Kesenian, kreativitas seni yang terdapat di Desa Kertamulya meliputi tari jaipong, dan Karatagan Motekar.
6. Kelompok seni, terdapat dua kelompok seni yang berada di Desa Kertamulya yaitu Paguyuban Sampurasun dan Paguron Gajah Putih. Kedua kelompok tersebut masih aktif hingga sekarang dan telah melestarikan beberapa seni budaya yang ada di Kertamulya. Paguyuban Sampurasun merupakan kelompok seni yang mewadahi dan mendukung segala kesenian yang ada di daerah sekitar Desa Kertamulya. Sementara Paguron Gajah Putih Mekar Saputra merupakan paguron yang mengembangkan kesenian seni dan bela diri pencak silat di Desa Kertamulya. Kelompok-kelompok ini melibatkan masyarakat dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga orang tua, sehingga mereka berperan penting dalam menjaga dan melestarikan seni budaya desa.

Untuk mencegah hilangnya warisan budaya inilah, diperlukan upaya-upaya kreatif yang bisa merevitalisasi dan mendorong

peningkatan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan seni dan budaya lokal. Pendidikan dan pelatihan harus bisa membuka ruang kreativitas bagi generasi muda, yang didukung oleh pemerintah dan komunitas, dapat menjadi langkah penting dalam menjaga dan menghidupkan kembali potensi seni budaya di Desa Kertamulya. Dengan demikian, kekayaan budaya desa ini tidak hanya dapat bertahan, tetapi juga menjadi sumber kebanggaan dan identitas bagi masyarakatnya di masa depan.

Kreativitas memiliki peranan yang sangat vital dalam segala aspek kehidupan, terutama terkait pertumbuhan dan perkembangan manusia yang turut membentuk suatu pola kebudayaan sebuah lingkungan kehidupan, bahkan berpengaruh besar pada terjadinya suatu peradaban. Kreativitas menjadi ciri sekaligus karakter khusus yang hanya dimiliki manusia dari pada makhluk hidup lainnya yang ada di muka bumi ini. Oleh karenanya ketika suatu lingkungan berada di tengah gempuran perubahan kehidupan dalam arus globalisasi yang ditandai dengan perkembangan dunia industri dan teknologi digital yang begitu pesat, mengakibatkan tergerusnya nilai-nilai budaya lokal, maka sudah semestinya posisi kreativitas dipertanyakan ulang dan diharapkan menjadi cara untuk membentengi atau setidaknya penyeimbang agar budaya lokal tetap bisa bertahan, tumbuh dan berkembang seiring perubahan jaman. Tergerusnya nilai-nilai budaya lokal ini seringkali menumbuhkan kekhawatiran ketika mengamati pola kehidupan anak-anak yang memang terasa hampir tak lagi mampu mewarisi nilai-nilai budaya setempat dengan adat dan tatakramanya yang sebetulnya terbentuk karena lingkungannya sendiri.

## **ISI**

### **Kreativitas: Jalan Seni dan Ruang Bermain**

Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan disesuaikan dengan ide untuk segala situasi (Sternberg & Lubart dalam Botella, 2013). Hampir semua bidang kehidupan manusia dapat dijangkau oleh kreativitas. Kreativitas tidak hanya dilakukan oleh orang-orang yang memang pekerjaannya menuntut pemikiran kreatif, tetapi juga dapat dilakukan orang-orang biasa di dalam menyelesaikan tugas-tugas dan mengatasi masalah sehari-hari, misalnya membuat resep makanan baru, menggunakan

cara-cara lain untuk menghindari kemacetan lalu lintas di kota-kota besar, dan mengatur kembali tatanan meja kursi di ruang tamu atau pakaian di almari agar tampak lain dan serasi (Evans dalam Suharnan, 2005).

