

Pertunjukan *Sandhur* Tuban Refleksi Peralihan Masyarakat Agraris Menuju Budaya Urban

Rohmat, Djoko Prakosa
Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya
Klampis Anom II perum Wisma Mukti Sukolilo Surabaya 60117

ABSTRACT

The Sandhur performance reflects the change of the agrarian societies to the urban culture. The text of performance contains hermeneutics code, proairetik code/the basic narrative action, semantic code, culture code, and symbolic code. The performance text can be interpreted as a sign and symbol of the urban culture of the Tuban society lives. The relations of human, God, nature, and culture, are attached in the Sandhur structure of performance intact. Human being becomes part of the structure of living in a natural cycles which still exist in the cosmic unanimity.

In reading and describing the performance of Sandhur are used a qualitative approach. In this case researcher become the main instrument. The exposure of the natural phenomena performance refers to the model of ethnography. To understand the performance texts of Sandhur, researcher sharpen the interpretive analysis of the socially meaningful action, by using the semiotic approach.

The performances structure, medium of performances, as well as expressions of the performers of Sandhur can be observed by the reflection which attached to the marking pattern. Symbolic symptoms which systematically unraveled in the dynamics of the performances reveal the substance of the change of village culture caused by the process of urbanization, there is a change of living arrangements in accordance with the true nature and the laws of space and time changes.

Keywords: Sandhur, the agraris society, performance, tradition

ABSTRAK

Pertunjukan *Sandhur* merefleksikan perubahan masyarakat agraris menuju budaya urban. Dalam Teks pertunjukan *Sandhur* terdapat kode hermeneutik, kode *proairetik*/tindakan naratif dasar, kode semantik, kode kultural, dan kode simbolik. Teks pertunjukan dapat dimaknai sebagai tanda dan simbol meresapnya budaya urban dalam kehidupan masyarakat Tuban. Hubungan manusia, Tuhan, alam, dan kebudayaan melekat pada struktur pertunjukan *Sandhur*. Kehidupan manusia menjadi bagian dari siklus kosmis yang utuh.

Untuk membaca, mendeskripsikan pertunjukan *Sandhur* digunakan pendekatan kualitatif, peneliti menjadi instrumen utama. Untuk memotret fenomena alamiah pertunjukan mengacu pada model etnografi. Untuk memahami teks pertunjukan *Sandhur* peneliti mempertajam analisis interpretatif terhadap *socially meaningful action* digunakan pendekatan semiotik.

Struktur pertunjukan, medium pertunjukan, serta ekspresi pelaku pertunjukan *Sandhur* dapat diamati melalui refleksi simbolis yang melekat pada pola penandaan. Gejala simbolik yang terurai secara sistematis dalam dinamika pertunjukan mengungkapkan substansi perubahan budaya desa yang disebabkan oleh proses urbanisasi. Perubahan tatanan hidup sesuai dengan kodrat alamiah dan hukum perubahan ruang dan waktu.

Kata kunci: *Sandhur*, masyarakat agraris, pertunjukan, tradisi

PENDAHULUAN

Istilah *sandhur* dalam penuturan masyarakat dimaknai sebagai bentuk pertunjukan untuk menghibur diri dan menghibur masyarakat. Dalam teks pertunjukannya dituturkan, "*lare angon sesandhuran kangge nglipur ati para sedulur*". *Sandhur* adalah *tembung garba*¹ dari *sandhing luhur*, artinya berdampingan dengan leluhur. Dalam penuturan masyarakatnya *sandhur* juga diartikan *sandhangan dhuwur*, menyiratkan makna keluhuran. Kata *dhuwur* dan *luhur* berkaitan erat dengan leluhur yang dimuliakan. Pertunjukan *sandhur* merupakan aspirasi spiritual menjunjung tinggi leluhur yang berjasa "*labuh labet babat alas dadi desa sing reja dadi dukuh sing makmur*". *Sandhur* juga diartikan sebagai "*beksan ngedhur*" artinya menari semalam suntuk.

Pertunjukan *sandhur* menyajikan permainan dramatik yang menampilkan empat tokoh utama yaitu Balong, Petak, Tansil, dan Cawik. Secara kontekstual *sandhur* memiliki pertalian erat dengan *pedhanyangan*, yaitu tradisi penghormatan leluhur desa--ritual *nyekar* di tempat yang diyakini *dhanyang* bersemayam--biasanya pertunjukan *sandhur* dilakukan pada beberapa *pedhanyangan* secara berurutan, pentas di tanah lapang, maupun pelataran rumah.

Tradisi pertunjukan *sandhur* dalam masyarakat petani daerah Tuban disajikan sebagai aktivitas ritual, mencerminkan peralihan budaya dan kesenjangan terhadap modernitas. *Sandhur* memberikan gambaran reflektif tentang rasionalitas, fakta sosial budaya terkait dengan sistem nilai kehidupan masyarakat (Hauser, 1982:95-98). Dalam tatanan sosial masyarakat petani, marginalitas, dan egalitarian memunculkan spontanitas, improvisasi, dan permainan terkait dengan religiusitas (tindakan magis, kamufase, dan penyelesaian simbolis). Tradisi pertunjukan ritual menjadi pusat integrasi sosial masyarakat diungkapkan Huizinga sebagai dunia religius, spontan,

asli, terlepas dari hukum empirik dan rasionalitas (1990: xx).

Dalam pertunjukan disajikan cerita kehidupan masyarakat agraris. *Sandhur* mengungkap kebijakan ekologi pertanian, perburuan, perdagangan, dan budaya urban yang ditengarai tumbuhnya peluang mencari pekerjaan di kota². Permainan disajikan dengan berbagai atraksi ritual dan magis disertai cerita sebagai bentuk hiburan, dan katarsis. Dipaparkan oleh Huizinga bahwa permainan merupakan upaya untuk memuaskan hasrat hiburan, pembebasan diri dari tekanan, beban hidup, yang juga dipahami sebagai pembebasan kelebihan daya hidup (1990:26).

Sandhur menjadi citra tentang hajat hidup dan cita rasa yang dihayati oleh masyarakat. Nilai perubahan sosial budaya masyarakat dituturkan dalam permainan dramatis *sandhur* menggambarkan situasi sosial kemasyarakatan agraris menuju budaya industri dan menggambarkan peralihan tatanan hidup masyarakat pedesaan menuju budaya kota.

