

# Theatre Excursion: Circuit of Culture of Production and Consumption of Traditional Theatre

Afri Wita, Apip

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung  
Jln. Buahbatu No 212 Bandung 40265

## ABSTRACT

*This paper is aimed at studying the production and consumption of traditional theatre. The study is conducted within cultural studies perspective using Circuit of Culture. In the production layer the focus of the analysis will be on how the traditional theatre is produced either technically or culturally. While on the consumption, the analysis will be on the audience involving in this cultural product. The object of the study is the traditional theatre performed in Rumentang Siang Bandung. The study reveals that the practice of theatre excursion perpetuates production of traditional theatre and presents the consumption space for the audience of traditional theatre. The herds of school students organized by their teachers are having theatre excursion under the program of Taman Budaya to arouse appreciation toward tradition. The circuit of culture of traditional theatre in the context of production and consumption is articulated through the theatre excursion*

**Keywords:** *Circuit of Culture, traditional theatre, production, consumption, theatre excursion*

## INTRODUCTION

Tradition is a cultural product which seems to be in two sides of a coin, one of each is definitely different, in contrast but cannot be separated. Tradition is 'sweet' because of its 'bitterness'. It is challenging to be studied when it is threatened to be left behind or disappeared as times evolve. That's more or less the way it is with traditional theatre. Theatre itself faces many difficulties related to production, resources, staging elements, or audience aspects that cannot be compared to other cultural products such as film or music. Moreover when theatre is then paired with tradition, it seems that it is combining the two problems.

Statements asserting that traditional theatre is in problem can be seen in some media writings: Tribun Medan (2017) writes, "Teater Tradisi Mulai Meredup" (Traditional Theatre is Fading away). In the news, a researcher from Balai Bahasa, Suyadi San who is quoted by Gorby, Medan Tribunnews' journalist, contends that traditional theatre is wanning. One of them is because of foreign infiltration. Almost similar to this, Samantha on nationalgeographic.co.id (2014) states that "Teater Tradisi Indonesia Terpinggirkan" (Indonesian Traditional Theatre is Marginalized). This writing reports that traditional theatre is being left by its activists and appreciators. Moreover, it states that the youth are now getting closer to kinds of new

arts which less reflect the nation character. The similar content is also highlighted on the page of [kebudayaan.kemdikbud.go.id](http://kebudayaan.kemdikbud.go.id) under the title "Festival Nasional Teater Tradisional" (The National Festival of Traditional Theatre). This writing focuses to inform the effort taken by Direktorat Pembinaan Kesenian dan Perfilman to conserve the Indonesian traditional theatre by holding a festival. .

Despite the problems, the existence of traditional theatre is still also discussed in different focus. Highlighting the values of *Sandiwara Sunda* for the youth, Dwimarwati and Wita (2013) discuss how a certain theatre group, *Padepokan Seni Ringkang Gumiwang* (PSRK), survives and transmits values to the society especially the youth. The article also reveals that PSRK is the group that can maintain having audience in their *Sandiwara Sunda* performance. Meaning that, PSRK can still exist since there are still audience attending their performance.

Theatre as a cultural commodity is probably best understood as the result of its conditions of production and reception (Bennet, 1997). In other words, every production is designed to induce audience participation (Meyerhold in Bennet, 1997). Regarding the phenomena illustrated previously, the two terms, production and reception which is related to audience, become the issues discussed in this study. More specifically, this study is aimed to study the production and consumption of traditional theatre in the meantime. In the production layer the focus of the analysis will be on how the traditional theatre is produced either technically or

culturally. While on the consumption layer the analysis will be on the audience involving in this cultural product.

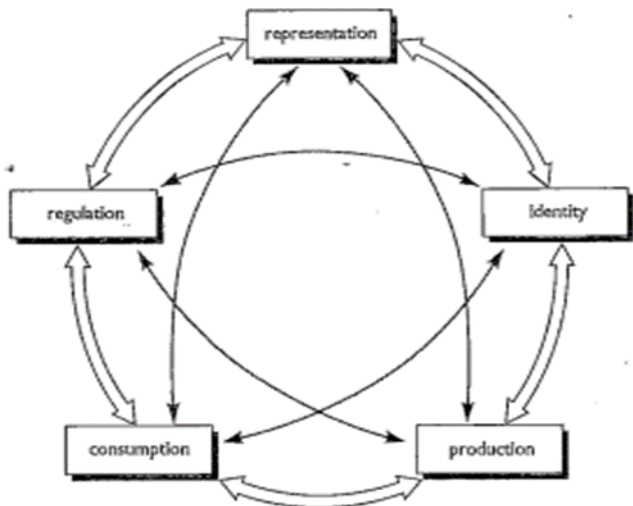
## METHOD

The nature of the research is qualitative research. The study is conducted to traditional theatres performed in GK Rumentang Siang, Kosambi Bandung, Indonesia. The data are collected through literature study, observation, and in depth interview. The data are discussed within the circuit of culture originated from cultural studies (du Gay, Hall, Janes, Mackay, & Negus, 1997; Han & Zhang: 2009).

The circuit of culture consists of five cultural processes, they are, representation, identity, production, consumption and regulation (du Gay, Hall, Janes, Mackay, & Negus, 1997; Tomblason & Wolf, 2016). The circuit of culture can be seen as an answer to the debate over how (where, when, why, by whom as well) social and cultural meaning of a cultural artefact are produced. The five cultural process of circuit of culture becomes the main point which all are tied up each other (du Gay, Hall, Janes, Mackay, & Negus, 1997). This binding aspect of the model is represented by the two-way arrows called as an articulation. As illustrated diagram 1.

*du Gay explains articulation as:*

*"the process of connecting disparate elements together to form a temporary unity. An 'articulation' is thus the form of the connection that can make a unity of two or more different or distinct elements, under certain conditions. It is a linkage which is not necessary, determined, or absolute and essential for all time; rather it is a linkage whose conditions of existence or emergence need to be*



**Diagram 1. Two Way Arrows**

*located in the contingencies of circumstance.  
(1997: 3)*

This writing is a part of multi-year study applying in phases the whole five layers in the circuit of culture, i.e. representation, identity, production, consumption and regulation. Within the context of this paper particular attention is paid to the articulation of two layers, production and consumption of traditional theatres performed in GK Rumentang Siang on April and May 2017. However, as it is in the context of circuit, the analysis cannot be wholly separated from the other layers although not being focused.

There are two traditional theatres which are observed during their performance on April and May, 2017. The first is "*Bagaspati Gugur*", a traditional theatre performed by *Sandiwara Sunda Bakekok* from Ciamis, one of the regencies of West Java. The second one is "*Doger Hanoman*" a traditional theatre performed by *Longser Injuk*, a traditional theatre group from Bandung Regency, West Java. These two performances are sponsored by a unit of government institution, *Taman*

*Budaya* (Cultural Center) of West Java Province under its program to conserve and revitalize traditional arts.

The articulation of production and consumption of those two traditional theatres are discussed based on the following guiding questions (College of Liberal Arts, 2010; du Gay, Hall, Janes, Mackay, & Negus, 1997).

- Production
  - Follow the money! Who's paying for it, and/or backing it? Where's the money (and other resources coming from?)
  - Who's making or producing it? What is his/her/their story? Socio-economic background? Interests (financial and otherwise)? Personal experiences? Positions (or "biases")?
  - Who thought it up (same questions apply from above)
  - How different are the people who paying for it, making it, and thinking it up? All together living in a co-op? All the same person?
- Consumption
  - Are the people who consume it (or use it, or do it) different from the people who produce it? If so, again as above: how different?
  - Is it something you buy? If so, what does it cost? Who can afford it? Who can't? Why?
  - How, where, with whom, and why do you consume (watch it)?
  - Is it advertised or marketed? If so, how, where, why, and to whom?

To obtain the data related to the production, the in-depth interview is conducted to the related parties in the traditional theatre performances: *Taman Budaya*, *GK Rumentang Siang*, and the director and, or the personnel of the theatre groups performing. The observation is conducted in the day they perform and their rehearsal process. While the consumption data are firstly gained from observing the audiences coming to the related traditional theatre performances either outside or inside the building of the theatre performances. Then followed up by interviewing them in the site of the performance and other meeting spots by appointment. The data are then analysed within the perspective of cultural studies applying the circuit of culture model.

## RESULTS AND DISCUSSION

### Production

The production of the two traditional theatres performed in *GK Rumentang Siang* as the objects of this study is fully sponsored by *Taman Budaya* (Cultural Center) of West Java Province. *Taman Budaya* is a unit under *Dinas Kebudayaan dan Pariwisata* (Culture and Tourism Department) of West Java Province. Under its annual program to conserve, revitalize, and utilize traditional arts, *Taman Budaya* provides budget for the process of rehearsal, publication, and single performance of the traditional theatre groups chosen.

In choosing the traditional groups to finance, *Taman Budaya* arranges a kind of proposal selection. The proposal selection is stated to be opened for 27 cities/regencies

in West Java Provinces which is informed through press conference. The selection is conducted by the curator(s) of *Taman Budaya* based on the related fields (Theatre, Dance, or Wayang). However, the proposals granted are also given the term “*pemerataan*” or “equalization” considering the budgets they provide. Meaning that they will choose the groups which haven’t got the chance to be supported rather than those who have. Besides, they will also consider the recommendation of the local government from the related institution. Moreover, the priority of the grant is given to the criteria of the groups applying revitalization, reconstruction, and experimentation before the other kinds of performing arts events.

There are six groups chosen to be grantee of the production budget in 2017. Among six grantees there are only two traditional theatre groups chosen, they are *Sandiwara Sunda Bakekok* from Ciamis Regency and *Longser Injuk* from Bandung Regency. As shown in the following pictures 1 and 2.

Figure 1 and 2 portray the banners for the performances of *Bagaspati Gugur* by *Sandiwara Sunda Bakekok* and *Doger Hanoman* by *Longser Injuk*. The two banners show the similarity in the design since both of them are published by *Taman Budaya* not by the traditional theatre groups that will perform. The institution logo that is inserted on both of the banners are those belong to *Taman Budaya* and *GK Rumentang Siang*, which is still a unit organized under *Taman Budaya*. This implies who owns the productions are the one providing the budget instead of the groups.



Fig. 1. The banner of *Sandiwara Sunda Bakekok*  
Doc by Apip, 2017



Fig. 2. The banner of *Longser Injuk*  
Doc by Afri Wita, 2017

Moreover, in the position of determining the grantee and providing the production budget, *Taman Budaya* can regulate how the production, in this case, the performances of the traditional theatres can be done and for whom. In this case, the grantees are forbidden to issue the tickets to sell to the audience. Regarding this, *Taman Budaya* facilitates the need for the process as well as the publication. As part of their objective in holding the program to be attended by audience or appreciators, *Taman Budaya* cooperate with schools and kinds of arts community. More specially, they negotiate with school teachers to mobilize their students to attend the theatre event for the sake of appreciating traditional theatre.



Fig. 3. The banner of *Longser Injuk*  
Doc by Yadi Mulyadi 2017



Fig. 4. The audience attendance lis  
Doc by Afri Wita 2017

### Consumption

The following pictures portray the audience of the traditional theatres observed in this study while watching the performance.

Figure 3 shows that most of the audience are school students still with their school uniforms or some elder people from them who are found out as their teachers. This situation can also be confirmed from some pictures portraying the attendance lists of the audience entering the performance site

It can be seen from figure 4 that there are four columns in the attendance lists. The first

column is for numbering, the second column contains the audience name, the third column tells about where the audience are from, and the fourth one is their signature. The information written in the third column is mostly the name of schools not far from the performance site. The names of the schools written in the list are among others SMK BPP, SDN Soka, MA. PPI 84, St. Ursula, and SMP 21. It shows that the audience of the traditional theatre groups performing are mostly school students.

The students attending the performance are organized by their teachers. Since the performances are sponsored by a unit of government institution under program for arousing appreciation toward tradition, there is no ticket fee that should be paid to watch this theatre event.

which is put in front of the performance room and in the front or entrance gate of the performance site, GK Rumentang Siang. This building is located around a public space, specifically shopping complex and Kosambi market. In other words, placing the banner in the entrance gate will make it easily be read especially by those who are passing by in front of GK Rumentang Siang.

The "Free Ticket" information is also found attracting the audience to attend the event. This is caught by the researchers while observing the site, there is one woman coming closer rather hesitantly asking (in bahasa Indonesia), "can I watch this? Is it free?". Being certain that the event is free, the woman enters the room calmly. Thus, besides the school students coming in herd, it is also found some audience who are not school students.



**Fig. 5. The banner publicizing the event**  
Doc by Apip 2017

Furthermore, the attendance lists on figure 4 also show that the school students come together, like in a study tour. The audience names from the same schools are listed in order showing that they come and attend the theatre in herd. Their attendance as part of a school excursion is a 'special occasion' for the school students. This is also in line with what is contended by Stinson (2014), stating that "many young people who attended as part of a school excursion commented on their enjoyment".

The enjoyment of the school students joining the excursion of the traditional theatre performance can also be seen from the following picture number 6.

Figure 6 shows the enjoyment of the audience from their happy faces, their smile



**Fig.6. the enjoyment of the audience**  
Doc by Yadi Mulyadi 2017

and grinning faces, as well as their body movement following the actor's movement in the performance.

### The Theatre Excursion

The word 'excursion' is synonymous with the word 'tour'; 'journey'; 'trip'; or 'outing' (The Oxford Thesaurus). The term 'theatre excursion' is used in previous studies (Sinclair, 2014; Kate & Sallis, 2014; Sinclair & Adams, 2014) explaining about the theatre trip for the students. The theatre excursion is illustrated by Sinclair (2014) in his study investigating the practicalities and logistics related to going to the theatre. While Kate & Salis (2014) discuss theatre excursion in the context of building young people's active critical engagement with theatre. Sinclair and Adams (2014) review the theatre excursion in the context of building theatre confidence. They see that the teacher and the school setting as a key site for the building of theatre confidence. To be more specific, they argue that the theatre excursion is significant for young people scaffolding into a new understanding. In short, the previous studies show the significance of theatre excursion especially for young audience.

In this study, the term theatre excursion is also used to name the theatre trip of school students or the attendance of school students to traditional theatre. It is stated by Sinclair (2014) that family plays the powerful role in the theatre-going behaviours of young people. However, it is also found that the school excursion was critical in providing access to theatre experiences especially for young people who did not have childhood experiences of being taken to the theatre (Sinclair, 2014).

While in the context of this study, the theatre excursion organized by the schools plays a very significant role in maintaining the production and thus the consumption of traditional theatre. The production team of traditional theatre should make sure that their performance will be attended by the targeted audience. Therefore, the production team already has arranged in advance the lists of schools that can be linked and negotiated to organize their students to attend the traditional theatre event. In this case, the target is mostly school students who will come in large groups like doing a study tour or excursion to the museum or historical sites as parts of teaching learning process. The difference is they are doing theatre excursion not any other kind of excursions.

The two pictures, figure 7 and figure 8, portray a group of school students still wearing their school uniforms is queuing for entering the site of the traditional theatre performances. Figure 7 is the performance of *Sandiwara Sunda Bakekok* entitled "*Bagaspati Gugur*". While figure 8 is the performance of *Longser Injuk* entitled "*Doger Hanoman*".



**Fig. 7. The school students queuing to enter the performance site**  
Doc by Apip 2017



**Fig. 8. The school students queuing to enter the performance site**  
Doc by Afri Wita 2017

Both performances were taken place in GK Rumentang Siang Bandung on school days and school time. The first was performed on April 27, 2017, while the later was on May 13, 2017, respectively at 13.30 P.M.

The school students are assigned by their teacher to attend the traditional theatre performance. They come together from their school accompanied by their teachers. This assignment is regarded with the values

of appreciating the tradition. In this case, traditional theatre is contended to be a good media to learn and appreciate the tradition as well as the practice of the traditional theatre performance (Dwimarwati, R. And Wita, A., 2013). The attendance of the students to the traditional theatre assigned will be evaluated and marked for the students' grades of Arts subject or *Bahasa Sunda* and *Bahasa Indonesia* subjects.

On the other side, the assignment of the teachers to the students to attend the traditional theatre performance is also related to their cooperation with the sponsor or the production team of the performance. The sponsor or the production team will negotiate with the surrounding schools close to the performance site. If the traditional theatre performance issues entrance tickets to buy by the audience then the negotiation will be related to some amount of the money or percentage from the ticket for the schools or the teachers organizing their students. While for the performance sponsored by the government or non-profit institutions which do not issue the tickets to buy, the enticement for the teachers will be in the form of appreciation certificate that can be useful for the teachers' credit point.

This kind of negotiation to make audience attend the traditional theatre performance is often ridiculed by a kind of theatre activists who think that audience should come by their own wish not because of being assigned. The movement of large group going for the theatre excursion is not seen as special occasion in theatre by this group of people. It implies that traditional theatre for them is naturally not



with large audience. In other words, it is not common for traditional theatre to be attended by herd of many audience unless it uses a kind of audience mobilization in the name of theatre trip or theatre excursion.

It is to say that the kind of school audience coming in herd because of being assigned by the school is represented as not the prestigious audience. However, it is clear that this kind of audience who perpetuate the production of traditional theatre. The herd of school students confirmed to attend by the negotiation of the production team ascertain that the event will surely have audience. No matter what the audience purpose is but the production team persuades them to come for the sake of tradition, under the program to appreciate and conserve tradition, in this case, traditional theatre. In fact Fleming et al. (2014) contends that schools introduced new audiences into the theatre through school excursions, and the school students attending matinees, or in this case during their school time, represented a significantly broader range of demographic and cultural attendance patterns compared to night-time general public audience. In short, it is clear that, no matter what, the theatre excursion saves the production. The theatre excursion contributes audience to traditional theatre.

## CONCLUSION

The circuit of culture of traditional theatre in the context of production and consumption is connected or articulated through the theatre excursion. The five layers in

the circuit of culture: representation, identity, production, consumption, and regulation, cannot be separated from the practice of theatre excursion. However, the articulation of production and consumption becomes the main focus of this writing.

The practice of theatre excursion enables the production team of traditional theatre ascertain in advance that the traditional theatre they produce will be consumed by herds of school students. In other words, their traditional theatre event will be saved by the audience attending under the program represented by appreciating tradition. The values represented by the discourse of 'tradition' encourage the production team to request for school students to attend. Similarly, the tradition inherent in the text of 'traditional theatre' support the teacher or the school to regulate the students to have an excursion to traditional theatre event. In short, the theatre excursion saves the production and consumption of traditional theatre.

## ACKNOWLEDGEMENTS

Authors would like to thank some parties for making this study and writing possible. *Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan*, the ministry of Research, Technology and Higher Education for having been financed the research; *Taman Budaya* of West Java Province and *GK Rumentang Siang* for their support and access allowing the authors to conduct the study in their site; All of the personnels of *Longser Injuk* and *Sandiwara Sunda Bakekok* performing in *GK Rumentang Siang*; The last but not the least is ISBI Bandung

and its LP2M for assisting all the process of the study.

\*\*\*

## REFERENCES

- Bennet, S. 2001 *Theatre Audiences A theory of production and reception.* London and Newyork: Routledge
- College of Liberal Arts 2010 *The Circulatory System of Culture.* <https://culturalstudies101.files>
- du Gay, P., Hall, S., Janes L., Mackay, H., and Negus, K. 1997 *Doing Cultural Studies The Story of the Sony Walkman.* Britain: Sage Publications Ltd
- Dwimarwati, R. and Wita, A. 2013 *Sandiwarana Sunda sebagai Bentuk Transmisi Nilai bagi Generasi Muda.* Panggung: Vol. 23 No 3. 261 – 269
- Donelan, K. and Sallis, R. 2014. *The EducationLandscape:BuildingEngaged Theatre-Goers.* In O’Toole, J. et al. (eds.), *Young Audiences, Theatre and the Cultural Conversation, Landscapes: the Arts, Aesthetics, and Education 12.* (pp. 65–82) New York: Springer
- Flemming, J., Ewing, R., and Hughes, J. 2014. *The Industry Partners’ Perceptions.* In O’Toole, J. et al. (eds.), *Young Audiences, Theatre and the Cultural Conversation, Landscapes: the Arts, Aesthetics, and Education 12.* (pp. 99–114) New York: Springer
- Han, G. and Zhang A. 2009 *Starbucks is forbidden in the Forbidden City: Blog, circuit of culture and informal public relations campaign in China.* *Public Relations Review:* 35 395-401
- Sinclair, C. 2014. *Access and the Practicalities of Attendance.* In O’Toole, J. et al. (eds.), *Young Audiences, Theatre and the Cultural Conversation, Landscapes: the Arts, Aesthetics, and Education 12.* (pp. 33–48) New York: Springer
- Sinclair, C. and Adams, R. 2014 *Building Theatre Confidence.* In O’Toole, J. et al. (eds.), *Young Audiences, Theatre and the Cultural Conversation, Landscapes: the Arts, Aesthetics, and Education 12.* (pp. 129–144) New York: Springer
- Stinson, M. 2014. *The Context of the Performance Event.* In O’Toole, J. et al. (eds.), *Young Audiences, Theatre and the Cultural Conversation, Landscapes: the Arts, Aesthetics, and Education 12.* (pp. 49–63) New York: Springer
- Tombleson, B. and Wolf, K. 2016 *ethinking the circuit of culture: How participatory culture has transformed cross-cultural communication.* *Public Relations Review:* xxx. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pubrev.2016.10.017>
- <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/festival-nasional-teater-tradisional/> editor – June 15, 2014. Accessed 10/08/17
- <http://nationalgeographic.co.id/berita/2014/06/teater-tradisi-indonesia-terpinggirkan> 2014/Juni/13. Accessed 10/08/17
- <https://www.google.co.id/amp/medan.tribunnews.com/amp/2017/06/19/teater-tradisi-mulai-meredup-ini-penyebabnya-menurut-suyadi-san> Accessed 10/08/17

# Konstruksi Konsep *Ngocéh* dalam Permainan Rebab Topeng Betawi

Dani Yanuar

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
Jl. Ki Hajar Dewantara 19 Kentingan, Jebres, Surakarta, 57126  
Tlp. 0821-2108-2304 email: daniyanuar33@gmail.com

## ABSTRACT

*Ngocéh* is a series of rebab melodies that are played quickly with infense intensity of tone production. *Ngocéh* is a measure of beauty in the Topeng Betawi rebab performance. The study aims to: (1) reveal the constraction of the *ngocéh* concept in the Topeng Betawi rebab performance; (2) explain about *ngocéh* practice in Topeng Betawi rebab performance. To answer these problems, the ethnoart approach is used. This study uses qualitative methods, with a description strategy in the form an emic and ethical perspective. The result of this study shows: (1) the strength of Topeng Betawi show lies in the composition of the rebab performance; (2) there are six components that underlie the formation of the concept of *ngocéh*, that is: *jengér, akur, tandes, sébet, kerep, apal, sautan, and rasa*; (3) the most important thing in *ngocéh* in Topeng Betawi rebab performance is the finger segment skill called *utikan*. *Utikan* greatly influences the level of flexibility of finger movement, to optimize aspects of tone speed and density.

**Keywords:** *Rebab Topeng Betawi, Ngocéh, Ethnoart.*

## ABSTRAK

*Ngocéh* merupakan rangkaian melodi permainan rebab yang disajikan secara cepat dengan intensitas produksi nada yang rapat. *Ngocéh* menjadi ukuran capaian keindahan dalam permainan rebab Topeng Betawi. Studi ini bertujuan untuk: (1) mengungkap konstruksi konsep *ngocéh* dalam permainan rebab Topeng Betawi, (2) menjelaskan tentang praktik *ngocéh* dalam permainan rebab Topeng Betawi. Pendekatan *ethnoart* digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi pendeskripsian digunakan perspektif emik dan etik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kekuatan karakter musikal dari sajian kesenian Topeng Betawi terletak pada komposisi permainan instrumen rebab; (2) terdapat enam komponen yang mendasari terbentuknya konsep *ngocéh*, yaitu: *jengér, akur, tandes, sébet, kerep, apal, sautan, dan rasa*; dan (3) yang ditekankan pada praktik perwujudan *ngocéh* pada permainan rebab Topeng Betawi adalah keterampilan *utikan* ruas jari. *Utikan* ini berpengaruh sangat besar terhadap tingkat fleksibilitas gerak jari untuk memenuhi aspek kecepatan dan kerapatan nada secara optimal.

**Kata Kunci:** *Rebab Topeng Betawi, Ngocéh, Ethnoart*

## PENDAHULUAN

*Ngocéh* berasal dari bahasa Indonesia, terbentuk dari kata dasar *océh* mendapat awalan *Ng-* yang berarti perkataan yang bukan-bukan, meracau, berceloteh, omongan nyerocos, dan atau merujuk pada kicauan

suara burung (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2007, hlm. 794). Kata ini mengandung banyak makna, bergantung pada konteks kalimat. Misalnya kalimat: *jangan terlalu banyak ngocéh!* berarti jangan terlalu banyak bicara; *lu nggak capek ngocéh terus!* berarti

kamu tidak lelah berbicara terus; *anak burung itu sedang belajar ngocéh* berarti anak burung itu sedang belajar berkicau. Contoh pada kalimat pertama dan kedua menunjukkan penggunaan istilah *ngocéh* identik dengan ekspresi kekesalan terhadap seseorang yang terlalu banyak melontarkan perkataan secara terus-menerus yang dalam hal ini memiliki konotasi negatif, sementara kalimat ketiga berkenaan dengan kicauan suara burung yang memiliki konotasi positif.

Pengertian istilah *ngocéh* tersebut dipahami secara meluas di kalangan masyarakat pada umumnya, namun ada pemaknaan lain yang berkembang dalam ruang lingkup seniman Topeng Betawi terutama di kalangan para *pengrebab*. *Ngocéh* memiliki dua pemaknaan, pertama *ngocéh* sebagai salah satu nama rangkaian melodi berbentuk frase yang memiliki arti musikal (*motip*) permainan rebab, kedua sebagai konsep musikal pada instrumen rebab yang berarti memainkan rangkaian melodi dengan intensitas bunyi nada yang rapat secara terus-menerus dan cenderung tanpa henti. Pengertian ini apabila dihubungkan dengan pemahaman istilah *ngocéh* secara umum memiliki persamaan yang cukup dekat, yaitu berkaitan dengan suara yang ditimbulkan secara terus-menerus atau berulang-ulang.

Konsep *ngocéh* hanya dapat dijumpai secara khusus dalam permainan instrumen rebab. Kehadirannya terlihat sangat mendominasi hampir di seluruh struktur bagian musik Topeng Betawi. *Ngocéh* menunjukkan suatu gejala interaksi permainan yang khas dalam setiap sajian.

Salah satu kasus yang terjadi misalnya ketika berinteraksi dengan alunan suara vokal pesinden. Pergerakan alur melodi suara vokal terdengar lambat dan cenderung selalu memberi jeda setelah melantunkan setiap kalimat lagu. Hal ini secara tidak langsung berdampak pada terjadinya kekosongan ruang birama yang tidak terisi oleh suara vokal. Pada saat kekosongan itu konsep permainan *ngocéh* cenderung dipertahankan.

Gejala musikal *ngocéh* terjadi pula ketika rebab berinteraksi dengan beberapa instrumen musik lain. Peran *ngocéh* semakin mendominasi saat terjadi percepatan tempo permainan. Semakin tempo bergerak cepat, produksi nada-nada yang dihasilkan pun semakin terdengar rapat. Tidak hanya itu, pada saat seluruh instrumen menurunkan kecepatan tempo permainannya, *ngocéh* tetap berada pada tataran permainan cepat, sehingga sajian pertunjukan terasa semakin atraktif. Ada sebuah ekspresi menarik yang diperlihatkan oleh para *panjak* pada saat hadirnya permainan *ngocéh*. Ekspresi tersebut berupa teriakan dengan melontarkan kata "ooooeeeyyyy!!!" secara bersamaan. Ekspresi ini seakan menggugah semangat permainan yang dilakukan oleh *panjak* satu sama lain. Ekspresi pelontaran kata tersebut juga terjadi di antara kerumunan para penonton, bahkan sambil melakukan tindakan-tindakan seperti menggerakkan kepala (mengangguk-anggukan) dan bertepuk tangan.

Konsep *ngocéh* memiliki peranan penting yang menentukan hidup dan tidaknya sajian permainan. Oleh sebab itu, di kalangan seniman Topeng Betawi beredar

suatu ungkapan, bahwa *pengrebab* yang baik adalah mereka yang mampu menghidupkan sajian permainan. Keberhasilan *pengrebab* yang dianggap mampu mencapai tataran tersebut diekspresikan dalam bentuk perkataan '*ngocéh*' dan bagi *pengrebab* yang dianggap belum berhasil mencapai tataran itu disebut '*tidak (kagak) ngocéh*'. Pada titik ini, *ngocéh* tidak hanya dipandang sebagai konsep permainan saja, namun lebih jauh kedudukannya sekaligus menjadi indikator estetik dalam menilai baik-tidaknya suatu kualitas sajian permainan rebab. Situasi-situasi yang telah dipaparkan, membawa konsekuensi bagi para *pengrebab* untuk mengetahui tentang bagaimana sebetulnya menyajikan kualitas permainan rebab hingga mampu mencapai tataran *ngocéh*, kemudian apa saja komponen-komponen yang mengonstruksi terbentuknya konsep *ngocéh*. Penulis merasa bahwa persoalan tersebut penting untuk dikaji secara mendalam sebagai upaya mengungkap pengetahuan di balik terbentuknya konsep *ngocéh*. Dengan begitu, pengetahuan yang tersembunyi dalam benak para *pengrebab* dapat dirumuskan menjadi pengetahuan ilmiah yang bersifat universal.

## METODE

Penelitian ini merupakan studi tentang pendalaman konsep *ngocéh* sebagai suatu sistem pengetahuan yang bersumber dari pengalaman para *pengrebab* Topeng Betawi. *Ngocéh* dipahami sebagai sebuah predikat bagi *pengrebab* yang dianggap telah mencapai taraf kemampuan yang mumpuni. *Ngocéh*

menyimpan pengetahuan tersembunyi tentang apa sebetulnya yang menjadi parameter suatu permainan rebab sehingga dapat dikatakan mencapai taraf tersebut. Atas dasar kepentingan itu, diperlukan paradigma yang melandasi kerja penelitian guna menguraikan, mengungkap, dan menjabarkan permasalahan. Paradigma yang digunakan untuk mengungkap pengetahuan di balik sasaran penelitian ini menitikberatkan pada paradigma *Ethnoart*.

*Ethnoart* merupakan salah satu cabang dari Antropologi Fenomenologis (*Ethnosains*) sebagai suatu paradigma yang digunakan untuk mendeskripsikan, memahami, dan menjelaskan fenomena seni berdasarkan sudut pandang yang berasal dari masyarakat pemilik budayanya (Ahimsa-Putra, 2003, hlm. 362). Pandangan-pandangan ini berupa pengetahuan yang terbentuk melalui akumulasi pengalaman hidup mereka, sehingga melalui pengalaman itu mereka dapat memahami dan memaknai tentang fenomena-fenomena seni yang dekat dengan dunia kehidupannya (Ahimsa-Putra, 2005, hlm. 112). Dengan menampilkan berbagai pandangan dari masyarakat pemilik budaya, maka dialog kebudayaan antara peneliti dan pihak yang diteliti tidak hanya akan berlangsung pada tataran 'permukaan' saja, tetapi juga menyentuh pada ranah yang lebih mendalam (Ahimsa-Putra, 2003, hlm. 362). Berbagai pandangan masyarakat diwujudkan melalui bahasa yang mereka gunakan, sehingga bahasa ini dapat dikatakan 'menyimpan' berbagai aspek pengetahuan sekaligus menjadi akses masuk menuju

khasanah pengetahuan suatu masyarakat mengenai seni atau kesenian mereka (Ahimsa-Putra, 2003, hlm. 359).

Ahimsa-Putra (2003, hlm. 359) mengatakan bahwa "*Ethnoart* memulai penelitiannya dengan menghimpun berbagai istilah lokal yang digunakan oleh masyarakat pemilik budaya untuk membicarakan gejala dan aktivitas seni di kalangan mereka". Pendapat Ahimsa-Putra tersebut, dapat disejajarkan bahwa proses penelitian ini terlebih dahulu menekankan pada pengumpulan istilah-istilah lokal (*emik*) baik yang berkaitan dengan bentuk, teknik, maupun konsep permainan rebab Topeng Betawi. Istilah-istilah lokal yang telah diperoleh selanjutnya ditelusuri arti dan maknanya sebagaimana istilah tersebut dipahami oleh para *pengrebab*. Setelah itu, diklasifikasikan secara spesifik istilah atau aspek apa saja yang termasuk sebagai komponen pembentuk dan melihat keterhubungannya, sehingga mengonstruksi konsep *ngocéh*.

Serangkaian upaya penggalan pengetahuan dalam penelitian ini selanjutnya tiba pada tahap penulisan etnografi. Untuk itu diperlukan strategi pendeskripsian yang tepat guna menjaga keutuhan informasi sebagaimana yang dituturkan melalui bahasa para *pengrebab*. Strategi pendeskripsian mengambil model dari ilmu bahasa (linguistik) terutama dari fonologi deskriptif. Ada dua cara pendeskripsian dalam fonologi tersebut, yaitu deskripsi fonemik (*phonemics*) dan fonetik (*phonetics*) (Ahimsa-Putra, 2005, hlm. 108). Fonemik adalah deskripsi berdasarkan sudut pandang pemilik budaya, sedangkan

fonetik deskripsi berdasarkan sudut pandang peneliti yang dapat dipahami secara universal melalui huruf atau simbol tertentu yang telah disepakati (Ahimsa-Putra, 2005, hlm. 109). Cara pendeskripsian semacam ini kemudian dikenal dengan perspektif 'emik' dan 'etik'.

Goodenough dalam Ahimsa-Putra (2005, hlm. 109) menjelaskan, "perspektif emik dan etik memiliki prinsip pendeskripsian suatu pengetahuan dengan menggunakan cara-cara yang universal, namun tetap memperhatikan definisi situasi atau pemaknaan yang diberikan oleh masyarakat pemilik budaya, dengan begitu etnografi yang disajikan tidak dianggap keliru oleh mereka". Perspektif emik dan etik diterapkan sebagai strategi pendeskripsian dalam penelitian ini. Perspektif emik dalam penulisannya tetap mempertahankan istilah lokal, sedangkan penjelasan yang diberikan menggunakan bahasa yang berlaku dalam dunia para peneliti (Ahimsa-Putra, 2007a, hlm. 106). Selain itu, perspektif etik diterapkan untuk menerjemahkan bunyi permainan rebab Topeng Betawi ke dalam bentuk notasi balok (*partiture*) agar dapat dipahami oleh mereka yang mempelajari musik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Peristiwa Musikal Konsep *Ngocéh*

Seperti telah disebutkan sebelumnya, *ngocéh* merupakan konsep musikal pada instrumen rebab yang berarti memainkan rangkaian melodi dengan intensitas produksi nada yang rapat secara terus-menerus dan cenderung tanpa henti. Kehadiran konsep ini menjadi sebuah tuntutan dalam membangun

capaian kualitas permainan rebab menuju tataran ideal. Keberhasilan tercapainya taraf permainan tersebut sangat ditentukan salah satunya oleh tingkat penguasaan aspek-aspek teknis yang dimiliki seorang *pengrebab*. Apabila penerapan aspek teknis tidak sesuai dengan konteks penyajian, dapat memicu terbentuknya karakteristik atau nuansa musikal di luar dari konsep estetika sajian. Menurut Herdini estetika secara sederhana dapat diartikan sebagai filsafat keindahan (Herdini, 2012, hlm. 256).

Ada sebuah kasus misalnya, saat seorang *pengrebab* berusaha menunjukkan permainannya, namun secara auditif karakter yang ditimbulkan mengandung unsur permainan rebab Sunda atau dikenal dengan istilah '*masih nyunda*' (Dinar, wawancara 16 Juni 2016). Hal ini dilatarbelakangi oleh pengalaman *pengrebab* sebelumnya yang memiliki dasar kemampuan dalam memainkan rebab gaya Sunda, sehingga ketika berada pada ranah permainan rebab Topeng Betawi cara penginterpretasian teknik dan rasa yang ditimbulkan cenderung sulit terlepas dari pengaruh gaya sebelumnya.

Garapan irama musik banyak mengalami perubahan akibat fungsi musik berubah, irama musikal memunculkan dinamika cepat dan lambat, keras dan halus (Irawan, 2014, hlm. 88). Betapa pentingnya penguasaan aspek teknik, sedikit saja melakukan kekeliruan, maka akan mengalami kesulitan ketika berusaha kembali pada posisi yang semestinya. Hal ini berkaitan dengan tingkat kecepatan tempo. Sebagai contoh, memainkan suatu pola yang dalam beberapa

detik harus berganti pada pola berikutnya dengan kecepatan tempo yang berbeda. Bentuk transisi seperti ini cukup menyulitkan dan kerap membuat *pengrebab* kehilangan ketepatan langkah gerak jari dalam durasi waktu yang relatif singkat. Artinya, di situ ada bagian yang tidak terisi. Ketika mengetahui telah tertinggal beberapa detik dari tempo, namun tidak mampu menyesuaikan dan hasilnya terjadi ketimpangan. Kondisi demikian menunjukkan bahwa kualitas permainan rebab belum mencapai tataran ideal yang dalam ungkapan *pengrebab* disebut dengan perkataan kagak *ngocéh*.

Baik-tidaknya kualitas permainan rebab menjadi sesuatu hal yang menentukan keberhasilan jalannya sajian yang sekaligus dapat memberikan pemenuhan rasa estetik bagi para penikmatnya. *Ngocéh* menjadi sebuah konsep penting dalam proses menuju terwujudnya keberhasilan tersebut. Oleh sebab itu, perlu diketahui tentang kualifikasi permainan rebab yang dikatakan telah mencapai tataran *ngocéh* dan *kagak ngocéh*. Sebagai upaya untuk mengetahui hal tersebut, dilakukan analisis musik pada permainan rebab dalam bentuk sajian instrumen tunggal dan bentuk sajian instrumen lengkap.

### **Analisis Peristiwa *Ngocéh* dalam Bentuk Sajian Instrumen Tunggal**

Pada bagian ini dilakukan analisis musikal dengan cara membandingkan dua transkripsi notasi yang termasuk pada kategori permainan *ngocéh* dan *kagak ngocéh*. Analisis ini mengambil sampel sajian musik yang sama, yaitu *Arang-arangan Panjang*.

*Gd Oy* Ngelil G (Sol) Ngelil G (Sol)  
b c c b c d e b c d c b e d d c c b c d e b c d c b e d d c a b

4 Ngelil A (La) Ngelil A (La) Ngelil C (Do)  
b a b c b a b c b a b c c b b a b c b a b c b a b c c b c b c d e b c d e b c d d c

7 Ngelil C (Do) *Gd Oy* Ngocéh C (Do)  
c b c d e b c d e b c d d c c b c d c b a b c d b c a b a d c b a b c d b c a b a d

10 Wahyu *Gd Oy Oy* Kacrit  
c b a b c d d d c c b a b c b c d c b c d d d c d d c d c d d c

14 *Lt* Wahyu Ngelil E (Mi) Ngelil E (Mi)  
d c d d c d c b a b c b c d c b a b c b a b c b a b c c b b a b c b a b

17 Ngelil E (Mi) *Gd*  
c b a b c c b b a b c b a b c b a b c c b b b c d b c a b a b a d c b a b

Ngocéh G (Sol) Ngelil E (Mi)  
20 c d b c a b a d c b a b c d b c a b a d c b a b c d e d c d d d c b a a b a b c b a b

23 Ngelil E (Mi) Ngelil C (Do) Ngelil C (Do)  
c b a b c c b b a b c b a b c b a b c c b b c b c d e b c d e b c d d c c b c d e b c

26 Ngelil C (Do) *Gd* Ngocéh C (Do)  
d c b e d d c c b c d e b c d e b c d d c c b c d c b a b c d b c a b a d c b a b



The image shows a musical score for 'Arang-arangan Panjang' with various rhythmic patterns and melodic lines. The score is divided into several sections, each with a specific label and a corresponding melodic line. The labels include *Wahyu*, *Seli*, *Ji'un*, *Ngelil C (Do)*, and *Ngocéh C (Do)*. The melodic lines are written on a five-line staff with notes and rests, and the corresponding notes are written below the staff. The notes are represented by lowercase letters (a, b, c, d) and some are grouped together in boxes. The score starts at measure 29 and ends at measure 41. The notes are as follows:

- Measure 29: *Wahyu* (c d b c a b a d c b a b c d d d c), *Seli* (c b a b c b c d c), *Seli* (c b a b c d c d c d d d c b b)
- Measure 32: *Ji'un* (a b c d c b a b a b a), *Ngelil C (Do)* (c b c d c b c d c b c d d c), *Ngelil C (Do)* (c b c d c b c)
- Measure 35: *Ngelil C (Do)* (d c b c d d c), *Ngelil C (Do)* (c b c d c b c d c b c d d c), *Wahyu* (c b a b c b c d c), *Wahyu* (a b a d)
- Measure 38: *Ngocéh C (Do)* (c b a b c d b c a b a d c b a b c d d d c), *Wahyu* (c b a b c b c d c), *Seli* (c b a b c d c d c d d d)
- Measure 41: *Ji'un* (c b b), *Ji'un* (a b c d c b a b a b a), *Ji'un* (a b c d c b a b a b a), *Ji'un* (a o)

Gambar 1. Transkripsi lagu Arang-arangan Panjang versi *kagak ngocéh*  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

The image shows a musical score for 'Arang-arangan Panjang' with various rhythmic patterns and melodic lines. The score is divided into several sections, each with a specific label and a corresponding melodic line. The labels include *Ngelil G (Sol)*, *Ngelil A (La)*, and *Ngocéh C (Do)*. The melodic lines are written on a five-line staff with notes and rests, and the corresponding notes are written below the staff. The notes are represented by lowercase letters (a, b, c, d) and some are grouped together in boxes. The score starts at measure 3 and ends at measure 5. The notes are as follows:

- Measure 3: *Ngelil G (Sol)* (b c c c c b c d c b c d c b c d d c), *Ngelil G (Sol)* (c b c d c b c d c b c d d c)
- Measure 5: *Ngelil A (La)* (b a b c b a b c b a b c b), *Ngelil A (La)* (b a b c b a b c b a b c b), *Ngelil C (Do)* (c b c d c b c d), *Ngocéh C (Do)* (c b c d c b c d c b a b c d b c a b a d c b a b c d b c a b)

7 **Wahyu** *Gd Oy* **Kacrit**  
a d c b a b c d d d c c b a b c b c d c b c d d d d c d d c d c d

10 *Lt* **Wahyu** **Ngelil E (Mi)**  
d c d c d d c d c b a b c b c d c b a b c b a b c b a b c c b b a b c

12 **Ngelil E (Mi)** **Ngelil E (Mi)**  
b a b c b a b c c b b a b c b a b c b a b c c b b b b c d b c a b a b a d

**Ngocéh G (Sol)**  
14 c b a b c d b c a b a d c b a b c d b c a b a d c b a b c d c d

15 **Ngelil E (Mi)** **Ngelil E (Mi)**  
c d d d c b a b a b c b a b c b a b c c b b a b c b a b c

16 **Ngelil C (Do)** **Ngelil C (Do)**  
b a b c c b c b c d c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b c d

17 **Ngelil C (Do)** *Gd Oy* **Ngocéh C (Do)**  
c b c d d c c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b a b c d b c a b a d c b a b c d b c a b a d

19 **Wahyu** **Seli** **Ji'un**  
c b a b c d d d c c b a b c b c d c c b a b c d e d d c d d d e b a a b c d c b a b a b

21 *Oy* **Ngelil C (Do)** **Ngelil C (Do)** **Ngelil C (Do)**  
a a b a b c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b c d c b c d d c c b c d c b c d

The image shows three staves of musical notation for the piece 'Ngocéh C (Do)'.  
 Staff 23: Starts with a triplet of notes (c, b, c) followed by 'c d d c c b c d'. A blue box highlights 'c b a b c b c d c'. A yellow box highlights 'a b a d c b a b c d b c a b a d c b a b c d d d'.  
 Staff 25: Starts with 'c' followed by 'c b a b c b c d c'. A blue box highlights 'c b a b c b c d c'. A purple box highlights 'c b a b c d c d c d d d c b a'. A green box highlights 'a b c d c b a b a'.  
 Staff 27: Starts with 'b a' in a green box. A larger green box highlights 'a b c d c b a b a b a a'. Ends with 'a' in a green box and 'o' below the staff.

Gambar 2. Transkripsi lagu Arang-arangan Panjang versi *ngocéh*  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

Pertimbangan memilih sajian tersebut sebagai objek analisis, karena sajian ini merupakan musik pembuka yang wajib dibawakan dalam setiap pertunjukan kesenian Topeng Betawi. Di samping itu, secara keseluruhan menampilkan permainan instrumen rebab dalam bentuk sajian tunggal, sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai kualitas permainan rebab yang dihadirkan.

Jika diperhatikan kedua notasi di atas memiliki susunan pola *motip* yang sama, namun dalam penginterpretasiannya formulasi melodi yang disajikan cenderung tampak berbeda sehingga memengaruhi terhadap banyaknya jumlah *matra*. Sajian permainan *kagak ngocéh* memiliki jumlah *matra* sebanyak 43, sedangkan *ngocéh* memiliki 28 *matra*. Hal ini menunjukkan bahwa dalam permainan *ngocéh* terjadi penyempitan ruas birama sebanyak 15 *matra*. Kendati terjadi penyempitan ruang *matra*, namun jumlah produksi nada yang dihasilkan terlihat lebih padat dibandingkan dengan permainan *kagak*

*ngocéh*. Artinya, ada sebuah kecenderungan mengolah komposisi nada atau motip melodi yang dimainkan dengan cepat.

*Motip* yang dimainkan terdiri dari *ngelil*, *ngocéh*, *wahyu*, *kacrit*, *seli*, dan *ji'un*. *Ngelil* dibangun oleh not (1/16) baik dalam konteks permainan *kagak ngocéh* ataupun *ngocéh*. *Motip ngelil* dalam permainan *ngocéh* bentuk melodinya sedikit berbeda, terutama tampak pada nada keempat dari setiap ketukan yang selalu mengalami pergeseran bergerak mendekati nada ketiga. Apabila *ngelil* dimainkan pada nada 5 (Sol) dan 1 (Do) pergeseran nada keempat cenderung ke arah luar, tetapi jika dimainkan pada nada 6 (La) nada keempat tampak terlihat rapat dengan nada ketiga. Perbedaan lain tampak pula pada bentuk melodi *motip ngocéh*.

*Motip ngocéh* pada sajian permainan *kagak ngocéh* dibangun oleh not (1/16), sedangkan dalam permainan *ngocéh* dibangun oleh not (1/32) yang secara otomatis memengaruhi terhadap jumlah produksi nada pada setiap

ketuknya. Komposisi nada *motip ngocéh* dalam konteks permainan *ngocéh* terlihat lebih rapat. Kontur melodinya bergerak naik-turun secara konstan. Selain itu, pengaplikasian *motip wahyu* juga tampak berbeda. *Motip wahyu* dalam permainan *kagak ngocéh* dibangun oleh not (1/16) yang terapkan dalam tiga ketukan, sedangkan dalam permainan *ngocéh* dibentuk oleh not (1/32) yang terapkan dalam dua ketukan. Perubahan not terjadi pula pada *motip seli* yang dalam konteks permainan *kagak ngocéh* dibentuk oleh not (1/16) terapkan dalam empat ketukan, sedangkan dalam permainan *ngocéh* dibangun oleh not (1/32) yang terapkan dalam dua ketukan. Berbeda halnya dengan keempat *motip* tersebut, *motip kacrit* dan *ji'un* cenderung diaplikasikan sama tanpa mengalami perubahan formulasi melodi.