McInerney and McInerney (1998), menyebutkan “Kreativitas adalah anak yang berupaya menghasilkan berbagai kreasi ditandai dengan sifat-sifat determinan, independen, individualistik, antusias dan menghasilkan sesuatu”. Sedangkan menurut Syamsu dan A. Juntika (2005), mengemukakan bahwa kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, atau kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada (Munandar, 1992: 47). Berpikir kreatif adalah proses mental yang dilakukan individu yang melahirkan gagasan, proses, metode atau produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Rachmawati & Kurniati, 2012: 13). Kemampuan kreatif dikenal dari tiga sub kemampuannya: kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas. Kelancaran berarti ide banyak yang seakan mengalir. Keluwesan berarti kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai arah. Orisinalitas berarti bahwa ide-idenya memiliki perbedaan dengan ide kebanyakan orang (Tabrani, 2014: 11).

Untuk menghasilkan gagasan-gagasan kreatif seseorang dapat diketahui melalui ciri-ciri kreatif yang muncul dalam dirinya (Kauffman & Sternberg, 2006), ciri-ciri tersebut yaitu: (1) *Fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak

gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas; (2) *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru; (3) *Originality*, yaitu kemampuan untuk

mencetuskan gagasan unik atau asli, membuat seseorang mampu mengajukan usulan yang tidak biasa atau unik dan mampu melakukan pemecahan masalah yang baru atau khusus; (4) *Elaboration*, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Dalam kelangsungannya, proses kreatif sering dikaitkan dengan seni. Seni sudah ada sejak awal keberadaan manusia. Homo sapiens, nenek moyang yang paling awal yaitu manusia Cro-Magnon (33.000-10.000 SM), membuat lukisan dan mungkin juga musik, tari dan drama (Soedarso, 2006).

Setiap manusia, siapa dan dimana pun memiliki potensi kreativitasnya sendiri. Kreativitas pada anak-anak memiliki kekhasannya tersendiri, ia tidak dapat disamakan dengan ragam kreativitas orang-orang dewasa. Bagi anak-anak untuk dapat mengembangkan potensi kreatifnya dibutuhkan suatu upaya yang kreatif agar anak bisa tumbuh optimal dengan kondisi yang nyaman dan situasi yang menyenangkan. Kreativitas pada anak-anak dituntun oleh keunikan gagasannya, daya fantasi dan tumbuhnya ruang imajinasi tanpa batas. Kepekaannya bergantung pada motif dan suasana yang merangsang daya imajinasinya yang unik. Dengan kata lain anak-anak yang kreatif akan sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga hampir terbebas dari nilai kewajaran atau tidak dibatasi oleh *framing* apapun. Mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam beraktivitas.

Kreativitas anak juga ditandai dengan kemampuannya membentuk imajinasi mental, konsep berbagai hal yang tidak nyata hadir di hadapannya. Tetapi mereka memiliki kemampuan berfantasi, imajinasi yang membentuk konsep tertentu yang mendekati dengan dunia nyata atau dunia seolah-olah.

Dunia anak sesungguhnya adalah dunia bermain. Melalui bermainlah selayaknya anak dapat mempelajari banyak hal tanpa merasa terbebani. Aneka ragam permainan harus membuat anak merasa nyaman dan menyenangkan sehingga merangsang perkembangan jiwa dan raganya. Dengan memberikan lingkungan bermain yang merangsang perkembangan anak dapat membantu meningkatkan potensi kreativitasnya. Ketika bermain, anak-anak

terdorong untuk mengarahkan energinya dalam melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga merangsang perkembangannya. Bermain bagi anak-anak membawanya pada harapan tentang dunia yang memberikan ragam kegembiraan, membuka ruang kemungkinan anak berimajinasi tentang segala hal, membantu memahami dirinya, orang lain dan juga lingkungan sosialnya. Hal ini tentu saja memberi dampak positif pada pemuasan akan tuntutan dan kebutuhan perkembangannya menyangkut berbagai dimensi baik motorik, kognitif, penguasaan bahasa, pengendalian emosi, nilai sosial dan kreativitas itu sendiri.