Permainan dramatis ditampilkan lewat garap medium gerak, vokal, permainan musik, citra busana, maupun penokohan yang merupakan citra estetika masyarakat petani. Model estetika ini menjadi bagian penting untuk menjaga kesadaran refleksi, fakta penipuan diri, hidup dengan tetap-mengacu pada kebenaran hidup, dan mendialogkan langsung keberadaan manusia, dari masalah dan tugas kehidupan nyata. Arnold Hauser menyatakan,

"it is part of art's essence to keep to consciousness of reflection, the fact of self deception, alive by constantly alluding to reference to reflected truth. [...] the most important works are often direct discussion of human existence, of the problem and tasks of real life (1978:317).

METODE

Penelitian terhadap *sandhur* dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif

tatif, peneliti menjadi instrumen utama dalam penelitian. Pendekatan dilakukan untuk memotret fenomena alamiah pertunjukan *Sandhur* Tuban. Deskripsi mengacu model etnografi; untuk memahami teks pertunjukan *sandhur* peneliti mempertajam analisis interpretatif terhadap *socially meaningful action*. Dalam memotret dan membaca teks pertunjukan penulis melakukan pengamatan langsung dan terperinci terhadap masyarakat penutur tradisi pertunjukan *sandhur* sebagai perilaku sosial dan perilaku estetis (Turner 1986: 139).

Pendeskripsian dan penafsiran terhadap makna yang terkandung dalam pertunjukan, dilakukan dengan pemaparan penggambaran naturalistik model berdasarkan tuturan emik pertunjukan *sandhur*, lingkungan masyarakat, dan kebulatan kosmisnya. Interpretasi terhadap fokus pertunjukan dilakukan dengan mendeskripsikan secara analitis tanda, kode, dan simbol untuk mencapai kedalaman nilai insani dan humani pertunjukan *sandhur*. Gambaran konkrit refleksi budaya urban masyarakat agraris terdapat pada paparan analitis interpretatif terhadap pola ekspresi simbolik pertunjukan *sandhur* dalam lingkungan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masyarakat Pedesaan di Kabupaten Tuban

Tuban terbagi menjadi dua wilayah geografis yaitu wilayah pantai, wilayah dataran yang terdiri dari lembah datar, dan pegunungan kapur. Masyarakat pantai hidup sebagai nelayan, pedagang, dan beberapa di antaranya bekerja di bidang transportasi. Wilayah pedesaan yang membentang luas dengan hutan, bukit kapur, hamparan sawah, dan ladang menuntun masyarakat bercocok tanam menggarap sawah, ladang, dan kebun disekitar rumah.

Pada musim hujan mereka menanam padi di sawah, pada beberapa lahan yang tidak mendapatkan air secara baik, dita-

nami jagung, kacang tanah, atau sayur-sayuran. Di wilayah bukit kapur biasanya ditanami buah-buahan, mangga, srikaya, pisang, pepaya, maupun palawija yang dapat memberikan nilai tambah untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka.

Pada lahan kering *tegalan* terdapat pohon *siwalan/enau*, di sela-sela pohon ini ditanami kacang tanah, jagung, dan singkong. Pohon *siwalan/enau* menghasilkan gula merah, *legen*, dan tuak³. Pohon ini menghasilkan gula, *legen*, dan tuak merupakan produk unggulan yang dibanggakan oleh sebagian masyarakat. Gula, *legen*, dan tuak mendapatkan tempat khusus karena menjadi salah satu penghasilan pokok masyarakat setempat.

Tuak dan *legen* dipasarkan di pinggir-an jalan mulai pagi hari sampai tengah malam. Para pria dewasa minum tuak sebelum dan sesudah bekerja. Minuman tradisional ini dinikmati oleh sebagian besar masyarakat yang memposisikan *legen* tuak sebagai aset ekonomi dalam kehidupan masyarakat Tuban.

Masyarakat petani pedesaan masih memiliki gaya dan pandangan hidup bersahaja. Sikap gigih dalam bekerja keras selalu disertai sikap pasrah dan bersyukur terhadap hasil yang dicapainya. Sikap dan pandangan hidupnya dipandu oleh berbagai rujukan religi, baik yang bersumber pada agama resmi maupun ajaran kebatinan Jawa. Ajaran kebatinan Jawa Sumarah dan 'Islam Abangan' memiliki pengaruh kuat. Pada dinding rumah mereka dipajang potret tokoh spiritual mereka—Ki Ageng Suryomataram, Sunan Kalijaga, dan *Walisanaga*—hal ini merefleksikan sikap hormat dan kedalaman hubungan batin mereka dengan tokoh-tokoh ini.

Di rumah dipajang kata-kata semboyan, bagan skematis tentang ajaran kebatinan yang dipahami sebagai penuntun perilaku bermasyarakat. Religiusitas menuntun masyarakat selalu menggunakan *pétung*⁴ dalam

untuk melakukan kegiatan-kegiatan penting. *Pétung* terhadap semua hal yang dilakukan, menuntun masyarakat untuk selalu melihat fenomena alam dan mencari hubungan-hubungan antara dirinya dan alam. Melalui sistem *pétung* terbangun keserempakan aktivitas sosial budaya mulai dari bertanam padi, jual beli ternak, hajat perkawinan, khitanan, mendirikan rumah, pindah tempat tinggal, dan sedhekah bumi. *Pétung* masih berlaku dalam kehidupan masyarakat terintegrasi secara utuh dalam siklus kosmis (Geertz, 1981:38-40).

Sebagian besar masyarakat pedesaan memiliki orientasi berpikir yang setara tentang aktivitas sosial budaya mereka. Masyarakat Semanding, Palang, Kering, Randhu Pokak, Bektiharja⁵ (Joko Susilo, 2011:7-8) juga beberapa wilayah pedesaan lainnya merupakan masyarakat yang relatif patuh pada tradisi *pétung*. *Pétung* merupakan sistem rasional yang secara kontekstual menyatakan hubungan manusia, lingkungan alam, dan aktivitas sosial budaya.

Desa-desanya terletak di pinggir kota Tuban radius 6-20 km merupakan zona yang memiliki peluang besar terjadinya migrasi dari desa ke kota⁶. Banyak warga desa bekerja pulang balik dari desa ke kota, bekerja dalam jangka waktu yang lama di kota sebagai pelayan, pekerja bangunan, penarik becak, sopir, atau berdagang (Poerwanto, 2000:94-96). Ini merupakan peluang terjadinya perubahan pada berbagai aspek kehidupan sosial dan budaya masyarakat pedesaan.