### **Analisis Peristiwa Ngocéh dalam Bentuk Sajian Instrumen Lengkap**

Selain menganalisis permainan rebab dalam bentuk sajian tunggal, untuk mengetahui lebih dalam tentang konsep *ngocéh* dilakukan pula analisis pada bentuk sajian instrumen lengkap. Pada bagian ini penulis mengambil salah satu sampel lagu berjudul *Gonjingan*. *Gonjingan* merupakan salah satu lagu tradisi Topeng Betawi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi, bahkan lagu ini sering kali dianggap sebagai lagu yang dapat menguji tingkat kemampuan *pengrebab*. Lagu *Gonjingan* memiliki durasi yang cukup panjang yaitu berkisar 8.15 menit dan terdiri dari 150 *matra*. Jika seorang *pengrebab* berhasil membawakan lagu *Gonjingan* dengan baik, maka ia akan

lebih mudah dalam membawakan berbagai jenis lagu lainnya.

Analisis musikal pada bagian ini dibagi ke dalam dua sub-pembahasan, pertama berhubungan dengan dialog musikal antara instrumen rebab dan vokal, kedua melihat hubungan interaksi dari instrumen rebab dan kendang. Alasan menitikberatkan fokus analisis pada vokal pesinden dan instrumen kendang, sebab keduanya memiliki keterhubungan yang cukup erat dengan sajian permainan instrumen rebab. Piranti yang digunakan untuk melihat kecenderungan interaksi tersebut, yaitu melalui transkripsi notasi. Sampel notasi yang ditampilkan adalah lagu *Gonjingan* yang telah memenuhi kriteria permainan *ngocéh*. Pada notasi lagu ini digunakan garis berwarna merah untuk menandai letak-letak kemunculan peristiwa musikal konsep *ngocéh*.

Agar transkripsi dapat dipahami oleh pembaca pada awal garis notasi instrumen *kenong tiga*, *kendang*, *kempul*, dan *gong* diberi simbol khusus. Simbol itu terdiri dari angka dan huruf. Angka 1 (Do), 5 (Sol), dan 6 (La) menerangkan wilayah letak nada yang dibunyikan pada instrumen *kenong tiga*. Suara instrumen kendang ditandai dengan menggunakan huruf p=*pak*, t=*tung*, d=*dong*, sedangkan simbol P=suara kempul dan simbol G=suara gong. Dalam analisis hanya menunjukkan penggalan notasi *Gonjingan* yang berhubungan langsung dengan letak kemunculan konsep *ngocéh* dan bagian-bagian tertentu yang menunjukkan peran signifikan dari vokal dan kendang.

## Relasi Instrumen Rebab dengan Vokal Pesinden

Mengamati dialog musikal antara instrumen rebab dengan vokal pesinden dalam sajian lagu *Gonjingan* menunjukkan perbedaan pola yang sangat mencolok. Kecenderungan instrumen rebab kerap menyajikan pola-pola permainan cepat yang memberi kesan atraktif, sedangkan vokal pesinden cenderung melantunkan nada dengan pola-pola yang lambat dan tenang. Secara auditif, adanya kecenderungan tersebut seakan menunjukkan karakteristik permainan yang saling bertolak belakang, namun hal itu merupakan bagian dari estetika permainan dalam sajian musik Topeng Betawi.

Pada lagu *Gonjingan*, peran vokal pesinden menempati ruang yang cukup terbatas jika dibandingkan dengan peran instrumen rebab. Seperti telah disebutkan di bagian sebelumnya bahwa lagu *Gonjingan*

memiliki durasi berkisar 8.15 menit. Selama jangka waktu tersebut instrumen rebab memainkan perannya mulai dari menit awal sampai dengan berakhirnya sajian lagu, sedangkan vokal pesinden mulai tampak keterlibatannya pada menit 1:16 – 3:45. Artinya, rentang waktu yang menghadirkan keterlibatan peran vokal pesinden hanya berkisar 2:29 menit dari keseluruhan durasi yang ada. Perhatikan penggalan transkripsi notasi berikut ini untuk melihat jalinan interaksi musikal yang dibangun oleh instrumen rebab dan vokal.

Pada *matra 27* tampak terlihat pola melodi permainan instrumen rebab dibangun oleh beberapa jenis not meliputi not (1/8), (1/16), dan (1/32), sedangkan untuk vokal pesinden dibangun oleh not (1/4) dan (1/16). Melodi rebab dimainkan mulai dari ketukan pertama hingga ketukan keempat. Saat memainkan melodi pada ketukan ketiga dan

The image displays a musical score for Matra 27 of the song *Gonjingan*. It features six staves: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kecek, and Kempul & Gong. The Rebab staff shows a melodic line with notes and rests, and the Pesinden staff shows a vocal line with lyrics 'Oy Lt Oy Oy Oy Lt Lt Oy Oy' and a corresponding rhythmic pattern 'a a a b c d d d d d d c b a d d d c d d d c b a'. The other instruments provide a rhythmic accompaniment. The score is marked with a 27 and a 6/8 time signature.

The image shows a musical score for 'Gonjingan' (matra 27-32). It includes six staves: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kerek, and Kempul & Gong. The Rebab staff has a vocal line with lyrics: 'Oy Lt Oy Oy Gd Oy'. The notes 'd', 'c', 'a', 'b', 'd' are written below the notes. Two instances of the note 'Oy' are highlighted with blue boxes. The Pesinden staff has a melodic line. The Kenong Tiga staff has a rhythmic line with a '5' above it. The Kendang staff has a rhythmic line with a 'd' above it. The Kerek staff has a rhythmic line. The Kempul & Gong staff has a rhythmic line with a 'P' above it.

Gambar 3. Penggalan notasi lagu *Gonjingan* (matra 27 – 32)

Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

keempat kemudian mulai masuk lantunan vokal pesinden. Namun sebelumnya, pada ketukan kedua rebab memberi isyarat dengan memainkan nada tinggi yaitu 2> (Re) dan 3> (Mi) yang artinya sebagai bentuk ajakan pada vokal untuk segera masuk pada ketukan berikutnya yaitu ketukkan ketiga. Nada 2> (Re) dan 3> (Mi) juga muncul kembali pada *matra* 29 yang berfungsi sebagai isyarat yang sama pada vokal yang kemunculannya ditandai dengan garis berwarna biru pada notasi.

Ada sebuah kecenderungan yang juga tampak terlihat jelas pada bagian ini, terutama terkait dengan wilayah jangkauan nada. Instrumen rebab mengaplikasikan permainannya pada wilayah jangkauan nada tinggi, sedangkan vokal pesinden berada pada wilayah jangkauan nada sedang. Garis kontur nada yang ditunjukkan oleh rebab pada awalnya bergerak naik, kemudian

pada ketukan keempat *matra* 27 nada-nada mulai bergerak turun. Masuk pada *matra* 28 ketukan kedua pergerakan terlihat mulai naik kembali dan pada ketukan ketiga *matra* 29 pergerakan nada mulai turun. Sementara itu, sisi menarik yang diperlihatkan oleh vokal dalam melakukan interaksi dengan instrumen rebab, ketika rebab bergerak naik, maka vokal bergerak turun dan begitu pun pada arah sebaliknya. Kecenderungan ini menghasilkan pembentukan harmoni pertemuan antara nada kesatu dan nada ketiga yang berbunyi secara bersamaan. Nada kesatu adalah 5 (Sol) dan nada ketiga yaitu 2 (Re). Kemunculan harmoni tersebut ditandai dengan garis berwarna kuning pada notasi. Dialog musikal antara instrumen rebab dan vokal juga menunjukkan pola jalinan melodi yang signifikan terutama tampak pada *matra* 37 – 39, untuk lebih jelas perhatikan transkripsi notasi berikut ini.

The image displays a musical score for the 'Gonjingan' section of a Betawi Topeng performance, specifically covering measures 37 to 39. The score is arranged in a system with six staves, each representing a different instrument or vocal part:

- Rebab:** The top staff, featuring melodic lines with letter-based notation below. Measure 37 includes the syllables 'Oy Oy' and a sequence of notes: *c b c d d c d c b a b e d c c*. A red box highlights a complex rhythmic pattern in measure 38 with notes: *c b a b e d c d e d e d d d c b b a*. Measure 39 starts with 'Oy' and notes *a b c d c b a b c b c b c a b a b a b a b a*, followed by 'Gd' and notes *b c d d b c b a a*.
- Pesinden:** The second staff, which is mostly silent in these measures.
- Kenong Tiga:** The third staff, showing a rhythmic accompaniment with notes and rests.
- Kendang:** The fourth staff, providing a complex rhythmic accompaniment.
- Kecek:** The fifth staff, showing a steady rhythmic accompaniment.
- Kempul & Gong:** The bottom staff, indicating the use of gongs and kempul with rests and notes.

Gambar 4. Penggalan notasi lagu *Gonjingan* (matra 37 – 39)  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

Pada *matra* 37 instrumen rebab menjalin interaksi tanpa kehadiran vokal pesinden. Rebab sedikit menurunkan tempo permainan yang bertujuan untuk menandai berakhirnya sajian lagu sekaligus sebagai tanda memasuki

tema musikal berikutnya. Pada *matra* tersebut nada yang dimainkan instrumen rebab dibangun oleh not (1/4), (1/8), dan (1/16). Melodi rebab di *matra* 37 merupakan pola yang menjembatani munculnya konsep *ngocéh*.

Saat pola melodi itu dimainkan, instrumen kendang memberi aksent sebanyak empat kali yang kemudian diteruskan oleh permainan *ngocéh* dari instrumen rebab pada *matra* 38.

Pola permainan rebab di *matra* 38 berubah menjadi didominasi oleh not (1/32) dan memperlihatkan secara jelas tingkat kerapatan nada yang signifikan. Vokal mulai berinteraksi pada ketukan ketiga *matra* 38 sampai ketukan keempat *matra* 39. Rebab memainkan pola melodi dengan cepat dan rapat, sementara vokal bergerak dengan lambat. Garis kontur nada rebab bergerak naik-turun secara konstan dengan jarak nada yang dekat. Berbeda dengan vokal yang memperlihatkan pergerakan nada yang semakin terlihat turun. Namun demikian, nada terakhir yang dimainkan instrumen rebab maupun vokal berlabuh pada nada yang sama yaitu 1 (Do).

**Relasi Instrumen Rebab dengan Instrumen Kendang**

Interaksi antara instrumen rebab dan kendang terjalin mulai di bagian awal setelah rebab memainkan pola melodi *arang-arangan*, tepatnya pada detik 00:43. Gejala interaksi terlihat cukup erat, bahkan keduanya memperlihatkan intensitas permainan yang sangat dominan dibandingkan dengan beberapa instrumen lainnya. Berkaitan dengan konsep *ngocéh* apabila dilihat secara utuh pada transkripsi notasi lagu *Gonjingan* kemunculannya dapat ditemui pada bagian awal, tengah, hingga akhir lagu. Perhatikan notasi berikut untuk mengetahui bentuk jalinan interaksi kedua instrumen tersebut.

Instrumen kendang mulai berinteraksi dengan rebab pada ketukan keempat *matra* 11, di mana sebelumnya rebab dimainkan secara tunggal mulai dari *matra* 1 – 12. Pola melodi permainan rebab dibentuk oleh not (1/32), (1/8), (1/16), dan (1/2). Serangkaian pola

The image shows a musical score for a gamelan ensemble. The staves are labeled as follows: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kecek, and Kempul & Gong. A red box highlights a specific melodic passage in the Rebab staff, with a corresponding sequence of letters 'c d e d d d e b b a a b e d e b a b e b c b c a b a b a b a a a' written below it. The notation includes various rhythmic values and accidentals.



The image shows a musical score for the song 'Gonjingan'. It consists of five staves: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, and Kempul & Gong. The Rebab staff has a melody with notes c, b, a, d, and a complex rhythmic pattern of eighth notes. A red box highlights a section of the Rebab melody. The Pesinden staff is mostly silent. The Kenong Tiga staff features a rhythmic pattern of eighth notes. The Kendang staff features a rhythmic pattern of eighth notes. The Kempul & Gong staff features a rhythmic pattern of eighth notes.

Gambar 5. Penggalan notasi lagu *Gonjingan* (*matra* 11 – 12 dan 54 – 55)  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

melodi tersebut didominasi oleh not (1/32) dan pada ketukan kedua *matra* 11 tampak kemunculan not (1/8). Sementara itu, pada ketukan ketiga *matra* 12 diakhiri dengan not (1/2) yang secara auditif bertumpu pada nada 5 (Sol). Dengan dibunyikannya nada 5 (Sol) pada bagian akhir *matra* 12 menjadi sebuah tanda yang mengisyaratkan kepada seluruh instrumen untuk menjalankan perannya sampai sajian lagu berakhir.

Pola permainan rebab berada di wilayah jangkauan nada sedang dan rendah. Garis kontur melodi pada ketukan pertama *matra* 11 tampak terlihat naik dan turun bergerak secara konstan, namun ketika memasuki ketukan kedua perlahan mulai bergerak turun. Menginjak ketukan ketiga nada bergerak naik dan pada ketukan keempat sampai ketukan pertama *matra* 12 pergerakan nada naik-turun secara konstan. Kecenderungan

naik-turunnya nada berada pada wilayah yang cukup dekat, yaitu hanya bergerak satu langkah secara bergantian. Masuk diketukkan kedua *matra* 12, nada kembali bergerak turun dan pada ketukan ketiga dibunyikan nada 5 (Sol) selama dua ketuk.

Kendang dimainkan pada ketukan keempat *matra* 11 bersamaan dengan beberapa instrumen lainnya. Pola permainan cenderung dibangun oleh not (1/16). Interaksi awal yang ditunjukkan oleh kendang yaitu memberi sebuah aksentuasi sebagai respon pada pola permainan rebab diketukkan keempat. Aksentuasi ini cukup sederhana membunyikan suara *tung* dan *tung-pak* yang dibunyikan bersamaan sebanyak dua kali. Memasuki *matra* 12, kendang kemudian memainkan pola *tung* hingga ketukan keempat. Pada ketukan ketiga terdapat tanda istirahat (1/8) ketuk yang memberi ruang pada instrumen

rebab agar terdengar jelas ketika memainkan nada 5 (Sol). Pada notasi tampak terlihat tanda istirahat tersebut sejajar dengan nada terakhir yang bunyikan oleh instrumen rebab, namun tidak lama berselang disambung kembali oleh tabuhan *tung* dari instrumen kendang. Suasana yang ditimbulkan saat terjadi interaksi musikal pada *matra* 11 dan 12 terdengar riuh dan penuh semangat. Terlebih permainan instrumen rebab tampak begitu mencolok dalam menghadirkan komposisi nada yang rapat dan cepat, disebut sebagai peristiwa musikal *ngocéh*.

Konsep *ngocéh* juga tampak pada *matra* 54 – 55. Ciri yang paling terlihat kontras sekaligus dapat dirasakan, yaitu adanya kecenderungan kemunculan not (1/32). *Matra* 54 menunjukkan kehadiran konsep *ngocéh* yang muncul pada bagian tengah sajian. Berbeda dengan sebelumnya kemunculan *ngocéh* berada pada wilayah jangkauan nada sedang dan rendah,

di *matra* 54 *ngocéh* dimainkan pada wilayah jangkauan nada tinggi. Garis kontur nada membentuk lengkungan pergerakan yang begitu seimbang. Pada tekanan berat (tesis) ketukan ketiga *matra* 54 memainkan nada 1 (Do) dan 2 (Re), kemudian pada tekanan ringan (arsis) pergerakan nada turun dan pola tersebut diulang sampai ketukan keempat. Memasuki ketukan pertama *matra* 55 nada kembali berada di atas memainkan nada 1 (Do) dan 2 (Re), lalu berakhir di nada 3 (Mi). Saat permainan *ngocéh* muncul, dialog musikal yang terjalin dari beberapa instrumen lain menunjukkan pola permainan yang konstan.

Ada peristiwa musikal yang memperlihatkan kedekatan hubungan interaksi instrumen rebab dan kendang, di mana keduanya memainkan pola yang hampir sama secara bersamaan, seperti tampak pada transkripsi notasi berikut.

The image shows a musical score for Gongjingan, specifically matras 62 and 63. The score is written for six instruments: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, Kecek, and Kempul & Gong. The Rebab part is the most prominent, featuring a complex melodic line with triplets and a 'Qy' (quarter note) followed by a 'y' (eighth note). The notation includes a red box highlighting a specific section of the Rebab part. Below the Rebab staff, there are two lines of notation: 'd c b a' and 'b a b c b a b c b a b c c b c a c b c a c b c a c'. The other instruments have simpler rhythmic patterns. The score is numbered 62 at the beginning of the Rebab staff.

Gambar 6. Penggalan notasi lagu *Gonjingan* (*matra* 62 – 63)  
 Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

Letak kemiripan pola permainan rebab dan kendang berada pada *matra* 63 terutama dalam konteks pola ritmis. Pada *matra* tersebut apabila didengarkan, pola yang dimainkan seakan terdengar sama. Kontur nada rebab terlihat naik-turun secara konstan, begitu pula dengan pola ritmis kendang. Pola-pola permainan yang memiliki kedekatan seperti ini sering kali muncul pada bagian-bagian lain. Penulis mengidentifikasi bagian yang menunjukkan kemiripan pola permainan rebab dan kendang selain muncul pada *matra* 63 juga terdapat pada *matra* 81, 82, 116, dan 117. Selain interaksi yang terjalin memperlihatkan hubungan persamaan pola, instrumen rebab dan kendang juga menunjukkan gejala interaksi yang saling memberikan ruang. Perhatikan transkripsi notasi gambar 7.

Berbeda dengan beberapa interaksi yang terjalin sebelumnya, pada *matra* 87 rebab memberi sedikit ruang yang kemudian direspon oleh instrumen kendang dengan

pola tabuhan yang lebih padat, bahkan bunyinya dua kali lebih padat dari permainan instrumen rebab. Bentuk permainan kendang tersebut merupakan pola peralihan menuju tema musikal berikutnya yang menunjukkan kesamaan pola. Selain rebab memberi ruang, instrumen kendang pun pada *matra* 127 – 128 melakukan hal yang sama, di mana selama dua *matra* tersebut instrumen kendang tidak dimainkan. Sementara pola permainan rebab memperlihatkan intensitas nada yang rapat secara konstan.

#### Elemen-Elemen Pembentuk Konsep *Ngocéh*

Tampaknya sudah menjadi sesuatu hal yang wajar saat berada dalam ruang lingkup pertunjukan terlontar berbagai pernyataan yang bersifat menilai terhadap apa yang dilihat sekaligus dirasakan oleh para penikmatnya. Seperti halnya dalam konteks pertunjukan kesenian Topeng Betawi, salah satu bentuk penilaian itu di antaranya ditujukan pada

The image shows a musical score for Matra 87, consisting of six staves. The top staff is for the Rebab, with notes and fingerings (Lt, Oy) and a rhythmic notation below it: d d d c d d c d c b a b c b c d d c b a b a d c b. The second staff is for Pesinden, which is empty. The third staff is for Kenong Tiga, showing a melodic line with a 6/8 time signature. The fourth staff is for Kendang, showing a complex rhythmic pattern with many notes. The fifth staff is for Kecek, showing a rhythmic pattern with many notes. The sixth staff is for Kempul & Gong, showing a simple rhythmic pattern with notes and rests.

The image shows a musical score for the song 'Gonjingan'. The score is written for five instruments: Rebab, Pesinden, Kenong Tiga, Kendang, and Kempul & Gong. The Rebab part is highlighted with a red box and includes a sequence of notes: b b c c a a c c b b c c a a c c b b c c a. The other instruments have rests or simple rhythmic patterns.

Gambar 7. Penggalan notasi lagu *Gonjingan* (matra 86 – 88 dan 127 – 128)  
Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

kualitas sajian permainan rebab. Opini yang diungkapkan cukup beragam. Ada yang memberikan sebuah penilaian disertai dengan penjelasan, namun ada pula yang hanya melontarkan ungkapan berbentuk pujian atau ekspresi ketidakpuasan tanpa memberi alasan. Tentang hal tersebut, tergantung pada tingkat kedalaman pengalaman estetis yang dimiliki oleh setiap individu. Dari sudut pandang penikmat atau apresiator pengalaman menjadi sebuah piranti yang mendasari dalam memberikan suatu penilaian. Semakin banyak pengalaman, tentu semakin luas pengetahuan dan cara pandang dalam melihat berbagai fenomena yang ada.

Bekal pengalaman itu tidak hanya diperlukan oleh para penikmat saja dalam rangka memberikan penilaian, namun sejalan dengan hal tersebut tingkat kedalaman pengalaman juga sangat menentukan kualitas

kemampuan yang dimiliki oleh setiap *pengrebab*. Melalui akumulasi pengalaman, perbedaan kualitas kemampuan dapat dirasakan saat *pengrebab* menyajikan permainannya. Tidak dapat dipungkiri *pengrebab* yang memiliki pengalaman luas cenderung mampu memberikan sajian permainan secara optimal dan mampu memenuhi pemenuhan rasa estetis bagi para penikmatnya. Berkaitan dengan terbentuknya konsep *ngocéh* sebagaimana yang menjadi landasan tercapainya kualitas estetis dalam permainan rebab Topeng Betawi, tidak terlepas dari pengalaman panjang yang telah dilewati para *pengrebab*. Proses pengalaman itulah yang menjadikan *pengrebab* memiliki pengetahuan tentang apa sebetulnya yang disebut dengan konsep *ngocéh* dan aspek-aspek apa saja yang menjadi unsur pembentuk konsep tersebut.

Berdasarkan penelusuran dan analisis diperoleh hasil bahwa tercapainya konsep *ngocéh* dipengaruhi oleh kualitas akustik, kualitas teknik, dan kualitas nonteknik. Dari aspek-aspek tersebut menghasilkan beberapa subkonsep. Pada kualitas akustik, instrumen rebab yang dikatakan mencapai tataran ideal jika memiliki karakter suara terdengar *jengér*, sedangkan pada kualitas teknik jika telah memenuhi empat unsur yang meliputi ketepatan (*akur*), kejelasan (*tandes*), kecepatan (*sébet*), kerapatan (*kerep*), penguasaan melodi atau lagu (*apal*), dan dialog musikal (*sautan*). Tentang kualitas nonteknik berhubungan dengan rasa yang lebih mengarah pada bagaimana cara penginterpretasian permainan rebab sehingga apa yang dihayati oleh *pengrebab* dapat tersampaikan dan memberi kesan kepada para pendengarnya. Jika seluruh elemen-elemen itu telah terpenuhi, maka tataran sajian permainan rebab dapat dikatakan mencapai taraf *ngocéh*.

### *Jengér*

*Jengér* adalah karakteristik suara rebab yang menghasilkan kecenderungan gelombang frekuensi bunyi yang tinggi dengan intensitas volume suara yang nyaring. Jenis suara ini, sesungguhnya merupakan kualitas akustik yang tepat sebagai pintu awal tercapainya estetika permainan rebab. Suaranya yang nyaring dan terdengar kasar menjadi hal yang selalu harus tercermin dalam setiap sajiannya. Sangat bertolak belakang jika dibandingkan dengan karakteristik suara rebab pada umumnya yang cenderung lebih terdengar lembut. Walaupun demikian,

aspek inilah menjadi salah satu faktor yang menentukan tercapainya konsep *ngocéh*.

Terbentuknya karakter suara tersebut ditentukan oleh konstruksi bagian *batok* terutama aspek tingkat kedalaman *bobokan*. Ukuran tingkat kedalamannya cukup dangkal yaitu 1,5 – 2 cm yang dalam bahasa lokal disebut dengan istilah *bobokan déét*. Konstruksi di bagian dalamnya memiliki beberapa bentuk meliputi *bobokan* segitiga, *bobokan* trapesium menggunakan tempelan besi *seng*, dan *bobokan ngelewang* tanpa besi per, dan *bobokan ngelewang* menggunakan tempelan besi per, penggunaannya tergantung pada selera *pengrebab*. Bentuk *bobokan* cenderung berpengaruh pada tingkat panjang-pendeknya suara yang dihasilkan, sedangkan untuk pembentukan karakter suara ditentukan oleh tingkat kedalaman *bobokan*.

Selain aspek tingkat kedalaman *bobokan*, ketebalan babat juga berpengaruh terhadap pembentukan kualitas suara *jengér*. Ukuran ketebalan babat berkisar 0,5 mm. Ukuran itu sangat ideal dan mampu menghasilkan volume suara yang keras atau nyaring. Besar-kecilnya tingkat volume suara juga dipengaruhi oleh ukuran kawat. Ukuran kawat yang mampu menghasilkan suara nyaring yaitu berukuran 0,5 mm. Hal yang tidak kalah penting dan harus diperhatikan adalah kelengkapan komponen yang berada di atas permukaan *babat* meliputi: *inang*, *sisir*, *bantalan*, dan kain peredam, terutama tentang aspek materialnya.

### **Akur**

*Akur* merupakan ketepatan gerak jari dalam membunyikan suatu nada. Ketepatan gerak ini berhubungan dengan letak posisi jari yang mengacu pada pola jarak antarnada dari setiap sistem *laras*. Satu sama lain sistem *laras* memiliki pola jarak nada yang berbeda, sehingga hal itu memengaruhi terhadap panjang-pendeknya jarak posisi jari pada kawat. Kecermatan dalam melihat kecenderungan pola jarak nada pada setiap *laras* harus dikuasai dengan baik, hal tersebut menjadi piranti yang mendasari tercapainya *akur*. Tanpa menguasai itu, besar kemungkinan *pengrebab* mengalami kesulitan dalam mengukur ketepatan jarak antar jari dari setiap permainan nada yang akan dijangkau.

Selain memiliki kemampuan tentang penguasaan pola jarak nada dari setiap sistem *laras*, hal yang juga tidak kalah penting adalah kemampuan konsentrasi. Berkonsentrasi ketika melakukan permainan dapat menentukan kualitas ketepatan nada yang dimainkan. Jika kurang berkonsentrasi, dapat menghasilkan kualitas ketepatan nada yang tidak akurat. Persoalan ini sering kali dialami tidak hanya oleh kalangan *pengrebab* pemula, melainkan terjadi pula pada *pengrebab* yang sudah berpengalaman sekalipun. Salah satu alternatif yang dapat membantu melatih konsentrasi yaitu dengan memainkan deretan pola nada dari setiap *laras* secara berulang-ulang dan intens.

### **Tandes**

*Tandes* merupakan kejelasan bunyi atau disebut pula sebagai artikulasi nada.

Banyak yang beranggapan bahwa *tandes* sama halnya seperti *akur*, padahal *akur* dan *tandes* adalah dua hal yang memiliki kedudukan berbeda tetapi saling berkaitan. Sebagai contoh misalnya, ada sebuah penyajian permainan rebab yang menunjukkan akurasi dari setiap nadanya berada pada posisi frekuensi yang tepat, namun kualitas bunyi nada yang dihasilkan tidak terartikulasikan secara jelas (*kagak tandes*). Permainan rebab bisa saja dikatakan *akur*, namun belum tentu menghasilkan kualitas suara yang *tandes*, begitu pula sebaliknya.

*Tandes* berkaitan dengan tebal-tipisnya intensitas gesekan (*godotan*). Jika intensitas *godotan* terlalu tipis, maka suara yang dihasilkan cenderung terdengar seperti berdesing, sedangkan apabila tekanan *godotan* terlalu tebal, suara akan terdengar kasar dan tidak beraturan. Oleh sebab itu, intensitas *godotan* harus berada pada titik yang tepat. Titik ketepatan itu berada di antara tekanan tebal dan tipisnya *godoton*.

### **Sébet**

*Sébet* adalah kemampuan kesigapan gerak jari dalam memainkan pola melodi secara cepat. Unsur kecepatan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam berbagai jenis sajian, bahkan kemunculannya hampir di seluruh bagian lagu. Menariknya, kemampuan *sébet* tidak hanya diaplikasikan untuk kebutuhan sajian dalam tempo cepat saja, melainkan dalam tempo lambat pun dominasi kecepatan ini cenderung dipertahankan. Hal ini menandakan, bahwa aspek kecepatan merupakan salah satu faktor utama yang

membangun konsep estetika permainan rebab, sehingga menjadi sebuah tuntutan yang harus terpenuhi oleh setiap *pengrebab*.

*Sébet* terbentuk melalui pengaplikasian teknik utikan ruas jari. Penggunaan utikan ruas jari berpengaruh besar terhadap tingkat fleksibilitas, karena hubungannya dengan letak posisi jari yang berada lebih dekat dengan wilayah nada sehingga mampu menjangkau dan bergerak secara cepat. *Sébet* dapat terwujud apabila ditunjang dengan pengaplikasian *godotan nyacag*, *ngalun*, atau *klecer*. *Nyacag* adalah jenis *godotan* pendek yang memiliki wilayah gesekan 2-3 cm dari ujung bagian *kését*. *Sébet* dapat tercapai melalui gesekan *nyacag* yang dimainkan secara cepat, di mana kecepatannya seimbang dengan pergerakan utikan saat memainkan pola nada. Prinsipnya, satu gesekan bertugas membunyikan satu nada. Berbeda halnya dengan capaian *sébet* yang diaplikasikan menggunakan *godotan ngalun* yang memperlihatkan prinsip satu gesekan menghasilkan beberapa nada, biasanya kerap digunakan ketika memainkan *motip ngelil*. Sementara itu, dalam konteks permainan *godotan klecer* yaitu satu kali gesekan membunyikan nada yang sama secara berulang.

### *Kerep*

*Kerep* diartikan sebagai pola permainan melodi dengan intensitas produksi nada yang rapat. Kerapatan nada ini ditandai dengan adanya kemunculan atau perubahan pola not yang semula dibentuk oleh not (1/16) menjadi not (1/32). Perubahan not berpengaruh terhadap penyempitan ruas birama sekaligus

pergeseran nada. Semakin jari bergerak cepat, maka produksi nada yang dihasilkan juga semakin rapat. Oleh sebab itu, untuk menghasilkan produksi nada yang rapat penguasaan aspek kecepatan (*sébet*) menjadi faktor utama. Selain itu, terbentuknya *kerep* erat hubungannya dengan kemunculan *motip ngelil* dan *motip ngocéh*. Kedua *motip* ini merupakan indikator atau sebagai tolok ukur yang dapat menggambarkan tercapainya *kerep* dalam suatu sajian.

### *Apal*

*Apal* adalah kemampuan penguasaan berbagai jenis pola melodi rebab baik dalam bentuk instrumentalia atau lagu. Aspek ini menjadi salah satu bagian yang esensial, sebab hubungannya dengan keutuhan suatu sajian. Jika seorang *pengrebab* tidak menguasai pola melodi atau lagu dengan baik, maka dapat mengakibatkan terjadinya ketimpangan musikal. Bahkan, kemungkinan terburuknya saat instrumen lain berinteraksi, *pengrebab* menghentikan permainannya hanya untuk mengingat pola permainan yang ia tidak kuasai. Selain itu, kadang kala ditemui *pengrebab* yang berinisiatif memanipulasi untuk menutupi kelemahannya dalam hal penguasaan lagu, yaitu dengan cara menggerakkan jari dan gesekan seolah-olah sedang menyajikan permainan namun sebetulnya tidak ada bunyi gesekan suara rebab. Padahal, peran dari instrumen rebab sebagai penuntun arah bahkan sekaligus pemberi tanda bagi instrumen lainnya.

*Apal* erat hubungannya dengan vokabuler lagu. Semakin banyak vokabuler

yang dikuasai, *pengrebab* akan mudah beradaptasi dalam menyajikan berbagai jenis sajian sekaligus meningkatkan percaya diri ketika mengaplikasikan permainannya. Ada beberapa cara yang dapat ditempuh di antaranya, melalui pengamatan rekaman video, mendengarkan lagu-lagu berbentuk audio, ataupun belajar secara langsung dengan *pengrebab* yang dianggap kompeten. Cara-cara itu dapat memberikan stimulus kepada *pengrebab* yang kemudian secara alamiah direspon oleh sistem otak, sehingga apa yang terdengar dapat terserap atau terekam dalam memori otak. Setelah di dalam otak terisi oleh ingatan tentang bebunyian melodi atau lagu, saatnya tubuh mulai bergerak mengartikulasikan dalam bentuk permainan rebab. Tentu saja langkah-langkah tersebut harus dilakukan secara intens dan berulang-ulang. Jika tidak, dampak-dampak seperti yang telah disebutkan sebelumnya menjadi bagian yang tidak terhindarkan.

### **Sautan**

*Sautan* merupakan dialog musikal yang diperankan oleh instrumen rebab dalam sebuah bingkai komposisi musik. Dialog ini terjalin melibatkan beberapa instrumen lain. Instrumen rebab memegang peranan sentral dalam menuntun jalannya sajian. Rebab berinteraksi dengan vokal, kendang, kenong tiga, kecrek, kempul, dangong, tidak selamanya menyajikan pola yang bersifat teratur. Dalam situasi tertentu misalnya, rebab memainkan peran secara dominan dibandingkan dengan beberapa instrumen lainnya, namun dalam situasi yang lain rebab juga memberi ruang

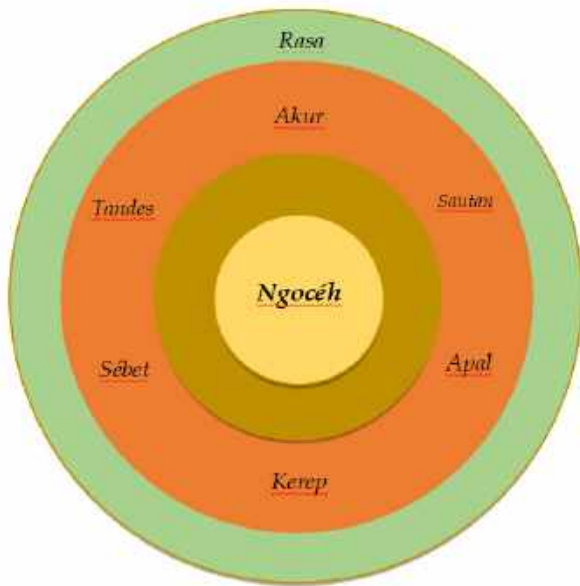
dan memberikan kesempatan instrumen lain menonjolkan permainannya. *Sautan* yang baik, adalah yang memiliki kesesuaian *timing* secara tepat juga mampu memberikan aksentuasi atau tanda khusus yang dapat dipahami oleh instrumen lain. Ketika instrumen lain dapat memahami dan kemudian saling memberi respon, artinya *sautan* yang dari instrumen rebab terjalin dengan tepat. Bentuk *sautan* tersebut, dapat dilihat pada bagian analisis peristiwa musikal *ngocéh*.

### **Rasa**

*Rasa* merupakan sasaran akhir dari suatu ungkapan seni. *Rasa* adalah pengalaman penghayatan seni di mana kesiapan akal, budi, dan emosi menyatu untuk mewujudkan penikmatan seni (Sedyawati, 2007, hlm. 128). *Rasa* ini bersifat abstrak, tidak dapat dilihat, namun kehadirannya dapat dirasakan. *Rasa* dalam konteks ini sebagai ungkapan yang diekspresikan melalui alunan melodi penyajian permainan rebab. Tersematnya *rasa* menjadi faktor yang memberi kekuatan tersendiri pada setiap alunan melodi yang dimainkan. Terkadang, ada sebuah ungkapan bahwa permainan rebab secara teknik dikatakan baik, namun tidak dapat memberikan kesan estetis yang bisa dirasakan langsung oleh benak penikmatnya. Artinya, suasana hati (*mood*) seorang *pengrebab* memengaruhi terhadap tercapainya kualitas *rasa* yang diharapkan.

Banyak hal yang memengaruhi menurunnya kualitas *rasa* yang ditimbulkan, misalnya mengenai kondisi kualitas alat (rebab) yang tidak ideal, kesalahan teknis yang dipicu oleh kualitas audio yang tidak





**Gambar 8. Elemen Pembentuk Konsep *Ngocéh***  
Sumber: Dokumentasi Dani Yanuar, 2019

maksimal, ketidakharmonisan dari interaksi antarinstrumen, dan berbagai persoalan lain baik yang datang dari diri *pengrebab* secara personal ataupun di luar dari itu yang pada intinya mengganggu suasana hati dan kenyamanan *pengrebab*. Oleh sebab itu, perlu kemampuan pengendalian diri agar dapat memproteksi hal-hal negatif dan tetap bisa menjaga kestabilan emosi. Dari situlah tingkat kematangan rasa yang dimiliki oleh seorang *pengrebab* dapat tercermin.

Demi mencapai kualitas *rasa* yang diharapkan tentu ada tahapan-tahapan yang harus dilewati. Tahapan ini berhubungan dengan penguasaan seluruh aspek-aspek teknis mulai dari kualitas alat hingga kualitas permainan, seperti yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya. Jika aspek tersebut belum terpenuhi, *pengrebab* akan sulit menyematkan *rasa* dalam setiap sajian permainannya, sebab pikiran akan terfokus dan terbingkai dalam persoalan tentang bagaimana cara

memaksimalkan hal-hal yang bersifat teknis saja tanpa memberi sebuah kekuatan rasa pada setiap alunan melodi yang disajikan.

## PENUTUP

Kekuatan karakter musikal dari sajian musik kesenian Topeng Betawi terletak pada komposisi permainan instrumen rebab. Komposisi permainannya identik mengedepankan aspek kecepatan dengan tingkat produksi nada yang rapat. Tentang kecenderungan itu kemudian muncul sebuah konsep yang diungkapkan dengan istilah *ngocéh*. *Ngocéh* adalah sebuah konsep musikal pada instrumen rebab yang berarti memainkan rangkaian melodi dengan intensitas bunyi nada yang rapat secara terus-menerus dan cenderung tanpa henti. Konsep ini menjadi landasan bagi setiap *pengrebab* untuk memperoleh predikat ideal atau mencapai kualitas kemampuan yang mumpuni.

Secara praktik, konsep *ngocéh* dimainkan dengan menggunakan utikan ruas jari. Utikan ini memiliki pengaruh yang sangat besar terutama terhadap tingkat fleksibilitas gerak jari. Utikan ruas jari diaplikasikan dengan menggunakan *godotan nyacag*, *ngalun*, atau *klecer*. *Nyacag* adalah jenis *godotan* pendek yang menghasilkan suara terputus-putus. Maju-mudurnya gesekan berada di wilayah 2-3 cm dari ujung bagian depan yang diaplikasikan dengan cepat. Prinsip dari teknik *godotan* ini satu gesekan membunyikan satu nada. Berbeda halnya dengan permainan *ngocéh* yang diaplikasikan dengan teknik *godotan ngalun*, yang prinsipnya satu gesekan membunyikan

beberapa nada. Sementara dalam konteks *godotan klecer*, satu gesekan membunyikan nada yang sama secara berulang. Ketiga teknik *godotan* tersebut dapat digunakan dalam mempraktikkan konsep permainan *ngocéh*.

Berdasarkan temuan di lapangan diperoleh delapan komponen yang mendasari tercapainya konsep *ngocéh* meliputi: (1) *jengér*, berhubungan dengan kualitas akustik instrumen rebab; (2) *akur*, berkaitan dengan ketepatan nada; (3) *tandes*, berkaitan dengan kejelasan bunyi nada; (4) *sébet*, berkaitan dengan kecepatan nada; (5) *kerep*, berkaitan dengan tingkat kerapatan nada; (6) *apal*, berhubungan dengan penguasaan pola melodi atau lagu; (7) *sautan*, berkaitan dengan dialog musikal; dan (8) *rasa* atau penghayatan.

\* \* \*

### Daftar Pustaka

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. (2003). "Ethnoart Fenomenologi Seni untuk Indiginasi Seni." *Dewaruci*, Volume 1, No. 3 April, 343-365.
- ..... (2005). "Ethnoart: Fenomenologi Seni untuk Indiginasi Seni dan Ilmu," dalam ed. Waridi dan Bambang Murtiyoso, *Seni Pertunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*. Surakarta: STSI Press.
- .....(2007). "Ethnosains untuk Etnokoreologi Nusantara", dalam ed. Pramutomo, *Etnokoreologi Nusantara: Batasan Kajian, Sistematika, dan Aplikasi Keilmuannya*". Surakarta: ISI Press.
- Herdini, Heri. (2012). "Estetika Karawitan Tradisi Sunda". *Panggung*. 22 (3), 256-266.
- Irawan, Endah. (2014). "Dinamika Perkembangan Lagu Gedé". *Panggung*.

24 (1), 84-94.

- Sedyawati, Edi. (1981). *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Cet 1. Jakarta: Sinar Harapan.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. ed.3 – cet.4. Jakarta: Balai Pustaka.

# Tradisi *Bakaba* dalam *Rabab Pasisia*: Sebuah Adaptasi Menjadi Film

Desmawardi, Hanefi, Maisaratun Najmi

Program Studi: Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan

Program Studi: Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

Jln Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat

Email: desmawardi.sutanmudo@gmail.com

## ABSTRACT

*This paper is about kaba gadih basanai through music media of Pasisia rabab. Melodi movement accompaning the dendang. While the presence of the presence of the rabab melodi stands alone, only in the introduction, interlude delivery or bridge of on vokal melodei to the next melody. The dendang melody in rabab, s speech melody that tell the Story. The method used in this research is a qualitative method, with a deskriptive analysis approach. Literature study related to the musical aspects of the presentation of the musical traditional of the rabab pasisia kaba gadih basanai. The source of the melodies comes from the song Sikambang tinggi and Sikambang data. The two melodic sources express certain parts of the story in kaba, the musical expression determines the content of the story being told. Pasisia rabab musical expression reveals the life journeys of basanai such as sadness, joy, conflicts, and solutions. The expressive picture musically becomes a conceptual completeness of the adaptation of kaba which is conveyed by the media of rabab pasisia music towards film gadih basanai*

**Keywords:** *Bakaba Tradition, Adaptation, Film*

## ABSTRAK

Tulisan ini berisi tentang *kaba Gadih Basanai* melalui media musik *Rabab Pasisia*. Pergerakan melodi *rabab* mengiringi dendang, dan kadang kala juga berjalan sendiri seperti saat introduksi, *interlude*. Melodi dendang adalah melodi tuturan tukang *rabab* dalam menyampaikan cerita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Studi Pustaka yang berhubungan dengan aspek musikologis penyajian tradisi musik *rabab pasisia kaba Gadih Basanai*. Sumber melodi berasal dari lagu *Sikambang tinggi* dan *Sikambang data*. Kedua sumber melodi itu mengekspresikan bagian-bagian cerita tertentu dalam *kaba*. Ekspresi musikal *rabab pasisia* mengungkapkan perjalanan hidup *Gaduh Basanai* seperti kesedihan, gembira, konflik, dan penyelesaian. Gambaran ekspresif secara musikal menjadi kelengkapan konseptual terhadap adaptasi *kaba* yang disampaikan dengan media musik *rabab pasisia* menuju film *Gaduh Basanai*.

**Kata Kunci:** *Tradisi, Bakaba, Adaptasi, Film*

## PENDAHULUAN

Trend adaptasi novel dalam produksi film Indonesia direspon kritis oleh Deny Tri Ardianto. Pada tulisannya yang berjudul *Dari Novel Ke Film: Kajian Teori Adaptasi*

*Sebagai Pendekatan Dalam Penciptaan Film.*

“Pilihan adaptasi dalam produksi film secara prinsipnya didasarkan pada beberapa hal, salah satunya adalah popularitas novel yang dirujuk. Popularitas karya rujukan jadi

semacam garansi terhadap jumlah penonton film yang akan diproduksi berdasarkan karya tersebut, Ardianto (2014: 19)".

Begitu juga halnya dengan *kaba Gadih Basanai* yang terdapat di Pesisir Selatan Sumatera Barat, termasuk salah satu *kaba* yang populer dikalangan masyarakat pendukungnya. Istilah *kaba* dalam tradisi musik di Minangkabau diartikan dengan 'cerita lisan' yang diwariskan secara turun temurun secara lisan (*oral tradition*) dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Penyampaian *kaba* atau cerita ini di tengah kehidupan masyarakat Minangkabau pada umumnya mengandung unsur-unsur seni, misalnya seni sastra, seni musik, seni teater, dan seni tari. Unsur-unsur seni sastra dapat dilihat dari bentuk *kaba* itu sendiri, berupa syair, gurindam, pantun, bidal, dan seloka. Unsur musik dapat dilihat dari gerak melodi yang dihasilkan, yang diiringi oleh alat musik tertentu sesuai dengan konsep musikal yang dipahami seniman bersangkutan. Unsur teater dapat dilihat dari isi dan karakter yang dilahirkan oleh *kaba* melalui peristiwa tokoh dalam cerita.

Ada beberapa jenis *kaba* yang berkembang di Minangkabau, alat musik pengiringnya juga berbeda. Salah satu jenis *kaba* yang tumbuh dan berkembang hingga kini di daerah Kabupaten Pesisir Selatan adalah *kaba "Gadih Basanai"* yang diiringi dengan alat musik *rabab pasisia*. Istilah *rabab pasisia* merupakan istilah yang datangnya kemudian yaitu ketika musik tradisional ini berkembang ke musik komersial (industri rekaman), sebelumnya disebut secara tradisional dengan istilah *biola atau babiola* oleh masyarakat pendukung dan pemiliknya yaitu masyarakat Kabupaten Pesisir Selatan (Darmansyah, 2013 hlm. 64).

"Alat musik *rabab pasisia* terdiri dari dua bagian: 1) bagian batang *rabab* dan 2) bagian badan (resonator) *rabab*. Bangunan alat musik *rabab pasisia* ini mirip dengan bangunan alat musik biola atau *violin* (Barat) termasuk ke dalam klasifikasi organologis yaitu keluarga *chordophones* kelompok *bowed lute*, jenis *violin* (Hajizar, 1995, hlm.122.)"

Pada bagian lain Hajizar juga pernah menuliskan perkembangan wilayah pencinta *rabab pasisia*.

Budaya musik *rabab pasisia* tumbuh dan berkembang di Kabupaten Pesisir Selatan, wilayah kebudayaannya meliputi wilayah sepanjang pantai pesisir selatan Minangkabau yang meliputi lingkungan *nagari Siguntua Tuo, Siguntua Mudo, Baruang-baruang Balantai, Tarusan, Pasa Baru, Talaok, Koto Marapak, Asam Kumbang, Gurun Panjang, Lumpo, Salido, Painan, Batang Kapeh, Surantiah, Ampiang Parak, Kambang, Lakitan, Labuan, Balai Salasa, Sungai Tunu, Punggasan, Aia Haji, Indopuro, Tapan* (berbatas dengan daerah Kerinci), Lunang, Silauik (berbatas dengan daerah Bengkulu) (Hajizar, 2013, hlm.117-118).

Repertoar yang penting dan merupakan dasar dari kehidupan musik tradisional *rabab pasisia* adalah lagu *Ratok Sikambang*. Lagu *Ratok Sikambang* yang diyakini tertua di daerah budaya *pasisia* (Pesisir Selatan) adalah sumber (inspirasi) para senimannya dalam perkembangan selanjutnya yang kemudian melahirkan sejumlah lagu seperti: Lagu *Sikambang Aia Aji, Sikambang Gadih Basanai, Sikambang Lagan, dan Sikambang Aia Tajun*.

Lagu *Ratok Sikambang* sebagai musik vokal tradisional berfungsi sebagai pembangun spirit sosial oleh masyarakat di daerah Batang Kapas yang bersumber dari fenomena topikal di dalam tema teks *kaba* (cerita) yang disajikan *tukang biola [tukang rabab]*. Inti fenomena ini terletak pada kegamangan seseorang

dalam menghadapi kehidupan yang semakin keras dan menantang, baik hidup di kampung halaman, maupun kehidupan di perantauan. Penikmatan terhadap penyajian lagu *Ratok Sikambang* telah fungsional bagi masyarakat pendukungnya untuk memunculkan tekad perjuangan hidup mereka di masa depan yang lebih baik. (Darmansyah, 2013, hlm.120-121).

Di antara sejumlah lagu hasil perkembangan secara tradisional dari *Ratok Sikambang* disebut juga oleh masyarakatnya "*Basikambang*" adalah lagu *kaba Sikambang Gadih Basanai*. Lagu *kaba* ini disukai dan populer hingga kini di tengah kehidupan masyarakat pendukung *rabab pasisia*. Lagu *kaba* ini disebut oleh masyarakatnya dengan sebutan *Sikambang Gadih Rang Basanai* atau *kaba Gadih Basanai*.

Garapan teks dalam bentuk prosa lirik yang diperkuat dengan teks berbentuk pantun bersajak berisikan susunan kata pernyataan-pernyataan, perumpamaan atau analogi-analogi kiasan sebagai penguat alur cerita yang sedang jalan. Selain itu, kehadiran teks yang memberi "kedalaman" ekspresi berupa silabel kata tambahan bertujuan untuk memberi "tekanan" tertentu terhadap isiteks yang dituturkan.