Kreativitas tidaklah melulu soal seni, namun dalam kerja seni posisi kreativitas merupakan senyawa yang tidak bisa dilepaskan, ia menjadi jalan utama yang mampu memberi ruang gagasan, mewujudkan imajinasi dan membentuknya menjadi karya seni sedemikian rupa hingga bisa disuguhkan pada khalayak penikmatnya. Selain itu, kerja seni memiliki sifat yang selalu terbuka pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya menyangkut perihal budaya lokal atau tradisi setempat, etika dan norma. Maka dari itu kehadiran kreativitas dalam ruang permainan seni akan terasa lebih alamiah, tidak bersifat dogmatis namun terarah dalam kemasan semangat bermain ala anak-anak yang memungkinkan semua berada dalam kondisi yang nyaman dan situasi yang menyenangkan. Seni dan kreativitas menjadi ruang bermain bagi anak-anak merupakan satu upaya kreatif untuk mendorong proses tumbuhnya kreativitas anak-anak sekaligus satu tawaran strategis untuk menghalau kekhawatiran yang diakibatkan perubahan jaman sebagai dampak dari arus globalisasi, dunia industri dan teknologi digital yang terjadi selama ini.

Berdasarkan beberapa pertimbangan di atas, maka penulis mencoba menjawab tantangan di atas dengan mewujudkan sebuah proses eksplorasi seni sebagai ruang bermain anak-anak yang memuat nilai-nilai tradisi di dalamnya. Ruang bermain ini merupakan sebetulnya kontribusi kreatif yang melibatkan peran aktif dari warga setempat, remaja dan terutama sejumlah anak-anak sebagai pemerannya dalam sebuah konsep seni yang diberi judul Longser Kaulinan Barudak.

### **Longser Kaulinan Barudak: Seni Dalam Semangat Bermain anak-anak**

Longser merupakan salah satu kesenian tradisional berbentuk teater rakyat yang hidup di daerah tatar Sunda, Priangan, Jawa Barat. Sebagai teater rakyat, longser dipentaskan di tengah-tengah

penonton, yang pada awal perkembangannya longser hampir tidak pernah dipentaskan di sebuah panggung yang ditata sedemikian rupa. Tempat pementasannya umumnya dilakukan di alun-alun, terminal, stasiun, atau bahkan di pinggir jalan. Sebuah pertunjukan longser biasanya dilengkapi oleh nayaga (penabuh musik), pemain, bodor (pelawak), dan ronggeng (penari) yang merangkap penyanyi sebagai daya tarik tersendiri bagi penonton. Longser hidup dan berkembang di daerah Priangan, terutama di daerah Bandung. Sekitar tahun 1915 di Bandung ada sebuah pagelaran rakyat yang terkenal dengan nama doger. Kemudian nama doger berubah menjadi lengger dan pada akhirnya berubah lagi menjadi longser yang cukup berjaya antara tahun 1920-1960-an.

“Meneliti riwayat longser harus melihat kurun waktu di Bandung sekitar tahun 1915, ketika tumbuh dan berkembang pertunjukan doger (nama dari sebuah tontonan, dimana ronggengnya adalah anak perawan, dan biasanya menari cukup lama atau ngadoger). Tercatat ada suatu perubahan dari doger menjadi lengger, lalu menjadi longser” (Kurnia & Nalan, 2003: 94).