Jalan Daendels yang membentang dari Anyer sampai Panarukan melintasi kota Tuban memiliki pengaruh signifikan, antara lain didirikannya pasar, gudang, pertokoan, terminal berbagai kendaraan, rumah makan, dan warung di sepanjang perlintasan jalan. Hal ini membuka ruang perubahan bagi tata perkotaan Tuban, perubahan sosial masyarakat (peluang kerja, berbagai status sosial yang muncul karena jenis

pekerjaan baru, mobilitas sosial, dan percepatan sirkulasi uang, barang, dan jasa), sehingga menumbuhkan budaya urban. Terjadi peralihan mendasar dari struktur masyarakat petani tradisional menuju masyarakat perkotaan yang bergerak menuju tradisi baru (Sjafri Sairin, 2002:170-173).

Perubahan sosial mengubah berbagai tatanan masyarakat sebagaimana dituturkan oleh Agus Salim bahwa perubahan karena pola hubungan kerja, terjadi dari perkembangan masyarakat agraris ke bentuk masyarakat industri. Dinamika kebudayaan masyarakat lokal, terjadi akibat modernisasi gaya hidup, dan terbentuknya masyarakat komersil dalam kemasan tradisi lokal (2002: 158).

Telah terjadi adanya proses peralihan mendasar pada berbagai aspek kebudayaan sehingga menyentuh tradisi yang mendasari kehidupan masyarakat di pedesaan. Desa sebagai suatu sistem, menuntun respons masyarakat untuk mengadopsi berbagai nilai yang diserapnya dari tata kehidupan kota (Edward Shils, 1983:258-260). Refleksi dari berbagai bentuk peralihan melekat pada tradisi pertunjukan dalam tatanan kehidupan masyarakat pedesaan. Perubahan ini diakibatkan perkembangan atau pertumbuhan kota-kota di Indonesia. Perkembangan kota sebagai pertumbuhan ekonomi suatu wilayah dikaitkan karena ada perubahan bentuk kekuasaan administratif atau birokrasi, atau perkembangan sektor riil (Agus Salim, 2002: 157).

Pertunjukan Sandhur

Pertunjukan *sandhur* dimulai dari memilih dan menentukan pemain Balong, Petak, Tansil, dan Cawik. Pemilihan pemain diambil dari kelompok *bocah angon* 'anak gembala' yang belum khitan. *Bocah angon* yang belum khitan masih suci menjadi media merasuknya roh leluhur, *malaekat* maupun bidadari. Pemeran Balong, Petak, Tansil, dan Cawik harus menjalani *tirakat*

yaitu tidak boleh keluar rumah selama tujuh hari, dan pada penghujung *tirakat* para pemeran menjalani puasa *ngebleng*⁷.

Selanjutnya dilakukan ritual *nyetri sandhur* yaitu berziarah ke tempat-tempat keramat (makam leluhur, *pepundhen*). Juru kunci menuntun peziarahan pemain *sandhur* yaitu *Panjak hore*, Balong, Petak, Cawik, dan Tansil. Semua peralatan disertakan dalam kegiatan *nyetri* yang meliputi: busana *sandhur*, *ebeg* (*jaran kepang*), tali (*kentheng*), *kendang*, dan *gong bumbung*. Pelaku pertunjukan beranggapan bahwa peralatan yang dibawa *nyetri* mendapatkan kekuatan sehingga pertunjukan berjalan dengan baik. Kegiatan dilakukan selama tujuh hari dari makam satu ke makam lainnya (Damami, 2002: 59-60).

Awal Pertunjukan

Sebelum pertunjukan *sandhur* dimulai, *juru paes sandhur*, *tukang sajen*, mempersiapkan sesaji yang terdiri dari: tumpeng beserta lauk pauk, *cowek*, *uleg-uleg*, daun keluwih, dupa, merang, ketupat, *lepet*, dan berbagai jenis jajanan yang merefleksikan citra dan cita rasa kemakmuran yang diinginkan masyarakat. Pertunjukan diawali dengan tahapan *gambuh kalangan*. Pada tahapan ini *panjak hore* menyajikan lagu-lagu yang memberikan isyarat penonton untuk berdatangan. Para pemain sudah siap, *panjak hore* duduk mengelilingi *gagar mayang* yang dipancangkan di tengah arena. Syair yang dilantunkan merupakan penggambaran proses pembuatan *kalangan* (arena).

Kalangan dibuat pada siang hari di atas tanah berukuran sekitar 6 x 6 m. Pada tiap sudut dipancangkan tiang (*pathok*) yang dihubungkan dengan tali sehingga membentuk sebuah arena. *Kalangan* ditandai hiasan janur kuning, *kupat*, *lepet* pada sisi *kentheng*/tali pembatas dengan disertai lantunan mantra,

"Bismillahhirrohma nirohim/lale lo lahrase lolah/ lolalela lolalela lo la lelalolalo lela/le-

laloyakelolalolalelalo/yakelolaraselollah/kembang ketupukkanca Sandhur pada mlumpuk/ yak elolahraselolah/ lolalelalelalelalo lalela lo lalolela/lalelalo yak elolala lolalelalo nyak elolara selollah".

Lagu pertama dibuka dengan bacaan *Basmallah*, kemudian dilanjutkan dengan melantunkan syair yang menyajikan pencandraan kegiatan persiapan pentas antara lain, *kembang otok*, *kanca sandhur*, *masang pathok* (bunga otok, teman *sandhur* memasang tiang), *kembang johar*, *kanca sandhur*, *masang blabar* (bunga johar, teman *sandhur*, memasang tali), *kembang plasa*, *kanca sandhur*, *nggelar klasa* (bunga plasa, teman *sandhur*, menggelar tikar), *kembang gedhang*, *kanca sandhur*, *masang kendang* (bunga pisang, teman *sandhur* memasang *kendhang*). Setelah *kalangan* selesai dilanjutkan adegan *gambuh pedhanyangan*, berisi *tanduk* permohonan izin kepada leluhur, "*kembang trenienjaluk idhi danyang kene/yakelolahraselolah/lolalela lolalela lolalelalo lolalela/lalelalo yake lolallolalelalo/yak elolaraselollah*". Lagu ini dinyanyikan berulang-ulang, syair bait pertama diganti sesuai dengan kebutuhan; empat baris selanjutnya tetap.