Sejauh observasi yang dilakukan, ternyata gagasan ini sangat didukung oleh pihak-pihak yang terkait dengan seni budaya seperti aparat pemerintah dalam hal ini Kepala Bidang Kebudayaan Kabupaten Pesisir Selatan, tokoh budayawan, seniman setempat, serta beberapa orang tokoh-tokoh adat.

Penelitian *rabab pasisia* dilakukan untuk mengetahui sebuah warisan tradisi lisan (*oral traditions*) berupa cerita rakyat yang dikenal

dan dipelihara oleh masyarakat pendukungnya yaitu masyarakat Kabupaten Pesisir Selatan Minangkabau hingga kini. Cerita rakyat tersebut dituturkan kepada masyarakatnya melalui media musik tradisional, lebih tepatnya *kaba Gadih Basanai* yang lahir bersamaan dengan kehadiran musik tradisional *rabab pasisia* di tengah kehidupan masyarakatnya. Musik tradisional merupakan salah satu cabang seni yang mengandung unsur-unsur estetis, unsur-unsur itu adalah:

-wujud (*appearance*) seni (musik), yaitu wujud bunyi yang dapat diteliti dan di analisis komponen-komponen susunannya. Terdiri dari dua konsep, bentuk (*form*) dan susunan atau struktur.

-Bobot atau isi (*content, substance*), yaitu isi atau bobot peristiwa kesenian meliputi dilihat, dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu, mempunyai tiga aspek: suasana (*mood*), gagasan (*idea*), ibarat atau pesan (*message*).

-Penampilan atau penyajian (*presentation*), yaitu mengacu pada pengertian bagaimana kesenian itu disajikan kepada penikmatnya. Untuk itu ada tiga unsur yang berperan: bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), sarana atau media" (Djelantik, 2008, hlm. 17-18).

Musik tradisional *rabab pasisia* sebagai media estetis yang mengandung unsur-unsur wujud, bobot, dan penyajian sebagaimana yang dikemukakan di atas, lalu membawakan suatu *kaba* (cerita rakyat), maka peristiwa penyajiannya kepada masyarakat pendukung tradisi musik tersebut akan mengandung makna yang berbeda apabila *kaba* tersebut dituturkan tanpa media musik. Unsur-unsur estetis dari peristiwa-peristiwa isi *kaba* itulah yang akan diungkap dalam penelitian ini agar dapat lebih lengkap dan berdasar mengadaptasinya menjadi sebuah film.

## METODE

Metode penelitian merupakan rancangan langkah-langkah kerja yang dipersiapkan oleh peneliti untuk melaksanakan proses penelitian guna menjawab (rumusan) masalah penelitian dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Langkah-langkah kerja tersebut disusun dengan berpedoman pada ilmu, pengetahuan, maupun pengalaman peneliti. Masalah penelitian merupakan suatu yang sangat menentukan metode penelitian. Masalah penelitian akan menentukan jenis penelitian yang akan dilaksanakan, data dan sumber data, teknik pengumpulan dan analisa data, serta cara pengambilan kesimpulan penelitian.

Berdasarkan identifikasi data-data yang dibutuhkan serta identifikasi sumber data, maka ditentukan metode pengumpulan data. Adapun metode yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi :1) pencatatan teks *kaba Gadih Basanai*; 2) Observasi penampilan *kaba* dan kultur masyarakat ; 3) Wawancara dengan penutur *kaba* dan masyarakat; 4) Studi Pustaka mengenai tulisan maupun format lain yang berhubungan dengan *kaba Gadih Basanai*.

Sebagaimana yang ditawarkan dalam judul penelitian ini yakni berbicara tentang adaptasi dari seni pertunjukan tradisi *rabab pasisia* menjadi film, tentu akan memerlukan berbagai metode dengan pendekatan dan langkah sebagai berikut:

### 1. Penentuan Sampel

Setelah diadakan penelitian ke lapangan ternyata *kaba Gadih Basanai* dalam tradisi musik *rabab pasisia* ini terdiri banyak versi, dari sekian banyak versi itu kami memilih versi *Idris*, karena menurut

masyarakat setempat penyampaian *kaba Idris* ini masih kental tradisinya dibanding yang lain. Berdasarkan pendapat tersebut pada tahun pertama ini kami jadikan skenario film *Gaduh Basanai* yang akhirnya nanti menjadi sebuah film.

### 2. Penentuan responden dan lokasi penelitian

Demi terwujudnya responden sebagai sampel dan lokasi penelitian disesuaikan dengan permasalahan yang diangkat antara lain;

- a. Generasi muda, meliputi masyarakat penggemar tradisi musik *rabab pasisia* yang berada di beberapa kecamatan.
- b. Beberapa grup musik *rabab pasisia* yang berada di Kabupaten Pesisir Selatan
- c. Lembaga kesenian yang ada di Propinsi Sumatera Barat.
- d. Tokoh-tokoh masyarakat yang berada di wilayah Pesisir Selatan yang dianggap mengerti tentang *kaba* dalam pertunjukan *rabab pasisia*, serta adat istiadat Minangkabau.

### 3. Sumber Data

#### a. Data Primer

Data primer diambil dari hasil observasi di lapangan yang berhubungan dengan permasalahan kesenian (musik) *rabab pasisia*, baik mengenai sejarah dan perkembangannya.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data pendukung yang berasal dari buku-buku serta dokumen-dokumen yang ada kaitannya dengan permasalahan.

### 4. Pengumpulan Data

Adapun metode kualitatif yang dipakai

untuk mengumpulkan data adalah:

- a. Kepustakaan
- b. Partisipan Observasi
- c. Wawancara

### 5. Analisis Data

Langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang telah terkumpul dengan memilih yang mempunyai kaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan metode deskriptif analitik, yaitu mengolah data dengan cara menuliskan data data yang diperoleh di lapangan, sehingga dapat dilihat realisasi dari masalah yang diteliti dan sesuai tidaknya dengan pelaksanaan yang ada. Setelah semuanya terselesaikan barulah dilihat yang dianggap bagus dan mewakili *kaba Gadih Basanai* untuk sebuah film.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Ekpresi Penutur *Kaba Rabab Pasisia*

Berbicara mengenai ruang ekspresi penutur kaba tentu tak terlepas dari kedalaman pemahamannya terhadap *kaba* yang dituturkan. Kedalaman pemahaman itu akan menentukan lahirnya rasa musikal yang berbeda bagi setiap penutur (*tukang kaba*). Musikalitas *rabab pasisia* tidak terlepas dari kearifan estetika tradisional seniman yang mewariskannya.

Seniman sangat peka dengan relasi alur cerita dengan ruang dan waktu (*setting*) sebagaimana yang ia tuturkan, urutan-urutan peristiwa yang terkait dengan tematiknya menghadirkan ruang dan waktu penceritaan. Waktu penceritaan sebagai waktu 'penanda' dan waktu penceritaan sebagai waktu 'petanda'

(Monaco, 2000) Waktu penceritaan dapat berkaitan dengan dua pemahaman: pertama, waktu sebagai durasi yaitu yang digunakan untuk menceritakan peristiwa; kedua, waktu yang digunakan sebagai latar waktu (Puspitasari, 2016, hlm. 367).

Secara tradisional, *tukang rabab* menempatkan latar waktu cerita bervariasi, waktu sebelum kolonial dan waktu pada masa kolonial di daerah setempat; waktu sebagai durasi penuturan *tukang rabab*, dapat berdurasi satu malam pertunjukan dan bisa pula bersambung ke malam pertunjukan berikutnya (dua malam pertunjukan).

Secara musikal, unsur-unsur musik tradisional yang dimainkan oleh semua seniman pada dasarnya sama, namun karena seniman adalah manusia biasa yang memiliki kapasitas talenta musikalitas dan pengalaman yang berbeda-beda tentu memiliki pula ciri khas masing-masingnya. Perbedaan karakter individu dalam mengekspresikan rasa musikal *rabab pasisia* terbentuk oleh pengalaman kehidupan tradisi kesenimanannya. Peristiwa ini akan melahirkan atau mempengaruhi pergerakan tubuh sebagai media ungkap dalam melahirkan bahasa yang disampaikan oleh penutur yang lahir atas kehendak diri sendiri. "Sebagaimana konsep disiplin tubuh menginginkan suatu yang otonom dari kehadiran bahasa sebagai media ungkap manusia. (Andi Taslim, 2019, hlm. 105)"

*Kaba Gadih Basanai*, dalam repertoar tradisi musik *rabab pasisia* disebut *Sikambang Gadih Basanai* maka kata "*Sikambang*" menunjukkan nyanyian sedih (*ratok*). Sebagai nyanyian yang sedih tentu melodi-melodi *rabab* harus mengesankan rasa sedih dalam konteks

budaya masyarakat setempat sebagaimana yang mereka (para seniman) warisi. Di sinilah letaknya masing-masing seniman menafsirkan kesedihan itu sangat terkait dengan bakat dan pengalaman hidupnya berkesenian di tengah masyarakat, lalu diekspresikan secara musikal kepada masyarakat pendukungnya.

### Aspek Musikal *Rabab Pasisia*

“*Rabab* merupakan salah satu alat musik tradisional Minangkabau jenis musik gesek yang digunakan untuk mengiringi *dendang* dan *kaba* (cerita rakyat Minangkabau) (Elina, 2018, hlm. 308)”. Secara musikal, unsur-unsur musik tradisional yang dimainkan oleh semua seniman musik tradisional *rabab pasisia* pada dasarnya sama, namun karena seniman adalah manusia biasa yang memiliki kapasitas talenta musikalitas dan pengalaman yang berbeda tentu memiliki ciri khas masing-masing. Perbedaan karakter individu dalam mengekspresikan rasa musikal *rabab pasisia* akan melahirkan perbedaan yang mencirikan individu seniman dengan latar belakang pengalaman kehidupan senimannya. Biasanya ciri-ciri itu cenderung pada estetika musikal seperti variasi-variasi dan ornamentasi melodis, namun dalam kelahiran musiknya tetap berada dalam *frame* prinsip-prinsip *cengkok* tradisional yang pada umumnya dipahami oleh setiap seniman *rabab pasisia*.

Membicarakan aspek musikal yang pada dasarnya mengandung struktur musik pula dalam sajian *kaba* dan struktur yang sama pada umumnya digunakan pula untuk repertoar *Ratok Sikambang* yang lain. Berbagai macam kesedihan dalam *kaba* diinterpretasikan

oleh *tukang rabab* (pemain rabab) kemudian dilahirkan berupa melodi-melodi nyanyian diiringi oleh melodi-melodi *rabab*. Sepanjang alur cerita, muncul bermacam-macam suasana yang membutuhkan dukungan melodi *rabab*, yang sangat menarik adalah kemampuan seorang seniman yang membawakannya, di samping ia menyanyikan cerita ia juga memainkan melodi *rabab*; keadaan seperti itu akan membuka ‘ruang imajinasi jiwa *tukang rabab*’ mengekspresikan unsur-unsur musikal mengungkap “kedalaman” cerita. Kita akan sependapat bahwa segala sesuatu yang diungkapkan (diekspresikan) berasal dari diri seniman itu sendiri. Dia tidak dibantu oleh orang lain seperti halnya satu orang memainkan alat musik dan satu orang lainnya sebagai *tukang dendang* (penyanyi) sekaligus membawakan cerita—tentu ekspresi cerita menjadi penuh dan ‘utuh’ disajikan sesuai konsep yang ada pada “alam” dalam dirinya. Misalnya, *tukang rabab* hanya memainkan melodi-melodi *rabab*, sedangkan pandendang bukan dirinya maka belum tentu akan sesuai rasa atau penjiwaan yang lahir dari melodi *rabab* akan serupa dengan penjiwaan *tukang dendang*, begitu pula sebaliknya. Rasional-lah bila penjiwaan nyanyian *kaba* dalam ‘pangkuan’ melodi *rabab* akan melahirkan rasa atau penjiwaan yang utuh bilamana kedua unsur tersebut dimainkan oleh seorang seniman.

Sebuah *kaba* dalam penyajian *rabab pasisia* mengandung struktur yang jelas secara tradisional terutama struktur keterkaitan tuturan melodis *kaba* dengan melodi alat musik *rabab*, jika diidentifikasi struktur



dimaksud maka terdapat kesatuan-kesatuan terkecil yang saling terkait secara fungsional hingga menjadi satu kesatuan yang utuh secara keseluruhan. Kesatuan-kesatuan itu adalah wujud musikal *rabab* yang hadir “memangku” bagian-bagian dari alur cerita yang berfungsi membangun imajinasi “jiwa” cerita sesuai latarbelakang budaya Pesisir Selatan.

Menganalisis struktur musikal *rabab pasisia kaba Gadih Basanai* dilakukan pentranskripsian musiknya, dalam hal ini adalah melodi-melodi yang dibawakan alat musik *rabab* dan melodi-melodi vokal (*dendang*) yang dibawakan oleh penutur *kaba*. Dalam hal ini, transkripsi hanya mengacu pada kehadiran melodi-melodi *rabab* tanpa *dendang* dan melodi-melodi *dendang* yang dibawakan oleh tukang *rabab* itu sendiri. Sedangkan pentranskripsian digunakan sifat transkripsi preskriptif sebagaimana tawaran pentranskripsian musik etnik oleh Bruno Nettl sebagai berikut:

Pendeskripsian suatu komposisi musik merupakan suatu dasar (yang tidak bisa diabaikan) namun demikian, pendeskripsian tersebut sangat kurang berguna kalau dibandingkan pendeskripsian suatu kelompok komposisi-komposisi musik. Pembaca-pembaca buku etnomusikologi yang berpengalaman (kalau diberikan transkripsi komposisi tersebut) biasanya dapat membuat sendiri dalam waktu sekilas mata (atau paling lama beberapa menit) analisa-analisa seperti contoh-contoh di atas (tidak dikutip dalam terjemahan ini --- M.P) Oleh karena itu, mendeskripsikan sebuah komposisi musik tidak begitu membantu pembaca-pembaca yang berpengalaman; malah pendeskripsi sendiri yang lebih beruntung transkripsi preskriptif (Nettl, 1964. Chapter 5: “Description of Musical Compositions” hlm. 99).



**Gambar 1. Tanda/Symbol Modifikasi Pentranskripsian**  
Sumber: Hanefi

Pentranskripsian menggunakan transkripsi musik Barat (teori musik), namun objek yang ditranskripsikan adalah musik etnik maka dalam hal ini diperlukan modifikasi tanda-tanda dan simbol musik Barat tersebut. Adapun tanda-tanda atau simbol-simbol dimaksud adalah garis paranada dan tanda ‘kunci’ di tepi sebelah kanannya, tanda-tanda yang dibutuhkan sebagai batas kesatuan-kesatuan melodis, tanda atau simbol not-not yang efektif dan dianggap membantu proses analisis, dan lain-lain.

seperti pada gambar 1 yang mempresentasikan contoh modifikasi tanda-tanda atau simbol-simbol musik.

Pada gambar 1 di atas tanda kunci G di garis paranada disertai dengan tanda kurung (contoh: kunci G dalam garis merah) yang dimaksud adalah tanda modifikasi tanda-tanda di dalam paranada, bahwa semua tanda-tanda yang tertera pada garis paranada merupakan tanda-tanda atau simbol-simbol tidak terikat oleh teori musik Barat, namun

tetap menggunakan kaidah-kaidah teori musik tersebut sejauh diperlukan. Pada huruf **A** nomor 1 (**A1**), sebagaimana teori musik Barat merupakan not/nada hias pada melodi, disebut *appoggiatura*, namun dalam tulisan ini tanda tersebut selain not/nada hias juga digunakan untuk nada sangat pendek (lebih-kurang 0,10 s/d 0,20 perdetik). **A2**, persis sama dengan not seperenambelas, dalam tulisan ini tidak ada pedoman metronom (MM) tetapi kehadirannya diperkirakan 0,40 s/d 0,60 perdetik. **A3**, sama dengan not seperdelapan diperkirakan di atas 0,60 s/d 0,90 perdetik. **A4**, sama dengan not seperempat diperkirakan 1 s/d 1,50 perdetik. **A4**, sama dengan not penuh diperkirakan di atas 1,50 s/d 2,50 perdetik.

Pada huruf **B** nomor 1 (**B1**), adalah tanda batas satu frase melodis. Tanda ini khusus dipergunakan untuk melodi dendang. **B2**, tanda koma merupakan batas kehadiran melodi alat musik rabab tanpa melodi dendang. **B3** dan **B4**, tanda hubung (*legato* dan *ligatura*) baik satu not ke satu not berikutnya dan dari satu not ke beberapa not lainnya sesudah itu.

Pada huruf **C** nomor 1 (**C1**) dan **C2** berupa garis berwarna merah dibuka dan ditutup dengan garis pendek serta garis tebal warna hitam dibuka dan ditutup dengan garis melengkung. **C1** merupakan tanda kesatuan frase melodi dendang sedangkan **C2** sebagai satu kesatuan melodi rabab tanpa melodi dendang.

Pada huruf **D** nomor 1 (**D1**), **D2**, dan **D3**, adalah sifat pemakaian not *appoggiatura* baik sebelum not di depannya maupun sesudah not di belakangnya. **D1** tanda nada silabel teks

yang dinyanyikan *tukang rabab* dengan tujuan memberi aksentuasi dengan suara *falsetto* (Arab: *Tasdik*). **D2** merupakan tanda memperpanjang nada silabel yang dinyanyikan mendapat tekanan singkat pada nada yang lain. Sedangkan **D3** merupakan tekanan bahwa nada silabel teks yang akan didengarkan didahului dengan nada hias pada nada di tingkat bawah nada sebelumnya.

Modifikasi pentranskripsian tanda-tanda dan simbol-simbol pada gambar 1 memang harus dimengerti sebelum melihat notasi lagu, itu merupakan langkah-langkah membaca notasi musik etnik dengan sifat khusus musiknya. Mentranskripsikan musik *rabab pasisia* yang secara ritmik bersifat ritme bebas (*free rhythm*) dan bagian-bagian tertentu dianggap berbentuk *parlando rubato* atau resitatif. Bentuk melodi bagian-bagian tertentu itu seperti tuturan berbicara atau deklamasi disampaikan oleh *tukang rabab*. Sifat melodi yang *free rhythm* itu sulit ditemukan pulsa ritmisnya, lebih dari itu tidak bisa dihitung siklusnya membentuk suatu pola ritmik dalam melodi.

### Modus / Tangga Nada

Dalam pentranskripsian musik *kaba Gadih Basanai* dituliskan pada satu kesatuan garis paranada, di awal setiap kesatuan garis paranada ditulis kunci **G** dalam dua tanda kurung. Permainan melodi *rabab* yang sesungguhnya satu oktaf di atas nada-nada *dendang* (nyanyian), untuk memudahkan melihat proses analisis maka posisi nada-nada melodi *rabab* diletakkan sama dengan posisi nada-nada melodi *dendang* dalam garis

paranada yang sama. Nada terendah melodi pokok *dendang* berada pada nada **D4** dan nada pokok tertinggi melodi *dendang* berada pada nada **D5**. Posisi yang sama diikuti pula oleh nada-nada melodi *rabab*.

Sebagaimana data yang diperoleh dari pernyataan *tukang kaba Idris Kambang* dan disetujui oleh seniman *rabab pasisia Darmansyah* bahwa dalam penyajian *rabab pasisia kaba Gadih Basanai* mengandung dua lagu repertoar tradisi *sikambang*, yaitu lagu "*Sikambang Tinggi*" dan lagu "*Sikambang Data*". Pada prinsipnya gerak melodi *dendang* lagu *Sikambang Tinggi* melangkah dan melompat disekitar nada-nada **G4** ke nada **D5**, karena itu yang mencirikan lagu *Sikambang Tinggi* yang cukup spesifik adalah pola-pola *kadensanya*. Begitu juga gerak melodi melangkah dan melompat lagu *Sikambang Data*, bermain di sekitar nada-nada pokok dan nada **G4** hingga turun ke nada paling rendah **D4**.

Ciri melodi lagu *Sikambang Tinggi* yang disatukan dengan ciri melodi lagu *Sikambang Data* dalam musik *kaba Gadih Basanai* dalam hal ini menghasilkan suatu modus. Modus (tangga nada) melodi lagu *kaba Gadih Basanai* dapat di paparkan sebagai di bawah ini.

Nada-nada pada modus (tangga nada yang digunakan) dalam *kaba Gadih Basanai* di atas adalah nada aktual yang dimainkan oleh *tukang rabab pasisia* bernama *Idris Kambang* (60 tahun). Interval modus itu memiliki dua interval **2m** (sekon minor) dan lima interval **2M** (sekon mayor). Secara berurut interval dimaksud yaitu: **2M – 2M – 2m – 2M – 2M – 2m – 2M**. Posisi interval dalam modus ini cukup menarik karena dalam lagunya terkandung



**Gambar 2. Modus Melodi *Kaba Gadih Basanai***  
Sumber: Hanefi

pula dua lagu dar repertoar "*Sikambang*" yaitu *Sikambang Tinggi* dan *Sikambang Data*. Dalam hal ini dipahami bagaimana ciri melodi yang menggunakan masing-masing repertoar *Sikambang*. Dalam analisis berikutnya sangat perlu ciri-ciri itu diungkap karena melodi bersangkutan terkait langsung dengan ekspresi isi *kaba*.

Pusat nada biasanya ditentukan dalam suatu modus yang digunakan untuk sebuah lagu, artinya wilayah nada itu hanya untuk suatu modus tertentu. Khusus lagu *kaba Gadih Basanai* akan dilihat bagaimana posisi nada-nada akhir frase-frase melodis atau dapat dilihat sebagai pola-pola *kadensa* setiap kesatuan-kesatuan melodi (*frase*) yang akan menunjukkan posisi dominan untuk menentukan sumber melodi lagu mana dari dua repertoar "*Sikambang*" yang digunakan *tukang rabab*. Dilihat modus tertera di atas akan ditemui dominasi muara nada-nada dari lagu *Sikambang Tinggi* pada transkrip *kaba Gadih Basanai*, di samping itu lagu *Sikambang Data* telah menempati wilayah nada-nada rendah. Kesan-kesan demikian menunjukkan bahwa wilayah nada lagu *kaba Gadih Basanai* memiliki dua kesatuan wilayah nada yaitu wilayah nada-nada lagu *Sikambang Tinggi* dan wilayah nada-nada lagu *Sikambang Data*.

Istilah kesatuan melodi lagu *kaba Gadih Basanai* seperti istilah kesatuan melodi yang

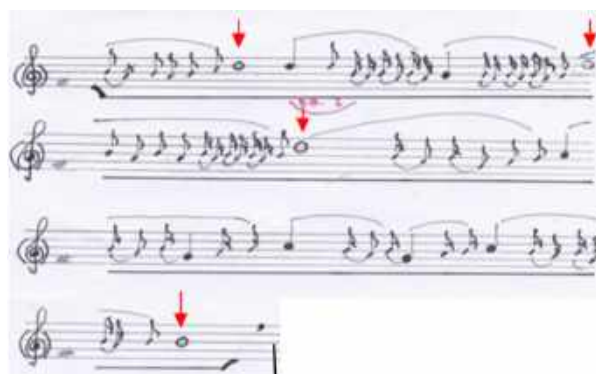
disebut motif melodis dan frase melodis, bagi kesatuan melodi alat musik *rabab* tanpa *dendang* disebut “motif” melodis jika kesatuan melodinya pendek, sedangkan “frase” melodis jika kesatuan melodinya relatif panjang. Batas-batas kesatuan melodi dimaksud memiliki *kadensa* dengan durasi nada akhirnya relatif panjang. Istilah motif dan frase melodis ini khusus hanya digunakan untuk analisis musik *kaba Gadih Basanai*.

Dalam tulisan ini, motif melodis tidak diberi identifikasi pada notasi yang disajikan tetapi untuk kebutuhan menganalisis kaitannya dengan cerita maka ditampilkan frase melodis saja karena lebih mendukung untuk menafsirkan cerita terkait dengan melodi lagu sebagaimana garis-garis batas frase melodis terkait dengan frase kalimat.

### Aspek Musikal *Kaba Gadih Basanai*

Pada uraian terdahulu sudah dikemukakan dua repertoar tradisi *dendang Sikambang* dalam pertunjukan *rabab pasisia* yaitu lagu *Sikambang Tinggi* dan lagu *Sikambang Data*. Kedua repertoar musik kaba tersebut menempati posisi melodis yang berbeda dalam menggunakan nada-nada yang tersedia dalam register tangga nadanya, introduksi (intro) atau pembukaan lagu *kaba Gadih Basanai* memosisikan nada-nada tertinggi dari tangga nada. Melodi yang dibawakan oleh instrumen *rabab* bergerak menurun dari nada **D5** sampai ke nada **B4**.

Intro sebagai sajian pembukaan pertunjukan *rabab pasisia* menggunakan *form* (bentuk) melodi pokok yang sama, hal itu dapat dimainkan secara berulang-ulang



Gambar 3. Notasi Introduksi *Kaba Gadih Basanai*

Sumber: Hanefi

yang dikembangkan oleh musisi dengan menambahkan ornamentasi dan variasi-variasi melodis. Kerja analisis dalam tulisan ini menampilkan satu bentuk melodi introduksi saja. Seperti pada gambar 3.

Gerak melodi intro lagu *kaba Gadih Basanai* di atas dapat dilihat bagaimana *tukang rabab* menempatkan nada-nada tertentu yang berproses bergerak turun ke nada **B4**, nada-nada berdurasi panjang hadir seperti bertanggung turun. Mulai nada **D5** menuju nada **D5**, lalu turun ke nada berdurasi pendek dari itu nada **C4**, seterusnya turun ke nada **B4** sebagai nada akhir bagian melodi intro. Kemudian berlanjut ke melodi *dendang kaba Gadih Basanai* yang bermula pada nada **B4** menyambut nada akhir melodi intro.

Masih bergerak di wilayah nada-nada sumber yaitu repertoar *Sikambang Tinggi*, bagian lagu *Pasambahan* (persembahan). Contoh melodi pada notasi di atas tiga frase melodi *dendang* (nyanyian) bergerak di sekitar nada **B4**, melodi tersebut menggunakan sumber nada-nada pada lagu *Sikambang Tinggi*. Pergerakan nada-nada pokok bergerak pada nada-nada **A4-B4-C4**, dan wilayah pergerakan nada-nada pada melodi seterusnya dengan



**Gambar 4. Melodi vokal *Pasambahan* bersumber dari lagu *Sikambang Tinggi***  
Sumber: Hanefi

menggunakan sumber *Sikambang Tinggi* dapat dilihat pada lampiran. Pada frase-frase tertentu nada **A4** menjadi penting, pergerakan melodi pada frase tersebut didominasi nada **A4**, misalnya yang terjadi pada frase 7, jelas sekali melodi *rabab* (RB2) mengantar (*antaran*) ke nada **A4** sebagai nada awal melodi pada frase tersebut, kemudian kembali ke dominasi nada **B4**.

Setelah melodi introduksi, *tukang rabab* menyanyikan teks *pasambahan*, sumber gerak melodi tetap pada materi nada *Sikambang Tinggi*, walaupun ada gerak melodi menyinggung nada-nada pada wilayah *Sikambang Data* tetapi itu hanya hiasan saja. Dari segi penggunaan nada-nada yang bersumber dari lagu *Sikambang Tinggi* maka ekspresi melodis masih dalam 'ruang ekspresi' yang sama dengan melodi intro lagu *kaba Gadih Basanai*, tetapi ada sedikit perkembangan mendasar dari tingkat nada gerak melodi yaitu: pada intro gerak nada-nada menuju ke nada tertinggi dari register tangga nada sedangkan melodi vokal *Pasambahan* bergerak dari pusat nada yaitu nada **B4** dan cenderung bertahan di situ di hampir di setiap nada akhir



**Gambar 5. Perubahan melodi bersumber dari *Sikambang Tinggi* Ke *Sikambang Data***  
Sumber: Hanefi

frase melodisnya. Menurut seniman *rabab pasisia* Idris Kambang bahwa teks *Pasambahan* selalu menggunakan materi nada-nada lagu *Sikambang Tinggi*, kesan melodi yang disampaikan (diekspresikan) lebih cocok dengan lagu ini (Idris 11-03-2018 wawancara).

Notasi di atas juga memperlihatkan akhir frase melodi intro lagu yang mengantarkan nada awal melodi *Pasambahan* dimulai pula dari nada yang sama yaitu nada **B4** lalu berlanjut pergerakannya secara linear dari frase melodi 1 sampai ke frase 6. Masing-masing frase melodis ditandai dengan nada akhir setiap frase pada nada **B4**, maka cukup jelas peran introduksi lagu (RB 1) yang mengantarkan melodi vokal ke nada **B4**. Gejala ini telah memberikan gambaran awal bahwa melodi *rabab* tanpa *dendang* mempengaruhi bentuk frase melodi vokal yang akan dibawakan.

Gerak melodi vokal yang penting untuk mengungkap ekspresi cerita setelah kehadiran *Pasambahan*, selanjutnya dilihat bagaimana proses perubahan terjadi. Gambar 5 menggambarkan perubahan notasi.

Mengakhir bagian *Pasambahan*, tukang *rabab* menampilkan gerak melodi menuju ke nada terendah melalui suatu proses yaitu didahului oleh antaran melodi *rabab* RB6 yang bermula dari nada E4 menuju A4, lalu disambut oleh melodi vokal (frase 21) bermula dari nada A4 menurun (*descending*) dari nada A4 menuju nada E dengan *melisma sliding tone* (nada luncur). Frase berikutnya menyambut dengan gerakan melodi menuju nada berdurasi panjang Fis4 (frase 22) lalu berakhir pada nada berdurasi panjang D4. Seiring dengan itu berakhirilah bagian melodi *Pasambahan*, kemudian melodi *rabab* megantarkan masuknya cerita *kaba Gadih Basanai*. Melodi *rabab* RB7 berupa melodi dua nada secara vertikal bergerak dengan teknik *loss snare* (menurut laras snare), yang menjembatani ketegasan akhir dari bagian melodi *Pasambahan* (frase 23).

*Kaba Gadih Basanai* dimulai dengan antaran melodi *rabab* (RB8) dengan gerak melodi yang dimulai dari nada A4 menuju nada D5 yang secara melismatis mengakhirinya kembali ke nada A4 dalam bentuk nada *appoggiatura* (nada sentak), kemudian disambut melodi vokal (frase 24) dimulai dari nada Fis4 menuju nada C5, artinya sudah ada tanda-tanda bahwa melodi selanjutnya akan dibawa ke ciri permulaan lagu *Simarantang Tinggi* yang bergerak pada wilayah nada-nada tinggi pada register tangga nada.

Pola melodi *rabab* yang mengangkat melodi (menaik) hingga nada D5 berdurasi panjang kemudian melodi vokal mengikuti nada awal Fis4 bergerak sampai menyentuh nada C5, lalu dilanjutkan oleh antaran RB9



Gambar 6. Antaran melodi *rabab* menuju melodi vokal memasuki *kaba Gadih Basanai*  
Sumber: Hanefi

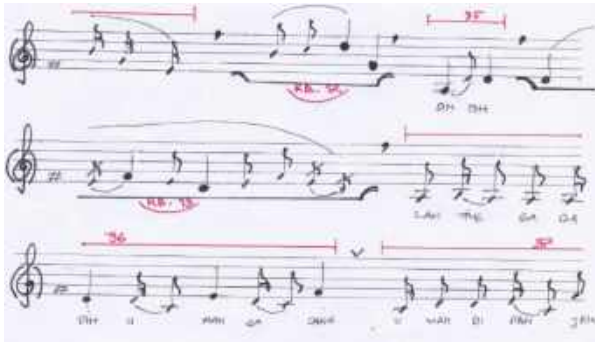


Gambar 7. Ciri karakteristik *Simarantang Tinggi*  
Sumber: Hanefi

yang mempertegas karakter *Simarantang Tinggi* yang diikuti oleh melodi vokal agar bergerak pada nada-nada tinggi tersebut. Lihat contoh notasi di bawah ini.

Bangunan suasana RB9 dan diberi bobot oleh melodi vokal dengan frase-frase kalimat teksnya berisi memperkenalkan seorang gadis (tokoh utama) *Gaduh Basanai* di kampung Langang Sunyi. Tarikan melodi vokal oleh *tukang kaba* sangat ekspresif dengan suara tingginya mengesankan suatu misteri kehidupan seorang gadis akan diungkapkan. Gejala seperti ini merupakan tradisi musik *kaba* di wilayah budaya Pesisir Selatan (Darmansyah, wawancara tgl. 4 Juni 2018, di Painan).

Setelah memperkenalkan *Gaduh Basanai* menggunakan *Sikambang Tinggi* lalu *tukang rabab* membawa cerita tentang keadaan *Gaduh Basanai*. Pada tahap inilah perubahan sumber melodi vokal berubah ke sumber melodi *Sikambang Data* yang ditandai oleh



**Gambar 8. Antaran melodi rabab ke Sikambang Data**

Sumber: Hanefi

antaran-antaran **RB12** dan **RB13**, seperti yang digambarkan pada gambar 8.

Pada contoh notasi di atas ujung frase 34 meluncur turun ke nada **E4**, lalu disambut **RB12** bergerak turun dari nada **B4** ke **G4**. Kemudian melodi vokal meneruskan dengan silabel teks tambahan berupa keluhan *ondeh* (“duhai”) dari nada oktaf rendah **A3** bergerak ke nada **D4**. Kemudian ditegaskan oleh **RB13** bahwa sumber melodis *Sikambang Data*. Frase 36 dan 37 memulai dari nada terendah **A3** bergerak menuju nada akhir frase 36 nada **Fis4** berdurasi agak panjang. “Perbedaan birama, aksentuasi frase melodi, interlocking dan sebagainya memberikan rasa dan karakter yang khas. (Susandrajaya, 2018, hlm. 471)” Gerak melodi dalam karakter seperti ini dapat dilihat pada lampiran.

Gerak melodi bersumber pada *Sikambang Data* rupanya selalu didominasi oleh nada-nada **Fis4**, kehadiran nada tersebut berdurasi agak panjang melalui gerak-gerak melodi melismatis yang cenderung berada di bawah nada-nada **Fis4** tersebut. Lihat gambar nomor 9.

Contoh notasi di atas memperlihatkan dominasi nada **Fis4** baik pada melodi vokal



**Gambar 9. Dominasi nada Fis4**

Sumber: Hanefi



**Gambar 10. Perubahan sumber melodi ke Sikambang Tinggi**

Sumber: Hanefi

frase 39 diterus oleh melodi *rabab* **RB14**, lalu frase melodi vokal selanjutnya yang berisi teks kaba tentang kesengsaraan seorang *Gadiah Basanai*. Hal yang sama berlanjut dapat dilihat pada lampiran. Gejala melodis bersumber dari *Sikambang Data* berakhir pada frase 49 melodi vokal, dan ditegaskan oleh **RB18**, lalu disambut melodi vokal frase 50 dimulai dari nada **B4**, seperti pada gambar nomor 10.

Cukup jelas perubahan sumber melodi ke *Sikambang Tinggi*, frase 49 masih memperlihatkan orientasi gerak melodinya ke nada **Fis4** tetapi berakhir pada nada **D4**,

tetapi antaran oleh **RB18** memulai melodinya di nada **B4** dan berakhir pada nada **D5** berdurasi panjang menurun ke nada **B4**. Kemudian disambut oleh melodi vokal frase 50 memulainya pada nada **B4** (nada penting pada *Sikambang Tinggi*), selanjutnya melodi bergerak pada sumber *Sikambang Tinggi* yang artinya suasana dan karakter melodis berubah, tentu diiringi pula dengan perubahan karakter cerita kaba yang dituturkan.

Isi teks melalui frase-frase melodis berisi tuturan *Gadiah Basanai* dan kesengsaraan yang dialaminya. Suasana sedih lebih mengemuka didukung oleh karakter melodi vokal dan diperdalam oleh antaran-antaran melodi *rabab* (RB). Melodi vokal yang yang dituturkan mengandung sentuhan seni musik (melodis) sudah cukup mempengaruhi perasaan orang yang mendengarnya, kemudian datang pula sentuhan melodi *rabab* meneruskan imajinasi lebih ke dalam perasaan, dan melodi itu tanpa teks dan terbuka sekali menafsirkannya.

Setelah berjalan melalui sejumlah frase melodis, suasana berubah lagi ditandai gerak melodi mengarah ke sumber *Sikambang Data* karena itu otomatis isi cerita berubah pula. Hingga frase 64 kesengsaraan itu diungkap oleh *tukang rabab*, lalu pada frase melodi vokal ini gerak melodi mengarah ke *Sikambang Data*, RB26 juga merespons dan memberi tanda-tanda ke arah yang sama dan tanda itu prinsipnya sama dengan tanda RB sebelumnya pada pergantian sumber melodi dari *Sikambang Tinggi* menuju *Sikambang Data*. Lihat contoh pada gambar nomor 11.

Pada gambar 11 notasi dimulai ujung melodi vokal frase 70 langsung disambut **RB28**



Gambar 11. Melodi *rabab* (RB26) mengantar ke melodi bersumber *Sikambang Data*  
Sumber: Hanefi

yang mengantar ke sumber pergerakan melodi *Sikambang Data* yang kemudian menempatkan nada **Fis4** orientasi pergerakan melodi vokal. Sebagaimana sudah disinggung sebelumnya bahwa melodi vokal cenderung mengarah ke bentuk *parlando rubato*, peran melodi *rabab* mengiringi melodi vokal hampir tidak terasa dan melodi vokal cenderung berjalan sendiri sehingga *tukang rabab* terfokus menuturkan alur cerita.

Isi cerita kaba yang dituturkan *tukang kaba* pada bagian ini mengungkapkan keluhan-keluhan *Gadiah Basanai* ingin keluar dari kesengsaraan itu, tiba-tiba diketahui oleh dua orang pengembara (disebut dagang mularat) yang lewat di depan rumah *Gadiah Basanai*. Akhir bagian yang singkat ini kemudian berubah lagi kembali ke melodi bersumber dari *Sikambang Tinggi* ditandai oleh **RB30**, melodi antaran *rabab* ini menggunakan





**Gambar 12. Gerak melodi rabab (RB30) dengan dua nada vertikal**  
Sumber: Hanefi

pergerakan melodi dua nada vertikal dengan teknik *loss snare*. Seperti teknik melodi serupa sebelumnya (RB7) yang menjembatani melodi vokal ke nada terendah, RB30 menjembatani (antaran) melodi vokal menggunakan sumber *Sikambang Randah* bergerak ke melodi vokal bersumber dari *Sikambang Tinggi*, seperti yang dituangkan padagambar nomor 12.

Gerak melodi vokal yang kembali menaik ke *Sikambang Tinggi* menandakan isi cerita lebih sedih dari sebelumnya, yaitu yang cerita dituturkan dengan pergerakan nada-nada *Sikambang Data*. Dapat dilihat pada teks *kaba* bahwa yang disampaikan *tukang rabab Gadih Basanai* sangat sedih dengan penderitaannya dan selalu menagisnya. Suasana yang diungkap secara musikal oleh pergerakan melodi *Sikambang Tinggi* bergerak dengan sejumlah melodi *rabab* (RB) memberi tekanan kedalaman kesedihan hingga frase 94.

Perjalanan *Gadih Basanai* dalam *kaba* menunjukkan sesuatu perjuangan hidup seorang wanita Minangkabau yang ditinggal mati kedua orang tua serta sanak saudaranya.

Berbagai peristiwa sepanjang perjalanannya merupakan simbolisme dari perjalanan hidupnya. Gejala cerita *kaba Gadih Basanai* juga ditemui dalam cerita *Wong Menak*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Muh. Syahrul Qodri bahwa menurut dalam cerita *Serat Menak* ini dikisahkan melewati berbagai macam perjalanan, melewati hutan belantara, lautan samudra, gunung, lembah, dsb. Akan tetapi perjalanan itu merupakan simbolisme dari perjalanan hidup tokoh tersebut, betapa beratnya menjalani kehidupan dengan berbagai rintangan dan cobaan, dan tokoh *Wong Menak* mampu melewati itu semua sehingga layak dijuluki sebagai *Jayeng Jurit* (konsep kesempurnaan tokoh *Wong Menak* dalam *Wayang Sasak*). Gejala yang sudah diuraikan beserta contoh-contoh pergerakan melodi vokal dan peran melodi *rabab* menjadi dasar untuk memahami suasana peristiwa yang di-*kaba*-kan (ceritakan) sehingga penyusun naskah lebih mempertimbangkan ekspresi tradisi musikal mengungkap *kaba* menjadi kekuatan mengadaptasi *Kaba Gadih Basanai* menuju Film *Gadih Basanai*. Demikian, uraian yang tersaji dapat mewakili secara keseluruhan dari fakta seni pertunjukan musik *rabab pasisia* yang berjudul *kaba Gadih Basanai*.

## PENUTUP

Tradisi *Bakaba* Dalam *Rabab*: Sebuah Adaptasi Menjadi Film, merupakan sebuah penawaran untuk mengangkat seni tradisi yang sudah terdesak oleh kemajuan teknologi. *Bakaba* hampir setiap daerah di Minangkabau memilikinya, namun *bakaba* yang memakai

alat musik pengiring *rabab* atau dikenal juga dengan istilah *babiola* hanya dimiliki oleh masyarakat Pesisir Selatan. Biasanya penuturan *kaba* ini membawakan cerita yang kadang kala disesuaikan dengan permintaan panitia atau yang punya hajat, dengan arti kata tidak tertutup kemungkinan *tukang kaba* membawakan cerita sendiri. Bagus tidaknya sebuah cerita tergantung penuturan *tukang kaba*. Sering *tukang kaba* yang bijak biasanya akan menarik penonton dengan berbagai atraksi, baik dalam bertutur maupun kelincahan memainkan melodi *rabab* sebagai musik pengiring atau pembangkitkan suasana.

Aksestiasi yang dilahirkan melalui vokal yang didukung penuh oleh gesekan *rabab* melahirkan melodi yang indah. Secara musikal pergerakan melodi *rabab* diutamakan untuk mengisi *introduction* lagu, *interlude*, dan antaran atau jembatan dari satu suasana ke suasana lain, memperdalam rasa kesedihan yang disampaikan melalui teks atau syair; melodi *dendang* adalah melodi dari tuturan *tukang rabab* menyampaikan cerita. Ada bagian-bagian tuturan melodi *dendang* diringi oleh *rabab* dan ada pula bagian-bagian yang tidak diiringi melodi *rabab* (biasanya pada melodi yang bersumber dari *Sikambang Data*).

Sumber dua lagu masing-masing lagu *Sikambang Tinggi* dan lagu *Sikambang Data* terkait dengan ekspresi musikal cerita yang dibawakan, kehadiran sumber melodi dari lagu *Sikambang Tinggi* biasanya mengawali lagu dan mengawali bagian-bagian cerita serta mengisi tensional musik pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan lagu *Sikambang Data* digunakan untuk bagian cerita yang

mengutamakan peristiwa dalam kapasitas yang panjang.

Secara umum, penggunaan nada-nada lagu *Sikambang Tinggi* dalam musik tradisional *rabab pasisia kaba Gadih Basanai* mengungkapkan suasana-suasana kehadiran atau memperkenalkan tokoh, menggambarkan lingkungan tempat kejadian, peristiwa-peristiwa sedih dan atau memperdalam perasaan sedih. Penggunaan lagu *Sikambang Data* digunakan sebagai penjelas peristiwa, perjalannya bagian cerita, dan monolog.

\*\*\*

#### Daftar Pustaka

- Ardianto, D. 2014 Dari Novel Ke Film: Kajian Teori Adaptasi Sebagai Pendekatan dalam Penciptaan Film
- Bruno Nettl. 1964. Theory and Method in Ethnomusicology : Chapter 5: "Description of Musical Compositions. Pnj: Marc Perlman. London: The Free Press GCML
- Djelantik. A. M. 2008. Estetika: Sebuah Pengantar. Jakarta: MSPI
- Elina, M. (2018) Pengemasan Seni Pertunjukan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Di Istana Basa Pagaruyung. Panggung, 28 (3), 304-316
- Nettl, Bruno. Theory and Method in Ethnomusicology. New York : The Free Press a Devision of Macnillon Publishing. INC. 1964.
- Puspitasari, D. 2016 "Narasi Cahaya Kearifan Lokal dalam Film Sang Pencerah: Karya Hanung Bramantyo". Panggung 26 (4)
- Susandrajaya, 2018, Inovasi Talempong Gandang Lasuang Dalam Upaya Pelestarian Seni Tradisi. Panggung, 28 (4), 464-481.
- Taslim, Andi. 2019. Peristiwa Teater Tumbuh Sebagai Konstruksi Politik Tubuh, Panggung , 29 (2), 102-115.

# Membangun Harmoni Sosial Melalui Musik dalam Ekspresi Budaya Orang *Basudara* di Maluku

Dewi Tika Lestari

Program Pascasarjana Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Jl. Dolog, Halong Atas, Ambon – Maluku

Tlp/Hp: +62 813 4320 4545; Email: tiansparihala@gmail.com

## ABSTRACT

*This study aims to explain the importance of exploring and communicating the cultural values in the community that can contribute to build social harmony between communities through local music. The study will be conducted by using a qualitative approach that explores and analyzes data both ethic and emic approach to find a description of the culture hidup orang basudara as well as the knowledge, and experience of musicians to build social harmony. The main theory is ethnomusicologist which study relation between music and local culture. Local music of Maluku (such as song Jang Pisah Katong - do not separated us) that created in the cultural context and values hidup orang basudara (living as brotherhood) is an example of the role of music for building peace in the midst of the social conflicts in Maluku in 1999. The results of this study confirm that efforts to build social harmony and strive for peace in the community can be done with a creative diplomacy approach, through local music.*

**Keywords:** Harmony, Music, Local, Culture.

## ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan pentingnya menggali dan mengomunikasikan nilai-nilai budaya masyarakat yang dapat berkontribusi membangun harmoni sosial dan perdamaian antar masyarakat melalui karya musik lokal. Kajian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menganalisis data secara etik dan emik untuk menemukan deskripsi budaya hidup orang basudara, pengetahuan, dan pengalaman para musisi yang menggunakan musik sebagai media membangun perdamaian. Teori utamanya adalah etnomusikologis, yang menganalisis korelasi unsur budaya dengan musik dalam masyarakat. Musik lokal Maluku yang diciptakan di dalam konteks budaya *hidop orang basudara*, seperti musik *jang pisah katong* (jangan memisahkan kita) adalah contoh peran musik sebagai media perdamaian di tengah kenyataan konflik sosial di Maluku tahun 1999. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa musik dapat menjadi kekuatan mengintegrasikan kembali masyarakat Maluku yang terpisah oleh karena konflik. Oleh karena itu, upaya mewujudkan harmoni sosial dan perdamaian di tengah masyarakat dapat dilakukan dengan pendekatan diplomasi kreatif, yaitu melalui karya musik.

**Kata Kunci:** Harmoni, Musik, Lokal, Budaya

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara multikultural. Keanekaragaman budaya menjadi warisan dari keadaan geografisnya sebagai negara kepulauan terbesar di dunia.

Zainur Ittihad Amin mengungkapkan bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia terdiri dari 17.508 pulau, dihuni oleh penduduk dari dua ras besar (Melayu dan Melanesia), lebih dari 350 suku bangsa yang berbicara dalam

583 dialek bahasa, memeluk enam agama besar di dunia, belum termasuk banyaknya aliran kepercayaan dan kebatinan yang mengakar di dalam berbagai tradisi masyarakat (Amin, 2009, hlm. 1). Indonesia adalah negara dengan karakteristik kepulauan yang kaya dengan keanekaragaman budaya. Wildan dan Irwandi menjelaskan bahwa kekayaan budaya itu tersimpan dalam kebudayaan daerah dari suku-suku bangsa yang memiliki corak dan ragam berbeda yang akan menunjukkan identitas dan ciri daerah masing-masing. Tradisi dan kebudayaan umumnya sudah mengakar kuat dalam praktik kehidupan masyarakat setempat yang merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan (Wildan, Dulkih, & Irwandi, 2019, hlm. 16).