Pada pertunjukan longser terdapat unsur tari, nyanyian, lakon yang dibumbui dengan lelucon atau *bobodoran* khas masyarakat Sunda. Biasanya pertunjukan dilakukan di malam hari di tempat terbuka dengan tikar sebagai alas duduk penonton. Secara otomatis penonton membuat setengah lingkaran mirip dengan bentuk tapal kuda. Di tengah arena biasanya diletakkan sebuah obor atau *oncor* / corong bersumbu tiga sampai lima sebagai alat penerangan pertunjukan. Gamelan disimpan di belakang yang sekaligus dijadikan tempat berganti pakaian atau kostum oleh seluruh anggota rombongan. Walaupun sering ditampilkan di malam hari, namun apabila cuaca tidak mendukung, longser dipertunjukan pula pada siang hari dengan istilah yang berganti menjadi pertunjukan lontang. Longser juga dikenal dengan kemasam mengamen di pinggir jalan, walaupun sekali-kali ada yang memanggilnya untuk acara hajatan.

Pemilihan seni pertunjukan Longser dalam eksplorasi seni di Desa Kertamulya ini bukan tanpa sebab. Dari deskripsi singkat di atas dapat disimpulkan bahwa Longser merupakan satu bentuk kesenian yang memiliki sifat kesahajaan yang terbuka pada banyak kemungkinan keterbatasan. Longser memiliki keluwesan bentuk yang mampu beradaptasi dengan berbagai situasi, memuat aspek budaya tradisi dan citra kelokalan serta selain fungsi hiburan juga terkandung



aspek edukasi bahkan kritik sosial yang termuat dalam ragam pesan-pesan di dalamnya. Dan yang lebih penting dalam konteks upaya mendorong terciptanya ruang kreativitas anak-anak, longser bisa jadi arena bermain yang menyenangkan, memberi harapan tentang ruang bersama untuk berbagi kegembiraan. Hal ini terkait dengan relevansi tema yang diusung dalam longser tersebut yaitu Kaulinan Barudak.

Permainan tradisional “kaulinan barudak” merupakan suatu kumpulan permainan yang diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi. Dalam permainan ini terdapat berbagai nilai, seperti nilai tradisi, budaya, dan juga permainan aktif yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Menurut Bishop & Curtis dalam Iswinarti (2010:6) mengemukakan bahwa “Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang telah dilakukan atau dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah tertentu secara tradisi dan permainan tersebut telah diwariskan dari generasi ke generasi untuk meneruskan tradisi daerah tersebut.” Permainan tradisional bermunculan dari berbagai daerah dan tersebar seiring dengan perkembangan jaman.

Di Jawa Barat sendiri, sebagai salah satu provinsi di Indonesia memiliki kekayaan tradisi, keberagaman budaya, hingga berbagai macam kearifan lokal yang mengakar kuat pada masyarakatnya. Kekayaan tradisi dan budaya tersebut berimplikasi pada beragamnya *sub-budaya* yang ada di Jawa Barat, mulai dari sistem kemasyarakatan, kesenian, bentuk bangunan (artefak), kerajinan tangan, olahan kuliner, termasuk juga jenis permainan anak tradisional. Berkaitan dengan permainan anak tradisional, yang di Jawa Barat disebut “*Kaulinan Budak Baheula*”, yang berarti *Permainan Anak Zaman Dulu*. *Kaulinan budak baheula* ini merupakan suatu aktifitas permainan anak tradisional yang tumbuh dan berkembang di Jawa Barat. Secara filosofis, *kaulinan budak baheula* ini sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda. Melalui *kaulinan budak baheula*, anak-anak yang berusia dini maupun yang sudah beranjak remaja akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, dan mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. (Kurniati, 2006:8)

Permainan tradisional adalah salah satu aset budaya yang memiliki ciri khas budaya suatu bangsa. Permainan tradisional adalah

simbolisasi pengetahuan yang turun temurun dari tiap generasi yang memiliki banyak fungsi dan pesan dibaliknya (Kurniawan, 2019, hlm. 6). Permainan tradisional memiliki makna simbolis dengan gerakan, ucapan, maupun melalui alat-alat yang digunakan. Selain itu, permainan tradisional juga mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak baik perkembangan motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan moral (Misbah, 2007: 7).