Setelah memasuki *kalangan* dalam keadaan lugas--tanpa kostum dan rias—disajikan adegan *bendrong lugasan*. Proses diawali *panjak hore* melantunkan lagu *sorak hore* yang muncul dari belakang kerumunan penonton, prosesi terdiri dari *tukang oncor*, diikuti *tukang umpet*, *sajen*, Balong, Tangsil, Pethak, Cawik, *tukang kandut* dan paling belakang *tukang oncor*. Prosesi menari mengelilingi *gagar mayang* tiga tali untuk menuju tempat *paras*/rias. Adegan ini disebut *bendrong lugasan* karena belum memakai busana pentas. Selanjutnya adegan *gambuh paras* yaitu proses pemain merias wajah dan berbusana lengkap. Pemain memasuki dunia sakral dan magis dalam pertunjukan *sandhur*. Peralihan adegan ditandai munculnya pemeran Balong, Petak, Tangsil, Cawik yang mulai mengenakan kostum, *juru paes* (perias wajah) mulai me-

matut pakaian pemain dan kemudian merias wajah mereka.

Selesai *paras*, pemain *sandhur* diarak kembali memasuki *kalangan*, dengan urutan *gambuh lugasan* yaitu terdiri dari paling depan *tukang oncor* diikuti mulai dari Tangsil, Pethak, Cawik dan Balong serta *tukang kandut*, *tukang umpet*, dan paling belakang *tukang oncor*. Prosesi menari mengelilingi *panjak hore* tiga putaran sampai di sisi timur. Pemain *sandhur* berjongkok menghadap *panjak hore* dan *gagar mayang*. Adegan ini disebut *gambuh Sandhur*, para pemain berbusana lengkap untuk memulai pertunjukan, tetapi masih berkerudung.

Bagian Inti Pertunjukan

Pertunjukan diawali dengan *tanduk*, yaitu resitasi atau pembacaan mantra memasuki inti pertunjukan ritual *sandhur*. Setiap dua bunyi vokal sebelum akhir kalimat dibaca dengan suara memanjang. Setiap akhir pembacaan kalimat-kalimat mantra disahuti dengan kata *inggih*--tanda mengiyakan/dikabulkan--secara serentak oleh pemain *sandhur* dan penonton. *Tanduk sandhur* berisi paparan tujuan pertunjukan *sandhur*, teks awal *tanduk sandhur* dikutip sebagai berikut:

"Kulo badhe mratelakaken lare angon se sandhuran, yen rino gumelar ing kebon, yen sore jejogetan ing latar. Dherek-dherek jejer pinarak lenggah ing mriki sedoyo, dherek kulo sakjawine ketheng lan salebete kentheng, mboten kulo wastani setunggal-setunggalipun".

[Saya akan menceritakan anak gembala bermain *Sandhur*, bila siang bekerja di ladang, bila diwaktu sore menari-nari di halaman. Saudara-saudara berkumpul duduk di sini, saudara saya yang diluar dan di dalam arena semua tidak saya tunjuk satu persatu].

Setelah *tanduk* pertunjukan *sandhur* diawali dengan adegan *golek gawean*, inti pertunjukan diawali perjalanan hidup Pethak mencari pekerjaan kepada *Wak Germo* dan Balong. Pethak diterima Balong membantu menggarap ladang. Balong tidak punya

modal maka Pethak disuruh menggadai *bedhil* (senapan) ke *Wak Germo*. Uang gadai sebagian untuk nanggung *sindhir* (*tayub*) dan sebagian untuk 'babat alas' membuka ladang. Pethak menjemput *sindhir* di rumah *Wak Germo*. Dalam adegan *sindhiran* (*tayub*), *sindhir* diperankan oleh Cawik, sedangkan Pethak, Tangsil, dan Balong menjadi *pengibing*.

Adegan *bancik endhog*, para pemain *sandhur* berurutan menginjakkan kaki pada *endhog* (telur) secara bergantian. *Bancik endhog* itu adalah berdiri di atas telur sebagai simbol dunia. Adegan berikutnya adegan *bancik kendhi*, pemain *sandhur* secara berurutan naik di atas *kendhi* secara bergantian. *Bancik kendhi* berarti berdiri di atas *kendhi* berisi air jernih sebagai simbol manusia harus berpikiran jernih dan *kendhi* tidak boleh kosong, kalau *kendhi* kosong maka dimakan *Bathara Kala*.

Adegan *babat alas* menjadi lanjutan dari adegan *bancik kendhi*. Pethak disuruh Balong menjual *bedhil*. Hasil penjualan *bedhil* digunakan untuk nanggung *sindhir* dan sebagian untuk *babat alas*. Adegan berikutnya berupa lawakan yang menyajikan adegan *waker* dan *mantri alas*. Adegan berupa lawakan yang menceritakan *mantri alas* dan seorang *waker*/penjaga hutan.

Setelah adegan *babat alas* dilanjutkan adegan mengolah tanah/lahan pertanian. Pertama *Ngrakal*, menceritakan pekerjaan seorang petani membajak ladang dan sawah, *icir* (menanam) jagung. Adegan ini dilengkapi adegan *nyai-nyaian* sebagai penyela. Adegan *sambang tegal* menceritakan petani memeriksa tanaman di ladang. *Sambang tegal* ini biasa dilakukan petani desa untuk memeriksa tanaman dan kadang-kadang *sambang tegal* dilakukan malam hari untuk menjaga tanaman atau hewan ternak dari pencuri.

Adegan selanjutnya, adegan lucu yang menceritakan *Wak Kaji* mencuri babi hutan, yang sebelumnya sudah dicuri oleh Cina

Dengklang. Adegan ini merupakan sindiran bagi seseorang yang berbuat tanpa melihat kepatutan perbuatan dengan kedudukan yang disandang. Setelah lawakan disajikan adegan *Undhoh-undhoh* menceritakan petani memanen tanaman di ladang.

Adegan berikutnya berupa gambaran proses sosial dalam membangun rumah tangga. Adegan diawali adegan *bancik dhengkul* dan *bancik pundhak*. *Bancik dhengkul* menampilkan pemain *sandhur* bergantian naik di atas lutut tukang *tanduk*, sebagai simbol manusia setengah dewasa, punya pengalaman luas. *Bancik dhengkul* berarti meninggalkan bumi, simbol pendekatan diri kepada Tuhan. *Bancik Pundhak*, pemain *sandhur* berdiri di atas *pundhak panjak hore*. Adegan merupakan simbolisasi dari pencapaian spiritualitas tertinggi, sebagai manusia sempurna.