Sebagai suatu negara multikultural, maka negara Indonesia memang perlu mengelola keanekaragaman budayanya secara baik sehingga dapat berkontribusi memperkuat ketahanan nasional. Setelah masa Orde Baru, penguatan paham multikulturalisme menjadi salah satu pilihan strategis pemerintah untuk mengatasi maraknya konflik agama dan etnik yang terjadi pasca-tumbanganya Orde Baru. Multikulturalisme dipandang sebagai jalan terbaik yang dapat dilakukan daripada operasi militer seperti masa Orde Baru. Seni yang mementaskan suatu pagelaran budaya merupakan salah satu upaya memperkuat diskursus multikulturalisme. Multikulturalisme dan kesenian diposisikan negara sebagai soft power untuk menjaga interaksi antar etnik di Indonesia. Kesenian merupakan area sekaligus alat diplomasi yang baik untuk merawat harmoni sosial dan

perdamaian (Rahman, Pitanav, & Abdullah, 2018, hlm. 4, 9).

Persoalan tentang harmoni sosial masih sangat menarik dibicarakan. Umumnya, ada dua alasan percakapan mengenai harmoni menarik perhatian para peneliti. Pertama, konsep harmoni telah menjadi konsep yang umum dibicarakan di dalam masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan harmoni sosial, agama, dan budaya. Terdapat banyak ajaran agama, petuah, dan nasehat budaya yang menegaskan pentingnya membangun harmoni sosial. Alasan kedua adalah harmoni memiliki kaitan erat dengan norma ontologis (*transcendental*). Harmoni bukan baru dibicarakan sekarang ini, sejak lama para filsuf telah membicarakannya (Wikandaru, Lasiyo, & Sayuti, 2018, hlm. 122).

Kajian mengenai harmoni sosial dan perdamaian antara umat beragama dipandang penting untuk terus dibicarakan karena konteks Maluku, kota Ambon khususnya, yang memiliki pengalaman historis terkait konflik sosial antar umat beragama di tahun 1999. Oleh karena itu, pembahasan mengenai harmoni sosial dalam konteks Maluku lebih tepatnya merupakan upaya belajar dari pengalaman sebelum dan di masa konflik untuk merawat dan melestarikan proses perdamaian yang telah berlangsung di Maluku saat ini. Menurut Normuslim, dalam relasi antar umat beragama yang berbeda dikenal istilah kerukunan, yang pertama kali diperkenalkan oleh Menteri Agama KH. M Dachlan. Istilah yang digunakannya adalah kerukunan beragama yang disampaikan dalam pidato Musyawarah Antar Agama tanggal 30 November 1967 di

Jakarta. Dijelaskan bahwa kerukunan antara golongan agama adalah syarat mutlak bagi stabilitas politik dan ekonomi (Normuslim, 2018, hlm. 69). Atas nama stabilitas politik dan ekonomi, kerukunan beragama menjadi semacam proyek kekuasaan, yang diturunkan dari atas ke bawah untuk dijalankan oleh rakyat. Tulisan ini hendak menunjukkan bahwa kesadaran untuk membangun harmoni hidup antar-umat beragama telah mengakar kuat di dalam konteks kebudayaan masyarakat. Ketika konflik terjadi oleh karena renggangnya kekuasaan pemerintah, maka kearifan lokal masyarakat yang menghidupi nilai-nilai kerukunan dan harmoni menjadi sarana mewujudkan perdamaian. Dalam konteks ini, musik lokal Maluku menjadi salah satu media diplomasi kreatif untuk merawat harmoni sosial antar umat beragama di Maluku.

Penelitian ini berawal dari percakapan yang terbangun pada suatu forum diskusi terfokus yang membahas mengenai peran masyarakat sipil dalam mengupayakan reintegrasi sosial di Maluku di bulan Juli 2013. Diskusi terfokus ini dilaksanakan oleh Yayasan Baileo, yang telah bekerja untuk perdamaian sejak peristiwa konflik terjadi di Maluku tahun 1999. Dalam forum diskusi yang melibatkan berbagai unsur, pemerintah daerah, tokoh agama, para aktivis perdamaian, dan tokoh masyarakat, terungkap suatu kenyataan yang belum banyak diteliti bahwa musik lokal Maluku memiliki peran penting dalam upaya perdamaian di Maluku. Musik lokal Maluku, seperti lagu-lagu yang diciptakan dalam konteks budaya hidup

*orang basudara*, misalnya, lagu *jang pisah katong* (jangan memisahkan kita), *gandong e* (saudara kandungku), dan lagu-lagu lainnya, telah berperan penting dalam skenario membangun perdamaian di Maluku. Pada 19 Januari 2014, memperingati 15 Tahun konflik Maluku, para aktivis perdamaian juga menggelar festival *orang basudara*, yang di dalamnya terdapat berbagai pentas karya musik, tari, pameran foto, dan berbagai kegiatan seni kreatif lainnya, untuk meneguhkan harmoni sosial yang telah terbangun di Maluku. Hingga kini, kota Ambon yang disebut sebagai kota musik memberikan makna bahwa musik memiliki peranan penting bagi kehidupan masyarakat pemiliknya. Pada tahun 2017-2018, peneliti mendapatkan kesempatan untuk melakukan kajian mengenai peran musik lokal Maluku dalam merawat harmoni sosial antar-masyarakat, yang hasilnya dieksplanasi dalam tulisan ini.

Musik lokal Maluku, seperti lagu-lagu di atas yang diciptakan dengan teks-teks budaya dan melodi khas Maluku yang *tatahang* (tergantung) memiliki hubungan erat dengan konteks budaya hidup orang *basudara* di Maluku. Musik merupakan salah satu bagian dari unsur kebudayaan masyarakat Maluku yang dihasilkan untuk mengungkapkan pergulatan hidup atau kisah kehidupan masyarakat Maluku sebagai sesama *orang basudara* dalam praktik kebudayaannya (Watloly, 2012, hlm. 50). Hidup *orang basudara* adalah suatu cara hidup yang menempatkan diri sesama anak negeri Maluku baik yang berbedapulau, bahasamaupun agama di dalam sebuah keutamaan hidup sebagai saudara

sekandung dari bumi Maluku untuk hidup saling peduli - *baku kalesang*, saling mengasihi - *baku sayang*, saling berdamai - *bakubae* (Watloly, 2012, hlm. 50, 241). Konteks budaya ini berperan penting dalam menganalisis karya musik lokal Maluku. Dalam kaitan itu, Hastanto menegaskan bahwa dalam studi etnomusikologis terdapat suatu paham bahwa untuk mempelajari sebuah musik haruslah menggunakan kacamata budaya masyarakat pemilik musik itu (Hastanto, 2005, hlm. 4).

Pengakuan mengenai adanya hubungan musik lokal Maluku dalam upaya penyelesaian konflik dan mewujudkan perdamaian di Maluku terkuak dari cerita para peserta kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) yang diselenggarakan oleh Yayasan Baileo Maluku pada hari Jumat, 19 Juli 2013 di Café Excelso, Ambon. FGD itu membahas mengenai: peran masyarakat sipil dalam mendorong re-integrasi sosial masyarakat di Maluku. Junus Jeffry Ukru selaku Direktur Yayasan Baileo mengakui bahwa dalam pengalamannya mengupayakan re-integrasi, musik dan nyanyian atau lagu-lagu orang basudara seperti, *Gandong e* (saudaraku), *Ale Rasa Beta Rasa* (apa yang kamu rasakan, saya juga merasakannya), *Nusa Ina Menangis* (Maluku, Pulau Ibu Menangis), *Jang Pisah Katong* (jangan memisahkan kita) dan seterusnya, selalu dibawakan pada momen awal dari setiap pertemuan antar masyarakat yang pernah berkonflik. Dengan menyanyikan lagu-lagu tersebut di awal suatu pertemuan, ketegangan dalam pertemuan menjadi sangat mudah dicairkan, dan dialog pun dengan sendirinya dapat berjalan secara baik. Demikian menurut

Junus Jefri Ukru (Wawancara, 19 Juli 2013), musik lokal Maluku itu dapat menghidupkan kembali ingatan masa lalu semua anak negeri Maluku bahwa *katong samua basudara* atau yang berarti kita semua bersaudara.

Menurut Linda Holle (wawancara, 19 Juli 2013) yang pernah bekerja di Komnas HAM wilayah Maluku, bahwa dengan kebiasaan orang Maluku yang suka bernyanyi maka musik selalu dapat dijadikan media komunikasi sosial yang baik untuk menyatukan masyarakat. Hal yang sama dikemukakan oleh Hilda Rolobesy (wawancara, 19 Juli 2013) dari Lembaga Kajian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Nahdatul Ulama (LAKPESDAM NU) Maluku. Selama masa konflik, Rolobesy bersama organisasinya itu memiliki pengalaman menghimpun dan melatih anak-anak Islam dari Desa Batumerah dan Desa Tial dengan anak-anak Kristen dari Desa Amahusu untuk bermusik bersama. Sekalipun pertikaian masih terjadi, anak-anak tersebut sering tinggal menginap bersama di ketiga desa ini secara bergantian. Mereka berlatih kolaborasi musik *totobuang* dari Amahusu dengan musik dan tarian *Sawat* dari Desa Batumerah ditambah dengan musik *hadrat* dari Desa Tial, yang dipadukan dengan iringan lagu-lagu persaudaraan Maluku. Musik *totobuang* merupakan instrumen musik perkusi, yang terdiri dari beberapa alat musik membran, yang disebut *tifa* dan dipadukan dengan alat musik pukul, *gong*. Alat musik ini di Maluku hanya terdapat dan dimainkan oleh komunitas masyarakat Kristen. Sementara itu, alat musik *hadrat* atau juga disebut *hadroh*, merupakan instrument musik

perkusi yang terdiri dari beberapa rebana dengan bentuk seperti elips. Instrumen musik *hadroh* selalu dibawakan bersamaan dengan kreasi tarian *sawat* yang biasanya dipentaskan oleh komunitas masyarakat Islam di Maluku. Dengan demikian, persatuan anak-anak Islam dan Kristen melalui kolaborasi musik menjadi salah satu simbol mengomunikasikan perdamaian yang dimulai dari keluarga mereka, masyarakat tempat mereka berlatih, dan kepada masyarakat Maluku secara luas. Hingga kini mereka terus membangun interaksi dan integrasi melalui musik.

Ketika lagu-lagu persaudaraan itu dinyanyikan secara bersama muncul berbagai ekspresi seperti ada yang menangis, berteriak, saling memeluk, hingga ada pula yang memprotes untuk menghentikan lagu-lagu tersebut karena kenyataan konflik yang sedang mengancam tatanan hidup *orang basudara* di Maluku. Ekspresi ini terjadi karena beberapa faktor penyebab. Pertama, konteks konflik yang terjadi telah menciptakan suatu pengalaman yang menyedihkan bagi masyarakat yang mengalaminya. Kedua, musik lokal Maluku mempertegas kenyataan konflik yang menyedihkan itu disertai dengan menyajikan memori indahinya konteks budaya hidup *orang basudara*. Ketiga, pengalaman masyarakat dan pesan musikal berasosiasi membangkitkan rasa kesedihan dari masyarakat yang mendengarkan atau menyanyikan lagu-lagu tersebut. Dengan demikian, sangatlah penting menggali dan menjelaskan wujud musik lokal Maluku dalam konteks budaya hidup *orang basudara* yang dapat menjadi salah satu media membangun

harmonis sosial antara masyarakat yang berkonflik. Wujud musik lokal Maluku dalam studi ini adalah struktur musik dan konteks musik. Dalam pendekatan etnomusikologi struktur musik yang dimaksudkan, seperti melodi, ritme, tempo, dan lain-lain, baru dapat dimengerti setelah mengetahui konteks budaya yang membungkus keberadaan musik lokal tersebut (Nakagawa, 2000, hlm. 6). Dengan demikian, kajian ini membahas dua masalah utama yaitu, apa itu musik lokal Maluku dan bagaimana musik dalam ekspresi budaya Maluku dapat membangun harmoni dan perdamaian antar-masyarakat yang berkonflik.

## METODE

Studi ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang berusaha mengkonstruksi realitas dan memahami maknanya. Realitas sosial itu adalah upaya membangun perdamaian di Maluku melalui musik yang mengekspresikan nilai-nilai budaya yang dapat mengaktifkan kembali memori kolektif masyarakat Maluku sebagai *sesame orang basudara*. Dalam metode penelitian kualitatif, peneliti menggali dan menganalisis data secara etik untuk menemukan deskripsi budaya hidup *orang basudara*, serta secara etik untuk menggali pengetahuan, pengalaman para musisi ketika menggunakan musik lokal sebagai media membangun harmoni sosial dan perdamaian. Teori utama yang dipakai dalam analisis ini adalah etnomusikologi. Sri Hastanto menjelaskan mengenai prinsip etnomusikologi bahwa dalam mengelola dan

memaknai data, seperti peristiwa musikal, perasaan pelaku musik, benda-benda fisik yang digunakan, perangkat nilai, dan seterusnya, selalu menggunakan kacamata budaya dan kebiasaan yang dilakukan dalam masyarakat berbudaya pemilik musik itu (Hastanto, 2009, hlm. 5). Dengan demikian, data dan analisis penelitian ini berkaitan dengan keberadaan musik lokal Maluku, pengertian dan karakteristiknya, peristiwa musikal ketika musik ini digunakan sebagai media membangun harmoni sosial, konteks budaya *orang basudara* dan perangkat nilai yang dikomunikasikan melalui musik lokal Maluku untuk mewujudkan harmoni sosial antara masyarakat yang berkonflik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian Musik Lokal Maluku

Penamaan musik lokal Maluku memiliki arti penting dalam kajian ini. Arti musik lokal Maluku dapat dijelaskan berangkat dari pengertian musik pada umumnya, tetapi juga dari konteks masyarakat Maluku sebagai pemilik musik tersebut. Pada umumnya terdapat beberapa pengertian musik yang beragam. Musik dipahami sebagai cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia (Banoe, 2003, hlm. 288). Musik adalah bunyi atau suara yang diorganisir secara serasi dalam satuan temporal (Bernstein dan Picker, 1966, hlm. 1). Musik adalah sistem komunikasi bunyi yang digunakan dalam konteks sosial dan budaya (McGann, 2002, hlm. 21).

Keragaman padangan mengenai pengertian musik dibahasakan oleh Dieter Mack,

“Rumusan pengertian musik tidak hanya mencakup pengertian umum seperti yang berlaku dalam musik Barat dengan menekankan hanya pada unsur-unsur musik seperti ritme, melodi, harmoni, dan lain-lain. Padahal kebanyakan musik Indonesia, seperti karawitan, dan lain-lain, tidak termasuk dalam defenisi musik Barat. Musik adalah seni menyusun suara atau bunyi” (Mack, 2001, hlm. 22).

Sri Hastanto menjelaskan bahwa perdebatan mengenai pengertian musik dapat berkepanjangan. Itu sebabnya, menurut Hastanto, “secara umum musik adalah suara yang mengandung unsur lagu (baik bernada atau tidak), irama, *laya*, tempo, ritme dan dinamika. Lagu, irama, *laya*, tempo, ritme dan dinamika sering disebut unsur musikal” (Hastanto, 2011, hlm. 35).

Dari semua pengertian itu, Musik lokal Maluku yang dimaksudkan dalam kajian ini adalah aktivitas seni menyusun suara dan bunyi yang dibawakan dalam berbagai nyanyian atau lagu lokal Maluku, yang lahir dan berkembang dari konteks kehidupan masyarakat Maluku. Hastanto mendefinisikan musik lokal sebagai karya musik yang berada di dalam “pagar budaya” suatu masyarakat dan dapat dinikmati oleh masyarakat pemilikinya (Hastanto, 2011, hlm. 8). Pagar budaya, yang dibahas dalam kajian ini adalah konteks hidup *orang basudara* di Maluku, yang melatarbelakangi kreasi lagu-lagu lokal Maluku.

Christian Izaac Tamaela, dalam kajian disertasinya *Contextualization of Music and Liturgy in Molluccan Church*, menegaskan



beberapa karakteristik dari musik lokal Maluku yang terus dikembangkan saat ini, yaitu: 1) Musik lokal Maluku menggunakan teks dari bahasa atau dialek lokal masyarakat Maluku; 2) Musik lokal Maluku selalu dihubungkan dengan berbagai ritual budaya atau adat dan mengkespresikan kenyataan hidup masyarakat Maluku, seperti ritual *pela-gandong* yang menunjuk pada hubungan persaudaraan semua masyarakat Maluku; 3) Notasi musik lokal Maluku mulai dikembangkan dari tradisi lisan, *berkapata*, yaitu tradisi menuturkan suatu peristiwa dan sejarah yang disampaikan secara setengah bernyanyi dan setengah berbicara. Berkaitan dengan penataan bunyi, sejak zaman dahulu para leluhur Maluku telah mempunyai tangga nada tersendiri yang terdiri dari dua nada (*diatonis*), tiga nada (*tritonis*), empat nada (*tetratonis: la-do-re-mi*), dan lima nada (*pentatonis: do-re-mi-sol-la*); 4) Instrumen musik lokal Maluku dikreasikan bermula dari kebiasaan masyarakat membunyikan benda-benda di alam, seperti batu, kayu, bambu, kulit siput, dan sebagainya. Seiring dengan perkembangan, benda-benda alam tersebut kemudian dikreasikan menjadi alat-alat musik tradisional Maluku, yang digunakan dalam perpaduan dengan berbagai instrumen musik dari luar Maluku yang telah diterima oleh masyarakat Maluku ; 5) Musik lokal Maluku selalu dipertimbangkan sebagai milik bersama semua masyarakat Maluku, yang turut menjadi warisan budaya masyarakat Maluku. Berangkat dari karakteristik secara umum musik lokal Maluku, Tamaela menegaskan bahwa pada umumnya musik lokal Maluku

memiliki fungsi untuk melestarikan budaya lokal masyarakat, sekaligus mendorong dan menyemangati kehidupan masyarakat Maluku untuk menjadi masyarakat yang sejahtera, adil, dan selalu berdamai dalam semangat hidup sebagai *orang basudara* (Tamaela, 2015, hlm. 38-39).

Penciri menonjol dari musik lokal Maluku yang mengakar dalam konteks budaya masyarakat Maluku telah berfungsi sebagai salah satu media penyelesaian konflik Maluku. Musik tidak hanya dapat dinikmati keindahannya, tetapi juga dapat menghidupkan memori dan identitas kolektif masyarakat Maluku, yang mengakar dalam konteks budayanya. Salah satu konteks budaya yang berperan penting dalam proses penyelesaian konflik Maluku adalah budaya hidup *orang basudara*. Memori dan identitas kultural masyarakat Maluku sebagai sesama *orang basudara* yang dihidupkan melalui musik turut berperan mendorong perilaku hidup masyarakat dalam menyelesaikan konflik yang terjadi karena tidak sesuai dengan kultur hidup *orang basudara*.

### **Musik Lokal Maluku Mengekspresikan Budaya Hidup Orang Basudara**

Musik lokal Maluku diciptakan dan dipentaskan dari tengah kehidupan masyarakat pemiliknya. Musik tersebut dapat dipandang sebagai ekspresi dan cerminan realitas kehidupan sosial-budaya masyarakat Maluku. Konteks sejarah budaya masyarakat Maluku sejak dahulu menunjukkan bahwa orang Maluku memiliki kebiasaan untuk mengkisahkan berbagai kenyataan hidup

melalui musik. Bahkan, musik selalu dibawakan dalam berbagai aktivitas sosial, seperti bertani, mencari ikan di laut, ke pasar, hingga dalam berbagai ritual budaya dan keagamaan. Musik digunakan dalam berbagai fungsi, seperti menghibur dan menyemangati dalam aktivitas sosial, mendidik dan menasihati generasi muda, menyatukan masyarakat, melestarikan budaya, dan transformasi nilai dalam ritual budaya dan keagamaan (Tamaela, 2015, hlm. 33,34). Musik juga mengekspresikan kesadaran sejarah-budaya yang dimiliki oleh masyarakat Maluku sejak dahulu (Leirissa, 1999, hlm. 78).

Musik dapat berfungsi menanamkan rasa cinta, kerinduan; dan asosiasi diri kepada negeri Maluku dengan keindahan budaya hidup *orang basudara*. Fungsi ini turut berkontribusi dalam proses penyelesaian konflik Maluku, dengan membangkitkan rasa cinta, kerinduan dan asosiasi diri sebagai sesama *orang basudara* melalui musik, maka perasaan emosi, dendam, dan amarah dalam konflik dapat dipulihkan. Oleh karena itu, konteks budaya hidup *orang basudara* yang telah menjadi teks dan konteks dari musik lokal Maluku perlu dipahami.

Dahulu sebelum menjadi masyarakat Maluku, penduduk yang tersebar di berbagai wilayah kepulauan Maluku masih menjadi kelompok-kelompok yang terpisah di wilayahnya masing-masing. Mereka dikenal sebagai Orang Seram, Orang Kei, Orang Buru, Orang Yamdena, Orang Ambon, Orang Saparua, Orang Leti, dan sebagainya. Masing-masing kelompok masyarakat hidup dengan tradisi, adat, dan kepercayaannya. Mereka

hidup dalam sikap eksklusif kelompoknya masing-masing dan selalu ada rasa prasangka atau curiga, dendam, hingga menimbulkan konflik atau pertikaian di antara masing-masing kelompok. Namun, seiring dengan adanya kesadaran untuk hidup bersama secara damai, aman, dan nyaman di wilayah pulau-pulau yang terhubung oleh laut, maka terbentuklah suatu identitas bersama yang kemudian dikenali dengan sebutan orang Maluku (Watloly, 2012, hlm. 247).

Orang Maluku atau masyarakat Maluku merupakan nama diri yang jelas, yang dibangun dengan sebuah konsep diri bersama sebagai satu keluarga, yaitu konsep diri *orang basudara* (Watloly, 2012, hlm. 248). Konsep diri ini telah menjadi suatu identitas kultural masyarakat Maluku yang tetap bertahan di dalam memori kolektif masyarakat, dan mampu menghubungkan seluruh pulau dengan banyak ragam komunitas etnolinguistik di dalamnya sebagai satu keluarga (Andaya, 1993, hlm. 1). Pemahaman budaya bahwa orang Maluku adalah satu keluarga berangkat dari berbagai kisah sejarah budaya asal-usul leluhur Maluku. Salah satu kisah tersebut berasal dari tradisi lisan masyarakat Maluku Tengah bahwa masyarakat Maluku pada mulanya berasal dari satu tempat di Pulau Seram, yaitu di gunung Nunusaku. Itulah sebabnya, Pulau Seram disebut sebagai *Nusa Ina* yang berarti Pulau Ibu. Semua orang Maluku, dalam tradisi budaya hidup orang basudara dipandang sebagai saudara *gandong*, yang berasal dari satu kandungan (*gandong*) Ibu. Dalam sistem budaya, masyarakat yang berasal dari Pulau Seram ini juga disebut

masyarakat *Alifuru*, atau masyarakat pertama di Maluku. Menurut R. Z. Lerissa, Guru Besar Sejarah Budaya Universitas Indonesia, istilah budaya seperti *Nunusaku*, *Nusa Ina*, *Alifuru* merupakan simbol dari persatuan masyarakat di Maluku (Lerissa, 1999, hlm. 71, 98).

Mus Huliselan, Guru Besar Antropologi di Universitas Pattimura, menjelaskan bahwa jauh sebelum kedatangan Bangsa Eropa dan masuknya agama-agama dari luar ke Maluku, penduduk asli yang mendiami Kepulauan Maluku di Pulau Seram terbagi atas dua kelompok besar, yaitu *Uli* atau *Pata Siwa* dan *Uli* atau *Pata Lima*. *Uli* atau *Pata* dapat diartikan sebagai kelompok atau persekutuan; *Siwa* berarti sembilan dan *Lima* berarti lima. Dalam konstruksi kosmologinya, kelompok *Pata Siwa* memandang angka sembilan atau jumlah sembilan sebagai angka keramat, sedangkan *Pata Lima angka* atau jumlah lima adalah angka keramat. Berbagai hukuman badan atas suatu pelanggaran atau pembayaran denda dan mas kawin pada kelompok *Pata Siwa* berjumlah sembilan dan *Pata Lima* berjumlah lima (Huliselan, 2012, hlm. 230).

Pada mulanya, kelompok ini berasal dari gunung Nunusaku di Pulau Seram. Namun, karena berbagai peristiwa seperti krisis makanan, penyakit menular, dan peristiwa alam lain, maka para leluhur *Pata Siwa* dan *Pata Lima* mulai berpergian dan menyebar ke berbagai wilayah sekitar. Seiring dengan penyebaran kedua kelompok tersebut, maka di berbagai tempat di Maluku terdapat kelompok masyarakat *Pata Siwa* dan *Pata Lima* dalam berbagai sebutan yang tidak terlalu berbeda. Di Maluku Tengah, kedua kelompok

disebut *Uli* atau *Pata Siwa* dan *Uli* atau *Pata Lima*. Di Kepulauan Kei, pembagian dua kelompok ini dikenal dengan nama *Ur Siuw* dan *Lor Lim*. Di Kepulauan Aru dikenal dengan nama *Uru Siwa* dan *Uru Lima* (Huliselan, 2012, hlm. 226). Sejarah asal-usul masyarakat Maluku dari dua kelompok besar ini melatar belakangi Pemerintah Provinsi Maluku dalam menggunakan ungkapan *Siwalima* sebagai semboyan dan logonya, yang menunjuk pada persatuan masyarakat Maluku. Semboyan dan logo ini hendak menegaskan bahwa masyarakat Maluku adalah satu, sebagai orang basudara yang berasal dari kandungan *Nusa Ina*, Pulau Ibu (Lerissa, 1999, hlm. 99).

Karakteristik lain dari nilai-nilai budaya hidup orang *basudara* yang terkandung dalam unsur musik lokal Maluku adalah *pela* dan *gandong*. Semua konteks budaya ini tidaklah asing bagi masyarakat Maluku, karena masih terus dipraktikkan dan diwariskan melalui berbagai ritual budaya *pela* dan *gandong* sampai saat ini. Selain itu, musik lokal Maluku seperti lagu *Pela e* dan *Gandong e* yang telah diciptakan jauh sebelum peristiwa konflik turut menjadi alat pengingat sejarah budaya *pela* dan *gandong*. Ritual *pela* dan *gandong* biasanya dilaksanakan setiap lima tahun sekali. Namun, setiap harinya masyarakat Maluku dapat mendengarkan dan menyanyikan lagu *Pela e* dan *Gandong* sekaligus lagu tersebut mengingatkan masyarakat pentingnya *pela* dan *gandong* dalam relasi hidup setiap hari.

Ketika konflik Maluku terjadi, lagu *Pela e* dan *Gandong* tidak hanya memiliki fungsi pengingat budaya, tetapi juga fungsi asosiatif dan rekonsiliasi yang menggugah lagi

kesadaran kolektif masyarakat sebagai sesama orang basudara sehingga harus berdamai bukan berkonflik. Dengan mendengarkan atau menyanyikan lagu ini, masyarakat dapat mengasosiasikan diri sebagai saudara *pela* atau *gandong* yang diikat sumpah budaya untuk hidup saling berdamai.

Dalam salah satu studi yang dilakukan oleh Resa Dandirwalu, seorang antropolog di Maluku, ditegaskan bahwa hubungan *pela* dan *gandong* yang terus dihidupkan dalam memori kolektif masyarakat Maluku telah menjadi salah satu cara penyelesaian konflik di Maluku. Ketika konflik Maluku terjadi, negeri-negeri yang menganut agama berbeda seperti Islam dan Kristen namun terikat dengan hubungan *pela* dan *gandong* justru terlibat saling membantu, saling melindungi, saling berdamai, dan selalu terlibat dalam mewujudkan perdamaian di Maluku. Hal ini, misalnya yang terjadi antara negeri Haya (Islam) dengan Hatu Kristen di Maluku Tengah, negeri Passo (Kristen) dengan Batu Merah (Islam) di Kota Ambon; Buano Selatan (Kristen) dengan Buano Utara (Islam); Kamariang (Kristen) dengan Sepa (Islam) di Seram Bagian Barat. Nilai persaudaraan yang kuat dalam relasi *pela* dan *gandong* menjadi perekat kohesi sosial di antara masyarakat untuk menyelesaikan konflik Maluku (Dandirwalu, 2014, hlm. 36). Hal ini tentunya terkait erat dengan makna *pela* dan *gandong* dalam konteks kultural masyarakat Maluku.

Bagi masyarakat Maluku, ikatan persaudaraan *pela* dan *gandong* memiliki makna yang mendalam. *Pela* merupakan ikatan persaudaraan atau persekutuan yang

dikembangkan antara penduduk dari dua negeri atau lebih di Maluku. Ikatan *pela* atau ikatan hidup sebagai *orang basudara* terjadi melalui ritual budaya yang formal terbingkai dalam sistem sosial dan budaya masyarakat Maluku yang secara resmi diakui dan secara terpola dipraktikkan dalam masyarakat (Watloly, 2013, hlm. 409).

Tidak begitu berbeda dengan ikatan *pela*, budaya hidup orang basudara yang terwujud dalam ikatan *gandong* menegaskan pula makna ikatan persaudaraan antar individu dan antara desa-desa atau negeri-negeri di Maluku. *Gandong* adalah istilah dalam bahasa melayu Ambon yang berarti kandungan Ibu. Ikatan *gandong* merupakan suatu ikatan kekerabatan antara individu dan antara negeri yang menganggap mereka sebagai saudara kandung atau berasal dari satu kandungan ibu yang sama. Saudara sekandung memiliki warisan nilai budaya yang sama, untuk saling melindungi, tolong-menolong, dan hidup berdamai, meski mereka kemudian hidup dalam agama dan wilayah yang berbeda. Mereka yang terikat dalam hubungan *gandong* akan saling menyapa satu dengan yang lain sebagai saudara *gandong* (Huliselan, 2012, hlm. 234). Keberadaan ikatan *gandong* sangat mudah diidentifikasi, antara lain melalui kesatuan atau kesamaan suku dan marga di negeri yang berbeda, karena memiliki leluhur yang sama (Ruhlessin, 2005, hlm. 174).

Ikatan hidup orang basudara yang terwujud dalam *pela* dan *gandong* dapat ditemukan dalam kehidupan keseharian masyarakat Maluku. Huliselan menyebutkan beberapa praksis hidup yang didorong

oleh kuatnya ikatan *pela* dan *gandong*, yaitu: Pertama, adanya semangat tolong menolong yang sangat kuat. Misalnya, tolong-menolong dalam membangun rumah-rumah ibadah, seperti gereja dan masjid, yang masih dipraktikkan hingga saat ini. Kedua, adanya kerukunan hidup antara umat beragama. Praksis tolong-menolong dalam membangun rumah ibadah dari saudara *pela* dan *gandong* yang berbeda agama dengan sendirinya memelihara kerukunan umat beragama. Pada setiap hari raya keagamaan, masyarakat Maluku yang berbeda agama tidak segan untuk merayakannya secara bersama, saling bersalaman, saling berbalasan dalam bertukaran berbagai hidangan dan makanan perayaan. Ikatan *pela* dan *gandong* melarang adanya hubungan yang saling berkonflik atau bermusuhan. Ketiga, adanya larangan saling mengawini antara saudara *pela* dan *gandong*. Masyarakat Maluku melarang pernikahan antara saudara kandung, yang terikat dalam hubungan *pela* dan *gandong* (Huliselan, 2012, hlm. 237).

Ikatan *pela* dan *gandong* menjadi sistem nilai budaya yang terdapat di semua wilayah Maluku, dengan nama dan praktiknya yang beragam bentuk. Secara umum, masyarakat Maluku mengetahui bahwa ikatan *pela* dan *gandong* memiliki nilai sakral yang mengikat semua penduduk negeri Maluku dan dipercaya bahwa siapa yang menghinai ikatan ini akan mendapatkan musibah atau bencana yang tidak diinginkan. Dasar lahirnya ikatan hubungan orang *basudara* ini karena para leluhur menganggap mereka adalah saudara kandung, seketurunan. Ikatan ini

juga lahir karena tujuan membangun hidup yang damai, saling tolong menolong sebagai saudara (Huliselan, 2012, hlm. 234). Ketika konflik Maluku terjadi, ikatan *pela* dan *gandong* digunakan sebagai sumber etika bersama (*etika publik*) untuk mewujudkan perdamaian di Maluku. Dalam sejarah budaya, ikatan *pela* dan *gandong* terbukti mampu menjadi mekanisme sosial-budaya dalam penyelesaian konflik. Ketika konflik Maluku terjadi, wilayah-wilayah yang memiliki ikatan *pela* dan *gandong* terlibat dalam tindakan saling melindungi, saling membantu, dan berjuang bersama menyelesaikan konflik (Ruhlessin, 2005, hlm. 20,-21).

Sejarah budaya hidup orang *basudara* di atas merupakan konteks yang melatarbelakangi penciptaan karya musik lokal Maluku. Sejarah budaya hidup orang *basudara* menjadi suatu dokumen yang hidup ketika selalu dinyanyikan oleh masyarakat Maluku. Dengan menyanyikannya, terjadi suatu proses pelestarian, tetapi sekaligus pewarisan nilai budaya dari generasi ke generasi. Pelestarian dan pewarisan nilai budaya hidup *orang basudara* digunakan sebagai salah satu media menyelesaikan konflik di Maluku. Ketika konflik terjadi, rasa persaudaraan yang terbingkai dalam budaya ini seakan terkubur oleh emosi dan amarah yang disebabkan berbagai provokasi kebencian yang mengakibatkan pertikaian antarsesama orang *basudara*. Kehadiran musik sebagai salah satu media perdamaian mampu menghidupkan kembali semangat persaudaraan tersebut. Semangat persaudaraan dapat mendorong sikap dan

cara hidup yang saling berdamai sehingga konflik Maluku diselesaikan.

### **Musik Lokal Maluku Menegaskan Pesan Perdamaian**

Musik lokal Maluku yang mengakar dalam konteks hidup *orang basudara* selain berfungsi melestarikan budaya tersebut, tetapi juga menegaskan pesan-pesan perdamaian bagi masyarakat Maluku. Justus Pattipawae, direktur Insitut Tifa Damai Maluku, menjelaskan bahwa sejak tahun 2000 setelah konflik Maluku 19 Januari 1999, berbagai proses perundingan perdamaian antara korban dan pelaku yang saling berkonflik selalu menggunakan musik lokal Maluku pada saat memulai dan mengakhiri perundingan. Musik yang mengandung nilai-nilai persaudaraan dijadikan sebagai salah satu strategi mencairkan suasana perundingan, membangkitkan pemahaman dan kesadaran kultural masyarakat, dan menegaskan komitmen menyelesaikan konflik Maluku. Musik yang digunakan, antara lain lagu *Jang Pisah Katong* (Jangan Memisahkan Kita), *Ale Rasa Beta Rasa* (Apa yang kamu rasakan, saya merasakannya), *Pela e* (Saudaraku), dan *Gandong e* (Saudara Kandungku), (Pattipawae, wawancara, 12 Maret 2017).

Dalam setiap perundingan, selalu ada ketegangan sebab masyarakat membawa serta pengalaman, amarah, dan emosi dari tengah situasi konflik. Musik lokal yang kaya dengan nilai budaya hidup *orang basudara* digunakan untuk mencairkan ketegangan itu. Di sini terjadi perjumpaan bukan hanya manusia tetapi juga pengalaman dan nilai,

antara pengalaman dalam konflik dengan pengalaman hidup *orang basudara* yang dihidupkan lagi melalui musik. Dalam perjumpaan tersebut musik memiliki kekuatan mempengaruhi emosi dan perasaan masyarakat, serta mencairkan ketegangan, dan meneguhkan komitmen untuk berdamai (Pattipawae, wawancara, 12 Maret 2017). Salah satu lagu yang mengungkapkan pesan musikal ini adalah lagu *Jang Pisah Katong* yang baru diciptakan di masa konflik dan direkam oleh Grup Mainoro pada tahun 2002. Berikut ini teks dan terjemahan dari lagu tersebut.

#### **Teks dan Terjemahan**

*Sio e... tanpa garam su tabale*

*Jang sampe batu pamali akang tapinda*

*Tagal orang dagang su maso*

*Su biking kaco barwa carita putar bale*

*Sio e.. tifa tahuri su babunyi*

*Waringin di nunusaku akang bagoyang*

*Nusa Ina dudu manangis*

*Lia anak cucu pung perbuatan*

*Sampe rutu-rutu tongka langit*

*Biar aer masing akang mo karing*

*Jang pisah katong*

*Tenggara, Ambon, Banda, Lease, Seram dan Buru*

*Katong samua satu bangsa Alifuru*

*Jang pisah katong...*

*Jangan undur e, jang pisah katong.*

(Siohe/ sayang sekali... tempat garam sudah terbalik

Jangan sampai batu keramat berpindah tempat

Karena orang dari luar sudah masuk  
Sudah membuat konflik dengan cerita  
provokatif

*Sioh e/* sayang sekali... musik tifa dan tahuri  
sudah berbunyi

Pohon beringin di Nunusaku sudah  
bergoyang

*Nusa Ina*, Pulau Ibu menangis melihat anak-  
cucu berkonflik

Sampai rumput menyanggah/menyentuh  
langit

Biar air laut bisa kering

Jangan pisahkan kita

Orang Tenggara, Ambon, Banda, Lease,  
Seram dan Buru

Kita semua adalah satu dari bangsa *Alifuru*

Jangan pisahkan kita

Jangan menyerah, jangan pisahkan kita.)

Justus Patipawae menjelaskan sebelum suatu perundingan damai dilakukan lagu-lagu persaudaraan secara sengaja diputarkan melalui CD/DVD. Ketika semua peserta perundingan telah hadir, maka lagu-lagu seperti *Jang Pisah Katong* dinyanyikan secara bersama untuk memulai perundingan.

Patipawae mengatakan:

“Di tengah konflik, menyanyikan lagu-lagu persaudaraan seperti *Jang Pisah Katong* bisa membuat kita merasa merinding. Lagu ini dinyanyikan untuk mencairkan suasana ketegangan di awal mediasi. Banyak peserta perundingan yang memilih tidak bernyanyi, hanya bisa meneteskan air mata. Ada yang hanya menundukkan kepala. Mungkin mereka tidak mampu mengungkapkan kata-kata dalam lagu tersebut. Sungguh suasana kesedihan dapat dirasakan

kalau mendengar atau menyanyikan lagu tersebut di tengah konflik yang membayangi dan di tengah upaya mediasi perdamaian yang dilakukan” (Patipawae, wawancara, 12 Maret 2017).

Masyarakat Maluku yang terlibat dalam perundingan adalah mereka yang mengalami secara langsung peristiwa konflik. Ketika musik itu diperdengarkan atau pada saat masyarakat bernyanyi, musik turut mengingatkan mereka atas kenyataan menyedihkan dari peristiwa konflik sehingga mereka pun turut merasakan kesedihan itu. Konflik yang terjadi meninggalkan rasa sedih dalam sanubari masyarakat Maluku yang menjadi korban konflik. Begitu pun musik lokal Maluku makin menegaskan kenyataan yang menyedihkan itu lewat teks dan konteksnya. Keduanya, musik dan pengalaman konflik, berasosiasi sehingga membangkitkan rasa sedih dalam diri masyarakat Maluku. Hal ini terkespresi dalam ungkapan rasa merinding dan berbagai ekspresi lain ketika mendengar atau menyanyikan lagu tersebut seperti yang dikemukakan oleh Patipawae.

Teks dan konteks lagu *Jang Pisah Katong* telah mewakili perasaan dan konteks hidup masyarakat Maluku yang sedang menghadapi kenyataan konflik. Masyarakat Maluku dapat menyanyikan dan menangkap makna lagu ini karena realitas hidup yang sedang mereka hadapi di tengah konflik sedang dikisahkan melalui lagu ini. Melalui lagu ini, emosi dan perasaan kultural sebagai sesama *orang basudara*, yang berasal dari satu kandungan Pulau Ibu digugah kembali di tengah kenyataan konflik yang terjadi. Masyarakat Maluku yang mendengarkan lagu ini dapat

bersedih dan menangis, sebab mereka merasakan dan mengalami bahwa kenyataan konflik yang terjadi bertentangan dengan kenyataan indahnyahidup *orang basudara* yang telah ada sejak dahulu. Semua itu terungkap dalam teks lagu tersebut sehingga masyarakat dapat mengasosiasikan diri dengan identitas kolektif kultural sebagai sesama *orang basudara* yang tidak ingin dipisahkan karena konflik.

Konflik sebagai suatu kenyataan yang menyedihkan terungkap secara eksplisit pada bait pertama dan kedua dari lagu ini, diawali dengan ungkapan *sio e*, yang dapat berarti sayang sekali atau sangat disayangkan. Dalam komunikasi lisan masyarakat Maluku, ungkapan ini menunjuk pada suatu ekspresi penyesalan dan kesedihan atas suatu peristiwa yang terjadi. Makna ekspresi dari ungkapan *sio e* semakin dipertegas dengan beberapa frase berikutnya yang sangat kuat melekat dalam kehidupan masyarakat Maluku, seperti *tampa garam su tabale, jang sampe batu pamali tapindah, tifa tahuri su babunyi, beringin di Nunusaku bagoyang, dan Nusa Ina duduk menangis*.

Bagi masyarakat Maluku, *tampa garam* atau tempat garam menyimbolkan suatu persekutuan orang basudara yang saling menghidupkan. Di meja makan setiap keluarga di rumah masyarakat Maluku, selalu tersedia suatu mangkok kecil yang berisikan garam. Ketika semua orang makan di meja secara bersama, mereka akan memasukan jari telunjuk secara bergantian pada tempat garam lalu dimasukan kembali ke mulut untuk menunjukkan secara simbolik ekspresi turut merasakan dan mengawetkan persaudaraan yang dibangun dari meja makan. Begitu juga

dengan *batu pamali*, atau batu yang biasanya berada di tengah suatu desa adat atau negeri di Maluku sebagai tempat semua masyarakat berkumpul, bermusyawarah dan berdoa bagi persatuan dan persekutuan masyarakat.

Ketika teks lagu pada bait pertama ini menyatakan *sio e, tampa garam su tabale, jang sampe batu pamali akang tapinda*, maka masyarakat Maluku dapat mengasosiasikan makna lagu itu pada kenyataan hubungan *orang basudara* yang sudah terancam oleh konflik, dan diharapkan jangan sampai konflik itu tidak dapat diselesaikan. Hal ini ditekankan lagi pada bait kedua dengan pengulangan sistem nada yang sama dengan teks yang lain bahwa jika konflik tidak diselesaikan, sama artinya dengan membunyikan *tifa* dan *tahuri* kematian bagi anak-cucu masyarakat Maluku, yang semuanya berasal dari *Nunusaku*. Pada bait kedua juga ditegaskan bahwa konflik telah membawa kesedihan yang mendalam bagi Ibu Negeri Maluku, Nusa Ina yang duduk menangis melihat kenyataan *orang basudara* saling berkonflik.

Ungkapkan atau ekspresi kesedihan atas kenyataan konflik Maluku dari lagu *Jang Pisah Katong* didukung dengan struktur musiknya. Lagu *Jang Pisah Katong* menggunakan jenis lagu (genre) musik Ballad yang berupa folksong, mengisahkan suatu cerita rakyat yang dikenal oleh masyarakat pemiliknya (Banoe, 2003, hlm. 41). Tempo lagu ini bergerak antara 60 sampai 70, yang turut menciptakan suatu ruang penghayatan atas kenyataan konflik yang diungkapkan. Selain tempo, dalam lagu-lagu Maluku yang mengekspresikan suatu kenyataan sedih dengan menggunakan kata



*sio e* biasanya diikuti dengan grafik nada yang dimulai dari pitch tinggi dan kemudian menurun, seperti *do, si, la*, atau *mi, re, do*, atau *do, si, sol*, dan lain-lain.

Christian I.Tamaela dalam analisis beberapa lagu tradisional Maluku, seperti lagu *Kapata*, juga menemukan sistem nada yang sama untuk menunjukkan suatu ekspresi kesedihan (Tamaela, 2015, hlm. 179). Hal ini sangat mungkin diadaptasikan atau diambil dari dialek dan cara mengatakan kata *sio e* dalam percakapan lisan antar masyarakat dalam kehidupan setiap hari, yang dimulai dengan tekanan suara tinggi pada suku kata pertama dan menurun pada suku kata berikutnya. Grafik nada yang tinggi dan kemudian menurun dapat juga menekankan suatu ekspresi penyesalan pada suatu peristiwa yang terjadi.

Dalam konteks penciptaan musik, tangga nada, interval, tempo, dan struktur musik lainnya mewakili keadaan jiwa manusia dalam konteks khusus seperti yang terdapat dalam kebiasaan masyarakat. Artinya, dalam ekspresi musikal, komponis tidak mengekspresikan perasaan yang ada dalam hatinya semata, tetapi berusaha memakai patokan tertentu sebagai sarana mengekspresikan teks dan konteks nyanyian. Ini seringkali disebut sebagai musik afektif (Prier, 1993, hlm. 13).

Pola menciptakan dan membawakan musik dengan memakai patokan pada ekspresi hidup masyarakat, dimaksudkan agar musik lokal benar-benar dapat dengan mudah dikenali, dihayati dan diterima oleh masyarakat pemilik musik tersebut.

Afek atau perasaan sedih atas kenyataan konflik ditegaskan melalui asosiasi teks dan konteks yang terdapat dalam musik dengan pengalaman hidup masyarakat Maluku di tengah situasi konflik maupun dalam konteks budaya *orang basudara*. Dengan demikian, musik sangat mudah mempengaruhi perasaan kultural masyarakat Maluku yang berada di dalam konflik, mentransformasi emosi konflik menjadi emosi dan rasa persaudaraan sebagai sesama masyarakat Maluku.

Musik lokal Maluku yang mengungkapkan rasa kesedihan dan penyesalan atas kenyataan konflik Maluku memiliki peran penting dalam mediasi penyelesaian konflik. Ketika musik ini dinyanyikan secara bersama dan masyarakat yang terlibat dalam perundingan perdamaian meneteskan air mata atau saling merangkul, maka sesungguhnya mereka juga ikut merasakan kesedihan dan penyesalan atas peristiwa konflik yang sedang terjadi. Musik tidak hanya membantu mengungkapkan rasa kesedihan dan penyesalan, tetapi juga membangkitkan berbagai permasalahan, rasa dendam, emosi konflik, dan trauma yang tersimpan dalam sanubari. Seluruh perasaan dan emosi konflik yang terpendam dapat melahirkan lagi sikap dan perilaku kekerasan untuk membalaskan pengalaman kekerasan yang dialami. Namun, ketika diungkapkan melalui musik lokal Maluku maka emosi dan pengalaman konflik tersebut dapat diasosiasikan dengan nilai-nilai dan pengalaman hidup *orang basudara*, sehingga membangkitkan rasa kesedihan dan penyesalan terhadap kenyataan konflik

Maluku. Musik mengiring korban dan para pelaku dalam ruang perundingan tersebut dapat saling merangkul, turut merasakan apa yang dirasakan saudaranya, tepat seperti yang diungkapkan lewat teks musik, *ale rasa beta rasa susah sanang sama-sama*. Itulah sebabnya, musik tidak sebatas menyajikan realitas konflik yang menyedihkan, selanjutnya musik pun turut mengomunikasikan suatu harapan membangun damai atau harapan untuk penyelesaian konflik.

## PENUTUP

Berangkat dari hasil dan pembahasan di atas maka dua permasalahan utama dari kajian ini mengenai apa itu musik lokal Maluku dan bagaimana membangun harmoni sosial melalui karya musik dapat disimpulkan sebagai berikut.

Musik lokal Maluku merupakan musik vokal dan instrumen yang diciptakan di dalam konteks budaya masyarakat Maluku. Musik lokal Maluku yang dikresikan di dalam konteks budaya hidup *orang basudara* telah berkontribusi membangun harmoni sosial dan menciptakan perdamaian di Maluku. Melalui aktivitas bermusik dan nyanyian lagu-lagu lokal Maluku yang menegaskan pesan-pesan kultural masyarakat Maluku sebagai *orang basudara*, maka proses renegotiasi dan pengakuan kembali identitas kultural sebagai *orang bersaudara* dapat terjadi. Di sini, musik dipandang memiliki daya reflektif terhadap nilai-nilai budaya dan sosial yang mampu menghidupkan kembali memori kolektif suatu masyarakat terkait identitas

kultural kolektifnya, teristimewa identitas yang mengakar pada pengalaman hidup bersama sebagai orang bersaudara. Dengan mengembalikan kesadaran diri masyarakat Maluku sebagai sesama *orang basudara*, maka proses membangun harmoni sosial dan perdamaian dapat diwujudkan.