Mengangkat tema Kaulinan Barudak dalam Longser menjadi satu kesatuan dari upaya kreatif yang mencoba mengeksplorasi konsep bermain pada anak yang dikemas sebagai pertunjukan seni yang akan mengembalikan ingatan mereka pada kekuatan budaya tradisi dan pentingnya nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk memupuk pengetahuan, pemahaman, dan penyikapan terhadap budaya tradisi yang dimiliki, salah satunya melalui pengenalan kembali. Adapun bentuk dari pengenalan adalah melalui permainan dan pertunjukan seni yang melibatkan mereka, anak-anak dan warga setempat, hingga kelak akan terus dipelajari dan berusaha menerapkan budaya tradisi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Terkait pemahaman akan fungsi dari nilai budaya ini selaras dengan apa yang dikemukakan C. Kluckhohn, bahwa: "...nilai-nilai budaya, merupakan tingkah laku yang harus dipelajari dan disampaikan dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Proses belajar budaya ini lebih dikenal dengan sosialisasi atau enkulturasi atau disebut pembudayaan, aktivitasnya dapat dilakukan melalui pembelajaran baik di sekolah formal maupun di luar sekolah. Supaya dapat dimaknai secara baik maka pembelajarannya harus mampu mengembangkan berbagai sarana yang dapat diandalkan agar dapat berinteraksi dengan lingkungannya sesuai dengan identitas alaminya". (Poerwanto 2000: 88)

Oleh karenanya bermain "kaulinan barudak" yang dikemas dalam seni pertunjukan longser ini akan menjadi proses pengalaman belajar yang sangat berguna dan memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak. Konsep ini bagian dari pengejawantahan secara kreatif terkait fungsi bermain bagi anak seperti yang dipaparkan M. Latif (Latif, 2014:225), yaitu:

- a. Perkembangan bahasa, dengan bermain memperkaya perbendaharaan kata dan melatih komunikasi anak.

- b. Perkembangan moral, bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik. hal ini dapat dilakukan dengan pembiasaan.
- c. Perkembangan sosial dan emosional anak, sebagai makhluk sosial manusia memiliki kebutuhan dasar untuk menjadi bagian dari kelompok. Dengan bermain anak dapat mengembangkan ketrampilan sosial yang dibutuhkan dalam berinteraksi seperti menunggu giliran, mengungkapkan perasaan dan keinginan, dan mematuhi aturan sosial. Bermain dengan orang lain memberikan kesempatan kepada anak memahami orang lain, mengatur emosi dan mengendalikan diri serta membagi ide dengan orang lain.
- d. Perkembangan fisik, Bila anak melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak menjadi sehat, otot-otot tubuh dapat berkembang dan menjadi kuat baik dalam bentuk motorik kasar maupun motorik halus.
- e. Perkembangan kognitif anak, dengan bermain diharapkan anak menguasai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan pengetahuan lain sehingga merangsang perkembangan intelektualnya.

Sementara dalam perspektif pendidikan karakter, Misbach menyatakan ada beberapa manfaat yang bisa menstimuli berbagai aspek pada perkembangan anak dari mulai usia dini (*early childhood*) hingga usia remaja melalui permainan tradisional tersebut. *Pertama*, aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus. *Kedua*, aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual. *Ketiga*, aspek emosi dengan menjadi media *katarsis* emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri. *Keempat*, aspek bahasa berupa pemahaman konsep nilai. *Kelima*, aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih ketrampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum. *Keenam*, aspek spritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu

yang bersifat agung (*transcendental*). *Ketujuh*, aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana. *Kedelapan*, aspek nilai dan moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya. (Misbach, 2013:7)