Adegan yang mengawali menggambarkan masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan mencapai martabat dan kemuliaan hidup, antara lain *Madeg Ratan* berkaitan erat dengan pencarian tempat untuk dijadikan jalan. *Pethak Minggata degan* ini menceritakan tentang keinginan Pethak untuk menikah, tetapi tidak diijinkan oleh orang tuanya.

Manten-mantenan, merupakan kelanjutan dari adegan *Pethak Minggat* menceritakan pernikahan Pethak dengan Cawik. *Besan-besanan*, adegan ini menceritakan kisah tentang Cawik yang seolah digoda oleh Balong, yang menyebabkan kemarahan Pethak. Kemarahan Pethak terhadap Cawik menyebabkan retaknya pernikahan mereka, akhirnya mereka rujuk kembali. Adegan Cawik *Mbobot*, menceritakan Cawik mengandung buah perkawinannya dengan Pethak. *Nyolong klopo* menceritakan saat hamil, Cawik ingin dibelikan rujak, tetapi Pethak tidak punya uang. Pethak mencuri kelapa untuk membeli rujak. Bandan menceritakan Pethak tertangkap pada saat mencuri.

Bagian Akhir Pertunjukan

Bagian akhir pertunjukan berupa *Kalongkingan*, yaitu saat pemain menari dengan mengelilingi *gagar mayang*. Ketika salah satu anak *Sandhur* tidak sadarkan diri, kemudian juru kunci melepas seluruh asesoris busana *Sandhur*. Anak tersebut *dibopong* (digendong) mengelilingi *gagar mayang* dan diikuti para penari. Suasana magis mulai terasa, anak yang *dibopong* diikat erat-erat dimasukkan ke kolong meja yang ditutup kain sehingga tidak terlihat, dalam sekejap anak tersebut telah bebas dari ikatan tali dan keluar dari kolong meja. Pemain tampil dalam keadaan tidak sadarkan diri. Selanjutnya anak tersebut dibawa ke *gagar mayang* di mana terdapat tali yang menjulang tinggi ke atas yang tersambung dengan tali melintang yang tersambungkan dengan dua batang bambu. Suasana semakin mencekam karena anak yang dalam keadaan tidak sadar tadi, tangannya disentuh pada tali. Pemain menari di atas seutas tali direntangkan di atas pancang bambu sambil mengambil kupa *lepet* yang digantungkan pada tali. Kupa *lepet* dilempar ke penonton, penonton yang dapat menangkap kupa *lepet* percaya mendapatkan keberuntungan.

Pada saat yang sama, *panjak hore* melantunkan lagu *kalongking* pembuka. Pandangan penonton menatap ke atas di mana anak tersebut menari di atas tali. Adegan *kalongking* atau *bandulan* ini tidak boleh menggunakan alat penerang lampu apapun termasuk memotret, karena apabila dilakukan akan mencelakakan penari. Selain ada yang menyanyi, anak-anak ada yang berteriak "*mudhun cung wis padhang cung* (turun nak sudah pagi nak)". Bila *kalongan* akan turun atau sudah turun setengah tali, ada yang berteriak "*munggah cung-munggah cung iseh bengi cung* (naik nak, naik nak masih malam nak)".

Refleksi Simbolis

Wilayah budaya pantai (Tuban, Lamongan, Bojonegara) yang agraris menumbuhkembangkan tradisi *sandhur*, suatu ekspresi drama, tari, dan nyanyi. Estetika *sandhur* merupakan gugus simbolik budaya agraris tradisional menyongsong budaya urban, merefleksikan perubahan kosmis, manusia sebagai bagian dari masyarakat dalam merespons perubahan alam. Hal ini dapat diamati pada struktur sajian *sandhur* maupun tokoh yang dimainkan di dalamnya, yaitu Pethak, Tangsil, Balong, dan Cawik.

Pada bagian lebih mendalam dapat diamati penutup cerita sebagai refleksi simbolis nilai-nilai kehidupan yang dihayati oleh masyarakat. Terdapat tiga gugus simbol yang tertuang pada perilaku tokoh, adegan, dan narasinya. *Sandhur* dalam konteks seni menjadi penting dalam kehidupan masyarakat dan budaya adati. Masyarakat dalam peradaban yang dihayatinya, menciptakan kode, tanda, dan simbol untuk menyatakan sisi kehidupan yang pelik dalam membangun harkat dan martabat kemanusiaannya. Terdapat adanya hubungan yang signifikan antara manusia, lingkungan, agama, dan kebudayaan yang totalitasnya terungkap dalam pertunjukan (Sobur, 2003: 178-179).

Sebagai tanda dan simbol *sandhur* dipenuhi kode-kode dalam ungkapan estetikanya. Untuk melihat refleksi simbolis digunakan pemikiran Roland Barthes yang mengelompokkan kode-kode menjadi lima kisi-kisi, yakni kode hermeneutik, kode semantik, kode simbolik, kode narasi *proairetik*, dan kode kultural atau kode kebudayaan (Kurniawan, 2001:69-71).

Kode hermeneutik mengandung teka-teki/*enigma* yang dapat dibedakan, diduga, diformulasikan, dipertahankan, dan diungkap sebagai bentuk kebenaran. Kode Semantik, yaitu kode yang mengandung konotasi pada level penanda. Misalnya konotasi feminitas, maskulinitas. Kode

Semantik adalah tanda-tanda yang ditata sehingga memberikan konotasi maskulin, feminin, kebangsaan, kesukuan, dan, loyalitas. Kode Simbolik, yaitu kode yang berkaitan dengan psikoanalisis, antitesis, kemenduaan, pertentangan dua unsur, skizofrenia. Kode narasi *proairetik* yaitu kode yang mengandung cerita, urutan, narasi atau antinarasi. Kode budaya atau kultural, yaitu suara-suara yang bersifat kolektif, anonim, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, sistem pengetahuan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, dan legenda (Yasraf A. Piliang, 2003:223-226).