Bangsa Indonesia dengan kekayaan budaya nusantara dapat terus berkembang dan menjadi kuat ketika nilai-nilai kebudayaan digali dan disumbangkan untuk membangun kehidupan bersama yang damai dan harmoni. Sama halnya dengan nilai budaya hidup *orang basudara* yang berkontribusi merajut kembali perdamaian dalam konflik Maluku, maka sangatlah penting menggali dan mempromosikan nilai-nilai budaya nusantara yang menjunjung tinggi nilai persatuan dan kesatuan bangsa di tengah mekarnya semangat radikalisme yang memecah-belah masyarakat melalui berbagai konflik horizontal. Musik lokal yang mengakar pada nilai-nilai budaya, dapat menjadi media mengomunikasikan dan menanamkan nilai-nilai kultural di dalam sanubari setiap masyarakat. Musik dapat melakukannya sebab musik adalah bahasa universal dan emosional yang mampu menembus hati dan sanubari setiap insan.

Kajian ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan pada tahun anggaran 2017/2018 oleh pembiayaan Lembaga Penelitian IAKN Ambon dan pembiayaan pribadi. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada Rektor IAKN Ambon yang bersedia membiayai penelitian ini. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada para informan, atas nama

pribadi dan institusi. Biarlah penelitian ini bermakna untuk membangun harmoni sosial melalui kontribusi musik.

\*\*\*

### Daftar Pustaka

- Amin Ittihad Zainur. (2009). Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Andaya Leonard, Y. (1993). *The World of Maluku: Eastern Indonesian in Early Modern Period*. Diterjemahkan oleh Septian Dhaniar Rahman. 2015. *Dunia Maluku: Indonesia Timur Pada Zaman Modern Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Banoe, Pono. (2003). *Pengantar Pengetahuan Harmoni*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bernstein Marthin & Marthin Picker. (1966). *An Introduction to Music*. New Jersey: Prentice Hall.
- Dandirwalu R. (2014). Totem Ambon Manis e: Membongkar Segregasi Teritorial Berbasis Agama di Kota Ambon. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 35 (1), 36.
- Hastanto, Sri. (2005). *Musik Tradisi Nusantara: Musik-Musik yang Belum Banyak Dikenal*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Kajian Musik Nusantara -1*. Surakarta: ISI Press.
- Huliselan, Mus. (2012). "Menggali Kembali Budaya Rukun Orang Maluku." dalam Karel Ralahu (ed), *Berlayar dalam Ombak, Berkarya Bagi Negeri: Pemikiran Anak Negeri untuk Maluku*. Ambon: Ralahu Institute.
- Lerissa, R.Z, G.A. Ohoirela, dan Djuariah Latuconsina. (1999). *Sejarah Kebudayaan Maluku*. Jakarta: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional.
- McGann Mary E. (2002). *Exploring Music as Worship and Theology Research in Liturgical Practice*. Minnesota: The Liturgical Press.
- Mack, Dieter. (2001). *Pendidikan Musik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2001.
- Nakagawa, Shin. (2000). *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Normuslim. (2018). Kerukunan Antar Umat Beragama Keluarga Suku Dayak Ngaju di Palangkaraya, Wawasan: *Jurnal Ilmiah Agama dan Sosial Budaya*, 3 (1), 69.
- Rahman Arief, Titis Srimuda Pitanav, Wakit Abdullah. (2018). *Nusantara Berdendang: Seremoni Multikulturalisme oleh Kabinet Kerja*, *Panggung*, 28 (4), 1-16.
- Ruhlessin, Chr. John. (2005). *Etika Publik: Menggali dari Tradisi Pela di Maluku*. Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Tamaela, Izaac, Christian. (2015). *Contextualization of Music in the Moluccan Church*. (Ph.D), De Boelelaan Amsterdam: Vrije Universiteit.
- Watloly, A. (2012). "Memperkuat Falsafah Hidop Orang Basudara." dalam Karel Ralahu (ed.), *Belayar dalam Ombak, Berkarya Bagi Negeri: Pemikiran Anak Negeri untuk Maluku*. Ambon: Ralahu Institute.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Cermin Eksistensi Masyarakat Kepulauan Dalam Pembangunan Bangsa: Perspektif Indigenous Orang Maluku*. Jakarta: PT. Intimedia CiptaNusantara.
- Wikandaru Reno, Lasiyo, & Suminto A Sayuti. (2018). *Rasa Sebagai Prinsip Utama Ontologi Harmoni Dalam Pathet Pagelaran Wayang*. Wawasan: *Jurnal Ilmiah Agama dan Sosial Budaya*, 3 (2), 120-139.
- Wildan Dadan Asep, Moh. Dulkihah & Irwandi Irwandi. (2019). *Pemaknaan dan Nilai dalam Upacara Adat Maras Taun di Kabupaten Belitung*, *Panggung*, 29 (1), 15-28.

# Transmisi, Musik Lokal-Tradisional, dan Musik Populer

Eli Irawati

Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jalan Parangtritis Km 6,5. Sewon Bantul Yogyakarta  
No. Hp 082322499793, E-mail: eliirawati3@gmail.com

## ABSTRACT

*Popular music, like popular culture, is considered to reflect the tastes of ordinary people or the masses, produced for and through the modern mass media. One of the characteristics that distinguish between local-traditional music with popular music is its transmission. This paper is intended as a preliminary attempt to show the transmission between the two musics, which is then expected to trigger ideas about the possibilities of musical transmission in relation to the development of recent information and communication technology, the existence of popular music whose transmissions depend on this technology, as well as the benefits of information technology to the transmission of local-traditional music. The development of information and communication technology today has provided an alternative to the transmission of music, both local-traditional and popular, which may even be very effective and efficient.*

**Keywords:** Local-Traditional Music, Popular Music, Transmission, Information Technology.

## ABSTRAK

Musik populer, seperti halnya budaya populer, merupakan musik yang dianggap mencerminkan memuat selera rakyat kebanyakan atau rakyat jelata, diproduksi untuk, dan melalui, media massa modern. Salah satu karakteristik yang membedakan antara musik-musik lokal-tradisional dengan musik populer adalah transmisinya. Tulisan ini ditujukan sebagai upaya awal untuk mencoba memperlihatkan perbedaan transmisi antara kedua musik tersebut, yang kemudian diharapkan menggugah gagasan-gagasan bersama soal kemungkinan-kemungkinan transmisi musik dengan dukungan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dewasa ini, eksistensi musik populer yang transmisinya bergantung pada teknologi ini, serta manfaat yang bisa diperoleh oleh musik-musik lokal-tradisional agar transmisinya tetap dan semakin terjaga. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah memberikan alternatif bagi transmisi musik, baik lokal-tradisional maupun populer, yang bahkan mungkin justru sangat efektif dan efisien..

**Kata kunci:** Musik lokal-tradisional, musik populer, transmisi, teknologi informasi.

## PENDAHULUAN

Musik populer secara khusus dan budaya populer umumnya merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia saat ini di berbagai belahan dunia.

Secara sederhana, budaya populer diartikan sebagai aktivitas dan atau produk budaya rakyat jelata, yang dianggap lebih “rendah” stratanya dari kaum elit. Dari pendefinisian seperti ini, jelas sekali perbedaan kelas yang

kaku, yang antara lain dicirikan oleh aspek budaya (gagasan, perilaku, produk).

Upaya-upaya untuk melanggengkan kekuasaan atau superioritas suatu kelas, strata, kelompok, atau golongan melalui simbol-simbol kultural, harus diakui memang masih banyak dijumpai hingga saat ini. Sebagai contoh adalah penggunaan motif batik, ragam hias/ornamen rumah yang hanya diperkenankan untuk kaum ningrat saja. Cara ini merupakan salah satu cara mereka—kaum ningrat—untuk membedakan diri dengan “yang bukan ningrat”. Salah satu domain dalam budaya populer yang mungkin paling familiar dengan kehidupan manusia dewasa ini adalah musik populer. Musik populer, yang mana terkadang penggunaan istilah “musik populer” dan “musik pop” tumpang tindih. Dalam tulisan ini, musik populer digunakan untuk membicarakan berbagai genre musik yang muncul dari kalangan rakyat biasa dan diproduksi secara massal, utamanya lewat industri rekaman dan penyiaran. Sementara itu, “musik pop” digunakan untuk menyebut salah satu genre dalam musik populer, membedakannya dengan musik rock, reggae, blues, dan lain-lain, yang juga termasuk dalam kategori musik populer (Wall, 2003, hlm. 108). Seperti halnya budaya populer, musik juga dapat dianggap mencerminkan/memuat selera rakyat kebanyakan atau rakyat jelata. Musik populer adalah musik yang diproduksi untuk, dan melalui, media massa modern.

Musik populer terkadang juga dikontraskan dengan musik seni (*art music*), yang dianggap berada pada strata yang berbeda dengan musik populer. Sekali lagi,

pembedaan *popular music* dan *art music* jelas didasari oleh upaya-upaya mempertahankan perbedaan antara *popular culture* dan *high culture*. Musik populer meliputi berbagai genre, misalnya *pop*, *rock*, *rock 'n' roll*, *reggae*, *blues*, *dance*, *country*, *rap*, *hip hop*, dan masih banyak lagi. Genre-genre yang masuk dalam kategori musik populer ini umumnya dipandang lahir dari kalangan rakyat (folk), dan biasanya tersebar luas melalui produksi massal (industri rekaman). Informasi tentang musik populer juga dinyatakan sebagai berikut ini.

*Popular music, any commercially oriented music principally intended to be received and appreciated by a wide audience, generally in literate, technologically advanced societies dominated by urban culture. Unlike traditional folk music, popular music is written by known individuals, usually professionals, and does not evolve through the process of oral transmission. Historically, popular music was any non folk form that acquired mass popularity—from the songs of the medieval minstrels and troubadours to those elements of fine-art music originally intended for a small, elite audience but that became widely popular (<https://www.britannica.com/art/popular-music>).*

Terjemahannya adalah.

Musik populer, yakni setiap musik yang berorientasi komersial pada prinsipnya bertujuan untuk diterima dan diapresiasi oleh khalayak luas, umumnya mereka yang melek huruf, masyarakat berteknologi maju yang didominasi oleh budaya urban. Berbeda halnya dengan musik rakyat tradisional, musik populer ditulis oleh individu yang dikenal, biasanya profesional, dan tidak

berkembang melalui proses transmisi lisan. Secara historis, musik populer adalah bentuk non-folk yang memperoleh popularitas massal—dari lagu-lagu karangan para penyanyi dan pengarang abad pertengahan hingga elemen-elemen musik seni yang pada awalnya ditujukan untuk segelintir elit kecil yang kemudian menjadi populer (<https://www.britannica.com/art/popular-music>).

Kutipan di atas memperlihatkan beberapa perbedaan antara musik rakyat (folk music) dengan musik populer, antara lain dalam hal transmisinya dan tidak berkembang melalui proses transmisi lisan. Pertanyaan yang kemudian muncul antara lain ialah: apakah musik-musik rakyat atau musik lokal-tradisional saat ini tidak dapat ditransmisikan secara non-lisan? Apakah jika transmisinya tidak lagi lisan, musik-musik rakyat atau musik lokal-tradisional kemudian akan menjadi musik populer? tidak sesederhana itu. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah memberikan alternatif bagi transmisi musik, baik lokal-tradisional maupun populer, yang bahkan mungkin justru sangat efektif dan efisien.

Tulisan ini tidak akan menjelaskan tentang transmisi musik serta kaitannya dengan musik lokal-tradisional dan musik populer dengan teori-teori yang rigid. Sebaliknya, tulisan ini lebih ditujukan untuk menggugah gagasan-gagasan bersama yang kemudian dapat kita diskusikan soal kemungkinan-kemungkinan transmisi musik dengan dukungan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dewasa ini, eksistensi musik populer yang transmisinya bergantung pada teknologi ini, serta manfaat yang bisa diperoleh oleh musik-musik lokal-

tradisional agar transmisinya tetap dan semakin terjaga.

## METODE

Studi literatur dan lapangan dilakukan agar memperkuat argumen tentang persoalan melihat fenomena yang tampak dalam transmisi sebuah musik lokal tradisional dalam kehidupan saat ini. Fokus tulisan ini, berkonsentrasi pada pemaparan mengenai dimensi-dimensi apa yang tepat dalam melihat kesinambungan musik tradisional dari segi transmisi musik lokal tradisional dan populer.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Transmisi Musik

Signifikansi transmisi dalam keberlangsungan suatu praktik musik cukup lama disadari oleh para etnomusikolog, sehingga mereka telah melakukan studi terhadap persoalan ini dalam berbagai kebudayaan, baik secara sistematis maupun sebagai komponen dalam penelitian mereka (Campbell, 2011, hlm.82). Huib Schippers menuliskan secara lugas bagaimana transmisi musik, yang merupakan sentral dalam kesinambungan suatu musik, menjadi relevan bagi etnomusikologi seperti berikut ini.

*If ... music transmission is a key factor in creating sustainable futures for music cultures, it makes sense to make available findings from studying specific musics to consultants from the culture and maybe also to other stakeholders in the various music*

*cultures in the culture and beyond. With its emphasis on "music in culture" and "music as culture," ethnomusicology can play a central role in contributing to a more complete understanding of domains that, individually and in their interaction, are decisive for the sustainability of any music culture: systems of learning, musicians and communities, contexts and constructs, infrastructure and regulations, and media and the music industry* (Schippers, 2010, hlm. 134).

Terjemahannya adalah.

Jika ... transmisi musik merupakan sebuah faktor penting dalam menciptakan masa depan budaya-budaya musik yang berkesinambungan, maka perlu adanya temuan dari studi terhadap musik-musik yang spesifik untuk para konsultan dari kebudayaan yang bersangkutan dan juga bagi para pemangku kepentingan lainnya dalam berbagai budaya musik dalam kebudayaan itu maupun kebudayaan lainnya. Dengan penekanannya pada "musik dalam kebudayaan" dan "musik sebagai kebudayaan," etnomusikologi dapat memainkan peran sentral dalam memberi kontribusi guna menghasilkan suatu pemahaman yang lebih lengkap tentang domain-domain—baik secara tunggal maupun interaksinya—yang sifatnya penting dalam kesinambungan budaya musik: sistem pembelajaran, musisi, dan komunitas, konteks dan konstruk, infra-struktur dan regulasi, serta media dan industri musik (Schippers, 2010, hlm. 134).

Kay Kaufman Shelemay mendefinisikan

transmisi musik sebagai "*communication of musical materials from one person to another, whether in oral, aural, or written forms, without regard to the time depth of the materials transmitted.*" yang terjemahannya adalah komunikasi materi-materi musikal dari satu orang kepada orang lain, baik dalam bentuk oral, aural, atau tertulis, tanpa memperhitungkan berasal dari masa kapankah materi-materi yang ditransmisikan itu (Shelemay, 2008, hlm.154).

Apabila transmisi berjalan dengan baik, maka apa yang ditransmisikan dapat terus bertahan dan eksis dari waktu ke waktu. Sebaliknya, transmisi yang tidak berjalan baik akan turut mempengaruhi hilangnya sesuatu yang tidak ditransmisikan secara semestinya itu. Intinya, seperti telah disinggung sebelumnya, transmisi mendukung keberlangsungan musik-musik lokal-tradisional, dan keberlangsungan musik-musik ini menjadi krusial di era sekarang ini.

Dalam studinya tentang praktik *kêléntangan* dalam masyarakat Dayak Benuaq di Kalimantan Timur, Eli Irawati menemukan bahwa transmisi musik tidak melulu berkuat soal aspek musikal saja, melainkan juga aspek non-musikal. Ini antara lain disebabkan karena pihak-pihak (baca: orang) yang terlibat dalam sebuah proses transmisi tidak hanya pemusik saja. Dengan demikian, muatan yang ditransmisikan serta wahana-wahana untuk transmisinya pun tidak hanya seputar transmisi auditif atau bunyi saja, melainkan juga bisa yang lain, misalnya visual meliputi citra, gambar, gerakan, dan pesan-pesan non-auditif lainnya. Lebih dari itu, semuanya ini bisa terjadi bila ekosistem musik berjalan

dengan baik (Irawati, 2017, hlm. 320-325). Hal ini berarti bahwa musik dan aspek-aspek atau tingkah laku lainnya dalam kehidupan manusia memiliki keterkaitan, sehingga pemahaman mengenai suatu kebudayaan dapat dicapai antara lain lewat studi terhadap musiknya (Irawati, 2016, hlm. 3).

Memahami seni pertunjukan tradisional tidak terlepas dari kajian tekstual dan kontekstual masyarakat setempat (Rustiyanti, 2013, hlm. 45-46). “Memahami tradisi *Buang jong* bertujuan untuk menyampaikan persembahan kepada dewa laut, agar mereka diberikan isi laut (berupa ikan dan hasil-hasil laut lainnya), dan memohon agar mereka terhindar dari segala macam balak (malapetaka) dan kemelaratan” (Anggara, 2018, hlm.368), tidak terlepas dari perkara kesinambungan atau transmisi pengetahuan dari para pelaku dan konten yang terlibat dalam upacara ini.

Seperti halnya rantai makanan, rantai transmisi musik pun hanya bisa berjalan jika elemen-elemen di dalam ekosistemnya berfungsi sebagaimana mestinya. Ekosistem musik dapat diartikan sebagai:

*the whole system, including not only a specific music genre, but also the complex of factors defining the genesis, development and sustainability of the surrounding music culture in the widest sense, including (but not limited to) the role of individuals, communities, values and attitudes, learning processes, contexts for making music, infrastructure and organisations, rights and regulations, diaspora and travel, media and the music industry* (Tansley, 1935, hlm. 298)

Terjemahannya adalah:

keseluruhan sistem, tidak hanya sebuah genre musik spesifik, melainkan juga berbagai faktor asal-usul, perkembangan dan kesinambungan hal-hal di seputar budaya musik dalam arti yang paling luas, termasuk (namun tidak terbatas pada) peran individu, komunitas, nilai dan sikap, proses pembelajaran, konteks untuk bermusik, infrastruktur dan organisasi, hak dan regulasi, diaspora dan perjalanan, media dan industri musik (Tansley, 1935, hlm. 298).

Pemilahan pelaku (*carrier of transmission*) untuk memahami proses transmisi dalam konteks praktik budaya musik lokal-tradisional, yang masih begitu lekat dengan konteks penyajian musik, dapat memperlihatkan kompleksitas transmisi itu sendiri. Kendati demikian, pelaku dalam tiap-tiap kasus tentu saja sangat mungkin berbeda. Sebagai contoh, dalam praktik Kêléntangan dijumpai tiga kategori pelaku, yakni pemusik (*penu'ung*), penonton (*pengampir*), dan pemimpin jalannya upacara (*pemeliatn*), dan tentu saja ini tidak ditemukan, misalnya, dalam praktik-praktik musik populer.

### **Transmisi Musik Lokal-Tradisional**

Albert Bates Lord, berdasarkan studinya tentang *epik Homerik* di Yugoslavia yang cukup terkenal, mengemukakan bahwa ada tiga tahap yang dilalui dalam proses akuisisi pengetahuan atau pembelajaran dalam tradisi lisan. Tahap pertama ialah ketika orang yang belajar mendengarkan/menyimak dan kemudian menjadi familiar dengan tradisi



yang dipelajarinya; tahap kedua ialah proses imitasi dan asimilasi (misalnya dalam bentuk meresitasi); tahap ketiga ialah yang Lord sebut sebagai “menyanyi untuk penonton yang kritis”.

Dalam kebudayaan-kebudayaan non-literasi, akuisisi pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan musikal sejauh ini umumnya berlangsung secara lisan. Namun jika dicermati, sebenarnya lebih tepat dikatakan bahwa musik (khususnya musik instrumental) diajarkan dan dipelajari terutama secara aural. Dalam praktik karawitan Jawa misalnya, cara belajar seperti ini biasa disebut dengan istilah *kupingan*, yang secara harafiah berarti “mendengar.”

Lebih dari itu, untuk menunjang informasi yang diperoleh melalui pendengaran dengan cara *kupingan* tadi, seringkali seseorang juga mengamati gerakan-gerakan fisik dari orang yang permainannya sedang ia cermati (misalnya gerakan tangan memukul gendang, memetik dawai, dan sebagainya). Ini biasanya terjadi ketika orang yang belajar dapat melakukan kontak visual (baik secara langsung ataupun mungkin melalui rekaman video) dengan orang yang diperhatikannya (yakni ia yang “mengajar”).

Di Bali, praktik seperti ini menjadi cara umum dalam pembelajaran gamelan, yang dikenal dengan istilah *meguru panggul* (Sukerta: 2010, hlm.25). Dalam konteks non-formal, termasuk pembelajaran musik dalam kebudayaan non-literasi, kehadiran seorang pengajar dalam suatu aktivitas pembelajaran tidaklah mutlak.

Maksud dengan tidak mutlak di sini

adalah: (1) bisa saja ada satu orang atau lebih yang ditiru oleh orang yang sedang belajar (baik saat itu juga ataupun beberapa saat berselang), namun orang yang ditirukan itu tidak dalam posisi sebagai pengajar definitif yang secara sadar memberikan instruksi-instruksi khusus; atau (2) sama sekali tidak ada seorang pengajar definitif maupun orang yang ditirukan, namun materi dipelajari lewat media lain, misalnya rekaman (baik audio atau visual, seperti yang terjadi dalam transmisi berbagai genre musik populer).

Ukuran mencapai kemampuan dan pengetahuan musikal yang ideal, umumnya pembelajaran tidak hanya dilakukan sekali coba—meskipun mungkin ada orang tertentu, dengan kelebihanannya, mampu menangkap semua materi dalam sekali kesempatan. Frekuensi pembelajaran yang dibutuhkan berbeda-beda antara tiap orang yang belajar untuk mencapai hasil yang diinginkan. Setelah melewati “pelatihan” atau pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, seorang yang belajar memiliki dan menyimpan pengetahuan tentang cara-cara memainkan serta “aturan-aturan” dari musik yang dimainkannya itu. Dengan kata lain, aturan-aturan terinternalisasi dalam diri orang yang belajar.

Aturan-aturan ini kemudian akan menjadi alat bantu atau penanda (*marker*) dalam mengingat dan memainkan musik. Dalam genre musik populer, misalnya, seseorang—yang telah familiar dan paham—dapat dengan mudah menebak urutan akor dalam suatu komposisi ketika memainkannya, tanpa harus terlebih dahulu mengetahui

komposisi itu secara keseluruhan. Rangkaian akor-akor ini, dalam lingkup yang lebih luas, membentuk kadensa-kadensa yang menjadi kerangka bagi seorang pemusik dalam memperkirakan akor apa yang akan muncul mengikuti suatu akor tertentu.

Lebih spesifik lagi, seseorang dapat memperkirakan nada-nada apa yang “layak” muncul mengikuti nada tertentu dalam suatu alur melodi. Faktor ini antara lain terjadi karena adanya semacam aturan tentang—sekaligus kesan yang muncul seperti—sintaks melodi dalam suatu komposisi—frase tanya selalu diikuti oleh frase jawab; frase tanya berakhir di akor-akor selain akor tonika, frase jawab “harus” berakhir di akor tonika. Ada formula-formula tertentu yang mengatur akor atau nada apa yang semestinya digunakan, dan mana yang semestinya dihindari. Tentu saja, kasus-kasus seperti di atas terjadi dalam konteks musik yang konvensional.

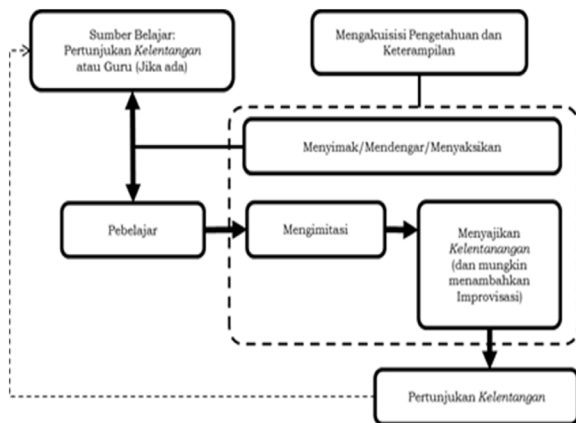
Untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan ini, pemusik harus terlebih dahulu paham akan aturan-aturan yang berlaku dalam tradisi itu. Seiring berjalannya waktu, secara otomatis orang yang belajar akan menginternalisasi ekspektasi publik-penonton tentang bagaimana permainan musik yang “semestinya”: repertoar apa dimainkan untuk konteks apa, apa yang tidak boleh dimainkan, bagaimana memainkannya, dan sebagainya. Dengan kata lain, seorang pemusik dituntut bukan hanya sekedar mahir secara teknis dalam memainkan instrumen, melainkan juga harus memahami berbagai macam tata cara dalam tradisi masyarakat pemilik musik itu.

Ketika sudah menguasai materi,

kecenderungan yang terjadi adalah seorang pemusik biasanya mulai bisa memberikan sentuhan-sentuhan variasi kecil dalam permainannya. Tentu saja, variasi-variasi ini bukan berarti memunculkan sebuah komposisi baru, melainkan sifatnya adalah variasi individual. Variasi yang dimainkan masih mengacu pada aturan yang umum dalam praktik musik tersebut, karena variasi di luar kerangka yang ditentukan atau dipahami oleh pelaku lain maupun masyarakat biasanya dianggap sebagai suatu kesalahan. Aturan soal mana yang boleh dan mana yang tidak boleh, dengan demikian, juga harus diketahui oleh pemusik.

Pengetahuan akan aturan-aturan ini tentu lebih kompleks jika musik yang dimainkan terkait dengan aktivitas lain, misalnya upacara adat. Musik tidak bisa begitu saja dimainkan termasuk dengan variasinya, melainkan juga harus mengacu pada upacara yang diiringinya; pola tertentu dimainkan saat tertentu. Artinya, pemusik harus juga memiliki pengetahuan tentang aktivitas lain yang menjadi tempat disajikannya musik itu secara khusus dan tentang nilai yang ada di masyarakat secara umum. Uraian di atas dapat digambarkan dalam bentuk bagan seperti pada gambar 1.

Akhirnya, untuk memahami proses transmisi musik-musik lokal-tradisional antara lain dapat dilakukan dengan menelaah hubungan antara pelaku, konten, dan mekanisme transmisi. Interaksi antara pelaku yang berbeda mentransmisikan konten yang berbeda maka berbeda pula mekanismenya. Pengetahuan semi-permanen berarti



**Gambar 1. Transmisi dan Akuisisi Pengetahuan dan Keterampilan Kéltangan**  
Sumber : Eli Irawati, 2020

pengetahuan yang bisa disimpan untuk waktu yang lama, namun tidak permanen alias bisa hilang karena satu dan lain hal.

Semakin sering frekuensi seseorang mempraktikkan apa yang dipelajari, kemungkinan besar akan semakin baik penguasaannya terhadap materi itu. Demikian pula sebaliknya, semakin jarang atau semakin sedikit frekuensi bersinggungan dengan materi yang dipelajari, maka biasanya akan semakin banyak materi yang akan hilang dari ingatan karena kemampuan memori manusia bersifat terbatas dan tidak permanen. Dalam ungkapan sehari-hari, realitas semacam ini sering diungkapkan dengan frase *"practice make perfect."*

Setelah melewati "pelatihan" atau pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, seorang yang belajar memiliki dan menyimpan pengetahuan tentang cara-cara memainkan serta "aturan-aturan" dari musik yang dimainkannya itu. Dengan kata lain, aturan-aturan terinternalisasi dalam diri kemudian akan menjadi alat bantu atau penanda dalam

mengingat dan memainkan musik.

Biasanya seseorang—yang telah familiar dan paham—dapat dengan mudah menebak urutan akor dalam suatu komposisi ketika memainkannya, tanpa harus terlebih dahulu mengetahui komposisi itu secara keseluruhan. Rangkaian akor-akor ini, dalam lingkup yang lebih luas, membentuk kadensa-kadensa yang menjadi kerangka bagi seorang pemusik dalam memperkirakan akor apa yang akan muncul mengikuti suatu akor tertentu. Lebih spesifik lagi, seseorang dapat memperkirakan nada-nada apa yang "layak" muncul mengikuti nada tertentu dalam suatu alur melodi, antara lain terjadi karena adanya semacam aturan tentang—sekaligus kesan yang muncul seperti—sintaks melodi dalam suatu komposisi—frase tanya selalu diikuti oleh frase jawab; frase tanya berakhir di akor-akor selain akor tonika, frase jawab "harus" berakhir di akor tonika. Ada formula-formula tertentu yang mengatur akor atau nada apa yang semestinya digunakan dan mana yang semestinya dihindari. Tentu saja, kasus-kasus tersebut terjadi dalam konteks musik yang konvensional. Kepemilikan pengetahuan dan kemampuan ini, pemusik harus terlebih dahulu paham akan aturan-aturan yang berlaku dalam tradisi itu.

Formula pengatur atau kerangka semacam inilah yang dijumpai oleh Lord dalam studinya terhadap para pemain gusle-penyanyi epik dalam tradisi lisan di Yugoslavia, yang kemudian menghasilkan teori oral-formulaik. Selain mengemukakan bahwa akuisisi kemampuan pemain-penyanyi adalah menyimak-mengimitasi-

berimprovisasi, Lord juga memandang bahwa komposisi merupakan peristiwa penting dalam pertunjukan; pertunjukan adalah proses komposisi itu sendiri. Dalam teorinya ini, pertunjukan—yang juga sekaligus merupakan proses komposisi—bisa berlangsung karena adanya perangkat-perangkat formula yang menyediakan kemungkinan vokabuler bagi penyanyi untuk merangkai frase-frase atau sebagai basis untuk mengembangkan frase formulaik yang baru.

Keberadaan formula atau kerangka semacam ini dapat diasumsikan juga eksis dalam beberapa musik tradisional kita, meskipun mungkin tidak berupa suku kata atau kosakata verbal. Namun, pandangan Lord tentang pertunjukan sebagai komposisi kurang tepat ketika diaplikasikan pada musik tradisional kita khususnya yang berkaitan dengan konteks ritual karena komposisi-komposisi yang dimainkan dalam suatu sajian sudah ada karena terkait dengan aturan adat istiadat daerah setempat, tidak merupakan hasil komposisi spontan—jika pun ada, spontanitas lebih berupa variasi yang sifatnya variasi individual dalam komposisi; sudah ada ketentuan repertoar apa yang dimainkan dalam konteks tertentu. Ringkasnya, sajian musik tradisional kita dalam konteks ritual bukan komposisi spontan. Jika demikian—pertunjukan dalam konteks ritual bukanlah komposisi spontan—maka, komposisi yang dimainkan sudah diingat oleh pemain. Asumsinya, ada marker atau kerangka lain yang digunakan untuk mempermudah mengingat suatu komposisi *Kèlèntangan*. Pertanyaan yang lantas muncul kemudian

adalah perangkat mnemonik apa yang digunakan oleh pemain untuk mengingat komposisi-komposisi dalam konteks ritual. Selain itu, studi Lord menekankan pada formula kata-kata verbal, bukan pada formula nada-nada yang membentuk melodi. Ini juga memunculkan pertanyaan lain, yakni bagaimana cara mengingat atau merangkai melodi-melodi—bukan merangkai kata-kata menjadi baris dan bait.

Salah satu cara yang biasa digunakan untuk mempermudah mengingat ialah *chunking*, yakni memenggal-menggal suatu rangkaian—frase, kata-kata, angka, huruf, dan sebagainya—ke dalam unit-unit yang ukurannya lebih kecil atau pendek dan bermakna bagi orang yang menggunakannya. Salah satu contoh yang paling mudah dijumpai ialah memenggal-menggal nomor telepon menjadi unit-unit digit kecil agar mudah diingat, misalnya 1234-5678-4321, 123-456-784-321, atau satuan pemenggalan lainnya.

Pemenggalan ini membantu orang yang bersangkutan untuk mengingat 12 angka dengan cara membaginya ke dalam unit-unit yang lebih kecil/pendek dengan panjang 3 atau 4 digit sehingga mudah diingat. Contoh lainnya adalah penggalan yang terbentuk dari kesan “kalimat tanya” dan “kalimat jawab” dalam lagu-lagu konvensional; ini dapat disebut sebagai sintaks melodi. Seseorang cenderung lebih mudah mengingat lirik dari suatu lagu yang berukuran panjang ketika menyanyikannya dalam melodi-melodi yang merupakan rangkaian dari frase tanya dan frase jawab, namun akan mengalami kesulitan ketika menghapalkan lirik itu ketika tanpa

melantungkannya dengan melodi. Faktor ini yang antara lain menyebabkan seseorang lebih cepat menghafalkan lirik lagu daripada bait puisi, kalimat-kalimat melodi menjadi alat bantu untuk mengingat kalimat-kalimat verbal. Ini paralel dengan pendapat Jan Vansina yang menyatakan bahwa “musik itu sendiri merupakan perangkat mnemonik yang paling efektif dalam tradisi lisan” (Vansina, 1985, hlm.46).

Seseorang mengawali persinggungannya dengan (baca: belajar) *Kêlèntangan* dengan menyimak, memperhatikan dan mendengar permainan musik itu, apapun motivasinya (setiap orang mungkin memiliki motivasi yang berbeda-beda mengapa ingin mempelajari sesuatu). Seiring berjalannya waktu, biasanya orang yang belajar setelah mampu menangkap materi musikal yang ia simak sebelumnya, mulai mengimitasikan apa yang didengarnya, memainkannya pada instrumen. Namun, seringkali tahap mendengarkan atau menyimak langsung diikuti dengan mengimitasikan apa yang didengarkan dan dilihat saat itu, terjadi perubahan ketika statusnya menjadi pembelajar-partisipan dalam suatu latihan atau pertunjukan musik dan hal semacam ini jamak dijumpai dalam transmisi musik-musik lokal di Indonesia, termasuk *Kêlèntangan*. Kendati demikian, orang yang belajar - partisipan—yang biasanya adalah anak-anak—tidak dapat ikut memainkan *Kêlèntangan* dalam semua peristiwa. Mereka dapat melakukan hal itu saat *Kêlèntangan* disajikan untuk hiburan dan tidak dapat melakukannya dalam sebuah rangkaian peristiwa ritual tertentu. Ketika orang yang

belajar dianggap sudah cukup mampu dan memenuhi syarat, barulah ia diperbolehkan ikut serta memainkan *Kêlèntangan* dalam sebuah rangkaian ritual. Tentu saja, orang yang belajar juga telah menginternalisasi sebagian “aturan” bagaimana permainan *Kêlèntangan* dalam sebuah ritual dengan menyaksikan/menyimaknya dalam berbagai kesempatan lain dan juga ketika ia ikut serta belajar bermain *Kêlèntangan* dalam pertunjukan-pertunjukan hiburan. Orang yang sudah belajar kemungkinan akan mengetahui lebih banyak lagi “aturan” lainnya ketika ia sudah terlibat dalam permainan *Kêlèntangan* dalam suatu ritual.

Dalam pembelajaran secara aural, untuk membantu mengingat materi-materi bunyi musik yang didengar, seseorang bisa jadi membutuhkan atau menggunakan perangkat bantu tertentu (perangkat mnemonik). Bohlman menyebut perangkat bantu ini sebagai penanda, patokan, atau marker. Penanda ini bisa hadir dalam berbagai bentuk atau wujud, misalnya formula-formula (dalam musik instrumental antara lain berupa kadensa, pola kolotomis, kerangka lagu atau cantus firmus, sintaks melodi, dan sebagainya). Semakin rapat kerangka atau formula, maka akan semakin semakin akurat permainan seseorang; semakin kecil perbedaan antara satu pertunjukan dengan pertunjukan lain dari komposisi yang sama. Pengetahuan tentang formula-formula ini diakuisisi atau diinternalisasi dalam proses belajarnya.

Selain berpijak pada formula atau kerangka sebagai patokan, seorang yang belajar juga bisa membantu mengingat

materi bunyi musik dengan cara *chunking*, yakni memenggal-menggal rangkaian bunyi-bunyian yang panjang ke dalam unit-unit bunyi yang ukurannya lebih pendek. Dalam praktik-praktik musik tradisi di Indonesia, biasanya pemenggalan ini digunakan dalam bentuk motif, pola kolotomik (misalnya gongan), frase, dan sebagainya. Formula sendiri pada dasarnya juga berfungsi sebagai *chunk* (penggalan).

Berbekal pengetahuan yang diperoleh dari mendengar atau menyimak dan dibantu dengan perangkat mnemonik tertentu, mengimitasikan apa yang telah didengarnya pada instrumen yang dimainkan. Semakin sering suatu materi dimainkan, maka akan semakin lekat materi itu dalam ingatan. Ketika seorang sudah sangat menguasai materi, tidak menutup kemungkinan munculnya variasi-variasi individual. Variasi-variasi ini bisa muncul antara lain sebagai hasil interpretasi pemain musik terhadap kerangka atau formula yang menjadi patokan.

Setelah melewati pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, secara otomatis akan menginternalisasi ekspektasi publik-penonton tentang bagaimana permainan *Kêlèntangan* yang “semestinya”: repertoar apa dimainkan untuk konteks apa, apa yang tidak boleh dimainkan, bagaimana memainkannya, dan sebagainya. Dengan kata lain, seorang pemain *Kêlèntangan* dituntut bukan hanya sekedar mahir secara teknis dalam memainkan instrumen, melainkan juga harus memahami berbagai macam tata cara dalam tradisi masyarakat Dayak Bênuaq. Seperti yang umum dijumpai dalam kebudayaan-

kebudayaan di Indonesia, kehadiran musik sangat terikat dengan konteks untuk apa musik tersebut digunakan. Repertoar *Kêlèntangan* untuk iringan upacara adat Bêlian sebagai sarana pengobatan berbeda dengan repertoar iringan pada saat digunakan untuk upacara *melas tahun*, *kwangkay*, dan hiburan semata.

Ketika sudah menguasai materi, kecenderungan yang terjadi adalah seorang pemusik—atau pengerajin, pembatik, penari, siapa saja—biasanya mulai bisa memberikan sentuhan-sentuhan variasi kecil dalam permainannya. Variasi-variasi ini bukan berarti memunculkan sebuah komposisi baru, melainkan sifatnya adalah variasi individual. Variasi yang dimainkan masih mengacu pada aturan yang umum dalam praktik musik tersebut karena variasi di luar kerangka yang ditentukan atau dipahami oleh pelaku lain maupun masyarakat biasanya dianggap sebagai suatu kesalahan. Aturan soal mana yang boleh dan mana yang tidak boleh, dengan demikian, juga harus diketahui oleh pemusik. Pengetahuan akan aturan-aturan ini tentu lebih kompleks jika musik yang dimainkan terkait dengan aktivitas lain, seperti upacara adat. Musik tidak bisa begitu saja dimainkan termasuk dengan variasinya, melainkan harus mengacu pada upacara yang diiringinya; pola tertentu dimainkan saat tertentu. Artinya, pemusik harus memiliki pengetahuan tentang aktivitas lain yang menjadi tempat disajikannya musik itu secara khusus dan tentang nilai yang ada di masyarakat secara umum. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ruth Finnegan, bahwa:

*Not all 'oral' cultures need to be envisaged*

*as precisely like classical Greece to bring home the point that such cultural mechanisms are neither just a matter of individual intelligence nor of universal laws discoverable through psychological experiment. Rather, the processes of remembering are likely to be socially shaped by the particular devices and values developed in specific societies.* (Finnegan, 2005, hlm. 110).

Terjemahannya adalah:

Tidak semua budaya 'lisan' menuntut sesuatu sama persis seperti halnya dalam budaya Yunani klasik karena mekanisme budaya semacam itu bukan hanya soal kecerdasan individual ataupun hukum-hukum universal yang bisa ditemukan lewat eksperimen psikologi. Sebaliknya, proses mengingat mungkin sekali dibentuk secara sosial oleh perangkat dan nilai tertentu yang dikembangkan dalam masyarakat tertentu. (Finnegan, 2005, hlm. 110).

Proses transmisi ini, selanjutnya, tidak terjadi dalam sebuah ruang hampa. Sebaliknya, peristiwa ini, beserta para manusia yang terlibat di dalamnya, berada dalam suatu *setting* waktu dan tempat tertentu. Dengan kata lain, transmisi berada dalam suatu konteks historis dan budaya tertentu. Konteks historis dan kultural perlu dipertimbangkan karena karya seni memperoleh pengaruh dari sejarah saat seni itu diciptakan. Seni memiliki karakter sesuai sejarahnya dan bentuk-bentuk seni yang dipresentasikan akan berbeda-beda sesuai dengan tingkatan di mana sebuah masyarakat pemilik kesenian tersebut berhubungan dengan orang lain.

Seni memiliki keterkaitan dengan kehidupan sosial. Konteks menjadi penting karena inilah menjadi konstruk masyarakat terhadap suatu karya seni. Konstruk masyarakat tentang bagaimana *Kêlèntangan* yang "semestinya" saat ini bisa jadi berbeda dengan bagaimana yang "semestinya" di masa lampau atau pada beberapa waktu mendatang, dalam mempengaruhi budaya massa, sehingga sesuatu hal dianggap sebagai trend yang mempengaruhi pola pikir, gaya hidup, dan juga kesenangan. Begitu juga dengan musik saat ini berkembang begitu cepat tanpa mengenal ruang dan waktu. Jika dilihat di permukaan, tampaknya bisa dikatakan nyaris tidak ada permasalahan soal transmisi musik dalam praktik-praktik musik populer dan dampaknya dalam kesinambungan musik-musik itu. Mungkin ada satu atau beberapa genre yang memang lebih "populer" atau terkenal daripada satu atau genre lainnya. Namun, sepertinya ini bukan terletak pada persoalan transmisi, melainkan bisa jadi lebih pada "daya jual" karya-karya dalam suatu genre. Menarik memang apabila kita menilik ulang linimasa kemunculan musik populer dari masa ke masa seperti pada tabel 1.

### **Transmisi Musik Populer**

Populer identik dengan keberhasilan dalam mempengaruhi budaya massa, sehingga sesuatu hal dianggap sebagai trend yang mempengaruhi pola pikir, gaya hidup, dan juga kesenangan. Begitu juga dengan musik saat ini berkembang begitu cepat tanpa mengenal ruang dan waktu. Jika dilihat di

Tabel 1. Lini Masa Kemunculan dan Masa Kepopuleran Sejumlah Genre Musik

Sumber: Tim Wall, 2003, hlm.10

	Donald Clarke (1995): <i>The Rise and Fall of Popular Music</i>	Paul Frrredlander (1996): <i>Rock &amp; Roll: A Social History</i>	Ian Chambers (1985): <i>Urban Rhythms: Pop Music and Popular Culture</i>
1840-1900	Minstrely		
1910-1920	Tin Pan Alley, Ragtime	blues	-
1920-1930	jazz		
1940-1950	broadway, big band bebop and cool jazz	rhythm & blues	
1955-1960	rock & roll skiffle	Doo-wop, rock & roll	blues, rock & roll
1960-1965	folk, rock and soul	60s pop, Beatles	blues revival, Mersey beat soul, mods
1965-1970	-	Rolling Stones, Dylan, soul, Motown	rock, folk
1970-1975	teenyboppers	guitar rock	singer-songwriters heavy metal, glam rock
1975-1980	disco, punk	punk rock	Funk, northern soul, reggae, punk
1980 to present	-	MTV	Electro-pop, new pop

permukaan, tampaknya bisa dikatakan nyaris tidak ada permasalahan soal transmisi musik dalam praktik-praktik musik populer dan dampaknya dalam kesinambungan musik-musik itu. Mungkin ada satu atau beberapa genre yang memang lebih “populer” atau terkenal daripada satu atau genre lainnya. Namun, seperti ini bukan terletak pada persoalan transmisi, melainkan bisa jadi lebih pada “daya jual” karya-karya dalam suatu genre. Menarik memang apabila kita menilik ulang linimasa kemunculan musik populer dari masa ke masa seperti pada tabel berikut.

Dari tabel di atas bisa juga satu genre begitu populer di kalangan tertentu dan tidak populer di kalangan lainnya, sehingga seolah ia tidak populer dalam lingkup tertentu. Jadi, untuk melihat permasalahan ini, sebaiknya diamati secara spesifik ruang lingkungannya.

Pilihan-pilihan konsumsi musik ini, yang kemudian berpengaruh pada transmisi musik seperti diringkas oleh Tim Wall di seputar teori subkultural, didasari oleh setidaknya tiga hal: pemilihan musik didorong secara kultural, bagaimana cara mengkonsumsinya, cara mengonsumsi musik berhubungan dengan konsumsi budaya lainnya (Wall, 2003, hlm. 171). Kemungkinan lainnya, satu genre populer pada masa tertentu dan genre lainnya populer pada masa lainnya. Dengan demikian, seolah-olah transmisi genre tertentu tidak berjalan baik karena akhirnya bisa tergerus atau terlindas oleh genre lainnya.

Di dalam dunia musik populer, perubahan adalah keniscayaan; dan perubahan itu hampir selalu disebabkan karena teknologi (Hughes, 2016, hlm. 2). Perbedaan sekarang ini adalah kecepatan dan juga konsekuensi



dari perubahan itu. Perubahan menjadi cara bagaimana musik diproduksi (misal: studio, rumahan, atau venue), didistribusikan (misal: penjualan fisik, *online platforms*) dan dikonsumsi (misal: secara digital). Perubahan juga terjadi karena adanya digital *aggregator*, konsultan media sosial dan situs online *streaming* (Hughes, 2016, hlm. 2).

Belakangan ini, muncul fenomena yang cukup umum kita jumpai yaitu daur ulang (*recycle*) lagu lawas, umumnya dalam gaya baru, yang berbeda dengan versi aslinya. Karya-karya daur ulang dengan gaya berbeda ini biasa disebut dengan *cover version*. Pada tataran tertentu, kemunculan *cover version* dari karya-karya musik lawas (atau bahkan juga yang baru) termasuk dalam salah satu wujud transmisi musik.

Harus diakui bahwa pemetaan pelaku dalam ruang lingkup musik populer tidak semudah dalam praktik-praktik musik lokal tradisional yang umumnya memiliki konteks yang jelas, kaku, dan sempit. Praktik-praktik musik populer dalam lingkup tertentu, misalnya *live performance*, mungkin hal serupa (pemilahan pelaku) mudah dilakukan karena batasannya yang jelas. Sebagai contoh, pelaku dalam sebuah pertunjukan *live grup* musik A.

Namun, untuk kasus musik populer dalam konteks konsumsi yang luas—apalagi global—seperti siaran radio, televisi, dan internet, pemilahan bisa jadi akan pelaku sedikit lebih rumit. Orang-orang atau pihak-pihak yang duduk di produksi dan media penyiaran sedikit banyak menjadi *gatekeeper* menentukan musik mana yang disiarkan dan mana yang tidak. Dengan demikian, hubungan

antara pemusik dan konsumen atau penikmat tidak terjadi secara “langsung dan alamiah.”

### Teknologi dan Transmisi Musik

Setidaknya dalam dua dekade terakhir, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam kehidupan masyarakat dan kebudayaan di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia, yang disebabkan karena perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang dapat dikatakan sangat cepat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang sangat masif. Dulu, awal tahun 2000-an, perangkat komunikasi telepon genggam masih merupakan barang yang eksklusif—hanya orang tertentu yang memilikinya dan ini menunjukkan kelas sosial. Kini, siapa saja dapat memiliki telepon genggam, mulai dari anak-anak hingga para manula; dari para pekerja biasa hingga direktur perusahaan terkenal. Tidak hanya penting, kehadiran perangkat telepon genggam—yang kini lebih didominasi dan dikenal dengan sebutan *smart phone* karena kemampuan utilitasnya yang canggih—kini disebut-sebut memunculkan ketergantungan pada penggunaannya.