### **Proses Terwujudnya Pertunjukan Longser Kaulinan Barudak**

Seperti umumnya kegiatan pengabdian, dimulai dari serangkaian observasi lapangan untuk menemukan sejumlah data, mencari tahu segala potensi seni budayanya dan mencoba memahami karakteristik masyarakatnya. Dari paparan pendahuluan di atas yang merupakan hasil temuan yang dilakukan mahasiswa menjadi bagian awal sebagai bekal untuk merumuskan serangkaian program kerja yang akan dijalankan. Melalui pintu masuk Kantor kepala Desa dan jajarannya, tokoh masyarakat dan warga setempat, lembaga pendidikan Dasar dan Menengah, serta dua komunitas seni yang ada di Desa Kertamulya menjadi jalan yang memuluskan rencana pada sebuah keputusan bagi proses terciptanya upaya eksplorasi seni yang memberi ruang hadirnya kreativitas anak dalam kemasan Longser Kaulinan Barudak. Proses ini tentunya tidak mudah, ada banyak keterbatasan yang menjadi hambatan dan kendala. Selain karena keterbatasan waktu yang tersedia relative pendek, yang utama adalah pencarian sumber daya manusianya, pemain anak-anak atau remaja yang akan berperan dalam pertunjukan longser tersebut. Namun di sini pula lah kemampuan kreativitas dari mahasiswa turut diuji agar dapat melampaui semua keterbatasan itu.

Adapun tahapan proses terwujudnya Longser Kaulinan Barudak ini didasarkan pada adaptasi dari 4 tahapan Proses kreasi yang diungkapkan oleh Albert Rothenberg dan Carl Hausman dalam bukunya *The Creativity Question*, 1976, yang telah mengilhami berbagai penulis modern. Tahapan tersebut meliputi: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi, merupakan perpanjangan dari dasar teori Graham Wallas dalam *The Art of Thought* (1926). Tahapan ini masing-masing akan diurai sehingga dapat mengidentifikasi dan bekerja dengan lebih baik pada tahapan selanjutnya.

(Wallas 1926 dalam Botella, 2013) mengemukakan bahwa proses

kreatif melibatkan empat tahapan yang diterapkan pada proses kerja kreatif dalam kelompok, yaitu:

**(1) *Preparation*** (tahap persiapan), ialah tahap mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajaki berbagai kemungkinan penyelesaian masalah. Di sini belum ada arah yang pasti atau tetap, akan tetapi alam pikiran mengeksplorasi macam macam alternatif. Pada tahap ini pemikiran divergen dan kreatif sangat penting.

Pada tahap awal ini dimulai dari mencari dan menyusun data serta menganalisa sumberdaya manusia yang ada. Meremuskan konsep dan menyusun rencana kerja yang mungkin bisa dilakukan berikut alternatif-alternatifnya. Salah satu cara yang dilakukan untuk menghimpun data adalah turun kelapangan, melihat dan merasakan situasi dan kondisi yang ada. Mencari sebanyak mungkin informasi baik berupa wawancara dengan para tokoh maupun warga setempat atau terlibat langsung dalam program-program kecil yang lebih ringan sebagai awalan untuk mengetahui dan memahami sumberdaya manusia yang dimiliki seperti melakukan workshop menggambar di sekolah-sekolah atau melatih menyanyi dan menari di sanggar-sanggar yang ada dan lain sebagainya. Dari hasil ini kemudian diuraikan dan dianalisa potensi dan masalahnya, untuk kemudian dirumuskan jalan penyelesaiannya dengan mengumpulkan kemungkinan-kemungkinan gagasannya, dipetakan sampai kemudian mampu diputuskan jalan terbaik apa yang mesti dilakukan selanjutnya. Hal lain yang mesti dilengkapi dalam tahap ini adalah studi literasi dan komparasi pengetahuan serta kemampuan (*skill*) antar anggota kelompok yang akan menguatkan keputusan-keputusan pada pilihan gagasan dan konsep yang akan dijalankan.

**(2) *Incubation*** (tahap pengeraman), ialah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeraminya” dalam alam pra-sadar. Sebagaimana dilaporkan dari analisis biografi maupun laporan-laporan tokoh-tokoh seniman dan ilmuwan, tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi. Mereka semua melaporkan bahwa inspirasi yang merupakan titik awal dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidaksadaran penuh.