Dinamika simbolis dalam struktur pertunjukan *sandhur* dapat dibagi menjadi 3 tiga struktur dasar. Pra pertunjukan dalam struktur dramatik *sandhur* merupakan orientasi ruang kosmis yang dituntun oleh mitos, memuat orientasi ruang personal sebagai *jagad cilik*, serta kemurnian alam dan daya imanen yang dipersepsikan sebagai daya ilahiah. Penyatuan antara *jagad cilik* dan *jagad gedhe* yang imanen diwujudkan dalam *nyetri*, *pedhanyangan*. Ini menjadi gambaran natural kehidupan pertunjukan yang berakar pada hubungan manusia yang insani dan humani.

Dalam struktur awal dapat dilihat hubungan alamiah antara pelaku *sandhur*, masyarakat, dan lingkungan alam serta ruang imanennya. *Nyetri* menyapa ruang kosmis yang suci (*sendhang*, *pundhen*, *dhanyang*) untuk mendapatkan sentuhan daya-daya imanen, kekuatan ilahiah. *Sendhang*, *pundhen*, *dhanyang* merupakan kode narasi. Mitos *sendhang*, *pundhen*, *dhanyang* secara historis dikaitkan dengan Bapa Adam Ibu Hawa, Nabi, dan Wali (dinarasikan dalam hubungan keluarga, guru murid, persekutuan) sehingga menjadi kerangka mistik dan ideologi kultural.

Sandhur nyetri dalam konteks penuturan adati merupakan perilaku religi yang membangun hubungan transendental antara tokoh mitologi, legenda *pundhen*, *sen-*

dhang, dan para pelaku pertunjukan *sandhur* sebagai anak putu dengan melakukan kegiatan *nyekar*, berdoa, menyemayamkan peralatan pentas di *sendhang* dan *pundhen*. Hal ini merupakan bentuk pemuliaan, permohonan berkah, serta merasuknya imanensi kudus dalam dunia pertunjukan.

Nyetri sebagai ekspresi pertunjukan memberikan ruang orientasi kejiwaan bagi pemeran Pethak, Tangsil, Cawik, dan Balong pada tataran ekstase. Pencapaian *trance* sebagai bentuk ekstase dalam konvensi tradisi *sandhur* didekati melalui *nyetri*. Pethak, Tangsil, Cawik, dan Balong diperankan oleh jejaka kecil (*jaka cilik*) yang belum khitan diyakini masih suci sebagai mediator antara *jagad alus* dan *jagad kasar*.

Kesucian empat pemeran --Pethak, Tangsil, Cawik, dan Balong-- dalam *sandhur* merupakan ruang 'trans' sebagai ambang liminal antara daya ilahiah dan dunia nyata. Peralihan *padhang peteng*, hitam putih, dalam konteks pertunjukan *sandhur*, merupakan fenomena virtualitas. Ruang virtual dibangun oleh kesucian empat tokoh yang diperankan oleh anak laki-laki berstatus "*bocah angon*⁸". *Gambuh kalangan*, *bendrong lugasan*, *gambuh paras*, dan *gambuh sesandhuran* memiliki struktur yang memberikan gambaran prosedur sistemik yang dilalui sebagai tata laku pertunjukan.

Kode narasi *proairetik* juga terdapat pada adegan *Tanduk Sandhur*, *Golek gaweyan*, *Babat alas*, *Waker*, *Mantri alas*, *Ngrakal*, *Nyai-nyaiian*, *Icir*, *Sambang tegal*, *Kaji-kajian* dan *Cina dhengklang*, *Undoh-ondoh*, *Madeg Ratan*, *Pethak minggat*, *Manten-mantenan*, *Besan-besanan*, *Cawik mbobot*, *Nyolong klapa*, dan *Bandan*. Berbagai cerita ini menyajikan narasi realis tentang fakta sosial masyarakat pedesaan, keluarga, dan dinamika berumah tangga. Narasi merupakan pencerminan siklus hidup runtut sesuai dengan fakta sosial dan fakta psikologis masyarakat pedesaan.

Narasi *proairetik* mencerminkan kehidupan keluarga yang insani dan humanis,

yaitu bicara tentang rumah, ladang, dan kehidupan sosial yang natural. Nilai-nilai yang diungkapkan merupakan nilai yang membumi. Narasi *proairetik* menunjukkan kehidupan yang terintegrasi secara utuh dengan siklus alam. Manusia merupakan bagian yang tak terpisahkan dari rangkaian siklus ruang dan waktu pada alam pedesaan. Ini sangat berbeda pada kode simbolik yang terungkap pada adegan *Waker* dan *Mantri alas*, *Kaji-kajian* dan *Cina dhengklang*.

Lawakan *Waker* dan *Mantri alas*, *Kaji-kajian* dan *Cina dhengklang*, merupakan fakta budaya urban yang terungkap melalui *Sandhur*. Hubungan sosial *Waker* dan *Mantri alas* mencerminkan atasan dan bawahan. Hal itu, pada tatanan sosial masyarakat petani merupakan bentuk hubungan yang dipengaruhi oleh tatanan birokrasi, institusi resmi berbeda dengan lembaga budaya adati. Perbedaan pangkat (dikotomi; paradoks), terdapat komunikasi sosial linier, menuntut loyalitas dan dedikasi. Bentuk hubungan sosial formal dalam masyarakat pedesaan umumnya sangat tipis.

Adegan *kaji-kajian* dan *cina dhengklang*, menyimpan kode semantik untuk membicarakan masalah kesukuan dan agama. Homogenitas masyarakat pedesaan agraris sangat peka terhadap hadirnya sesuatu yang berbeda dengan fakta sosial, religi, ekonomi. *Kaji-kajian* (haji) merupakan status sosio religi yang tinggi dalam kehidupan masyarakat pedesaan. Begitu pula *Cina* yang kemudian menjadi refleksi dari kemapanaan sosial ekonomi.

Lawakan yang tersaji dalam adegan-adegan merupakan sesuatu yang terpendam sangat dalam pada memori serta menjadi nyata dalam pertunjukan. Figur *kaji*/haji dan *Cina* merupakan simbol kemapanaan status sosial ekonomi. Citra kota, kemapanaan ekonomi, yang tampil dalam adegan merupakan gejala merasuknya budaya kota ke dalam kehidupan masyarakat pedesaan.