Dulu, perangkat telepon genggam hanya dapat digunakan untuk melakukan panggilan suara dan berkiriman pesan sederhana, namun kini perangkat komunikasi personal bisa digunakan untuk melakukan berbagai pekerjaan yang rumit—berkiriman gambar, video, melakukan panggilan video, mengunduh beragam format berkas, melacak keberadaan seseorang/sesuatu, menjadi pemandu perjalanan, melakukan transaksi perbankan, dan masih banyak lagi.

Koneksi internet dahulu seolah-olah barang “mewah”; kini siapa saja, lewat telepon genggamnya, terhubung secara daring (dalam jaringan, *online*) dan bisa menjelajah dunia maya kapanpun dan di manapun selama terkoneksi jaringannya. Contoh lainnya adalah perangkat penyimpanan data. Tahun 2000-an, perangkat penyimpanan data berupa disket masih sangat populer, yang umumnya hanya mampu memuat data dalam kapasitas terbatas—masih dalam hitungan *kilobyte*. Kini, *flashdisk* berukuran kecil sudah mampu memuat data hingga kapasitas *gigabyte*. Contoh lainnya adalah lalu lintas karya-karya musik di media massa.

Pada era tahun 2000-an tidak jarang seseorang menunggu lagu favoritnya muncul di program acara tertentu yang disiarkan di radio atau televisi. Pada masa kini, seniman menyebarkan karya mereka ke konsumen melalui music online. Jika dulu langkah pertama adalah seniman mendatangi label rekaman, maka sekarang langkah pertama adalah seniman ke konsumen. Peran label saat ini bukan lagi menentukan kepopuleran seseorang atau kelompok band, tetapi lebih kepada untuk mengamplifikasi suka atau likes dari *audiens*. Hal ini menunjukkan bagaimana disintermediation memaksa perubahan (Hughes, 2016: hlm.x), di sini terjadi perubahan proses penyebaran musik secara radikal.

Saluran MTV adalah salah satu contoh yang menjadi idola pada saat belum maraknya youtube. Saat itu MTV adalah hal yang menyenangkan bagi sebagian orang, karena menunggu giliran lagu favoritnya

diputar seperti menunggu sesuatu yang tidak bisa dijumpai setiap saat. Ada semacam rasa senang dan nilai tersendiri pada lagu itu, karena tidak bisa didengar setiap saat. Sekarang dengan adanya media sosial, jika menyukai lagu tertentu, seseorang bisa mengunduhnya dengan mudah di internet, menyimpannya pada gawai dan bisa sewaktu-waktu memutarnya jika diinginkan. Terjadi semacam “memudarnya kesakralan alau nilai istimewa pada suatu karya”—menunggu kemunculannya tidak “sesakral” dulu lagi. Sadar atau tidak, telah terjadi perubahan pola persinggungan dan konsumsi terhadap musik, dan ini harus diakui.

Dengan makin mudahnya akses terhadap jaringan internet dan teknologi komunikasi-informasi secara umum, akses terhadap materi dan informasi global pun begitu mudah, tak terkecuali yang berhubungan dengan budaya musik. Seorang mahasiswa musik atau etnomusikologi di Indonesia misalnya, bisa memperoleh materi soal praktik musik Kuba, tabla India, atau yang lainnya hanya dengan menjelajah dunia maya, misalnya membuka *youtube channel*, ada banyak pelajaran atau tutorial musik yang bisa dijumpai di situs itu. Apa yang ia temukan, dipelajari, diserap, dan diaplikasikan dalam praktik bermusiknya. Oleh karena itu, tidak sulit kini menemukan praktik musik Afrika, misalnya djembe, di Indonesia, atau misalnya banyaknya kelompok musik yang mengusung aliran jazz, latin, dan lain-lain. Batas-batas kultural antara masyarakat dan kebudayaan di dunia kian meluntur—jika tidak bisa dikatakan hilang sama sekali.

Satu sisi hal tersebut di atas memberikan manfaat yaitu berupa akses belajar yang begitu terbuka. Siapa saja bisa belajar apa saja di mana saja dan kapan saja. Bisa diasumsikan ini setidaknya akan meningkatnya pemahaman lintas budaya yang antara lain berujung pada terbangunnya rasa saling menghargai dan menghormati. Tapi, harus diakui juga bahwa bagi sebagian kalangan, keadaan semacam ini dipandang sebagai ancaman. Hal ini menimbulkan disrupsi di dalam musik hubungannya dengan kemajuan teknologi. Akan tetapi, disrupsi tidak melulu sekedar akibat dari teknologi, melainkan perlu dipahami apa isi dari disrupsi sehingga berpengaruh terhadap kemunculan beragam genre-genre baru dalam musik populer khususnya dalam kasus video klip musik dangdut Saskia Gotik *feat* RPH & Donall yang berjudul *Paijo*. Lagu ini secara keseluruhan berbahasa Jawa dalam lingkup masyarakat biasa. Secara keseluruhan lagu ini bercerita tentang tentang rasa sedih, bingung, pusing, stress, dan merasa hidupnya jadi kacau karena ditinggal istrinya pergi jadi TKW ke luar negeri untuk mencari penghidupan yang lebih baik. Semua itu terjadi karena ulah Paijo yang kurang bisa menafkahi istrinya dengan baik.

Video klip digarap oleh Rizal Mantovani merupakan seorang sutradara ternama yang karya-karyanya cukup dikenal banyak masyarakat Indonesia. Ia sudah menyutradarai banyak film, iklan, dan juga video klip. Rizal Mantovani membuat konsep video klip *Paijo* dengan matang dan elegan yang memperlihatkan sinergi berbagai

macam percampuran budaya dan seni, dalam hal ini percampuran musik dengan genre seni lainnya. Paling jelas ditemukan di dalam visual video klip tersebut, yaitu terlihat dari kostum yang dipakai oleh penyanyi baik wanita maupun laki-laki.

Penyanyi wanita memakai kebaya tradisional Jawa yang sudah dimodifikasi lebih modern dalam bentuk gaun, sedangkan pria memakai kostum anak muda kekinian atau kostum *casual* yang sesekali menggunakan topeng khas tradisional Indonesia. Secara visual video klip tersebut juga menggunakan berbagai properti seperti penggunaan *background* gunung, tokoh-tokoh dalam dunia wayang kulit, serta juga sesekali penyanyi pria memakai topeng tradisional sebagai salah satu pelengkap penampilannya. Tampilan kostum hiphop, semi tradisional, dan mix keduanya tampil dalam balutan visual yang energik, seakan ingin menggambarkan *beat-beat* lagu yang memang unik dan beragam genre tersebut.

Video klip musik masa kini tidak cukup hanya didengarkan saja; ada unsur visual yang harus diperhatikan yaitu ada gerakan-gerakan tarian yang dinamis mengikuti *beat-beat* lagu sambil mendengarkan kata-kata yang dinyanyikan.

Begitu pula halnya dengan penggarapan elemen musikal, terdapat beragam genre musik yang dicampurkan sehingga terkesan menjadi satu bentuk genre musik baru dalam dunia musik Dangdut. Genre-genre yang seakan terdengar berbaur tersebut seperti EDM tradisional musik gamelan, remix dangdut, *hip hop*, *rapp*, *house music*, *dance music*,

dan lain sebagainya. Ada hal yang menarik dalam segi melodi lagu, di mana ada nuansa lagu dolanan anak berjudul Jaranan yang begitu populer bagi masyarakat Jawa.

Eksistensi musik-musik lokal-tradisional di Indonesia sedikit banyak juga mengalami kenyataan ini. Keberadaannya kian ditantang oleh berbagai praktik musik dari berbagai belahan dunia. Mereka seolah saling berlomba merebut perhatian masyarakat secara umum, khususnya orang-orang yang bergelut dengan—dan menaruh minat terhadap—musik-musik dunia (*world music*). Hal ini setidaknya, secara implisit mengungkapkan bahwa perlu adanya sebuah upaya atau tindakan untuk mentransmisikan, mendiseminasikan, dan memperkenalkan musik-musik lokal-tradisional Indonesia dengan cara-cara tertentu sehingga mudah untuk diakses dan dipelajari oleh masyarakat, tidak hanya Indonesia, melainkan juga dunia.

Selain pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi untuk mentransmisikan dan mendiseminasikan praktik-praktik musik lokal-tradisional supaya lebih “populer”, perekaman juga bisa diaplikasikan dalam upaya pentransmisian dan pendokumentasian. Perekaman bunyi-bunyi instrumen *Kêléntangan* dapat juga dilakukan dengan tujuan pembuatan digital sampling yang nantinya bisa digunakan dalam pembuatan komposisi-komposisi bunyi menggunakan perangkat digital, misalnya membuat karya musik menggunakan perangkat lunak di komputer.

Digital sampling merupakan hasil sintesis komputer yang mengubah bunyi

atau suara menjadi data; sebaliknya, data ini berisikan instruksi-instruksi untuk merekonstruksi bunyi yang dikodekan tadi (Katz, 2004, hlm.138). Sampel-sampel ini, jika digunakan dan disusun sedemikian rupa, dapat membentuk sebuah komposisi bunyi atau musik sesuai yang dikehendaki komponisnya.

Selain itu, perekaman juga dapat diarahkan untuk mendokumentasikan repertoar-repertoar *Kêléntangan*, bukan hanya bunyi-bunyi instrumennya. Perekaman suara—dan akan jauh lebih baik jika bisa dibuat rekaman audio-visual—dengan kualitas yang bagus tentu akan sangat berguna di masa-masa mendatang berkenaan dengan transmisi dan diseminasi *kêléntangan*. Bahkan, dengan memanfaatkan saluran-saluran yang tersedia secara online atau daring (dalam jaringan), dokumentasi *kêléntangan* bisa diunggah (*upload*) di situs-situs yang memungkinkan, seperti *www.youtube.com*, sehingga dapat diakses oleh siapa saja di berbagai penjuru dunia.

Dengan begitu, diharapkan transmisi musik tradisional dapat menembus batas-batas ruang dan waktu agar keberlanjutan sebuah musik tradisional terintegrasi dengan berbagai macam elemen transmisi dan dikenal oleh masyarakat luas (Irawati, 2019, hlm.108-109). Sehingga diharapkan musik tradisional tidak lagi hanya menjadi konsumsi masyarakat secara komunal saja yang secara fisik hidup dan mendiami wilayah-wilayah geografis visi, melainkan juga dapat menyentuh individu-individu di berbagai penjuru dunia tanpa terhalang batas geografis, waktu, dan kultural. Pada gilirannya, dengan keadaan semacam

ini, musik tradisional tidak lagi menjadi milik sebuah etnis atau komunitas, melainkan milik masyarakat dunia.

## PENUTUP

Kenyataan bahwa di berbagai belahan dunia hidup dan berkembang berbagai genre musik, baik musik-musik populer maupun musik-musik lokal-tradisional (bukan yang populer, dalam arti tidak diproduksi secara misal untuk tujuan komersial) antara lain memperlihatkan bahwa musik-musik yang berbeda bisa saling berdampingan, hidup, dan berkembang, saling mempengaruhi satu sama lain, tanpa harus atau selalu melibas yang lainnya. Kemampuan-kemampuan untuk bertahan hidup antara lain memang bergantung pada transmisi musik itu sendiri.

Namun, dengan kondisi atau konteks yang beragam, maka aspek-aspek transmisi musik bisa jadi berbeda antara satu dengan yang lainnya. Lebih dari itu, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini bisa dimanfaatkan untuk mendukung upaya-upaya transmisi musik lokal-tradisional.

\*\*\*

## Daftar Pustaka

Anggara, S. (2018). Pelestarian Budaya Suku Sawang di Kabupaten Belitung Timur. *Panggung*, 28 (3), 360-373.  
Diana, N., & R. F. Kafarisa. (2018). *FestiCampbell*, Patricia Shehan,

(2011). "Teachers Studying Teachers: Pedagogical Practices of Artist Musicians," dalam Timothy Rice, ed.. *Ethnomusicological Encounters with Music and Musicians: Essays in Honor of Robert Garfias*. London: Ashgate.  
Blacking, J. (1974). *How Musical Is Man?*. Washington: University of Washington Press.

Finnegan, Ruth. (2005) *Oral Traditions and the Verbal Arts*. London: Routledge.

Hughes, Diane, et al. (2016). *The New Music Industries: Disruption and Discovery*. Cham: Palgrave, Macmillan.

Irawati, Eli, (2019). Transmission of Kêlêntangan Music among the Dayak Bênuaq of East Kalimantan in Indonesia. *Malaysian Journal of Music*, Vol. 8 (108-121).

Irawati, Eli. (2017). Aspek-Aspek Transmisi Kêlêntangan dalam Konteks Ritual Masyarakat Dayak Bênuaq di Kalimantan Timur, 320-325. Disertasi Doktor, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Irawati, Eli. (2016). Transmisi Kelentangan dalam Masyarakat Dayak Benuaq. *Resital*, Vol. 17, No. 1: 1-25.

Katz, Mark. (2004). *Capturing Sound: How Technology has Changed Music*. Berkeley: University of California Press.

Lord, Albert B. (1971). *The Singer of Tales*. New York: Antheneum.

Rustiyanti, Sri. (2013). Estetika Tari Minang dalam Kesenian Randai Analisis Tekstual-Kontekstual. *Panggung*, 23 (1), 45-46.

Schippers, Huib. (2010). *Facing the Music: Shaping Music Education from a Global Perspective*. New York: Oxford University Press.

Schippers, Huib. (2015). "Applied Ethnomusicology and Intangible Cultural Heritage: Understanding "Ecosystems of Music" as a Tool for Sustainability", dalam Svanibor Pettan dan Jeff Todd Titon, eds.

The Oxford Handbook of Applied Ethnomusicology. Oxford: Oxford University Press.

- Shelemay, Kay Kaufman. (2008). "Ethnomusicologist, Ethnographic Method, and the Transmission of Tradition," dalam Gregory F. Barz & Timothy J. Cooley, eds. *Shadows in the Field: New Perspectives for Fieldwork in Ethnomusicology*. Edisi Kedua. New York: Oxford University Press.
- Sukerta, Pande Made. (2010). *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Tansley, A.G. (1935). "The Use and Abuse of Vegetational Concepts and Terms". *Ecology*, Vol. 16, No. 3: 284–307.
- Wall, Tim. (2003). *Studying Popular Music Culture*. London: Arnold.
- Vansina, Jan. (1985). *Oral Tradition as History*. Madison: University of Wisconsin Press
- www.britannica.com, "Popular Music" (<https://www.britannica.com/art/popular-music/>)

# Pelurusan Istilah *Kawih*, *Tembang*, dan *Cianjuran*

Dian Hendrayana, Reiza Dienaputra, Teddi Muhtadin, Widyo Nugrahanto.

Program Studi Kajian Budaya, Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Padjadjaran

Jl. Raya Bandung Sumedang No. KM 21, Jawa Barat 45363

Email: dian.hendrayana@upi.edu

## ABSTRACT

*Lately, people are often confused with the definition of kawih, tembang, and cianjuran. Quite often the term kawih is dichotomized by the term tembang, or the term tembang is equated with cianjuran. This mistake even applies to educational institutions, both in high schools and in universities. Likewise with the media. This study aims to describe the meaning of kawih, tembang, and cianjuran. The method used is descriptive qualitative through an epistemological approach, which examines the exposure of the meanings of the three terms from several sources, as well as comparing from other sources who also describe the three terms to obtain meaning that is considered ideal. The results obtained are, kawih is a vocal art owned by the Sundanese people and has been around for a long time, long before the sixteenth century. Kawih is also interpreted as all kinds of songs that exist in Sundanese society. Tembang is a type of kawih or song that uses lyrics from the dangding and only emerged and was known in Sundanese society around the XVIII century as an influence of Mataram; cianjuran is a part of Sundanese kawih originating from Cianjur Regency.*

**Keywords:** *Kawih, Tembang, Tembang Sunda, Cianjuran, Tembang Sunda Cianjuran*

## ABSTRAK

Akhir-akhir ini masyarakat kerap dikelirukan dengan definisi kawih, tembang, dan cianjuran. Tak jarang istilah kawih didikotomikan dengan istilah tembang, atau istilah tembang disamakan artinya dengan cianjuran. Kekeliruan ini bahkan berlaku pada dunia pendidikan, baik di sekolah menengah maupun di perguruan tinggi. Demikian pula pada dunia pers. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna dari kawih, tembang, dan cianjuran. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui pendekatan epistemologi, yakni menelaah dari paparan makna ketiga istilah dari beberapa sumber, serta membandingkan dari sumber-sumber lain yang juga memaparkan ketiga istilah tadi untuk memperoleh makna yang dianggap ideal. Hasil yang diperoleh adalah, kedudukan kawih merupakan seni suara atau nyanyian yang dimiliki masyarakat Sunda, serta sudah ada sejak lama, jauh sebelum abad XVI. Kawih dimaknai pula sebagai segala jenis nyanyian yang ada pada masyarakat Sunda. Tembang adalah jenis kawih atau nyanyian yang menggunakan lirik dari dangding dan baru muncul serta dikenal di masyarakat Sunda sekitar abad XVIII sebagai pengaruh dari Mataram; sedangkan cianjuran merupakan bagian dari kawih Sunda yang berasal dari daerah Cianjur.

**Kata kunci:** *Kawih, Tembang, Tembang Sunda, Cianjuran, Tembang Sunda Cianjuran*

## PENDAHULUAN

Hingga saat ini kerap terjadi kekeliruan penggunaan istilah *kawih* dan *tembang* di kalangan masyarakat luas, terlebih dalam

pengajaran di sekolah dan perguruan tinggi.

Kekeliruan yang dimaksud adalah pengertian yang menyebutkan bahwa kawih merupakan kebalikan dari *tembang*, juga sebaliknya. Cara

mengartikannya pun kemudian dinegasikan, bahwa *kawih* sebagai materi lagu yang memiliki irama *tandak* (terikat, memiliki aturan serta memiliki ketukan yang konstan), sedangkan istilah *tembang* diartikan sebagai materi lagu yang memiliki irama merdeka (bebas, tidak memiliki aturan atau tidak memiliki ketukan yang konstan).

Kondisi ini berimbas pada istilah *cianjuran*. Istilah *cianjuran*, dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, sering diidentikkan maknanya dengan *tembang*. Tidak jarang pengertian *cianjuran* pun disamakan dengan *tembang* Sunda, *mamaos*, juga dengan *tembang* sunda *cianjuran*. Padahal masing-masing istilah tersebut; *tembang*, *tembang* sunda, *mamaos*, *tembang* sunda *cianjuran*, dan *cianjuran* memiliki makna serta silsilahnya masing-masing. Kenyataan seperti ini jelas harus diluruskan dan didudukkan berdasarkan teori yang ada.

## METODE

Metode yang dikerjakan pada tulisan ini adalah metode deskripsi kualitatif dengan pendekatan epistemologi, yakni cara menghimpun beberapa pengertian istilah dari *kawih*, *tembang*, dan *cianjuran* dari berbagai sumber untuk kemudian ditelaah isi dari pengertian masing-masing materi. Pengertian dari istilah-istilah yang telah terkumpul tersebut kemudian dianalisis dan diuraikan berdasarkan referensi yang dianggap mutakhir dan lebih komprehensif.

Kegiatan penghimpunan pengertian dilakukan dengan menelusuri pengertian

istilah-istilah terkait dari pustaka yang dianggap sebagai *babon*, atau referensi *kahot* yang merupakan sumber klasik yang bersifat primer. Sumber yang dimaksud adalah naskah Sunda kuno *Sanghyang Siksakandang Karesian* (SSKK) yang dibahas dalam buku *Siksakandang Karesian: Teks dan Terjemahan* (2019) karya Ilham Nurhamsah. Pada naskah Sunda kuno tersebut dibicarakan tentang istilah *Kawih*. Istilah ini, ditegaskan oleh Nurhamsah sebagai puisi oktasilabik yang dilagukan atau dinyanyikan (Nurhamsah, 2019, hlm. 89). Naskah *Sanghyang Siksakandang Karesian* pun dianggap sebagai istilah klasik yang dianggap primer, karena mengandung sumber pengetahuan yang menjadi sumber referensi utama. Sumber primer pada naskah SSKK itu diambil dari Bagian XVI yang berbunyi:

*Hayang nyaho di sakweh ning kawih ma: kawih bwatuha, kawih panjang, kawih lalanguan, kawih panyaraman, kawih sisindiran, kawih pengpeledan, bongbong kaso, perararane, porod eurih, kawih babahanan, kawih bangbarongan, kawih tungtung, kawih sasambatan, kawih igel-igelan; sing sawatek kawih ma, paraguna tanya.*

*(Bila ingin tahu segala macam lagu, seperti: kawih bwatuha, kawih panjang, kawih lalanguan, kawih panyaraman, kawih sisindiran, kawih pengpeledan, bongbong kaso, perararane, porod eurih, kawih babahanan, kawih bangbarongan, kawih tungtung, kawih sasambatan, kawih igel-igelan; segala macam lagu, tanyalah paraguna).*



Data sumber primer tersebut kemudian dibandingkan dengan pengertian istilah yang sama dari sumber yang berbeda, baik sumber tertulis maupun sumber lisan yang tersebar di masyarakat. Demikian pula untuk menelusuri istilah *tembang* dan istilah *cianjuran*. Ada beberapa buku serta artikel hasil dari penelitian yang menyodorkan pengertian dari kedua istilah tersebut. Untuk pengertian istilah *tembang*, penelitian ini menggunakan buah pikiran Satjadibrata mengenai *rasiah Tembang Sunda* (rahasia tembang Sunda) yang kemudian ditegaskan kembali oleh Wiratmadja. Menurut Satjadibrata (dalam Wiratmadja, 2009, hlm. 131-133), istilah *tembang* berkaitan erat dengan urusan *pupuh*, *guguritan*, dan lagu yang kemudian disebutnya sebagai *trimurti* atau *telu-teluning atunggal*. Istilah *tembang* itu sendiri merupakan kata benda, yang memiliki arti lantunan lagu yang menggunakan teks yang ditulis dengan aturan *pupuh*. Mengenai istilah *pupuh*, Wiratmadja menyebutkan sebagai aturan untuk membuat *dangding* (Wiratmadja, 2009, hlm. 131). Dikemukakan Satjadibrata dan kemudian ditegaskan oleh Wiratmadja kemudian dibandingkan dengan beberapa referensi yang terdapat pada buku-buku lain, artikel, serta pandangan-pandangan yang tersebar di masyarakat.

Baik pengertian *kawih* maupun *tembang*, atau istilah *cianjuran* selanjutnya dibandingkan, ditelaah, dan dianalisis untuk memperoleh pengertian yang mendekati ke arah ideal, yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Komarudin pernah mencoba mengurai peristilahan *kawih* dan *tembang* melalui artikelnya berjudul *Menelusuri Pengertian Istilah Kawih dan Tembang dalam Karawitan Sunda* dalam Jurnal Panggung Nomor XVIII April 2001 (hlm. 49-54). Menurutnya, hingga saat itu (2001) istilah *kawih* dan *tembang* belumlah ajeg, dan sering diterapkan secara keliru dalam kehidupan sehari-hari. Komarudin menyebutkan kedua istilah tersebut harus didudukkan pada lokusnya masing-masing, serta menyarankan diadakannya sareshan atau seminar untuk membahas permasalahan-permasalahan tersebut.

Merujuk pada anggapan Komarudin, hingga kini istilah *kawih* dan *tembang* kerap didikotomikan; bahwa *kawih* kebalikan dari *tembang*, dan sebaliknya. Istilah *kawih* lebih mengarah kepada lagu-lagu yang memiliki irama *tandak* (teratur) dan konstan seperti lagu *Dalingding Asih* gubahan Ubun R. Kubarsah, *Imut Malati* gubahan Mang Koko, atau lagu *Es Lilin* gubahan Bu Mursih, sebagaimana yang terdengar pada *kawih degung*, *kawih kacapian*, dan pop Sunda. Sedangkan istilah *tembang* lebih mengarah kepada lagu-lagu yang memiliki irama *rancag*, bebas (tidak teratur, tidak memiliki ketukan konstan) sebagaimana yang terdengar pada lagu-lagu poko *cianjuran*. Lagu *poko* (Ind.: pokok) itu sendiri dalam *cianjuran* dilantunkan sebelum lantunan lagu *panambih*. Lagu pokok bisa berupa *wanda papantuan*, *wanda jejemplangan*, *wanda dedegungan*, *wanda rarancangan*, serta *wanda kakawen*, di mana kontur lagunya memiliki formula irama bebas, *merdeka*. Khusus lagu

*wanda dedegungan* dan *wanda rarancangan* liriknya berupa *guguritan*.

Bisa jadi pemahaman dikotomis tersebut bermuara pada definisi yang pernah dituliskan oleh Atik Sopandi dalam *Kamus Istilah Karawitan Sunda* di tahun 80-an. Pemahaman Atik tersebut kemudian ditegaskan oleh pandangan Rosidi yang menyebutkan bahwa *tembang* dan *kawih* dibedakan dari sifat dan cara melantunkannya (2013, hlm. 69). Baik Atik maupun Rosidi menganggap bahwa *kawih* memiliki irama konstan dan teratur, sedangkan *tembang* memiliki irama bebas. Keterangan Atik dan Rosidi tersebut akan sangat tampak pada struktur runtunan (rangkaian) performa seni *cianjuran* yang terdiri atas lagu pokok dan lagu panambih. Lagu pokok memiliki pola irama merdeka atau bebas, sedangkan lagu *panambih* memiliki pola irama terikat dan teratur. Lagu pokok dilantunkan terlebih dahulu, dan kemudian disusul dengan lagu panambih. Seperti halnya rangkaian lagu *Liwung*, *Bayubud*, serta *Renggong Gede*. Lagu *Liwung* dan *Bayubud* merupakan lagu pokok, berirama bebas, dan ditempatkan sebelum lagu *panambih*; sedangkan lagu *Renggong Gede* adalah judul lagu *panambih*, berirama konstan, dan ditempatkan atau dilantunkan setelah lagu *poko*.

Kekeliruan yang kerap terjadi di masyarakat adalah, terhadap lagu *poko* dalam *cianjuran* sering menganggapnya sebagai *tembang*. Hal tersebut karena lagu *poko* tersebut memiliki irama merdeka. Sedangkan terhadap lagu *panambih*, masyarakat kerap menyebutnya sebagai *kawih*, karena memiliki pola irama *tandak*. Anggapan umum di masyarakat luas

tersebut jika disederhanakan maka akan menjadi sebuah pernyataan bahwa *kawih* memiliki irama *tandak* (teratur), sedangkan *tembang* memiliki irama bebas-merdeka; dengan kata lain, *kawih* adalah kebalikan dari *tembang*. Demikian pula sebaliknya, *tembang* merupakan lawan kata dari *kawih*. Hal inilah sesungguhnya yang harus ditelusuri, dikaji ulang, serta diluruskan. Sejatinnya, istilah *kawih* dan *tembang* tidak ditandai dengan lagu berirama konstan dan berirama merdeka, namun ditandai dengan silsilah serta latar belakangnya masing-masing. *Kawih* melingkupi lagu berirama merdeka dan berirama konstan, demikian pula dalam lagu-lagu *tembang*, ada yang berirama merdeka dan ada yang berirama konstan.

### *Kawih*

Setidaknya istilah *kawih* muncul pada naskah Sunda kuno *Sanghyang Siksakandang Karesian* (SSKK, 1518 M). Mengutip apa yang pernah dikemukakan Saleh Danasasmita, Nurhamsah pun mengungkapkan istilah *kawih* yang terdapat dalam naskah SSKK diduga kuat memiliki arti sebagai seni suara khas Sunda yang di dalamnya terdiri atas berbagai jenis lagu dan besar kemungkinan materi tersebut dinyanyikan (2019, hlm. 89). Terlebih istilah *kawih* tersebut dihubungkan dengan istilah *paraguna* yang berarti sebagai ahli karawitan (*karagunan*). Pun demikian dengan Wibisana dkk., yang menyebutkan bahwa *kawih-kawih* yang terdapat pada naskah SSKK seperti *Kawih Bwatuha*, *Kawih Sisindiran*, *Kawih Porod Eurih* dan sebagainya merupakan lagu atau nyanyian (Wibisana, 2000, hlm.

388). Hanya saja, jenis serta bentuk *kawih-kawih* atau lagu yang tertulis pada naskah SSKK tersebut tak lagi dikenali. Sebagaimana pernah diungkapkan Ayatrohaedi dalam sebuah seminar tahun 1998, beberapa *kawih* bisa ditelusuri ihwal asalnya, seperti *kawih sisindiran* yang dicurigai sebagai lagu yang bersumber pada *sisindiran* (puisi pantun dalam sastra Indonesia), *kawih sasambatan* yang dicurigai sebagai lagu bertemakan kepedihan hati hingga harus *nyambat* (merajuk, memohon) sambil terisak dan menghiba.

Hal yang patut digarisbawahi di sini adalah, melalui naskah SSKK, terdapat keterangan bahwa hingga tahun 1518 M (abad XVI), masyarakat Sunda telah memiliki materi seni suara atau nyanyian yang dinamakan *kawih*. Dua naskah Sunda kuno lainnya *Kawih Pangeuyeukan* (Kropak 407) dan *Kawih Paningkes* (Kropak 419) yang oleh para ahli diperkirakan ditulis pada kisaran abad XVI, bahkan dalam judulnya telah menyebutkan istilah *kawih*. Bahkan pada naskah *Kawih Pangeuyeukan* yang kemudian diterbitkan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dalam bentuk buku berjudul *Kawih pangeuyeukan: Tenun dalam Puisi Sunda dan Teks-teks Lainnya*, disebutkan bahwa teks naskah kuno tersebut pada masa lampau diduga sudah biasa dinyanyikan (2014, hlm. 6). Dengan kata lain, istilah *kawih* dalam naskah Sunda kuno memiliki arti lagu atau nyanyian, atau teks puisi untuk dinyanyikan.

Sejalan dengan uraian di atas, Moriyama (2005, hlm. 55) menuliskan bahwa masyarakat Sunda zaman dulu (hingga abad XIX) telah mengenal lagu atau nyanyian yang disebut

dengan istilah *kawih*. Wibisana (2000, hlm. 387) menyebutkan *kawih* atau yang disebut *kakawihan* sudah berlaku pada masyarakat Sunda sejak lama dan biasa dilantunkan di kalangan masyarakat kebanyakan, bukan kaum bangsawan. Sementara itu sastrawan Sunda yang juga sangat mengerti seni *karagunan* (ilmu musik Sunda), MA Salmun, dalam Musyawarah Tembang Sunda 1962 menyebutkan nyanyian yang biasa dilantunkan pada seni pantun sebagai *kawih* pantun, yakni golongan *kawih kolot* (lagu orang dewasa) di samping *kawih* dalam dongeng, *kawih* untuk menimang, *kawih kamonesan*, dan *kawih roronggengan*.

Hal yang sangat menarik adalah apa yang oleh MA Salmun disebut sebagai *kawih* pantun. Menurut MA Salmun, *kawih pantun* adalah lagu pada seni pantun terutama pada bagian *rajah pamuka*, *nataan*, serta *rajah pamunah*. Baik pada bagian *rajah pamuka*, maupun bagian *nataan*, serta *rajah pamunah* jika ditransliterasi akan jelas terlihat berbentuk puisi (oktasilabik). Sang *juru pantun* (pemantun, semacam dalang pada seni wayang golek), dalam melantunkan ketiga bagian tersebut menggunakan lagu berirama merdeka, terbebas dari ketukan yang konstan. Sekali lagi, terhadap lagu pada seni pantun tersebut MA Salmun menyebutnya sebagai *kawih* pantun, yang memiliki pola musikal berirama *merdeka*.

Selain *kawih pantun*, *kawih-kawih* peninggalan leluhur masyarakat Sunda yang berirama *merdeka* adalah *beluk*. *Beluk* sejatinya merupakan teriakan melengking yang dilantunkan dan digunakan di saat seseorang

yang tengah bekerja di ladang atau di hutan (Hendrayana, 2012, hlm. 186). Pelantunan *beluk* dimaksudkan untuk mengetahui apakah seseorang yang tengah berada di ladang atau di hutan tersebut masih berkawan atau sendirian. *Beluk* bisa disamakan pula fungsinya dengan *kode*. Jika kebetulan seseorang itu masih berkawan, maka sang kawan akan menyahutinya dengan teriakan melengking pula. Teriakan melengking yang memiliki nada-nada serta kontur melodi yang khas tersebut kemudian berkembang dan dibubuhi nilai estetika berupa kontur melodi yang lebih sempurna (Hendrayana, 2012, hlm. 188). Maka menjelmalah teriakan melengking tersebut menjadi komposisi melodi yang lebih utuh bernilai musikal.

Contoh lantunan dengan menggunakan gaya *beluk* yang lebih tegas akan terdengar (diterapkan) dalam komposisi melodi (non verbal) lantunan *ngawuluku* (membajak sawah); sang pembajak sawah akan melantunkan melodi tersebut secara bebas dan penuh improvisasi, memiliki struktur melodi berirama *merdeka*. Gaya lantunan *beluk* juga kerap diterapkan pada lantunan *kawih* pantun dan *tembang wawacan* (Hendrayana, 2016, hlm. 24).

Dalam perkembangannya, selain terdapat *kawih* yang ada dan berkembang hingga abad XVIII, maka muncullah kemudian seni suara baru, yakni *pupujian* dan *tembang*. Yus Rusyana (dalam Rosidi, 2011, hlm. 89) menyebutkan bahwa *kawih pupujian* adalah lagu masyarakat Sunda yang berupa puja-puji kepada Allah Swt., do'a dan permohonan tobat, sholawat kepada rosul-

Nya, memohon safaat kepada rosulullah, nasihat, serta pengajaran keagamaan. Rosidi (2011, hlm. 90) menyebutkan lagu *pupujian* banyak berupa syair dan biasa dilantunkan di mesjid-mesjid dan pesantren; *pupujian* ini merupakan pengaruh Islam yang pada abad XVII di wilayah Sunda mulai berdiri masjid-mesjid dan pesantren.

Setelah *pupujian*, kemudian muncul pula *kawih* baru yang disebut dengan *tembang* sekitar abad XVIII. *Kawih pupujian* merupakan lagu yang teksnya merupakan syair-syair dari bangsa Timur-tengah, sedangkan *kawih* atau nyanyian yang berbentuk *tembang* adalah lagu yang menggunakan aturan *pupuh*; lagu ini merupakan pengaruh dari Mataram. Biasanya dilantunkan dalam pembacaan naskah *wawacan* (Rosidi, 2011, hlm. 11). Tentang keberadaan *wawacan*, Wibisana (2000, hlm. 767), menyebutkan bahwa tradisi menembangkan *wawacan* sangat populer di akhir abad XIX dan awal XX, bahkan seperti yang disebutkan Rosidi (2013, hlm. 32) bentuk *wawacan* ini dianggap sebagai puncak cita-cita kesusastraan Sunda yang paling indah.

Hingga pertengahan abad XIX, masyarakat Sunda telah mengenal jenis-jenis *kawih* atau jenis nyanyian seperti *kawih sisindiran*, *kawih pantun*, *kawih beluk*, *kawih kaulinan*, *kawih pupujian*, serta *kawih tembang*. Jenis-jenis *kawih* Sunda yang berkembang hingga saat ini sudah begitu banyak. Pembeda dari berbagai jenis tersebut bisa jelas terlihat di antaranya dari alat musik yang mengiringinya. Maka dikenallah *kawih degung*, *kawih celempungan*, *kawih kacapian*, *kawih calung*, *kawih reog*, *kawih cianjuran*, *kawih jaipongan*,

*hingga kawih* pop Sunda. Pada perkembangan selanjutnya, sering ditemukan materi *kawih degung* diadopsi menjadi *kawih* pop Sunda seperti yang terjadi pada lagu Cinta gubahan Nano S; ada lagu *kawih* kacapian yang diadopsi menjadi *kawih* pop Sunda seperti yang terjadi pada lagu *Dalingding* Asih gubahan Ubum Kubarsah; ada juga lagu dari *kawih kliningan* yang kemudian diadopsi menjadi *kawih* pop Sunda seperti yang terjadi pada lagu *Bangbung Hideung*. Ataupun sebaliknya, lagu *Ulah Ceurik* gubahan Oon B yang kita kenal sebagai lagu pop Sunda kemudian diadopsi menjadi lagu *kliningan* (album *Ulah Ceurik* dengan *sinden* Uun, produksi Jugala Recording).

### **Tembang**

Nyaris di setiap media massa, para jurnalis kerap keliru mendudukan istilah *tembang*. Tak jarang para jurnalis menuliskan *tembang* untuk seluruh materi lagu Sunda. Para jurnalis tersebut boleh jadi mengunduh istilah *tembang* yang berlaku pada musik Indonesia, seperti penggunaan istilah *tembang* kenangan untuk lagu-lagu bernuansa nostalgia; atau dalam penggunaan frasa *tembang-tembang hit* untuk lagu-lagu populer mutakhir (Komarudin, 2001, hlm. 50). Istilah *tembang* yang dimaksud jelas merujuk pada lagu, apapun jenisnya.

Merujuk pada apa yang ditulis Ajip Rosidi (2013, hlm. 70-81), materi *tembang* bukanlah asli milik masyarakat Sunda. Materi ini merupakan kiriman dari Mataram saat invansi ke tatar Sunda pada abad XVII. Materi ini berbentuk aturan puisi yang disebut *pupuh*. Materi *pupuh* yang dikenal di masyarakat

Sunda terdiri atas 17 aturan. Masing-masing aturan memiliki nama tersendiri yang kita tahu sebagai *Asmarandana*, *Kinanti*, *Magatru*, *Mijil*, *Dangdanggula*, *Sinom*, dan sebagainya. Dalam budaya Jawa, *pupuh* yang biasa dilantunkan pada *tembang macapat* hanya terdiri atas 11 (sebelas) jenis saja, sedangkan dalam budaya Bali hanya dikenal 10 (sepuluh) *pupuh* saja (Hendrayana, 2015, hlm. 24).

Kamus Umum Basa Sunda LBSS (1985, hlm. 521), menerangkan istilah *tembang* sebagai *lemesna tina sekar, basa dangdingan make aturan pupuh; nembang, lemesna mamaos, ngalagukeun tembang*. Sementara itu dalam Kamus *Sacadibrata* (2004, hlm. 489) dituliskan *tembang, nembang (mamaos) ngalagu nurutkeun aturan pupuh* (menyanyi berdasarkan lirik yang menggunakan aturan *pupuh*: *Sinom*, *Asmarandana*, dst). Sedangkan Kamus *Danadibrata* (2006, hlm. 692) menuliskan bahwa *tembang, lagu jelema dina pupuh* (nyanyian manusia yang menggunakan teks dengan aturan *pupuh*). Dalam khazanah sastra Sunda, Ruhaliah (2019, hlm. 69) menyebutkan *guguritan* sebagai puisi yang berupa ungkapan hati seperti rasa gembira, asmara, kenangan, kesedihan, amarah dan ditulis dengan menggunakan aturan *pupuh*. *Guguritan* adalah puisi (*dangding*) yang ditulis dengan aturan *pupuh* untuk mengekspresikan perasaan hati, sedangkan *wawacan* adalah puisi *dangding* yang ditulis untuk menceritakan kisah atau mendeskripsikan atau menguraikan suatu *bahasan* (Ruhaliah, 2018, hl. 10). *Pupuh*, atau aturan menulis *dangding*, yang terdapat dalam khazanah sastra Sunda terdapat 17 (tujuh belas), yakni *Kinanti*, *Sinom*, *Asmarandana*,

*Dangdanggula, Mijil, Pangkur, Durma, Gurisa, Gambuh, Ladrang, Lambang, Maskumambang, Balakbak, Magatru, Pucung, Wirangrong, dan Jurudemung.*

Pengertian *tembang* yang diambil dari ketiga kamus bahasa Sunda tadi, diperoleh gambaran bahwa yang dimaksud *tembang* adalah lagu yang menggunakan lirik berbentuk *dangding* (puisi Sunda yang ditulis menggunakan aturan *pupuh*, terdiri atas dua jenis yakni wawacan dan guguritan). Artinya jika ada lagu yang menggunakan lirik dari wawacan atau *guguritan*, maka serta-merta lagu tersebut disebut *tembang*.

Tradisi *tembang* bagi masyarakat Sunda baru populer setelah Pajajaran runtuh dan terkena pengaruh Mataram (Sumardjo, 2011, hlm. 108). Budaya membaca terhadap naskah wawacan tentu saja merupakan pengaruh Mataram, setelah kesultanan Mataram di era Sultan Agung merangsek ke wilayah pulau Jawa bagian Barat di pertengahan paruh pertama abad XVII.

Materi *tembang* ada yang memiliki irama merdeka, ada juga yang memiliki irama tandak. Demikian halnya dengan materi kawih, yang secara kodrati memiliki komposisi musikal irama tandak dan irama merdeka. Materi *tembang* yang berirama *tandak* di antaranya seperti yang bisa kita temui pada lagu *panambih* dalam seni *cianjuran*, yakni lagu yang menggunakan *pupuh Kinanti* adalah *Campaka, Ditilar, Soropongan, Sukungki, Lembur Singkur, Padepokan, Padesan, Kapigandrung, Panembrama, Tablo, Panineungan, Gaya Sari, Duh Asih, Ceurik Abdi, dll; Asmarandana Candana, Duda, Lumengis, Midangdam,*

*Panglejar, Puspawangi, Sungkawa Manah, Laralara, Haliwawar, Kasawang, Kumalayang, dll; Sinom Rénggong Gedé, Puspawana, Gandrung Gunung, Bulan Pangharepan, Iraha, Karang Gantung, Lalagasan, Pageuh Tekad, Toropongan, Muntang Ngeumbing, Pangrumat, Sangkuriang, dll; Dangdanggula Gunung Putri, Méga Malang, Déwi Asri, serta Udeg-udeg.* Bahkan lirik lagu kawih *kacapien Wengi Enjing Tepang Dewi* gubahan Mang Koko (lirik karya Tatang Sastrawiria) menggunakan *pupuh Kinanti*.

### ***Tembang Sunda***

Istilah *tembang* Sunda merujuk pada *tembang* yang ada pada masyarakat Sunda. Merujuk pada etnografi atau etnologi, label Sunda yang disematkan di belakang variabel *tembang*, harus dibaca sebagai pembeda dari *tembang* Jawa dan *tembang* Bali (Hendrayana, Tribun Jabar, 2015). Sebagaimana kita ketahui, pada masyarakat Bali dan terutama Jawa, dikenal pula entitas sastra (lagu, sekar) yang bernama *pupuh*.

Sedikitnya, masyarakat Sunda mengenal dua materi *tembang* Sunda; yakni *tembang ciawian*, dan *tembang cigawiran*. *Tembang ciawian* adalah lagu *pasantrenan* dari daerah Ciawi Tasikmalaya, sedangkan *tembang cigawiran* adalah lagu *pasantrenan* dari daerah Limbangan Garut. Baik *tembang ciawian* maupun *tembang cigawiran* keduanya merupakan lagu di lingkungan pesantren dengan bersumber pada *pupuh* (puisi *dangding*), baik *wawacan* maupun *guguritan*. Keduanya dibedakan oleh lagam dan gaya.

### *Tembang Sunda Cianjuran*

Istilah *tembang sunda cianjuran* merujuk pada lagu-lagu *tembang* yang berada dalam seni *cianjuran*. Lagu-lagu ini tertuju pada materi *wanda Rarancangan* dan *wanda Dedegungan*, karena kedua jenis (*wanda*) materi lagu tersebut sama-sama menggunakan teks yang menggunakan aturan *pupuh* (Hendrayana, 2015, hlm. 30).

Selain *wanda Rarancangan* dan *wanda Dedegungan*, lagu *poko* dalam *cianjuran* terdiri atas lagu-lagu *wanda Papantunan* (dan *Jemplang*), serta *Kakawen*. Baik lagu *wanda Papantunan* maupun *wanda Kakawen*, keduanya tidak menggunakan teks berbentuk *dangding* (*pupuh*); *wanda Papantunan* menggunakan puisi pantun, sedangkan *wanda Kakawen* menggunakan puisi *sekar Kawi*. Oleh karena itu, baik *wanda Papantunan* dan *wanda Kakawen* tidak bisa disebut sebagai *tembang Sunda Cianjuran*, karena keduanya tidak menggunakan teks berbentuk *pupuh*. Lagu-lagu *panambih* pada seni *cianjuran* pun banyak yang menggunakan lirik puisi *guguritan*. Karenanya, terhadap lagu tersebut bisa disebutkan sebagai *tembang sunda cianjuran*, yakni materi *tembang* yang berada dalam wilayah seni *cianjuran*.

### *Cianjuran*

*Cianjuran* adalah seni suara khas Sunda dari daerah Cianjur yang hidup hingga sekarang. Seni *cianjuran* bermula dari lagu-lagu kreasi hasil olah pikir dan kreativitas Bupati Cianjur, RAA Kusumaningrat (atau yang lebih dikenal dengan nama Dalem Pancaniti), yang memerintah Kabupaten

Cianjur pada periode 1834-1863 M. Lagu-lagu kreasi yang dikerjakan Bupati Cianjur tersebut tercipta dan terinspirasi dari *kawih* atau nyanyian yang terdapat pada seni *pantun*, yang disebut dengan *kawih pantun*. Adapun cerita *pantun* yang dijadikan sumber inspirasi adalah kisah *Mundinglaya di Kusumah*. Pada perkembangannya, lagu-lagu kreasi yang tercipta dari *kawih pantun* tersebut kemudian diberikan istilah *Papantunan*, *Lagu Pantun*, atau *Lagu Pajajaran*. Dengan kata lain, *kawih pantun* yang terdapat pada seni pantun diadaptasi menjadi *kawih-kawih papantunan* (atau lagu *Pantun*, *Lagu Pajajaran*), serta *kawih-kawih papantunan* inilah yang merupakan *bagal* (*cikal bakal*) seni *cianjuran* seperti yang dikenal pada saat ini.

Sejak terbentuknya lagu *papantunan* di paruh kedua abad XIX tersebut, materi seni suara khas daerah Cianjur ini telah mengalami perkembangan yang cukup berarti. Hingga tahun 1930-an, materi seni suara khas Cianjur tersebut setidaknya telah memiliki 6 (*enam*) *wanda* (*jenis*) yakni *Papantunan*, *Jejemplangan*, *Rarancangan*, *Dedegungan*, *Kakawen*, dan *Panambih* (Sukanda, Enip, dkk., 2016, hlm. 23). Keenam materi ini, menjadi penanda bahwa seni *cianjuran* memiliki berbagai jenis dengan latar belakang serta silsilahnya masing-masing hingga memunculkan pembedanya secara mandiri di antara jenis-jenis tersebut.

Sebetulnya, penamaan *Papantunan* baru diberlakukan sekitar tahun 1950, di saat masyarakat pecinta dan peminat

*cianjuran* mulai menggeliat kembali setelah masa vacuum akibat zaman pendudukan Jepang dan masa revolusi kemerdekaan. Adapun yang memberikan nama *Papantunan* adalah para pengamat atau para pemikir seni *cianjuran*. Masyarakat Cianjur sendiri, terutama mereka yang hidup di dalam Pendopo dan sekitarnya, menyebut materi yang dikreasikan oleh R.A.A. Kusumaningrat ini sebagai *kawih pantun*, atau lagu *pantun*, atau *pantun* saja, atau lagu *pajajaran* (Sukanda dalam Wiradiredja, 2014, hlm. 23).

Pada awal kemunculannya, materi *kawih papantunan* ini biasa dilantunkan hanya di lingkungan padaleman. Itupun berlaku di antara sang bupati (Kangjeng Dalem Pancaniti) bersama para seniman padaleman (Sukanda dalam Wiradiredja, 2014, hlm. 12). Kegiatan tersebut dilakukan padamalamhari, sebagai upaya penghalusan dan penajaman konsep atas gubahannya dari materi *kawih* pantun tadi. Biasanya, sang bupati meminta pertimbangan kepada para seniman kadaleman atas materi yang dikreasikannya itu demi berkembang ke arah yang lebih sempurna. Seperti biasa pula, para seniman kadaleman selalu menyetujuinya sebagai hasil olah kreasi yang sangat bagus dan bernilai luhung.