Tahap pengendapan, membentuk ruang jeda, menarik diri dari kerumunan masalah, keluar sejenak dari diskusi-diskusi dalam kelompok, menarik napas dan memberi ruang pada perenungan serta membiarkan terbukanya ruang bawah sadar yang akan mengemuka pada sebarang pilihan, gagasan yang menginspirasi.

**(3) *Illumination*** (tahap ilham, inspirasi) ialah tahap timbulnya *insight* atau *Aha-Erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap ketiga adalah titik penting dimana keputusan-keputusan strategis dimunculkan sebagai akumulasi dari serangkaian proses pendahulunya, dengan beragam pertimbangan matang yang telah dianalisa, dan kemudian mendorong lahirnya gagasan yang mengerucut dan disepakati bersama menjadi landasan konsep yang akan dijalankan. Maka lahirlah ide itu, membuat pertunjukan seni bernama Longser Kaulinan Barudak lengkap dengan segala skemanya, mulai dari menyusun naskah dan ceritanya, pemilihan anak-anak dan remaja sebagai pemerannya, membuat jadwal proses latihan, menyiapkan semua unsur-unsur pendukung lainnya seperti tempat latihan, fasilitas dan alat-alat yang diperlukan, hingga penentuan hari dan panggung pertunjukannya.

**(4) *Verification*** (tahap pembuktian atau pengujian), disebut juga tahap evaluasi, ialah tahap ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Diperlukan pemikiran kritis dan kovergen, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis). Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif. Akseptasi total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas (*reality-testing*).

Tahap pembuktian merupakan proses realisasi dari semua skema kerja yang bersandar pada konsep yang telah disepakati bersama. Proses ini adalah serangkaian latihan latihan secara bertahap dengan selalu mempertimbangkan sisi psikologis dan karakter anak-anak yang diupayakan tetap mengusung spirit bermain anak-anak dengan menjaga suasana yang bisa memberi rasa nyaman dan gembira. Tentu saja proses ini tidak berjalan dengan mudah, ada banyak hambatan dan kendala selain karena keterbatasan waktu dan fasilitas, terutama karena proses adaptasi dari anak-anak yang terlibat yang memiliki

keragaman karakter dan kemampuan yang berbeda-beda.

Pendekatan paling dasar yang dilakukan oleh para mahasiswa sebagai mentor atau pelatih adalah berusaha memposisikan diri sebagai teman, temannya anak-anak dengan karakteristiknya yang berusaha menjadi pengayom anak-anak. Hal ini penting untuk membangun suasana yang cair sekaligus memberi dorongan agar terjaganya rasa nyaman dan menumbuhkan rasa percaya diri anak-anak untuk tampil sebagai dirinya sendiri. Oleh karenanya, sekalipun mahasiswa telah memiliki semua pengetahuan dan kemampuan akademisnya terkait proses penciptaan baik itu teater, musik, seni rupa dan lain sebagainya, pada realitas lapangan yang sesungguhnya ketika menghadapi anak-anak, remaja dan orang tua, warga setempat dengan latar belakang yang beragam, tetap saja mesti mampu memilah bahkan melepaskan standar-standar tertentu yang dirasa tidak relevan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Artinya musti dibangun standar baru yang dianggap lebih sesuai. Salah satu yang diterapkan dalam proses kreatif dengan semangat bermain ini adalah membuka selebar mungkin ruang toleransi dan menerapkan sifat keluwesannya agar mampu beradaptasi dengan berbagai kemungkinan yang terjadi. Toleran pada kesalahan, luwes pada perubahan. Anak-anak tidak harus takut salah, tidak boleh takut gagal, berani berbeda dan saling menghargai perbedaannya, kekurangan dan kelebihannya. Dengan begitu, meskipun proses latihannya melelahkan, anak-anak tetap bermain dengan suasana yang menyenangkan.