Merasuknya budaya kota ke desa atau sebaliknya menjadi tema signifikan dalam menyampaikan beberapa perubahan masyarakat lingkungan sosial dan budaya. Lawakan sebagai katarsis dan menyegarkan memberikan gambaran tentang perubahan yang muncul dalam masyarakat. Indikasi ekspresi dalam pertunjukan menunjukkan bahwagejala urban memiliki pengaruh besar terhadap semua sisi kehidupan petani dipedesaan. Hal ini sepadan dengan ungkapan Turner bahwa pertunjukan dramatis maupun ritual dalam konteks pertunjukan menjadi refleksi fakta sosial budaya masyarakatnya (1986:10-11).

Bancik endhog, *bancik kendhi*, *bancik dhengkul*, dan *bancik pundhak*, adalah sesuatu yang ganjil dalam pertunjukan karena adegan ini sama sekali tidak ada hubungan tematik dengan narasi dan penutup cerita. Ini merupakan simbol budaya filsafati terkait dengan siklus kehidupn. *Bancik endhog*, kelahiran, *bancik kendhi* tanda kehidupan, *bancik dhengkul* kode laku/perjalanan hidup/ dan *bancik pundhak* identik dengan pencerahan tertinggi sebagai kedewasaan manusia penuh tanggungjawab. Kode semantik memberikan citra khas tanda alamiah terkait dengan tradisi adati.

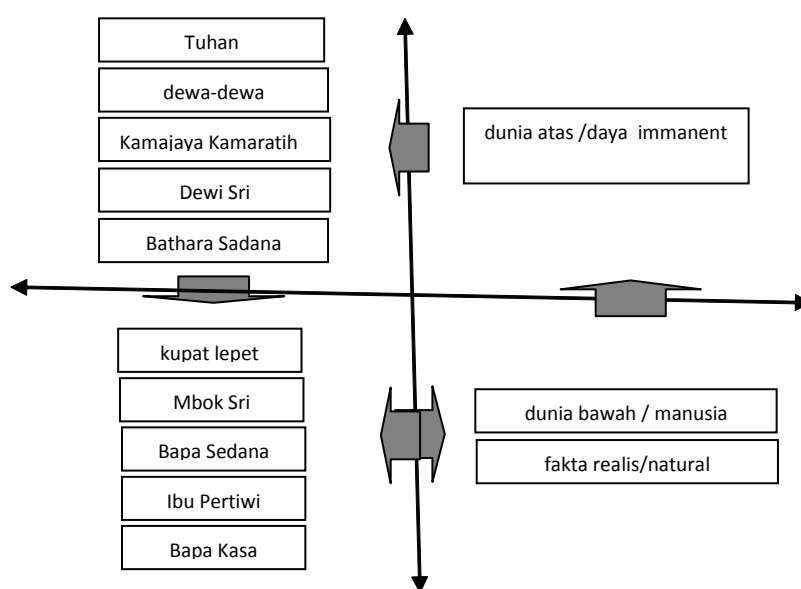
Struktur pertunjukan *sandhur* mengingatkan kita pada diagram Schechner *The Fan And The Web*. Pertunjukan memiliki pola sistemik dalam struktur tatanan linier dan hirarkies seperti jeruji kipas. Setiap jeruji merupakan kerangka hubungan antara pertunjukan dengan aspek genetik pertunjukan yang menjadi penanda hubungan antara ekspresi pertunjukan dan ritual, proses penciptaan seni, permainan, pertunjukan

kehidupan sehari-hari, olah raga, *entertainment*, pemecahan masalah kehidupan maupun erupsi, shamanisme, ritus dan perayaan yang melekat dalam fakta sosial budaya masyarakat (Schechner,1977:xi-xiv).

Terdapat hubungan dari ritual ke pertunjukan di mana genetika pertunjukan membangun ekspresi unik, sebagaimana kehidupan nyata pelaku pertunjukan memberi ruh pertunjukan *sandhur*. Ekspresi tersebut tergambarkan dalam struktur tanda, narasi, kode-kode, dan kesatuan simbolnya.

Kalongking: Sufisme dalam Tradisi Kerakyatan

Adegan paling akhir, *kalongking* merupakan adegan *trance* yang ditempatkan pada ruang dan waktu penghujung pertunjukan. Pemeran *kalongking* menaiki tali yang direntangkan pada dua tiang pancang bambu. Pada ketinggian sama dengan pohon bambu, diterangi obor dari bawah; dimensi gelap terang, tampak dan tidak tampak, jelas dan samar, bumi langit, atas dan bawah. Adegan ini merupakan kode simbolik kehidupan. Dialog "*mudhun cung wis padhang cung* (turun nak sudah pagi nak)", dan sebaliknya, "*Munggah cung-munggah*



Bagan 1. Pola simbolik pertunjukan *Sandhur* dalam tata hubungan alami manusia dan Tuhan

Tabel 1. Pola Kode Simbolik Kultural

No.	Adegan	Misi/refleksi	Keterangan
1	<i>Nyetri Sandhur dan Gambuh</i>		
	<i>Nyetri Sandhur, Gambuh kalangan, Gambuh pedhayangan, bendrong lugasan, Gambuh paras, dan Gambuh Sesandhuran.</i>	Membangun hubungan dengan daya Illahiah, leluhur.	Kode kulutral berkenaan dengan religiusitas, spiritualitas, Kode <i>proairetik</i> naratif.
2	<i>Pertunjukan Sandhur</i>		
	<i>Tanduk Sandhur, Golek gaweyan, Babat alas, Waker Mantri alas, Ngrakal, Nyainyaian, Icir, Sambang tegal, Kaji-kajian dan Cina dhengklang, Undhoh-undhoh, Madeg Ratan, Pethak minggat, Manten-mantenan, Besan-besanan, Cawik mbobot, Nyolong klapa, Bandan.</i>	Refleksi siklus hidup, kebijakan ekologi.	Kode naratif <i>proairetik</i> tentang realitas kehidupan masyarakat pedesaan yang agraris.
3	<i>Bancik endhog, bancik kendhi, bancik dhengkul, bancik pundhak.</i>	Hirarkie refleksi tataran hidup yang dicapai.	Kode simbolik, hermeneutik, semantik tentang tataran hidup, ruang dan waktu terkait dengan filsafat hidup.
4	<i>Waker mantri alas, Kaji-kajian, Cina dhengklang</i>	Lawakan.	Kode simbolik, semantik.
5	<i>Kalongking/Kalongan.</i>	Refleksi <i>makrifat/sufisme</i>	Kode simbolik, hermeneutik, semantik tingkat pencerahan budi
6	Penari memanjat tali yang dikaitkan pada ujung bambuyang dipancangkan.	Pencerahan melalui renungan suci.	Kode simbolik kultural terkait dengan kearifan lokal dan kearifan hidup.

cung iseh bengi cung". Narasi simbolik tentang pencerahan yang dicapai terungkap pada kalimat, "*mudhun cung wis padhang cung*" memberikan gambaran konkrit tentang ketuntasan dalam mencari pencerahan hidup (Dillistone 2002: 61-62).