Kegiatan melantunkan materi lagu *papantunan* seraya dibarengi dengan kegiatan evaluasi dan penajaman konsep tersebut senantiasa dilakukan pada malam hari, di kala santai setelah siang harinya suntuk melakukan pekerjaannya masing-masing. Bahkan setelah Kangjeng Dalem

wafat (tahun 1863) terhadap materi *kawih papantunan* ini masih sering dilantunkan di lingkungan padaleman hingga akhir abad XIX.

Secara musikal, lagu-lagu *papantunan* yang dikreasikan sang Dalem Cianjur ini memiliki ciri khas tersendiri, yakni didominasi dengan nada 2 (mi) dan 5 (la). Lagu-lagu *papantunan* yang merupakan hasil kreasi RAA Kusumaningrat tersebut adalah *Pangapungan*, *Mupu Kembang*, *Kaléon*, *Putri Ninun*, *Layar Putri*, *Balagenyat*, *Manyeuseup*, *Randegan Kendor*, *Randegan Gancang*, *Rajamanatri*, *Tatalégongan*, *Mangu-mangu*, serta *Nataan Gunung*. Dalam perkembangannya, terutama di akhir abad XIX hingga awal abad XX, muncul lagu kreasi baru (masih) dari para seniman *kadaleman* dengan memunculkan lagu berdominasi nada 1 (da, barang) dan 4 (ti). Adapun jika ditransliterasi, lirik dari teks tersebut bisa berupa *sisindiran* (*paparikan*), atau berupa puisi *pantun*. Karena secara teknik dalam melantunkannya masih seperti gaya *papantunan*, maka para seniman dan masyarakat sekitarnya kerap menyebutnya sebagai *Pantun Barang* (Hendrayana, 2016, hlm. 10). Istilah ini untuk melabelisasi lagu *Papantunan*, namun bertumpu pada nada *barang* dan nada *ti*. Selanjutnya, lagu-lagu *pantun barang* ini dikenal sebagai *wanda jejemplangan*.

Baru pada awal abad XX, di saat Kabupaten Cianjur berada di bawah Bupati R.A.A. Prawiradiredja II (1862-1910), dengan generasi seniman *padaleman* yang sudah berganti, terjadi pengembangan atas kreasi yang sudah digagas oleh Kangjeng Dalem



Pancaniti. Pengembangan tersebut merupakan pengayaan materi baru (yang berbeda dengan *kawih Papantunan*) dan pengayaan lagu-lagu. Pengayaan lagu tersebut bukan berdasarkan seni pantun, melainkan dari *tembang rancag*, yakni lantunan lagu sederhana berdasarkan teks *dangding*, biasa berlaku pada seni *mamaca* atau membaca teks *wawacan*. Tradisi *tembang rancag* dengan menggunakan naskah *wawacan* di abad XIX berlaku hampir di daerah-daerah yang termasuk wilayah Priangan, termasuk di Kabupaten Cianjur.

Para seniman *padaleman* di bawah arahan Bupati Prawiradiredja II inilah yang kemudian mengkreasi *tembang rancag* dengan cara memperhalus dan memperindah dalam sisi lantunan. Penghalusan materi *tembang rancag* menjadi materi baru tersebut, menurut para ahli, hampir sama prosesnya dengan kreativitas Kangjeng Dalem Pancaniti ketika menggubah materi baru dari materi *kawih pantun*. Kalau saja Kangjeng Dalem Pancaniti menggubah *kawih pantun* dan di kemudian hari dikenal sebagai materi *Papantunan*, maka pada zaman Kangjeng Dalem Prawiradiredja II materi hasil dari kreasi tersebut di kemudian hari dikenal sebagai *Rarancagan* (Hendrayana, 2015, hlm. 32).

Secara sederhana yang disebut *Rarancagan* adalah lantunan kreasi baru di zaman Bupati R.A.A. Prawiradiredja II yang dikreasikan oleh para seniman *kadaleman* (dengan arahan sang bupati) dengan bersumber dari *tembang rancag*. Terhadap kreasi baru yang digubah atas dasar seni *mamaca* ini orang Cianjur kerap menyebutnya sebagai *mamaos*, yakni bentuk bahasa halus

dari kata *mamaca*, artinya membaca teks *wawacan* yang dilantunkan. Istilah *mamaos* bagi orang Cianjur sejatinya adalah penyebutan bagi materi cianjuran *wanda Rarancagan*, yang lagunya berdasarkan teks *dangding*.

Pada tahun 1912, kedudukan Bupati Cianjur dipegang oleh R.A.A. Wiranatakusumah V yang menggantikan R. Demang Natakusumah (1910-1912). R.A.A. Wiranatakusumah ini merupakan menantu dari R.A.A. Prawiradiredja II. Pada era Kangjeng Dalem R.A.A. Wiranatakusumah V inilah muncul lagi kreasi lagu baru. Lagu hasil kreasi zaman bupati ini tidak bersumber pada materi seni pantun atau juga seni *mamaca*, melainkan bersumber pada seni *degung*. Perlu diketahui bahwa hingga saat itu (tahun 1910-1920-an) seni *degung* hanya berupa musik instrumentalia. Pada era ini, para seniman *kadaleman* dengan arahan R.A.A. Wiranatakusumah V melakukan kreasi baru dengan melahirkan lagu-lagu bentukan baru dengan bersumber pada melodi-melodi tabuhan *degung* instrumentalia. Lagu baru ini muncul dengan menggunakan materi *dangding*, terutama dari materi *guguritan*; di kemudian hari, lagu gubahan baru tersebut dikenal sebagai *wanda Dedegungan*, atau lebih tepatnya *tembang Dedegungan*.

Dalam perkembangan selanjutnya, pada dasawarsa 1920-an, di Cianjur muncul lagi gubahan baru yang dikreasikan bukan dari seni pantun, *tembang rancag*, atau seni *degung*, melainkan dari *kawih* seni wayang. Lagu gubahan baru tersebut menggunakan lirik seperti yang berlaku pada *kawih pawayangan* (yang banyak menggunakan Bahasa Jawa).

Materi kreasi baru tersebut di kemudian hari dikenal sebagai *wanda Kakawen*.

Masih dalam dasawarsa 1920-an, muncul juga gubahan bentuk baru yang dikreasikan dari *kawih-kawih tandak* (berirama konstan) yang tersebar di masyarakat. Sukanda (1990, hlm. 12) menyebutnya sebagai *kawih-kawih gamelan*, atau kawih rakyat yang biasa disenandungkan dalam saat-saat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya, materi bentuk baru ini dinamakan sebagai Lagu *Panambih*.

Maka hingga tahun 1930, di Cianjur terdapat materi seni suara yang bersandar pada lagu-lagu *Papantunan* yang digagas Kangjeng Dalem Pancaniti, yakni materi *Papantunan, Jejemplangan, Rarancagan, Dedegungan, Kakawen, dan Panambih*. Keenam jenis lagu ini di kemudian hari dikenal sebagai kelompok seni suara yang khas yang muncul di daerah Kabupaten Cianjur, dan kemudian oleh masyarakat luar Cianjur disebutnya sebagai materi *Cianjuran*.

Pengamat seni dari Belanda, Wim van Zanten, lebih cenderung memilih istilah *cianjuran* untuk seni suara khas asal Kabupaten Cianjur ini, seperti yang tampak pada judul bukunya *Sundanese Music in The Cianjuran Style* (1989). Berbeda dengan Yus Wiradiredja yang masih menggunakan istilah *tembang Sunda cianjuran* seperti yang tertera pada judul bukunya *Tembang Sunda Cianjuran di Priangan* (1834-2009). Demikian pula dengan Deni Hermawan yang beranggapan *cianjuran* sama dengan *Tembang Sunda Cianjuran* seperti yang tampak pada judul bukunya *Gender dalam Tembang Sunda Cianjuran*; atau Heri

Herdini yang menggunakan istilah *tembang sunda cianjuran* untuk materi *cianjuran* seperti yang terbaca pada artikelnya berjudul *Estetika Karawitan Tradisi Sunda yang dimuat pada Jurnal Panggung* (2012, hlm. 260) yang menyebutkan bahwa *tembang sunda cianjuran* sebagai materi hiburan para *menak*; atau Apung SW yang kerap menuliskan *cianjuran* dengan istilah *tembang sunda* seperti yang terbaca dalam buku-bukunya *Sumbangan Asih keur Tembang Sunda, Kuring jeung Tembang Sunda: Pamanggih jeung Papanggihan, atau pada buku Nu Sarimbang & Unak-anik dina Tembang Sunda*. Padahal, sekali lagi, istilah *tembang, tembang Sunda, tembang Sunda cianjuran*, dan *cianjuran* memiliki pengertiannya masing-masing, serta satu sama lain memiliki makna yang berbeda.

## PENUTUP

Pemahaman yang menyatakan *tembang* sebagai lagu berirama merdeka adalah keliru. Materi *tembang* memiliki irama merdeka dan juga *irama tandak*. *Tembang* merupakan lagu dengan bersumber pada *dangding* (aturan *pupuh*), bisa bersumber pada *wawacan* bisa pula bersumber pada *guguritan*. Demikian pula dengan *kawih*. Materi *kawih* memiliki irama *merdeka* dan irama *tandak*, secara *kodrati* (materi berstruktur irama bebas dan irama konstan) berlaku hampir di seluruh daerah.

Istilah *kawih* melingkupi seluruh seni suara yang terdapat pada masyarakat Sunda. Dilihat dari bentuk, *kawih* melingkupi *kawih kiliningan, kawih degung, kawih kacapian, kawih cianjuran, tembang ciawian, tembang cigawiran,*

pop Sunda, *beluk*, *tembang wawacan*, *kawih pantun*, *kawih calung*, *kawih celempungan*, *kawih roronggengan*, *tarling*, *dermayonan*, dan sebagainya. Sedangkan dilihat dari sifa iramanya, *kawih* ada yang berirama *merdéka* ada pula yang berirama *tandak*. Materi *kawih* yang termasuk irama *merdéka* (tidak terikat ketukan) di antaranya lagu poko dalam *cianjuran*, bawa sekar dalam gamelan (*kiliningan*), *kawih pantun (rajah*, serta bagian *nataan*), *beluk*, *tembang rancag*, *tembang ciawian*, juga *tembang cigawiran*. Materi *kawih* yang berirama *tandak* (terikat oleh ketukan) di antaranya lagu *panambih* dalam *cianjuran*, lagu jalan dalam *kiliningan*, *sisindiran*, *kawih celempungan*, *kawih degung*, *kawih kacapian*, pop Sunda, *kawih calung*, dan sebagainya.

\*\*\*

#### Daftar Pustaka

- Danadibrata. (2006). Kamus Basa Sunda. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Hendrayana, Dian, (2012). Mendudukan Istilah Kawih dan Tembang. Bandung: Jurnal Sundalana (hlm. 185-194).
- (2016). Dina Kawih Aya Tembang. Bandung: CV Geger Sunten.
- (2016). Serat keur Emay. Bandung: Pustaka Jaya
- (2015). Mengapa Bukan Cianjuran (tulisan rubrik Opini). Tribun Jabar, edisi 28 September 2015
- Herdini, Heri. (2012). Estetika Karawitan Tradisi Sunda. Jurnal Seni & Budaya Panggung Vol. 22, No. 3, Juli - September 2012: 256 - 366
- Hermawan, Deni. (2016). Gender dalam Tembang Sunda. Bandung: Sunan Ambu Press
- Komarudin. (2002). Menelusuri Pengertian Istilah Kawih dan Tembang dalam Karawitan Sunda. Jurnal Panggung Nomor XVIII April 2001 (49-54)
- LBSS. (2007). Kamus Umum Basa Sunda (edisi revisi). Bandung: CV Geger Sunten
- Moriyama, Mikihiko. (2005). Semangat Baru: Kolonialisme, Budaya Cetak, dan Kesastraan Sunda Abad ke-19. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Nurhamsah, Ilham. (2019). Siksa Kandang Karesian: Teks dan Terjemahan. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Rosidi, Ajjip. (2013). Mengenal Kesusastraan Sunda (Edisi Revisi, cetakan pertama). Jakarta: Pustaka Jaya
- (2011). Sawyer jeung Pupujian. Bandung: Kiblat Buku Utama
- (2011). Wawacan. Bandung: Kiblat Buku Utama
- (2013). Tembang jeung Kawih. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Ruhaliah. (2018). Wawacan Sebuah Genre sastra Sunda. Bandung: Pustaka Jaya
- (2019). Sajarah Sastra Sunda. Bandung: UPI Press
- Ruhimat, Mamat, dkk. (2012) Kawih pangeuyeukan: Tenun dalam Puisi Sunda Kuna dan Teks-teks Lainnya. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Sacadibrata. (2004). Kamus basa Sunda. Bandung: Kiblat Buku Utama
- Sukanda, Enip. dkk. (2016). Riwayat Pembentukan dan Perkembangan Cianjuran. Bandung: Disparbud Jawa Barat bekerjasama Yayasan Pancaniti
- Sumardjo, Jakob. (2002). Filsafat Seni. ITB Press
- (2011). Sunda: Pola Rasionalitas Budaya. Bandung: Kelir
- SW, Apung. (2006). Nu sarimbag & Unakanik dina Tembang Sunda. Bandung: Paguyuban Seniman Tembang Sunda bekerja sama dengan Yayasan Pusat Kebudayaan

- Wibisana, Wahyu, dkk. (2000). Lima Abad Sastra Sunda. Bandung: CV Geger Sunten
- Wiradiredja, Moch. Yusuf. (2014). Tembang Sunda Cianjuran di Priangan (1834-2009). Bandung: Sunan Ambu Press.
- Wiratmadja, Apung S. (2009). Salawe Sesesbitan Hariring. Bandung: PT Kiblat Buku Utama

# Pewarisan Seni *Rapa'i dabo'ih* sebagai Reproduksi Budaya di Perkampungan Bekas Evakuasi Pascatsunami Aceh

Fani Dila Sari, Beni Andika  
Jurusan Seni Pertunjukan  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh  
Jln. Transmigrasi, Gampong Bukit Meusara, Kec. Kota Jantho, Kab. Aceh Besar, Aceh.  
Telpon: 082388910067  
Email: fanidilasari@isbiaceh.ac.id

## ABSTRACT

*The evacuation of victims of the Aceh tsunami in 2004 in the CARE refugee camps formed sociology as a new community despite having different ethnographic backgrounds from various parts of the Aceh coast. Interestingly, the cultural arts practices that exist in CARE village to date are the performing arts that developed in Pulo Aceh before the tsunami, namely Rapa'i Dabo'ih. Seeing the symptoms of cultural reproduction is interesting to study because the refugees came from various regions in Aceh. The purpose of this study was to determine the factors of cultural reproduction and how to implement them in the art work of Rapa'i dabo'ih by the Bungong Sitangkee group. The research is qualitative research. Cultural reproduction in traditional arts through the presentation of the Rapa'i Dabo'ih performance of the Sitangkee Group is the focus of this research. The theoretical basis used is the thought of cultural reproduction put forward by Pierre Bourdieu. The cultural reproduction of Rapa'i dabo'ih by the Bungong Sitangkee group is a system of cultural inheritance, namely the maintenance of knowledge and experience from one generation to the next.*

**Keywords:** Cultural Reproduction, Post-Tsunami, Rapa'i dabo'ih, Bungong Sitangkee Group, and CARE Evacuation.

## ABSTRAK

Evakuasi korban tsunami Aceh tahun 2004 di pengungsian CARE membentuk sosiologi sebagai komunitas masyarakat baru meski memiliki latar belakang etnografi yang berbeda dari berbagai penjuru pesisir Aceh. Menariknya, praktik-praktik seni budaya yang eksis di perkampungan CARE hingga saat ini adalah seni pertunjukan yang berkembang di Pulo Aceh sebelum masa tsunami, yakni Rapa'i dabo'ih. Melihat gejala reproduksi budaya tersebut menjadi menarik untuk diteliti sebab para pengungsi berasal dari berbagai daerah di Aceh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor terjadinya reproduksi budaya dan bagaimana implementasinya dalam garapan seni Rapa'i dabo'ih oleh grup Bungong Sitangkee. Penelitian adalah penelitian kualitatif. Reproduksi budaya dalam kesenian tradisional melalui penyajian pertunjukan Rapa'i dabo'ih Grup Sitangkee adalah fokus dalam penelitian ini. Landasan teoritis yang digunakan adalah pemikiran reproduksi budaya yang dikemukakan oleh Pierre Bourdieu. Reproduksi budaya Rapa'i dabo'ih oleh grup Bungong Sitangkee adalah sistem pewarisan budaya yaitu sebagai pemeliharaan pengetahuan dan pengalaman dari satu generasi ke generasi berikutnya.

**Kata kunci:** Reproduksi budaya, Pascatsunami, Rapa'i dabo'ih, Grup Bungong Sitangkee, dan Pengungsian CARE.

## PENDAHULUAN

Bencana alam tsunami yang terjadi di tahun 2004 lalu mengakibatkan hancurnya ekosistem kehidupan masyarakat wilayah pesisir Nangroe Aceh Darussalam. Dampak yang dirasakan oleh korban selamat bencana tsunami saat itu adalah trauma mendalam dan rusaknya seluruh sarana dan prasarana masyarakat setempat. Korban selamat tsunami harus dievakuasi ke wilayah dataran tinggi dan tinggal di pengungsian-pengungsian yang disediakan pemerintah maupun *Non-Governmental Organization (NGO)*.

Salah satu daerah yang dijadikan tempat evakuasi untuk korban tsunami Aceh yaitu di Teurebeuh, Kecamatan Kota Jantho Makmur, Kabupaten Aceh Besar. Evakuasi tersebut dibangun dan dibina oleh Lembaga Swadaya Masyarakat CARE *International Indonesia (CII)* yang kemudian sampai saat ini bekas pengungsian tersebut oleh masyarakat sekitarnya dikenal dengan sebutan daerah CARE yang dalam Bahasa Indonesia penyebutannya adalah ker. Bekas pengungsian CARE berkembang menjadi sebuah perkampungan tetap layak huni bagi korban pascatsunami dari berbagai wilayah Aceh. Terdapat di dalamnya 180 rumah bantuan, dengan populasi penduduk 850 jiwa. Mata pencaharian penduduknya ialah 70% petani, pembangun 10%, 5% pedagang, 10% pegawai negeri, tentara, dan polisi, mereka adalah korban tsunami yang masih berada di bawah garis kemiskinan.

Peristiwa evakuasi di perkampungan CARE membentuk sosiologi sebagai komunitas masyarakat baru meski memiliki

latar belakang etnografi dan budaya yang berbeda dari berbagai penjuru pesisir Aceh. Menariknya, praktik seni budaya yang eksis di perkampungan CARE hingga saat ini adalah seni pertunjukan yang berkembang sebelum masa tsunami, yakni *Rapa'i dabo'ih* yang berasal dari daerah Pulo Aceh. Keberadaan *Rapa'i dabo'ih* di perkampungan CARE adalah identifikasi dari reproduksi kebudayaan. Abdullah (2006, hlm. 41) menyebutkan bahwa "reproduksi kebudayaan merupakan proses aktif yang menegaskan keberadaannya dalam kehidupan sosial sehingga mengharuskan adanya adaptasi bagi kelompok yang memiliki latar belakang kebudayaan yang berbeda. Reproduksi budaya merupakan proses penegasan identitas budaya yang dilakukan oleh pendatang, yang dalam hal ini menegaskan kebudayaan asalnya".

Proses mempertahankan identitas budaya yang dilakukan oleh masyarakat korban pascatsunami sekaligus mempertahankan eksistensi kebudayaan asalnya inilah yang dimaksud reproduksi budaya. Uniknya, perkampungan CARE terbentuk dari berbagai kumpulan masyarakat berbeda daerah asal yang memiliki kekhasan masing-masing dalam seni budaya. Namun, *Rapa'i dabo'ih* merupakan salah satu bentuk dominasi reproduksi budaya melalui seni tradisi. Achmad (2004, hlm. 12) menyebutkan "seni tradisi merupakan seni yang diwariskan secara turun temurun oleh nenek moyang kita dari kelompok masyarakat etnik lingkungannya, yang memiliki struktur yang baku dan merupakan pakem yang selalu dianut oleh seniman lingkungan etnik yang

bersangkutan. Berdasarkan hal ini peneliti mencoba menganalisis gejala dan faktor reproduksi budaya yang ada dalam kreativitas grup Bungong Sitangkee dalam pewarisan seni *Rapa'i dabo'ih*".

## METODE

Lokasi Penelitian ini berada daerah bekas pengungsian bentukan *NGO CARE* yang secara administratif terletak di Desa Teurebeh, Jantho Makmur, Kecamatan Kota Jantho Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Nangroe Aceh Darussalam. Subjek Penelitian ini adalah Grup Bungong Sitangkee bentukan masyarakat daerah *CARE* Kecamatan Kota Jantho. Berfokus pada studi kasus proses reproduksi budaya pada kreativitas Grup Bungong Sitangkee dalam mempertunjukkan seni *Rapa'i dabo'ih*. Penelitian ini di batasi pada proses kreatif grup Bungong Satangke yang dilakukan oleh anggotanya dalam mempertunjukkan seni *Rapa'i dabo'ih*. Tujuannya adalah agar kajian dapat dilakukan secara mendalam dan komprehensif.

Metode penelitian ini adalah kualitatif. Peneliti melakukan interaksi langsung dalam pengumpulan data terhadap subjek maupun objek dalam penelitian ini. Creswell (2010, hlm. 261) bahwa "dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrument kunci (*researcher as key instrument*) yang mengumpulkan sendiri data melalui dokumentasi, observasi, dan wawancara , dengan partisipan". Penelitian berbasis karya seni disebutkan oleh Jaeni (2015, hlm. 15) bahwa "karya seni menjadi ibu dari penemuan. Kualitas keterampilan

peneliti teater dan pertunjukan, ditentukan oleh produktivitas berkarya. Produktivitas itu merupakan bentuk pengulangan pencarian material seni". Pendekatan studi kasus digunakan untuk mengetahui reproduksi budaya dalam proses kreatif sajian seni Pertunjukan *Rapa'i dabo'ih* oleh Grup Bungong Sitangkee di Kecamatan Kota Jantho.

Penelitian ini secara garis besar menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan empat teknik, yaitu a. Studi pustaka, b. Observasi, c. Wawancara dan Dokumentasi.

a. Studi Pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi telaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 1988, hlm. 111). Penelitian ini menggunakan studi pustaka di antaranya: hasil penelitian yang berupa buku dan tulisan mengenai *Rapa'i* secara umum dan *Rapa'i dabo'ih* secara khusus sebagai bahan referensi, pendukung penelitian dan bahan sebagai bahan perbandingan dari segi orisinalitas penelitian yang mana telah dijelaskan pada subtinjauan pustaka. Adapun tinjauan pustaka dari penelitian ini sebagai berikut.

Dharminta (2009) *Rapa'i Uroh* dalam Arak-arakan Kampanye Damai Aceh. [Tesis] ISI Surakarta. Kajian ini fokus pada fungsi dalam media arak-arakan kampanye. Terdapat perubahan fungsi *Rapa'i Uroh* dari masa konflik dan pascatsunami. Secara khusus objek material dan objek formal dari penelitian Dharminta ini jauh berbeda

dengan kajian yang akan penelitian namun secara umum ada kesamaan instrument yang digunakan dalam pertunjukan yaitu *Rapa'i* yang dapat mendukung pengetahuan terkait instrument *Rapa'i*.

Heru (2017) Eksistensi *Rapa'i dabo'ih* Dalam Nilai-Nilai Budaya Lokal di Gampong Batu Itam Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan. Tulisan mendeskripsikan eksistensi *Rapa'i dabo'ih* di Tapaktuan khususnya Gampong Batu Itam dan Peranan Klub Naga Selatan dalam menjaga nilai-nilai budaya lokal. Tulisan ini memiliki kesamaan objek Material penelitian yakni *Rapa'i dabo'ih* namun terdapat perbedaan yakni lokasi penelitian, selain itu pisau analisis peneliti adalah konsep pemikiran Bourdieu terhadap reproduksi budaya, peneliti tidak sekedar mendeskripsikan sebuah keberadaan *Rapa'i dabo'ih* namun menelaah bagaimana proses reproduksi budaya yang melahirkan sebuah kreativitas seni di masyarakat daerah CARE yaitu pertunjukan *Rapa'i dabo'ih*.

b. Observasi adalah salah satu teknik yang penting dalam penelitian kualitatif. Ratna (2010, hlm. 217) menjelaskan "observasi pada gilirannya menampilkan data dalam bentuk perilaku, baik disadari maupun kebetulan, yaitu masalah-masalah yang berada di balik perilaku yang disadari tersebut". Observasi dilakukan dengan cara meninjau langsung kreativitas *Rapa'i dabo'ih* grup Bungong Sitangkee di *bale-bale* (balai) daerah CARE.

c. Wawancara adalah cara memperoleh data dengan berhadapan langsung, baik antara individu dengan individu, maupun individu dengan kelompok. Adapun Narasumber adalah Ahmad Balu, Teungku Hasyim dan Syech Basri.

d. Dokumentasi dalam hal penelitian ini adalah cara mengumpulkan data dengan mendokumentasikan setiap penelitian. Dokumentasi dimulai dari awal penelitian sampai akhir penelitian. Dokumentasi yang dilakukan adalah merekam segala peristiwa yang berkaitan dengan data yang ingin diperoleh. Jenis dokumentasi berupa tertulis maupun audio visual terkait proses kreatif, pertunjukan dan juga kegiatan studi lapangan atau observasi terkait *Rapa'i dabo'ih* grup Bungong Sitangkee di daerah CARE.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana reproduksi budaya pada kreativitas grup Bungong Satangke dalam kesenian *Rapa'i dabo'ih* di daerah CARE kecamatan kota Jantho Kabupaten Aceh Besar. Kajian ini meneliti faktor serta kreativitas grup Bungong Satangke dalam penyajian *Rapa'i dabo'ih* ditengan pemulihan trauma dan penataan ulang kehidupan korban pascatusnami. *Rapa'i dabo'ih* yang merupakan salah satu seni pertunjukan yang kuat nilai-nilai keislaman memiliki fungsi dan makna yang sangat besar dalam muatan yang dipertunjukan baik secara tekstual maupun kontekstual. Maryono (2011, hlm. 28). Menyebutkan bahwa "seni pertunjukan merupakan bentuk visual yang artistik yang dapat ditangkap dengan indera manusia.



Kehadiran seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat memiliki fungsi dan makna yang sangat besar. Muatan atau pesan yang terkandung dalam kesenian adalah berupa nilai-nilai moral dan spiritual yang dikemas dalam balutan bentuk yang artistik supaya dapat memikat masyarakat". Salah satu daya pikat yang dimiliki *Rapa'i dabo'ih* adalah atraksi debus yang memiliki suasana magis dalam struktur pertunjukannya.

Slamet (2006, hlm. 140) menyebutkan bahwa "Analisis data dilaksanakan dengan melakukan beberapa tahap yaitu melalui tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Model interaktif dalam analisis data dilakukan dengan penarikan simpulan dan verifikasi atas semua hal yang terdapat dalam reduksi dan sajian data ketika pengumpulan data berakhir". Trianggulasi merupakan cara yang akan digunakan dalam penjaminan validitas data dalam penelitian kualitatif ini. Trianggulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan data atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Sugiyono (2006, hlm. 273-274) menjelaskan "ada tiga macam trianggulasi. Ketiga trianggulasi tersebut yaitu trianggulasi sumber, pengumpulan data, dan waktu". Adapun trianggulasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah trianggulasi sumber dan trianggulasi waktu. Trianggulasi sumber adalah trianggulasi yang digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang dikumpulkan

dengan teknik wawancara di pagi, siang, maupun malam hari akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Keberadaan *Rapa'i dabo'ih* Group Bungong Sitangkee.

*Rapa'i dabo'ih* merupakan bentuk kesenian rakyat Aceh pesisir pantai yang menggabungkan dua unsur yaitu kesenian musik *rapa'i* dan *dabo'ih* (debus). *Rapa'i* dimainkan dalam posisi duduk dengan komposisi musik dan syair, sementara pemain debus dalam posisi berdiri mengikuti irama musik ketika mempertunjukan aktivitas menghujamkan senjata tajam ke tubuh. Senjata yang dipergunakan berupa rencong, gergaji, pisau, pedang dan senjata tajam lainnya.

*Rapai daboih* adalah seni pertunjukan kesaktian yang atraktif. Digemari karena bentuk sajian kesenian *Rapa'i dabo'ih* mengusung atraksi debus sebagai puncak dari permainan instrumen *Rapa'i* yang diiringi dengan syair-syair yang berisikan syiar agama Islam. Pagelarannya dilangsungkan sebagai seni hiburan yang biasanya hadir dalam acara khitanan, perhelatan kampung, festival-ataupun parade seni pertunjukan di Aceh.

Ahmad Balu menyatakan bahwa yang disebut *rapa'i dabo'ih* adalah sejenis rebana besar yang dipukul dengan tangan dan *dabo'ih* berasal dari bahasa Arab, yakni debus yang merupakan sejenis senjata dan besi runcing dan bundar hulunya, panjangnya kira-kira sejengkal dan bentuknya sebesar telunjuk. Komposisi *Rapa'i dabo'ih* yaitu *dabo'ih* (awak

debus) yang masing-masing memegang *rapa'i* kemudian dipimpin oleh seorang ahli yang disebut "Khalifah". Khalifah ini memiliki ilmu kebal, tak mempan senjata, ahli *ma'rifat* besi, sehingga berkat manteranya, senjata tajam yang ditikamkan ketubuhnya menjadi bengkak dan tak mempan pada dirinya. Jika sesekali mengalami luka tusukan, serta merta dapat disembuhkan seketika setelah ia mengelus lukanya itu dengan telapak tangan (wawancara, 1 Mei 2019).

*Aneuk dabo'ih* adalah istilah yang disematkan pada pemain debus yang bergerak serentak bersamaan irama permainan *rapa'i* oleh *aneuk rapa'i* (pemain *rapa'i*) yang dalam posisi duduk berjajar, bersender bahu, atau membentuk lingkaran yang rapat. Ketika *Rapa'i* mulai dipukul, khilafah (pemimpin dalam pertunjukan) bangkit berdiri, lalu maju ke tengah pemain sambil melakukan gerakan secara tekun mengikuti irama *rapa'i* dengan besi debus yang terenggam, sang khalifah meloncat-loncar sambil mengikuti iramanya *rapa'i* sambil mengucapkan doa dengan suara keras. Ketika suara *rapa'i* membahana gemuruh, sang khalifahpun sempat serupa orang kesurupan yang menghentakan tubuhnya mengikuti irama *rapa'i*. Maka kala itu, mulailah dengan kesaktiannya, ia menikam badan, paha, perut, dan tubuh lainnya. Mereka juga sering melakukannya dengan rencong, bahkan dulu pernah dengan besi panas, menari di atas bara api. Adegan debus (*Dabo'ih*) dilakukan oleh dua sampai empat laki-laki dewasa yang disebut *aneuk dabo'ih* dengan demikian permainan *Rapa'i dabo'ih*, yang tidak dipisahkan. Permainan



Gambar 1. Rapa'i yang digunakan dalam proses kreatif *Rapa'i dabo'ih*

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2019.

*dabo'ih* dalam memperhatikan antraksi sangat tergantung kepada tingkah *Rapa'i* dari penabuhnya (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Aceh, 1981 hlm. 91).

### Faktor-Faktor Reproduksi Budaya pada Kesenian *Rapa'i Dabo'ih* Grup Bungong Sitangkee.

Reproduksi budaya diidentifikasi dengan keberadaan *Rapa'i dabo'ih* menjadi kajian menarik. Sebuah upaya pelestarian kebudayaan asal melalui kreativitas seni *Rapa'i dabo'ih* oleh grup Bungong Sitangkee di perkampungan bekas pengungsian CARE sebagai karena keberlangsungannya. Adapun beberapa faktor reproduksi budaya tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. Migrasi Penduduk

Migrasi adalah perpindahan penduduk dari satu tempat ke tempat lainnya. Alasan terjadinya migrasi sangat beragam dan diantaranya adalah bencana alam yang menyebabkan rusaknya sarana dan prasarana tempat tinggal. Proses reproduksi budaya dapat terjadi melalui

migrasi yang dilakukan, dari migrasi tersebut terjadi perubahan dalam wilayah tempat tinggal, latar belakang budaya, yang akhirnya menjadi warna bagi budaya. Sebagaimana Ahmad Balu menyatakan bahwa masyarakat *Pulo* Aceh setelah pascatsunami Aceh 2004 melakukan perpindahan ke wilayah kecamatan kota Jantho dan sebagian masyarakatnya berdiam di perkampungan bekas evakuasi CARE (wawancara, 1 mei 2019).

Migrasi menjadikan seseorang akan mendapatkan nilai-nilai baru yang berbeda dari budaya yang dimilikinya. Migrasi yang dilakukan oleh seseorang akan menyebabkan perubahan dalam beberapa aspek seperti perubahan lingkungan tempat tinggal dan perbedaan pada latar belakang budaya. Kemungkinannya adaptasi budaya para pendatang dengan kebudayaan tempat ia bermukim, yang menyangkut adaptasi nilai dan praktik kehidupan secara umum.

Kebudayaan lokal menjadi kekuatan baru yang memperkenalkan nilai-nilai kepada pendatang, meskipun tak sepenuhnya memiliki daya paksa. Kedua, proses pembentukan identitas individual yang dapat mengacu kepada nilai-nilai kebudayaan asalnya. Bahkan, mampu ikut memproduksi kebudayaan asalnya di tempat yang baru. Menurut Suparlan salah satu ciri utama dari ada atau tidaknya kebudayaan dominan dalam sebuah masyarakat ialah adanya aturan-aturan main atau konvensi sosial dalam saling berhubungan yang keberadaannya

diakui dan digunakan oleh para pelaku yang dari berbagai kelompok suku bangsa hidup bersama dalam sebuah masyarakat (2006, hlm. 231).

Kebudayaan dominan di perkampungan CARE bekas pengungsian tsunami dipengaruhi oleh kuantitas penduduk yang ada di tempat tersebut. Dikarenakan kuantitas penduduk dari *Pulo* Aceh lebih banyak dari pada tempat lainnya, maka produk-produk kebudayaan yang hadir juga merupakan dominasi dari masyarakatnya. Seperti halnya *Rapa'i dabo'ih* grup Bungong Sitangkee juga merupakan dominasi budaya dari masyarakat pemilik kebudayaan tersebut. Dominasi ini disertai pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh pelaku-pelaku (agen) seni budaya tersebut dalam upaya menjaga eksistensinya.

## 2. Usaha Pewarisan Budaya

Reproduksi budaya menjadi sistem pewarisan budaya sebagai pemeliharaan pengetahuan dan pengalaman dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal tersebut dapat dilihat dari proses pengembangan anggota grup Bungong Sitangkee melalui latihan rutin *Rapa'i dabo'ih* di perkampungan Teurebeuh sebagai usaha pewarisan sekaligus pelestarian budaya pada anak-anak usia sekolah di perkampungan Teurebeuh.

urdieu berpendapat bahwa "kebudayaan kelompok dominanlah yang mengontrol sumber-sumber ekonomi, sosial, yang diwujudkan sekolah-sekolah, dan perwujudan inilah yang

bekerja sebagai strategi reproduksi bagi kelompok dominan (dalam Harker, 2009, hlm. 110). Kelompok dominan tersebut dapat kita pahami kuantitas penduduk perpindahan dari daerah *Pulo Aceh* di perkampungan CARE yang melakukan reproduksi budaya asalnya yang salah satunya *Rapa'i dabo'ih*. Hal ini merupakan tindakan naluriah (*habitus*) dari suatu kelompok sosial.

*Habitus* adalah perpaduan berbagai kecenderungan sehingga tindakan dan sikap pada kehidupan sehari-hari menjadi kebiasaan sehingga akhirnya diterima begitu saja. *Habitus* menghasilkan atau dihasilkan oleh dunia sosial dan merupakan satu faktor pendukung terjadinya proses reproduksi budaya dalam kreativitas kesenian tradisional. Konsep ini sebagai upaya pemahaman dalam unsur reproduksi budaya yaitu ranah, praktik, dan agen/aktor (Ariyani, dkk., 2018, hlm 123). Praktik reproduksi budaya tampak pada regenerasi anggota grup Bungong Sitangkee memiliki modal budaya, ekonomi, sosial, serta modal simbolik yang mencukupi untuk memperoleh akses tersendiri untuk memposisikan dirinya di Grup Bungong Sitangkee sebagai arena. Proses reproduksi budaya tersebut modal menjadi konsep penting yang menunjang proses reproduksi. Bourdieu membagi modal tersebut menjadi empat macam, yaitu modal budaya, modal simbolik, modal sosial dan modal ekonomi. Modal merupakan logika yang mengatur



Gambar 2. Anak-anak sedang latihan *Rapa'i* di bale (balai) perkampungan Teurebeuh.

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2019.

perjuangan aktor dalam relasi kekuasaan di ranah (Harker Ed, 2009, hlm. 16).

Kreativitas adalah modal, seperti yang diungkapkan Bourdieu bahwasannya apa yang dilakukan oleh masing-masing anggota grup adalah manifestasi pengetahuan dan keterampilan *Rapa'i dabo'ih*. Hal ini merupakan bagian dari salah satu komponen *habitus* sebagai produk sejarah seperti yang dijelaskan Kleden, *habitus* pada waktu tertentu telah diciptakan sepanjang masa sejarah. *Habitus* yang termanifestasikan pada individu tertentu diperoleh dalam proses sejarah individu dan merupakan fungsi dari titik temu dalam sejarah sosial tempat ia terjadi (Kleden, 1998, hlm. 361).

### 3. Dukungan Organisasi Swasta

CARE adalah salah satu salah satu organisasi swasta yang bersifat non pemerintah. Berfokus pada pemberdayaan masyarakat, lembaga ini turut mengambil andil dalam kegiatan tanggap bencana yang terjadi di Eropa, termasuk Asia dan Amerika latin. Dikutip dari laman web <https://www.care.org/country/indonesia> dituliskan bahwa sebagai berikut.

CARE didirikan pada tahun 1945, ketika 22 organisasi berkumpul bersama untuk mempercepat paket-paket CARE yang menyelamatkan jiwa bagi para penyintas Perang Dunia II. Paket-paket ini berisi makanan dan pasokan pokok bagi keluarga yang menghadapi kelaparan dan kemiskinan di Eropa pasca-perang. Ketika negara-negara ini mulai pulih, pekerjaan CARE bergeser dari Eropa ke dunia berkembang, termasuk di Asia dan Amerika Latin. Pada 1950-an, CARE mulai menggunakan makanan berlebih untuk memberi makan mereka yang lapar di negara-negara berkembang. Pada tahun 2004, CARE Indonesia adalah salah satu responden darurat utama dalam bencana alam yang belum pernah terjadi sebelumnya, tsunami Asia Selatan. Hari ini, kegiatan inti CARE di Indonesia meliputi tanggap darurat dan pengurangan risiko bencana; Manajemen Risiko Terintegrasi: Menanggapi Perubahan Iklim, Ketahanan, dan Ketahanan Pangan; Pemberdayaan Ekonomi; Air, Sanitasi, dan Kebersihan; Pemberdayaan Perempuan dan Remaja. Respons awal CARE di Indonesia mendukung pengadaan, pengemasan, dan distribusi pasokan bantuan darurat kepada 25.000 keluarga di Aceh. Distribusi ini membahas kerentanan terhadap penyakit, terutama anak-anak, dan memungkinkan masyarakat untuk hidup bermartabat dengan memenuhi kebutuhan dasar. Indonesia adalah program tsunami terbesar CARE. CARE bekerja dengan masyarakat untuk membentuk Kelompok Manajemen Risiko Bencana Masyarakat yang mengidentifikasi cara-cara praktis untuk mengurangi dampak bencana dan bagaimana merespons secara efektif dalam keadaan darurat.

Tahun 2004 masyarakat *Pulo Aceh* berpindah ke perkampungan CARE di Kota Jantho, mereka mengalami trauma yang sangat besar untuk kembali ke kampung mereka dan memilih tinggal di pengungsian yang diubah menjadi tempat layak huni. Masyarakat *Pulo Aceh* memulai kembali sistem perekonomian

mereka. Basri yang kerap dipanggil syech (pemain *Rapa'i dabo'ih* yang bertugas membuat cerita dan syair yang ada dalam pertunjukan) menyebutkan bahwasannya pengungsi CARE memulai kembali perekonomian mereka dari nol. Sebelumnya kepala keluarga yang tinggal di pengungsian CARE berprofesi sebagai nelayan, namun ketika mereka melakukan migrasi ke kecamatan Kota Jantho mengharuskan mereka menjalani profesi sebagai kuli bangunan, bersawah ataupun berladang. Dua tahun berselang, mereka masih fokus dengan kehidupan dan mata pencaharian. Pada akhirnya beberapa orang, tahun 2006 mencoba kembali untuk mengajak masyarakat yang berada di CARE untuk kembali mengangkat tradisi mereka yaitu *Rapa'i dabo'ih* (wawancara 2 Agustus 2019). Ahmad Balu turut menjelaskan bahwasannya kehadiran kesenian *Rapa'i dabo'ih* di perkampungan CARE juga ditenggarai oleh organisasi swasta non pemertintah ini, dalam upaya penyembuhan trauma. Penduduk dibantu peralatan seperti *Rapa'i* sebagai salah satu bentuk dukungan terhadap masyarakat untuk kembali menghadirkan seni budaya ketengah kehidupan mereka (wawancara, 1 Mei 2019).

Sebagai salah satu NGO yang cukup berperan aktif dalam pemulihan tsunami di Aceh, CARE telah berupaya berdedikasi dalam hal kemanusiaan yang memberi pengaruh cukup besar dalam sejarah bencana alam yang terjadi di Indonesia, khususnya di perkampungan bekas

evakuasi korban pascatsunami Kecamatan Kota Jantho, Kabupaten Aceh Besar. Tentu hal ini dapat kita tinjau dari bagaimana proses penduduk korban pascatsunami Aceh dalam menata kehidupannya kembali dan eksistensi *Rapa'i dabo'ih* grup Bungong Sitangkee dapat menjadi cacatan reproduksi budaya sekaligus kreativitas masyarakat korban pascatsunami Aceh.

#### 4. *Rapa'i* sebagai ruang kreatif seni pertunjukan di Aceh

*Peunajoh timphan, piasan rapa'i* (makanan timphan, pertunjukan *rapa'i*, ungkapan tersebut menjelaskan tentang identitas budaya Aceh yang bahwasannya timphan adalah makanan khas Aceh yang bahannya terbuat dari tepung dan didalamnya terdapat srikaya serta dibalut dengan daun pisang muda, sementara *rapa'i* merupakan alat musik tradisional Aceh yang kerap hadir dalam piasan (pertunjukan) kesenian Aceh. Teungku Hasyim menjelaskan bahwasannya timphan dan *rapa'i* sangat identik dengan orang Aceh, sebab hampir semua orang Aceh pernah menikmati timphan dan berpiasan dengan *rapa'i* yang kemudian mendjadi ciri khas Aceh (wawancara, 12 Juni 2019).

Merujuk pada kata makna *piasan* yang berarti pertunjukan yang terdapat pada ungkapan tersebut, dapat kita lihat bahwasannya masyarakat Aceh sendiri tidak lepas dari proses kreatif untuk mempertunjukkan *rapa'i*. Pertunjukan *Rapa'i* menjadi bagian komponen konsep kebudayaan di masyarakat Aceh termasuk

*Rapa'i dabo'ih* beserta jenis kesenian *Rapa'i* lainnya. Komponen konsep kebudayaan masyarakat tentu memiliki jalinan yang cukup berpengaruh pada daya kreativitas masyarakatnya.

Komponen konsep kebudayaan yang dekat dengan kreativitas dijelaskan pula oleh Raymond William, kebudayaan menyangkut tiga hal yaitu pertama mengenai perkembangan intelektual, spritual, dan estetik individu, kelompok atau masyarakat. Kedua menangkap sejumlah aktivitas intelektual atau artistik serta produk-produknya (film, kesenian, dan teater). Ketiga mengenai seluruh cara hidup, aktivitas, kepercayaan, dan kebiasaan masyarakat (Adeline dalam Sutrisno (Ed), 2005, hlm. 258).

*Rapa'i dabo'ih* oleh Grup Bungong Sitangkee adalah praktik kesenian yang meliputi aktivitas intelektual artistik dan estetik kelompok masyarakat yang membentuk komunitas kesenian. Komunitas kesenian inilah yang mewadahi kreativitas ataupun proses penciptaan karya seni baik itu bersifat baru, adaptasi, maupun reproduksi. Bastomi mengungkapkan sebagai berikut.

Proses penciptaan sebuah karya seni selalu berhubungan dengan aktivitas manusia yang disadari atau disengaja. Kesengajaan orang mencipta seni melalui persiapan yang lama dengan perhitungan yang matang. Proses penggarapannya membutuhkan waktu cukup lama pula. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang sadar melalui

perhitungan teknis biasanya bersifat total yaitu rasional dan emosional. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan secara total akan mengandung estetika intelektual. Hasil seni yang diciptakan berdasarkan perasaan biasanya bersifat emosional. Estetika yang ada pada hasil seni yang diperoleh dari aktifitas perasaan dikatakan estetika emosional (1990, hlm. 80).

Kreativitas grup Bungong Sitangkee perkampungan CARE mendapati perhatian di masyarakat Aceh, pemerintah daerah, institusi seni budaya dan lainnya. Dilihat dari undangan acara yang datang meminta grup Bungong Sitangkee untuk dapat mengisi acara dan mempertunjukkan *Rapa'i dabo'ih*. Teungku Hasyim menyatakan bahwa perhatian lainnya juga didapati seperti pemberian bantuan alat musik pada grup Bungong Sitangkee oleh pemerintah setempat yang kemudian nama grup Bungong Sitangkee diganti menjadi Bungong Jeumpa agar dapat menjadi kesenian milik kecamatan kota Jantho (wawancara, 12 Juni 2019). Bentuk sajian kesenian *Rapa'i dabo'ih* mengusung atraksi debus sebagai puncak dari permainan instrumen *Rapa'i* yang diiringi dengan syair-syair yang berisikan syair agama Islam sebagai arena ungkap rasa syukur kepada Allah SWT dan pujian kepada Nabi Allah. Pagelarannya dilangsungkan sebagai seni hiburan yang biasanya hadir dalam acara khitanan, perhelatan kampung, festival-festival ataupun parade seni pertunjukan di Aceh

Daya kreatif yang dimiliki grup Bungong Sitangkee menjadi sebuah terobosan dalam menjaga eksistensi sebuah seni pertunjukan rakyat dari tempat asalnya setelah diterpa trauma pascatsunami. Meskipun akan ada kemungkinan perbedaan bentuk ataupun sifat pertunjukan yang disesuaikan dengan sosiologi penciptaan kesenian tersebut. Berjalannya proses kreatif kesenian *Rapa'i dabo'ih* di perkampungan CARE setelah dicermati memiliki beberapa perbedaan dengan yang ada di Pulo Aceh. Adapun perbedaannya pada tabel 1.

Ahmad Balu menjelaskan bahwa Pertunjukan *Rapa'i dabo'ih* di Pulo Aceh lebih pada kompetisi, durasi permainan *Rapa'i dabo'ih* di Pulo Aceh dimulai dari selesai shalat Isya sampai sebelum azan Subuh. Dalam satu malam ada dua group yang bertanding, antara grup mempertandingkan syair, sholawat dan saling berbalas pantun. Pada saat salah satu grup tidak dapat melanjutkan syair dan pantun mereka, maka mereka dinyatakan kalah dalam kompetisi. Penilaian selanjutnya adalah pemain debus yang menusuk dan menyayat tubuh mereka dengan pisau atau parang, ketika salah satu dari grup mereka luka pada saat antraksi dan mereka akan dinyatakan kalah. Syair dan pantun akan dengan sendirinya hadir pada saat kompetisi, tanpa melakukan hafalan atau kerap disebut improvisasi (wawancara 1 mei 2019).