## **PENUTUP**

Proses latihan ini berjalan kurang lebih sekira tiga minggu, waktu yang sangat terbatas, namun berhasil dimanfaatkan dengan baik. Tujuannya bukan pada hasil akhir yang dipertontonkan pada pertunjukannya, namun proses menyeluruh yang dialami bersama dengan suasana yang menyenangkan, penuh semangat dalam gelaktawa yang gembira.

Proses ini menjadi bentangan pengalaman yang berharga, menjadi daya baru bagi anak-anak dan juga lingkungannya. Belajar menjalani dan menikmati proses, memahami diri dan menghargai orang lain, mengelola emosi, mengembangkan kemampuan berbahasa, meluaskan wawasan dan bersosialisasi, berbagi dan menerima, menjaga kebersamaan. Tidak hanya anak-anak, tapi menyeluruh bersama semua elemen masyarakat, para orang tua, warga setempat turut terlibat,

menyumbangkan apa yang mereka punya. Bahu-membahu, saling membantu, gotongroyong hingga semua terwujud dan bisa dinikmati bersama sebagai hasil bersama.

Dan suasana itulah yang tampak terlihat dan terasa, ketika pada tanggal 20 Agustus lalu dimana sejumlah anak-anak warga Desa Kertamulya memainkan sebuah pertunjukan longser dengan mengambil tema Kaulinan Barudak di atas panggung yang sederhana. Pertunjukan itu mendapat sambutan sangat baik oleh warga setempat. Atmosfir kegembiraan terasa sangat menyenangkan, sukacita yang dirayakan bersama menjadi

satu pemandangan baru yang mengharukan, yang barangkali sebelumnya tidak pernah ada bahkan mungkin tidak sempat dibayangkan. Tapi sekali lagi, bukan akhir pertunjukan ini yang dituju, melainkan serangkaian proses panjang yang mereka alami bersama, gerak tubuh dan cerita-cerita kecil yang ada di dalamnya, proses yang menumbuhkan kesadaran baru, tentang seni dan kreativitas, semangat bermain anak-anak, kearifan lokal dalam warisan tradisi dan kebersamaan memelihara lingkungan yang bersandar pada kebanggaan untuk menjunjung tinggi nilai-nilai budaya sendiri.

## REFERENSI

- Dharsono, Sony Kartika (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Geldard, K. & Geldard, D. (2012). *Konseling Anak-Anak*. Jakarta: Indeks.
- IH. Misbach (2013). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa: Laporan Hasil Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kauffman, J. C. & Stenberg, R. J. (2006). *The International Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kurniati, E. (2006). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional, *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 2
- Kurnia, Ganjar & Arthur S. Nalan (2003). *Deskripsi Kesenian Jawa Barat*, Bandung: Etno Teater Bandung.
- Latif, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- McInerney, Dennis M. and McInerney, Valentina (1998).



- Educational Psychology: Constructing Learning, Second Edition, New York: Prentice Hall.
- Rothenberg, A. & Hausman, C.R. (1975). *The Creativity Question*, Durham, North Carolina: Duke University Press
- Soedarso, Sp., MA. (2006). *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia.
- Suharnan (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Sumardjo, Jakob (2000). *Filsafat Seni*, Bandung: ITB.
- Supriadi, Dedi (1994). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Pengembangan IP-TEK*. Bandung: Alfabeta.
- Syair, Iryan (2011). *Kreativitas Seniman Berlandaskan Budaya*. Tabloit Pituluik. Padangpanjang: Pers ISI Padangpanjang.
- Syamsu Yusuf dan A. Juntika Nurihsan (2005). *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tabrani, P. (2014). *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Utami Munandar (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Poerwanto (2000), *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wallas, Graham (1926). *The Art of Thought*. New York: Harcourt, Brace & Company.