Pencapaian pencerahan tersebut sangat dekat dengan *isbat*" *padhang kalingan peteng*" atau sebaliknya "*peteng kalingan padhang*" [terang tertutup oleh kegelapan, atau kegelapan tertutup oleh cahaya terang]. Ruang tafsir yang dilontarkan merupakan dimensi ruang batin masyarakat dalam mencari pencerahan--melalui kedalaman ego untuk memahami--ruang suci yang suci dan imanen (Geertz, 1981:416-417). Religi murni tumbuh dalam masyarakat yang terefleksikan pada adegan *kalongking*. Kupat *lepet* yang digantung pada rentangan tali pada ujung bambu kemudian pelemparan ketupat *lepet* pada penonton. Jelas bagian dari kode simbolik tentang pemberkatan, pencapaian kemuliaan, dan pencerahan. Kupat

lepet dalam kehidupan masyarakat merupakan simbol kesuburan dan kemakmuran, ditandai penyatuan spiritualitas laki-laki dan perempuan. Bapa Angkasa Ibu Pertiwi, Mbok Sri Bapa Sedana merupakan deretan nama pada mistik Jawa mendekati dimensi daya imanen dan spiritualitas yang dihayati masyarakat. Pola kode simbolik kultural dapat dilihat pada Tabel 1.

SIMPULAN

Mengamati struktur pertunjukan, medium pertunjukan, serta ekspresi para pelaku pertunjukan dapat diambil saripati refleksi simbolis yang tercerminkan melalui pola penandaan yang diungkap dalam bentuk kode-kode naratif *proairetik*, semantik, simbolik, dan kultural. Gejala simbolik secara sistemik dalam dinamika pertunjukan mengungkap perubahan karena proses urbanisasi, perubahan tatanan hidup sesuai hukum perubahan ruang dan waktu yang insani dan humanis.

Nilai-nilai refleksi simbolis pada struktur pertunjukan *Sandhur* dibangun oleh beberapa sub-adegan. *Sandhur* menggugah kesadaran masyarakat pada hakikat perubahan ruang dan waktu yang dihayati sebagai kehidupan yang menyatu dengan kosmisnya. *Kesejaga* dan menjadi pengu-kuh bagi tumbuhnya seni pertunjukan yang bersifat insani dan humanis

Catatan Akhir

¹Tembung *Garba* adalah kata yang memiliki arti dan makna yang tersirat pada pilahan kata. dalam tradisi sastra Jawa *tembung garba* merupakan dua kata yang diluluhkan menjadi satu kata untuk menyiratkan suatu makna.

²Migrasi penduduk merupakan peluang menyebarnya budaya kota ke desa atau sebaliknya, peralihan ini mendorong lahirnya berbagai bentuk perubahan dan pergeseran nilai dalam tatanan masyarakat. Dalam proses peralihan tersebut masyarakat desa lebih banyak menerima budaya kota sebagai budaya baru yang menawarkan keamanan sosial.

³Gula merah dibuat dari *legen/nira* yaitu cairan yang disadap dari *manggar enau*. *Manggar* 'bunga enau' disadap menghasilkan *legen/nira manis*. Selain menghasilkan *legen* juga menghasilkan tuak yaitu sejenis minuman tradisional beralkohol.

⁴Pétung adalah system memperhitungkan keberuntungan nasib melalui neptu dina hari baik (srine dina) selalu dikaitkan dengan peristiwa naga dina, naga sasi, naga taun.

⁵Wilayah persebaran pertunjukan *Sandhur*.

⁶Redesain Jakarta Tata Kota Tata Kita 2020, Ahmaddin Ahmad mengatakan bahwa "daya tarik kota besar bukan hanya luasnya lapangan kerja, tetapi juga yang mencakup daya tarik romantisme dan avounturisme kota yang penuh dengan hal yang heterogen, keserbaenekaan, objek rekreasi, dan seni yang beraneka ragam".

⁷*Pasa ngebleng* adalah puasa 24 jam tidak makan dan minum. Hal ini berkaitan erat dengan penyucian diri dan konsentrasi batin untuk mencapai satu tujuan.

⁸Anak gembala diyakini memiliki kelebihan terhindar dari kekuatan jahat roh halus.

⁹*Isbat* merupakan filsafat hidup dituturkan dalam bentuk perumpamaan, personifikasi, simbol abstrak.

Daftar Pustaka

Agus Salim

2002 *Perubahan Sosial: Sketsa Teori dan Refleksi Metodologi Kasus Indonesia*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.

Ahmad Ahmaddin

2002 *Tata Kota Tata Kita, 2020*. Jakarta: Kotakita Press.

Alex Sobur

2003 *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Dillistone, F.W.

2002 *The Power Of Symbols*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius

Geertz, Clifford

1981 *The Religion of Java*. Terjemahan Aswab Mahasin. Jakarta: Pustaka Jaya.

Hari Poerwanto

2000 *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hauser, Arnold

1978 *The Sociology of Art*. Chicago: The University of Chicago Press.

Huizinga, Johan

1955 *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

Joko Susilo

2011 "Kalongking Pertunjukan Berlatar Seni *Sandhur* Tuban" *Deskripsi Penyajian Karya Seni S2 Pascasarjana ISI Surakarta*.

Kurniawan

2001 *Semiologi Roland Bartesh*. Yogyakarta: Yayasan Indonesiatara.

Muhammad Damami

2002 *Makna Agama dalam Masyarakat Jawa*. Yogyakarta: LESFI

Schechner, Richard

1988 *Performance Theory*. New York and London: Routledge

Shills, Edward

1981 *Tradition*. Chicago: The University of Chicago Press.

Sjafri Sairin

2002 *Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia: Perspektif Antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Turner, Victor

1986 *The Anthropology of Performance*. New York: PAJ Publications.

Yasraf Amir Piliang

2003 *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jelasutra.