Tabel 1. Perbedaan Pertunjukan Rapa'i dabo'ih Pulo Aceh dengan yang di Perkampungan CARE

Perbedaan	<i>Rapa'i dabo'ih di Pulo Aceh</i>	<i>Rapa'i dabo'ih di Perkampungan CARE</i>
Sifat Pertunjukan	Selain bersifat hiburan namun juga merupakan sebuah kompetisi dari beberapa grup dari masing-masing kampung di Pulo Aceh dan menjadi agenda rutin.	Hiburan
Durasi Pertunjukan	Dapat berlansung semalaman lebih dari tiga jam	Biasanya lebih singkat dapat 30-60 menit, tergantung permintaan panitia acara.
Teks Syair	Syair yang dibawakan berkenaan dengan kehidupan masyarakat kampung grup rapa'i dabo'ih.	Syairnya mengandung unsur cerita yang variatif, dilakukan secara improvisasi, dan disesuaikan dengan tema acara ataupun permintaan dari panitia acara
Atraksi Dabo'ih (Debus)	Umumnya membutuhkan ritual khusus	Ada yang membutuhkan ritual khusus namun ada juga hanya sebuah teknik permainan.

Berbeda dengan masyarakat Pulo Aceh yang mengungsi di CARE, Pertunjukan-pertunjukan *Rapa'i dabo'ih* hanya sebatas hiburan dan mengikuti tema apa yang mengundang mereka. Berbagai acara yang menghadirkan *Rapa'i dabo'ih* oleh Bungong Sitangkee di masyarakat tersebut merupakan reproduksi budaya melalui pentas kesenian tersebut adalah praktik kebudayaan yang digunakan sebagai alat untuk mereproduksi budaya. Reproduksi yang dilakukan berupa pementasan kembali kesenian tradisional yang dahulu pernah berkembang pesat di Pulo Aceh. Hal ini yang saat ini jarang sekali ditemui pada pementasan kesenian yang lain. Secara tidak langsung adalah berupa ajakan kepada masyarakat luas untuk ikut menghargai serta menjaga



GGambar 3. Pertunjukan Rapa'i dabo'ih dalam kampanye CALEG partai Golkar Kabupaten Aceh Besar di Taman Sari Kecamatan Kota Jantho. Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2019.

kesenian tradisional. Penonton tak hanya dihibur dengan atraksi debus dan permainan instrument *Rapa'i* terlibat dalam meapresiasi upaya reproduksi ini.

### Reproduksi Budaya *Rapa'i dabo'ih* Grup Bungong Sitangkee Analisis Konsep Pierre Bourdieu

Grup Bungong Sitangkee melalui pertunjukan *Rapa'i dabo'ih* memunculkan



kembali nilai-nilai budaya ke masyarakat luas. Sekaligus menjadi arena bagi seniman dan kelompok kesenian tersebut untuk terus melakukan kreativitas seni yang berasal dari tradisi. Jacob Sumardjo menyebutkan bahwa “dorongan kreativitas pada dasarnya berasal dari tradisi itu sendiri atau masyarakat atau lingkungan sosial budaya” (2000. hlm. 67). Rafiek (2012, hlm. 148) menambahkan bahwa lingkungan sosial budaya adalah “sejumlah manusia yang hidup berkelompok dan saling berinteraksi secara teratur guna memenuhi kepentingan bersama supaya manusia dan budaya dapat berkembang dengan sempurna. Termasuk dengan seniman di dalamnya, yang merupakan poros keberlangsungan seni tradisi”.

“Setiap seniman dilahirkan dalam masyarakat tertentu dengan tradisi tertentu. Tradisi seni telah ada sebelum adanya seniman. Setiap karya merupakan kekayaan tradisi seni atau masyarakat pada mulanya juga karya yang kreatif pada zamannya. Seniman kreatif adalah seniman yang peka terhadap lingkungan hidupnya. Baik tradisi budaya maupun kekayaan faktual lingkungan” (Sumardjo, 2000, hlm. 85). Ediwari juga menyebutkan sebagai berikut.

Suku-suku bangsa di wilayah Aceh memiliki bentuk-bentuk seni budaya yang berciri khas daerah masing-masing yang menjadikan keberagaman dan kekayaan dan menjadi identitas kedaerahan. Keanekaragaman itu dapat dilihat pada seni tari, seni rupa, seni musik vokal, seni tutur maupun musik. Salah satu yang menjadi bukti nyata adalah penyebaran *Rapa'i* sebagai salah satu alat musik pengiring seni vokal, seni tari maupun seni musik tradisional Aceh di tiap suku-suku terlihat merata. Mulai dari wilayah pesisir

Utara, pesisir Timur, sampai pesisir Barat Aceh memiliki kesenian *Rapa'i* seperti: *Rapa'i Uroh* dan *Rapa'i Lagee* di daerah Pase Aceh Utara, *Rapa'i Geurimpheng* di daerah Pidie, *Rapa'i Geleng* di daerah Aceh Selatan, dan *Rapa'i debus* di daerah Aceh Barat (2016, hlm. 2).

Proses kreatifnya menjadi wadah apresiasi budaya asalnya dari masyarakat dominan. Berbagai acara kesenian dan pemerintahan Provinsi Aceh pada umumnya dan kota Jantho khususnya, kerap menjadikan *Rapa'i dabo'ih* grup Bungong Sitangkee sebagai hiburan bagi penikmat dan apresiasi bagi pengamat seni pertunjukan.

Keberlangsungan produktivitas grup Bungong Sitangkee mempertunjukan *Rapa'i dabo'ih* ke tengah masyarakat merupakan praktik reproduksi budaya sekaligus upaya pelestarian budaya. Hal tersebut membangun hubungan dialektis antara struktur objektif dengan fenomena subjektif. Hubungan ini kemudian dijelaskan melalui konsep habitus, ranah, dan modal yang menghasilkan praktik reproduksi budaya, yang tujuannya adalah pemeliharaan pengetahuan dan pemahaman tentang kesenian *Rapa'i dabo'ih* kepada generasi selanjutnya dan masyarakat.

Grup Bungong Sitangkee memiliki habitus kesenian dan komitmen bersama untuk melestarikan kesenian *Rapa'i dabo'ih* melalui reproduksi budaya dalam pementasannya baik secara internal maupun eksternal. “Reproduksi kebudayaan dilatarbelakangi oleh perubahan wilayah tempat tinggal, latar belakang sosial, latar belakang kebudayaan, yang pada akhirnya akan memberikan warna bagi identitas kelompok dan identitas

kesukubangsaan” (Abdullah, 2001; Anderson, 1991; Barth, 1998 hlm. 89). Reproduksi budaya ialah bertemunya dua budaya yang berbeda dan satu sama lain saling mempengaruhi sehingga timbul kebudayaan baru yang mengandung unsur dua kebudayaan tersebut.

Bourdieu mengemukakan analisisnya tentang reproduksi kebudayaan. *Habitus* adalah “struktur mental atau kognitif” yang dengannya orang berhubungan dengan dunia sosial. Orang dibekali dengan skema yang terinternalisasi yang mereka gunakan untuk mempersepsi, memahami, mengapresiasi, dan mengevaluasi dunia sosial. Melalui skema inilah orang menghasilkan praktik mereka, mempersepsi dan mengevaluasinya (Bourdieu, 1984, hlm. 18). Sebenarnya, kita dapat menganggap *habitus* sebagai “akal sehat” (*common sense*). *Habitus* diperoleh sebagai akibat dari ditempatinya posisi di dunia sosial dalam waktu yang panjang. *Habitus* bervariasi tergantung pada sifat posisi seseorang di dunia sosial, tidak semua orang memiliki *habitus* yang sama. Namun, mereka yang menempati posisi sama di dunia sosial cenderung memiliki *habitus* yang sama (Bourdieu, 1990, hlm. 13).

Kalau *habitus* ada di dalam pikiran pemain *Rapa’i dabo’ih*, maka arena berada di luar pikiran mereka. Sumiati (2015, hlm. 32) menjelaskan bahwa “pekembangan seni selanjutnya diciptakan dengan nilai kegunaan bagi kepentingan masyarakat. Akumulasi hubungan masyarakat dengan daya hidupnya diperlukan seni sebagai media penghubung. Dapat dipahami bahwa *Rapa’i dabo’ih* grup Bungong Sitangkee menjadi salah satu media

contoh yang menghubungkan dialektis antara arena dan *habitus* sebagai hasil kebudayaan”.

“Praktik reproduksi budaya tampak pada regenerasi anggota grup Bungong Sitangkee memiliki modal budaya, ekonomi, sosial, serta modal simbolik yang mencukupi untuk memperoleh akses tersendiri untuk memposisikan dirinya di Grup Bungong Sitangkee sebagai arena. Proses reproduksi budaya tersebut modal menjadi konsep penting yang menunjang proses reproduksi. Bourdieu membagi modal tersebut menjadi empat macam, yaitu modal budaya, modal simbolik, modal sosial, dan modal ekonomi. Modal merupakan logika yang mengatur perjuangan aktor dalam relasi kekuasaan di ranah” (Harker Ed, 2009, hlm. 16).

Pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki para anggota di Bungong Sitangkee turut menentukan upaya reproduksi, menjadi faktor penunjang dan dapat pula menjadi penghambat upaya reproduksi. Pada grup Bungong Sitangkee modal budaya yang dimiliki berupa pengetahuan akan seni pertunjukan *Rapa’i dabo’ih*. Modal simbolik pada grup Bungong Sitangkee adalah pementasan, semakin sering proses kreatif dan pertunjukan hadir di agenda kesenian, maka akan lebih dikenal masyarakat karena modal budaya dan sosial mempunyai peran besar dalam mendukung reproduksi. Modal budaya yang dimaksud adalah pengetahuan terkait *Rapa’i dabo’ih* dan modal sosial yaitu tata kelola seni pertunjukan yang dibangun grup Bungong Sitangkee bersama masyarakat dan pemerintah setempat dalam memproduksi pertunjukan *Rapa’i*

*dabo'ih* ketengah masyarakat. Proses kreatif *Rapa'i dabo'ih* menjadi catatan penting atas mekanisme reproduksi kesenian tersebut yang merupakan peristiwa budaya. Nina Herlina mengungkapkan bahwa “kesenian merupakan unsur kebudayaan yang bersifat universal karena tidak ada masyarakat yang hidup tanpa kesenian” (2015, hlm. 73). Hal inilah yang mendasari penciptaan ulang *Rapa'i dabo'ih* oleh penduduk bekas pengungsian CARE sebagai unsur kebudayaan yang memang sudah sepatutnya ada.

Setiap masyarakat memiliki kebudayaan yang berbeda satu sama lain. Setiap kebudayaan memiliki pola-pola tertentu yang menjadi ciri khas masyarakat tersebut. Mereka akan mengalami perubahan-perubahan, apakah perubahan yang baik atau mungkin perubahan yang tidak menarik. Begitu pula dengan budaya, perkembangan budaya seiring dengan perkembangan budaya jaman. Budaya merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang tumbuh dan berkembang didalam masyarakat. Tetapi tidak semua masyarakat menerima akan perubahan budaya dan tetap pada budaya sendiri. Seperti dikatakan pakar budaya *Pulo Aceh* yang berpindah kependudukan di CARE, penduduk CARE adalah penduduk pelaut dan petani cengkeh. Ketika mereka berpindah kependudukan, berdampak perubahan budaya yang terjadi pada mereka. Mereka sekarang lebih memilih sebagai kuli bangunan dan bersawah. Begitu juga perubahan terjadi pada budaya seni mereka, pertunjukan *Rapa'i dabo'ih* di *Pulo Aceh* adalah sebuah kompetisi dan di CARE hanya sebuah hiburan dan

tontonan semata serta mereka lebih mengikuti pasar atau konsumen. Pertunjukan hanya berdurasi lebih kurang 10 – 30 menit.

## PENUTUP

Tahun 2004 masyarakat *Pulo Aceh* berpindah ke perkampungan CARE di Kecamatan Kota Jantho, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Para korban mengalami trauma yang sangat besar untuk kembali ke kampung mereka dan memilih tinggal di pengungsian yang diubah menjadi tempat layak huni. Masyarakat *Pulo Aceh* memulai kembali sistem kehidupan baik dari segi perekonomian, sosial, dan budaya. Program evakuasi yang dilakukan pemerintah Aceh yang berkerjasama dengan NGO CARE memberikan dampak positif bagi korban selamat pascatsunami. Peristiwa evakuasi di perkampungan CARE membentuk sosiologi sebagai komunitas masyarakat baru meski memiliki latar belakang etnografi dan budaya yang berbeda dari berbagai penjuru pesisir Aceh. Grup Bungong Setangke adalah ruang bagi masyarakat CARE untuk terus melakukan kreativitas seni. Kreativitas grup Bungong Sitangkee adalah wadah apresiasi seni budaya asalnya. Keberlangsungan produktivitas grup Bungong Sitangkee mempertunjukan *Rapa'i dabo'ih* ke tengah masyarakat merupakan praktik reproduksi budaya sekaligus upaya pewarisan seni budaya. Pewarisan seni *Rapa'i dabo'ih* sebagai reproduksi budaya adalah pemeliharaan pengetahuan dan pengalaman dari satu generasi ke generasi berikutnya seperti yang dilakukan Grup Bungong

Sitangkee pada anak-anak usia sekolah di perkampungan CARE. Pengajaran dan pengenalan terhadap kesenian *rapa'i* kerap dilakukan di *bale-bale* yang terletak di tengah perkampungan tersebut.

Praktik reproduksi budaya tampak pada regenerasi anggota grup Bungong Sitangkee dengan kepemilikan modal budaya, ekonomi, sosial, serta modal simbolik yang mencukupi untuk memperoleh akses tersendiri dalam memposisikan dirinya di Grup Bungong Sitangkee sebagai arena. Proses reproduksi budaya tersebut modal menjadi konsep penting yang menunjang proses reproduksi

\*\*\*

#### Daftar Pustaka

- Achmad, A. Kasim. 2006. Mengenal Teater Tradisional Indonesia. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Abdullah, Irwan. 2010. Konstruksi Dan Reproduksi Kebudayaan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bastomi, Suwaji. 1990 Wawasan Seni. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Bourdieu, Pierre. 1990, in *Other Word: Essay Toward a Reflexive Sociology*, translated by matthew Adamson, Stanford, California.
- Bogdan, B.C. and Biklen, S.K. 1982 *Qualitative Research for Education, an Introduction to Theory and Methode*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Creswell, J.W. 2010. *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approach (Third Edition)*. Penerjemah Achmad Farwaid. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Dharminta. 2009 "Rapa'i Uroh dalam Arakan Kampanye Damai Aceh". [Tesis] ISI Surakarta.
- Ediwar. 2014. *Rekonstruksi dan Revitalisasi Kesenian Rapa'i Aceh Pascatsunami*. Yogyakarta: Gre Publishing.
- Harker, Mahar & Wilkes (ed), 2009, (*Habitus x Modal*) + *Ranah = Praktik*, Pengantar paling komprehensif kepada pemikiran Pierre Bourdieu, Yogyakarta: Jala Sutra.
- Jaeni, 2015. *Metode Penelitian Seni*. Sunan Ambu Press: Bandung.
- Kleden, Ignas. 1998, *Novel dan Cerpencerpen Umar Kayam: Strategi Literer Menghadapi Perubahan Sosial*, dalam Aprinus Salam (ed.), Umar Kayam dan Jaring Semiotika. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maryono. 2011. *Penelitian Kualitatif Seni Pertunjukan*. ISI Press Solo: Surakarta.
- Moh. Nazir. 1998. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- M. Rafiek. 2012. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Aswaja Pressindo: Yogyakarta.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, Supardi. 2006. *Kemajemukan, Hipotesis Kebudayaan Dominan dan Kesukubangsaan Antropologi Indonesia*, Vol. 30 no. 3.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: penerbit ITB.
- Sumiati, Lilis. 2015. *Purpose of Art Dan Kontribusinya Dalam Transformasi Budaya (Studi Kasus: Tari Jayengrana*. Bandung: Punggung, Vol. 25. No.1 hal 30-39.

# Pertunjukan Seni *Talawengkar* sebagai Atraksi Seni Budaya di Desa Sitiwinangun Kabupaten Cirebon

Turyati, Nani Sriwardani

Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung  
Jalan Buah Batu No 212 Bandung  
Tlp. 081221837636, E-mail: turyati.isbi@gmail.com

## ABSTRACT

*Pottery is a tool or device made of clay and is usually used in everyday life. Pottery is one of the works that was born from the past and still survives today. In the past, pottery was a container for storing crops, foodstuffs, and other consumables. Apart from having functional and historical value, the pottery also has aesthetic value. This pottery is the inspiration for the creation of Talawengkar performance art. Talawengker is defined as shards of pottery, from which the fragments are reused as a medium for children's play. The object of study is in Sitiwinangun because this area is a location for pottery handicrafts. This article describes the collaborative creative process in research participatory action research. The purpose of creating this artwork is an effort to empower the people of Sitiwinangun Village. The results of the research are in the form of works of art through the Talawengkar performance art attraction pattern using floor patterns and dynamic motion.*

**Keywords:** *Talawengkar Performance, Pottery, Attractions, Cultural Arts*

## ABSTRAK

Gerabah merupakan alat atau perangkat yang terbuat dari tanah liat dan biasanya digunakan di kehidupan sehari-hari. Gerabah salah satu karya yang lahir dari masa lalu dan masih bertahan sampai sekarang. Di masa lampau, gerabah merupakan perabotan wadah penyimpanan hasil tanam, bahan makanan, hingga barang pakai lainnya. Selain memiliki nilai fungsi dan sejarah, gerabah juga memiliki nilai estetika. Gerabah inilah yang menjadi latar belakang inspirasi sebagai penciptaan seni pertunjukan *Talawengkar*. *Talawengker* diartikan sebagai pecahan-pecahan gerabah, dari pecahan itulah yang dimanfaatkan kembali menjadi media permainan anak. Objek studi berada di Sitiwinangun, karena daerah ini merupakan lokasi kerajinan gerabah. Artikel ini memaparkan proses kreatif kolaboratif dalam penelitian *participation action reseach*. Tujuan penciptaan karya seni ini adalah sebagai upaya pemberdayaan masyarakat Desa Sitiwinangun. Hasil penelitian berupa karya seni melalui pola atraksi seni pertunjukan *Talawengkar* menggunakan pola lantai dan gerak dinamis.

**Kata kunci:** *Pertunjukan Talawengkar, Gerabah, Atraksi, Seni Budaya*

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki aneka ragam sumber daya alam yang sangat kaya. Mulai dari pertanian, pariwisata, kekayaan laut, pertambangan, dan masih banyak lagi.

Pemanfaatan sumber daya alam dilakukan oleh manusia sebagai usaha untuk memenuhi kebutuhan hidup berupa sandang, pangan, papan, dan kebutuhan tersier lainnya. Pemanfaatan sumber daya alam juga

membuat terbukanya kesempatan kerja bagi masyarakat desa yang jauh dari kota. Kesenian tradisi Indonesia, mulai dari musik, tarian, kuliner, bangunan, hingga kreasi seni peninggalan leluhur. Kekayaan budaya inilah yang warisan nenek moyang yang senantiasa perlu kita kembangkan hingga sekarang.

Pemanfaatan sumber daya alam dan kesenian tradisi sesungguhnya sudah ada sejak dari dulu. Salah satu implementasinya adalah gerabah. Sejak dulu kerajinan gerabah sudah ditekuni oleh masyarakat Desa Sitiwinangun. Kekayaan sumber daya alam berupa tanah liat yang ada di desa setempat tidak disia-siakan begitu saja. Tanah liat yang mudah untuk diolah kemudian diberdayakan untuk dimanfaatkan agar memiliki nilai fungsi dan nilai ekominis. Hal ini juga menjadikan tanah liat yang diproses menjadi gerabah, sebagai komoditi utama penggerak roda perekonomian di Desa Sitiwinangun. Menurut Addien (2010, hlm. 17) "gerabah merupakan perkakas yang terbuat dari tanah liat atau lempung yang dibentuk kemudian dibakar untuk dijadikan alat-alat yang berguna membantu kehidupan". Gerabah sendiri dapat berbentuk barang pakai seperti piring, mangkuk, peralatan dapur, atau cinderamata yang memiliki ciri khas tertentu seperti gantungan kunci, hiasan dinding, serta guci antik.

Gejala pada desa Sitiwinangun, pada dasarnya merupakan implementasi dari UU No. 32 Tahun 2004 tentang Otonomi Daerah, setiap daerah diberikan kebebasan dan kewenangan untuk menentukan arah pembangunan ekonominya masing-masing.

Oleh karena itu, diperlukan kemampuan daerah dalam menggali dan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki sebagai sumber kegiatan perekonomian (Desi Ariyanti 2016, hlm. 348). Tradisi Desa Sitiwinangun memiliki kelekatan dengan masyarakatnya kemudian dikreasikan untuk memperoleh manfaat bagi tercapainya kemakmuran hidup masyarakatnya. Mulai dari musik, tarian, kuliner, bangunan, hingga kreasi seni peninggalan leluhur. Kekayaan budaya inilah yang menjadi warisan nenek moyang yang senantiasa perlu dikembangkan hingga sekarang. Hal ini relevan dengan paparan Hari Poerwanto "Bahwa manusia dan kebudayaan merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan, sementara itu pendukung kebudayaan makhluk manusia itu sendiri. Sekalipun makhluk manusia akan mati, tetapi kebudayaan yang dimilikinya akan diwariskan pada keturunannya, demikian seterusnya" (2000, hlm. 50).

Barang-barang yang hadir di pasaran saat ini umumnya didominasi oleh bahan instan dengan bahan plastik, hal ini berdampak juga pada harga jual yang lebih murah. Faktor inilah yang semakin hari membuat gerabah tersisihkan dari kebutuhan masyarakat. Gerabah juga identik dengan barang bernilai sejarah yang dilihat dari proses, bentuk, bahan, dan sebagainya. Dibandingkan dengan barang-barang modern yang biasanya terbuat dari plastik, gerabah memang memiliki kerumitan sendiri dalam pembuatannya. Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama, karena pembuatannya secara manual. Tanah liat dibentuk menggunakan

laker hingga menjadi bentuk gerabah yang diinginkan. Proses pengeringannya pun masih tradisional, yaitu menggunakan *tobong* atau tempat pembakaran gerabah. Barulah setelah itu gerabah dicat atau dihias sesuai dengan yang diinginkan. Gerabah dengan segala proses produksinya dikemas sebagai objek daya tarik wisata belanja. Gerabah tidak lagi hanya diproduksi sebagai benda pakai, tetapi akhirnya juga diarahkan sebagai benda seni. Gerabah menjadi souvenir melalui proses produksi dengan teknik dan pendekatan yang berakar pada kepentingan wisata. Gerabah diproduksi dalam ukuran mini, menjadi gantungan kunci, penghias meja kerja, sebagai kelengkapan instalasi. Soedarsono mengkaji bahwa seni dan wisata dapat dipraktikkan dengan sempurna dengan didasarkan pada teori seni wisata. Sinergitas antara seni dan wisata. Gejala yang umum dapat diamati adalah adanya bentuk-bentuk tiruan dari aslinya, singkat, padat atau bentuk mini dari aslinya; variatif dan penuh variasi, ditanggalkan nilai-nilai sakral, magis, serta simbolisnya dan relatif memiliki nilai jual yang bersaing atau murah (1999, hlm. 3).

Desa Sitiwinangun berlokasi di Kecamatan Jamblang, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat. Desa ini merupakan desa pengrajin gerabah. Pada tahun 2016 Desa Sitiwinangun mencanangkan diri sebagai Desa Wisata. Memiliki identitas diri sebagai 'desa penghasil gerabah', menjadikan desa tersebut memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan desa-desa wisata lainnya. Daya saing pada produk industri masal ini tak menjadikan pengrajin gerabah Desa Sitiwinangun berhenti berkarya.

Warisan budaya gerabah Desa Sitiwinangun tetap dilakoni sebagai mata pencarian dan salah satu cara mereka untuk mempertahankan keberadaannya. Tanah liat untuk pembuatan gerabah di Desa Sitiwinangun ini bersumber dari daerah setempat dan memiliki kualitas baik. Hal ini juga yang menjadi alasan mereka tetap bertahan melestarikan kerajinan gerabah.

Pemerintah Indonesia dalam Buku *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015* (Depdag RI, 2008) pada bagian dua yaitu kerangka kerja pengembangan Ekraf Indonesia menggunakan model *triple helix* yang melibatkan peran cendekiawan, bisnis, dan pemerintah sebagai faktor utama dan faktor penggerak. Wajar apabila konteks industri kreatif memandang bahwa industri pariwisata terdapat keterjalinan antara industri kreatif dan industri pariwisata budaya lokal. Jalinan ini merefleksikan relasi kolaboratif industri pariwisata budaya dan budaya lokal dalam *social balivogenic* akan terbangun jejaring yang dapat mensinergikan dan saling menumbuhkan antara sektor industri pariwisata budaya dan sektor industri kreatif (I Made Darmada, 2016, hlm. 786). Hal ini menjadi benih awal lahirnya komodifikasi terhadap seni budaya lokal. Hampir seluruh kesenian tradisional di Indonesia tidak terhindar dari derap komodifikasi arus ekonomi global yang dicitrakan pada industri pariwisata selalu menuntut kehadiran turisme dan pariwisata (Putra, 2008, hlm. 9).

Akan tetapi sebagai desa wisata, Desa Sitiwinangun belum memiliki pertunjukan seni sendiri khas desa setempat. Hal inilah yang

dijadikan landasan utama untuk membuat seni pertunjukan yang masih kuat ikatannya dengan identitas Desa Sitiwinangun sebagai penghasil gerabah. Desa ini sebenarnya sudah memiliki sanggar seni yang dikelola oleh masyarakat desa, yaitu Sanggar Seni Tari "Genta Pertiwi". Sanggar yang dikelola oleh desa ini bersifat gratis sehingga siswa-siswanya tidak perlu membayar untuk belajar di sini. Mayoritas siswanya merupakan anak-anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Mereka berlatih satu kali dalam seminggu, yaitu hari Minggu untuk mengisi sela-sela waktu libur sekolah. Materi tari dalam sanggar ini khusus Tari Topeng gaya Slangit.

Pelatih atau guru yang mengajari siswa-siswa di Sanggar Seni Genta Pertiwi masih keturunan maestro dalang topeng. Beliau merupakan cucu Bapak Jaya, yaitu kaka kandung Dalang Keni yang berasal dari Desa Slangit. Pelatih sanggar juga digaji secara rutin oleh kas yang dikelola desa.

Setelah mengenal banyak mengenai Desa Sitiwinangun, dapat terlihat bahwa desa ini cukup maju dan memiliki banyak sekali potensi apabila dibandingkan dengan desa-desa lain di Kecamatan Jamblang. Alasan inilah yang menjadikan Desa Sitiwinangun menjadi salah satu model desa wisata yang berbasis atraksi seni pertunjukan.

Dalam proses perjalannya, dibutuhkan berbagai program pendampingan kepada masyarakat untuk dapat menciptakan seni pertunjukan. Seni pertunjukan ini diharapkan bisa menjadi 'wajah' yang dapat ditampilkan kepada para wisatawan atau masyarakat

luar, agar lebih mengenal Desa Sitiwinangun sebagai desa pengrajin gerabah. Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan model atraksi seni di Desa Sitiwinangun. Pembuatan model ini merupakan upaya pemberdayaan masyarakat dari seni gerak pertunjukan berkonsep gerabah khas Desa Sitiwinangun, sehingga Desa tersebut memiliki paket wisata lokal khas Sitiwinangun.

Urgensi dari penelitian ini adalah diperlukannya pengembangan dari kekayaan potensi lokal yang ada di Desa Sitiwinangun. Adanya aktivitas para pengrajin gerabah adalah cikal bakal inspirasi karya ini untuk meningkatkan sumberdaya manusia dalam seni tari. Proses ini diharapkan oleh kami sebagai seniman dan peneliti, dapat meningkatkan daya tarik wisatawan dan nilai tambah Desa Sitiwinangun sebagai desa wisata. Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian karya tentang model seni pertunjukan *Talawengkar* signifikan dilakukan sebagai bentuk pertunjukan tari dalam bentuk atraksi yang dapat menghibur pengunjung atau wisatawan. Sebagaimana diungkapkan oleh Herdiani (2013, hlm. 215), bahwa rumusan tujuan dalam suatu penelitian penting untuk dilaksanakan terutama dalam pemberdayaan masyarakat dan potensinya dalam aktivitas seni budaya yang bertujuan untuk mengokohkan integrasi bangsa dan apresiasi terhadap seni budaya lokal.

## METODE

Penelitian dilakukan dengan model penelitian *participatin action reaseach*, peneliti terlibat bersama-sama dengan masyarakat



membuat produk yang diinginkan oleh masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, peneliti secara bersama-sama mengeksplorasi gerabah sebagai inspirasi bentuk seni pertunjukan (Afandi, 2013, hlm. 41-42).

Bentuk kolaboratif memberikan nuansa keberagaman kearifan lokal yang dimiliki dalam satu daerah dalam konteks pertunjukannya. Ini bagian strategis melibatkan masyarakat untuk mengkreasi budaya lokal yang dimilikinya (Afrianto, 2020, hlm. 124).

*Talawengkar* sebagai atraksi seni menggambarkan aktivitas para perajin gerabah. Pertunjukan seni ini merupakan bentuk pengembangan dari aktivitas perajin gerabah yang ada di Desa Sitiwinangun.

Model penciptaan seni pertunjukan ini menggunakan metode kreativitas. Mengutamakan pemikiran imajinatif yang berhubungan dengan perasaan, penghayatan, khayalan, dan akhirnya menemukan sesuatu yang berarti juga bermakna agar mampu mengubah dari yang biasa menjadi luar biasa, terutama bagi masyarakat pendukungnya. Metode ini merujuk kepada Pemikiran Hawkins, yaitu:

“Kreativitas tidak dihasilkan oleh adanya peniruan, persesuaian, atau pencocokan terhadap pola-pola yang telah dibuat sebelumnya. Kreativitas menyangkut pemikiran imajinatif: merasakan, menghayati, mengkhayalkan, dan menemukan kebenaran.” (Hawkins, 2003, hlm. 3).

Beberapa tahapan yang dilakukan adalah:

#### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik wawancara dan juga observasi lapangan. Hal ini perlu

dilakukan agar peneliti mendapatkan data langsung dari sumber yang kredibel. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi potensi yang ada di Desa Sitiwinangun.

#### 2. Pembuatan Konsep

Pembuatan konsep yang dimaksud adalah konsep untuk garapan Model Atraksi Seni Pertunjukan *Talawengkar*. Konsep garap ini mengambil inspirasi dari kehidupan para perajin di Desa Sitiwinangun, Kabupaten Cirebon.

#### 3. Eksplorasi Gerak

Eksplorasi gerak yang dilakukan untuk Atraksi Seni Pertunjukan *Talawengkar* dipadukan dengan seni pertunjukan setempat, yaitu Tari Cirebonan. Selain menjadi referensi, hal ini dilakukan agar Seni Pertunjukan *Talawengkar* tetap mengakar kepada kebudayaan yang ada di daerah tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dorongan untuk mengembangkan lingkungan menjadi objek daya tarik wisata, masyarakat desa secara kreatif mengelola dirinya dan lingkungannya agar menuju kepentingannya sebagai objek wisata. Proses kreatif yang demikian merupakan bagian penting dalam mencapai tujuan kewisataan. Dedi Supriadi (1994, hlm. 126) menyatakan “Selama menempuh ikhtiar kreatif, individu mendapatkan dukungan dari lingkungan sehingga ia merasa aman dalam berkreasi”.

Dipaparkan oleh Piirto bahwa Ekonomi pada era globalisasi adalah ekonomi berkelanjutan/ekonomi kreatif yang berbasis

pada pengetahuan. Berkaitan dengan peranan pendidikan dalam pembangunan berkelanjutan, paling tidak paradigmanya ada pada paradigma fungsional, yaitu berpengetahuan, berkemampuan, dan bersikap masa depan. Oleh karena itu, abad ke 21 merupakan abad kreativitas (2011, hlm. 1).

Merujuk pada definisi bahwa kreativitas adalah proses yang dihasilkan dari interaksi antara tiga kekuatan yaitu (1) budaya memiliki literatur tentang ide-ide, nilai-nilai (2) sistem sosial, perilaku, nilai-nilai dan informasi (meme) yang akan dilestarikan; (3) individu, sebagai unit yang membawa transformasi ke dalam domain sosial dan budaya (Eko Susanto 2017, hlm. 193).

Pertunjukan *Talawengker* dikemas sebagai salah satu atraksi wisata mendapat dukungan yang baik dari berbagai potensi lingkungan, sehingga dapat membangun komunikasi sosial budaya dalam konteks masyarakat lingkungan dan pengunjung wisata. Terdapat pesan ideologis tentang identitas budaya lokal dalam sajian estetika pertunjukan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa pertunjukan berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk memberi pesan atau dalam hal ini memperkenalkan kebudayaan yang ada. Bentuk seni pertunjukan sendiri ada banyak sekali, misalnya: seni tari, seni teater, seni karawitan, dan masih banyak lagi. Kesenian khas daerah biasanya berawal dari kebiasaan yang sudah melekat pada penduduk suatu daerah.

Pada setiap wilayah budaya tentunya memiliki ragam permainan yang unik dan menarik. Ragam permainan ini dapat dijadikan sebuah kemasan atraksi budaya dalam konteks

pengembangan sebuah pemajuan kebudayaan daerah atau desa. Hal ini dilakukan salah satunya di Desa Sitiwinangun yang mana masyarakatnya memiliki keterampilan dan berpencaharian sebagai perajin gerabah yaitu membuat peralatan rumah tangga seperti; gentong, mangkok, gelas, piring, serta ada juga berupa hiasan-hiasan yang bisa dijadikan sebagai cinderamata para pengunjung yang datang untuk sekedar membeli oleh-oleh. Gerabah yang sudah menjadi identitas Desa Sitiwinangun kemudian dijadikan landasan dasar pembuatan seni pertunjukan.

Istilah *Talawengker* sendiri adalah gerabah yang terpecah-pecah. Walaupun sudah hancur dan sudah tidak terpakai lagi untuk peralatan, *Talawengkar* tetap bisa menjadi kepingan benda yang bisa dimanfaatkan kembali untuk permainan anak-anak di Desa Sitiwinangun. Menurut Sutrisno (Wawancara, 20 Agustus 2020) "*Talawengkar tuh kalau menurut kami di sini pecahan-pecahan dari gerabah itu bu, main kami orang desa waktu kecil*". *Talawengkar* tersebut kemudian menjadi sebuah benda yang digunakan dalam permainan anak-anak setempat. Hingga saat ini, *Talawengkar* masih sering dimanfaatkan sebagai permainan tradisional yang biasanya dilakukan pada sore hari, ketika anak-anak berkumpul. Kelanjutan dari wawancara dan penjelasan *Talawengkar* itulah yang menjadi ide lanjutan pembuatan seni pertunjukan sebagai atraksi wisata.

Desa Sitiwinangun memiliki potensi yang cukup menarik untuk dijadikan sebagai desa wisata dengan memanfaatkan masyarakatnya sebagai pengrajin gerabah. Gerabah selain untuk digunakan sebagai alat rumah tangga

bisa juga limbahnya yang sudah tidak terpakai atau pecahan-pecahan gerabah bisa dimanfaatkan untuk bermain anak-anak seperti permainan *Janepoan*, *engklekan* dll. Permainan tersebut biasanya dilakukan sore hari menjelang malam di waktu bermain setelah anak-anak belajar mengaji.

Setelah mendapat dasar-dasar ide sebagai modal pembuatan Atraksi Seni *Talawengkar*, penulis kemudian menempuh tahap eksplorasi. Seperti halnya dalam Metode *TaTuPa (Tabuh Tubuh Padusi)* dalam sebuah karya seni tari, sebelum komposisi terbentuk menjadi satu kesatuan yang utuh, seorang koreografer atau penata tari melakukan beberapa tahap-tahap penting dalam proses penggarapannya, di antaranya melalui tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap komposisi (Rustiyanti, 2019, hlm. 164).

Eksplorasi ini dilakukan untuk menemukan gerakan-gerakan tari yang nantinya akan mengisi Atraksi Seni *Talawengkar*.

Tahapan ini dilakukan berdasarkan konsep yang dipaparkan oleh Putri Rahmawati sebagai berikut,

Hal yang pertama dilakukan ialah pencarian ide, selanjutnya tahap penemuan gerak, yaitu tahap eksplorasi, tahap improvisasi dan tahap komposisi. Di samping tahap-tahap yang dilakukan, faktor-faktor pendukung lainnya ikut memengaruhi terbentuknya karya tari. Sehingga terbentuk sebuah karya yang utuh. (2019, hlm. 319).

### Struktur Sajian *Talawengker*

Dari tahapan-tahapan yang sudah dilalui dalam proses penciptaan, maka terbentuklah

Atraksi Seni *Talawengkar* yang utuh. Artikel ini memaparkan secara rinci struktur sajian atraksi *Talawengkar* dalam Adegan-adegan sebagai berikut:

#### Adegan 1:

Dua penari masuk dari kanan dan kiri menarikan tari topeng berkarakter gagah dengan salah satu penari membawa sebuah gerabah yang diperebutkan hingga akhirnya jatuh dan hancur dan kemudian menjadi pecahan gerabah yang disebut *Talawengkar*. *Talawengkar* tersebut kemudian menjadi sebuah benda yang digunakan dalam permainan anak-anak. Permainan tersebut yang sering dimainkan oleh anak-anak pedesaan. Struktur koreografi yang disusun adalah sebagai berikut;

### 3. Dukungan Organisasi Swasta

#### Adegan 1 Intro:

- a. Dua orang penari masuk dari sudut kanan kiri belakang. Memulai permainan *engklekan* yang menggunakan pecahan gerabah (*Talawengkar*)
- b. Masuk satu penari dari sudut kanan belakang yang memanggil tiga penari lainnya untuk bermain Bekel (Beklen).
- c. Empat penari masuk dari kanan kiri panggung memainkan permainan lompat tali.
- d. Satu penari mengajak semua penari untuk main *jenepo'a*, dimulai dengan menyanyikan syair "*Hompimpa alaium gambreng, mak ijah pakai baju rombeng, kaleng bekas gombrang gambreng!*". Siapa yang kalah harus jaga lalu harus menyusun pecahan gerabah (*Talawengkar*)



**Gambar 1. Permainan Janepo'an.**  
Sumber: Dokumentasi Turyati, 2019

secara bertumpuk selama yang lain bersembunyi. Setelah selesai penari yang jaga mengatakan "Cem!", apabila penari ada yang terlihat atau ditemukan yang jaga harus mengatakan nama lalu mengatakan "Janepo'an!". Suasana hikmat/agung yang menggambarkan masyarakat agamis.

### Adegan 2:

- a. Satu persatu penari masuk dengan membawa alat musik gerabah dan membunyikannya dengan cara memukul bagian atas gerabah secara perlahan.
- b. Sembilan penari menggerakkan beberapa gerakan topeng gaya Slangit yang dipadukan dengan alat musik hingga membuat pola lingkaran.
- c. Dua penari berada di tengah dikelilingi oleh delapan penari sambil menggerakkan gerakan *ngelarap* ke beberapa sudut.
- d. Semua penari perlahan duduk dengan menggerakkan gerak sembah yang bertujuan untuk memohon kepada Tuhan semoga dilancarkan dalam segala urusan pekerjaannya.

- f. Dua penari berdiri dengan melakukan gerakan satu putaran penuh dengan gerakan memutar perlahan dengan kedua tangan di atas kepala sambil menggetarkan sampur.

### Adegan 3:

Pada adegan 3, digambarkan suasana masyarakat yang membuat gerabah (*anjun*).

- a. Sembilan penari bergerak bersamaan dengan melakukan gerak *mincid* di tempat, kemudian berputar ke kanan dan ke kiri.
- b. Sembilan penari bergerak ke sudut kiri depan dengan melakukan gerakan dinamis yang sama, seperti mengangkat properti ke kanan dan ke kiri menghadap ke arah sudut kanan.
- c. Menggerakkan gerakan *canon* (berlawanan) naik turun dimulai di hitungan pertama semua setengah turun lalu hitungan keempat dua penari naik lalu turun, hitungan ke lima dua penari naik lalu turun, hitungan ke enam dua penari naik lalu turun, hitungan ke tujuh dua penari naik dan hitungan ke delapan semua naik dilakukan secara berkesinambungan
- d. Menghentakkan kaki dengan posisi gerabah disimpan di pundak pada hitungan ke empat menggerakkan tangan ke atas dan ke bawah. Lalu berputar di tempat sampai menghadap ke sudut belakang.
- e. Berpencar air mancur dengan gerakan yang sama seperti pola "D" sehingga membuat posisi satu penari berada di tengah dan delapan penari lainnya



**Gambar 2. Gerakan Permainan Gerabah.**  
Sumber: Dokumentasi Turyati, 2019

berbaris di kanan depan dan di kiri belakang. Di sini menggerakkan gerakan yang menggambarkan proses pembuatan gerabah.

#### **Adegan 4:**

Pada adegan ini menggambarkan suasana Desa Witinangun yang bersuka ria setelah selesai bekerja

- a. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok masuk dengan gerakan *mincid* dengan memegang gerabah di pinggang sebelah kiri. Masuk dari sudut kanan belakang dan sudut kiri depan.

Sembilan penari yang duduk di bawah setelah dilewati anak-anak mereka mengikuti gerakan *mincid* tersebut hingga membuat dua pola lingkaran dengan arah yang berbeda.

- b. Di pola lingkaran semua penari melakukan *cross* ke luar masuk, hingga anak-anak membuat pola segitiga dan di tengah membuat pola lingkaran dengan menggerakkan gerabah ke arah depan-belakang dan kanan-kiri, satu anak naik di



**Gambar 3 Proses rekaman iringan musik**  
Sumber: Dokumentasi Turyati, 2019

tengah dengan mengangkat satu gerabah.

Setelah selesai membuat pembendaharaan gerak Atraksi Seni *Talawengkar*, disusunlah iringan musik yang nantinya akan mengiringi tarian tersebut. Musik merupakan medium bantu tari yang tidak kalah penting dengan medium bantu lainnya, yaitu selain rias dan busana. Iringan Atraksi Seni Pertunjukan *Talawengkar* menggunakan kolaborasi dari musik tradisional (gamelan) dan juga yang diambil dari bunyi gerabah. Musik secara *live* kemudian direkam agar selanjutnya pertunjukan Atraksi Seni Pertunjukan *Talawengkar* sebagai bentuk aset digital yang dimiliki Desa Sitiwinangun.

Musik iringan Atraksi Seni Pertunjukan *Talawengkar* memadukan musik tradisional dengan musik yang dihasilkan dari bunyi-bunyian gerabah atau pukulan-pukulan gerabah ketika masa proses pembuatan gerabah dilakukan. Seperti misalnya bunyi *Talawengkar* ketika disebarkan di atas keramik sehingga menimbulkan suara gemerincing atau pukulan-pukulan dari kayu yang biasanya dijadikan alat untuk menghaluskan gerabah, ketika proses penghalusan gerabah sedang



**Gambar 4. Alat Musik Gerabah.**  
Sumber: Dokumentasi Turyati, 2020



**Gambar 5. Tata Rias Penari.**  
Sumber: Dokumentasi Turyati, 2020

dibuat. Semua itu bisa dimanfaatkan menjadi medium bantu alat musik pengiring tari.

Selanjutnya adalah tata rias yang menjadi medium bantu lainnya. Rias menggunakan rias panggung yang bertujuan untuk mempercantik penampilan penari sehingga penonton atau pengunjung bisa terhibur dan puas dengan penampilan pertunjukan tari.

Busana tari disesuaikan dengan tema dan gerak yang mengambil gerak pokok dari Tari Topeng di mana sanggar ini awalnya berlatar belakang dari Tari Topeng gaya Selangit sehingga kostum atau busana mengambil motif dari tari tersebut yang akan dimodifikasi sesuai kebutuhan konsep Tari, sehingga memiliki ciri khas dalam penampilannya.

### **Pengembangan Potensi: Resistensi Nilai Ideologi dan Ekonomi**

Dalam konteks ekowisata, *Talawengkar* merupakan sebuah produk industri kreatif yang mencoba memperkaya nilai ideologi dengan menumbuhkan nilai ekonomi. Semua

asetalam, budaya dimaknai sebagai komoditas, dan dikembangkan agar dapat memberikan tambahan yang signifikan bagi pertumbuhan kesejahteraan sosial masyarakat.

Sebagai sajian seni wisata *Talawengker* memenuhi kaidah sajian seni wisata yang dapat menarik wisatawan, glamour, memiliki *sex appeal* yang menggambarkan keunikan budaya lokal yang diusungnya. Maka sebagai industri kreatif taliwengker didukung oleh kesadaran para pelaku yang mengemasnya sebagai sajian seni wisata. Perlu disadari bersama industri kreatif diharapkan mampu menjadi rangsang bagi pertumbuhan ekonomi, sehingga dapat mencerminkan hubungan ekonomi dan budaya. Pada akhirnya, produksi komoditas akan terikat oleh eksperimen artistik dan dapat menjadi benih ketegangan laten antara seni dan pertimbangan komersial (Bahren 2014, hlm. 152).

Resistensi setiap produk wisata selalu menuntun timbulnya konsekuensi logis perdebatan dan atau peleburan dua

kepentingan yang bersifat komersial dan ideologi. Maka sebagai industri seni budaya, hanya bisa bertahan hidup jangka panjang melalui diferensiasi produk konstan dan inovasi, sehingga harus ditemukan cara untuk melindungi pekerja kreatif setidaknya dari tekanan pasar langsung untuk selalu mendapatkan ide-ide dan inovasi-inovasi baru (Bahren 2014, hlm.153).

Hal tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kiat sukses bagi masyarakat Sitiwinangun. Menurut Soedarsono bahwa Bali adalah wilayah Indonesia yang memelopori dalam menanggapi hadirnya pariwisata dengan kesenian (1999, hlm. 8).

*Talawengkar* akan dihadapkan pada tantangan keberlanjutan dan aspek kemanfaatan ekonomi dan ideologis masyarakat. Unsur *indigenous culture* menjadi faktor penengara identitas kelompok masyarakat. Identitas etnis menjadi lebih penting, identitas etnis terakumulasi unsur-unsur perekat atau pengikat kekeluargaan seperti unsur ras itu sendiri, kepercayaan atau agama, budaya, dan warisan-warisan para leluhurnya (Abdillah, 2002, hlm. 82).

Damar Tri Afrianto menjelaskan bahwa peran seni sangat strategis dalam upaya pengembangan pariwisata terutama untuk menarik kunjungan wisatawan. Seni dalam konteks pariwisata harus memiliki kekuatan bentuk sajian, tema serta nilai. Tema dan nilai-nilai yang diangkat dalam sajian seni dalam konteks pariwisata tentunya berakar dari kearifan lokal kebudayaan (2020, hlm.125).

Relasi *Talawengkar* sebagai seni pertunjukan harus mampu menjawab

tantangan komunikasi dalam menyamakan pesan-pesan ideologis. Sal Murgiyanto dalam *Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat* (2016, hlm. 20) Pertunjukan adalah sebuah komunikasi di mana satu orang atau lebih pengirim pesan merasa bertanggungjawab kepada seseorang atau lebih penerima pesan dan kepada sebuah tradisi yang mereka pahami bersama melalui seperangkat tingkah laku yang khas (*a subset of behavior*).

Dari sisi pandang ekonomi, dampak komersial dari sajian *Talawengkar* dapat menghasilkan uang yang diukur melalui besaran pendapatan dari sektor wisata lokal. Hal ini membutuhkan kinerja kolaborasi yang disebut dengan model *triple helix* secara sederhana, yaitu model untuk pengembangan industri kreatif, yang mengaktifkan peran dan fungsi (1) intelektual /akademisi /universitas; (2) bisnis /swasta yang di dalamnya termasuk para pelaku industri kreatif; dan (3) pemerintah baik pusat maupun daerah. Maka hasil analisis dari data tersebut, secara umum jelas sekali upaya untuk mempertemukan ketiga pihak tersebut belum dilakukan secara optimal (Bahren 2014, hlm. 152).

Edy Sedyawati mengatakan bahwa Industri pariwisata budaya sebenarnya memberikan banyak keuntungan, tidak hanya keuntungan ekonomi. Akan tetapi tumbuhnya industri budaya juga turut menjaga eksistensi dari budaya itu sendiri. Peranan industri budaya adalah dalam “mendemokratiskan” peluang halayak luas untuk memilih dan menikmati ungkapan-ungkapan budaya dari berbagai sumber, itu semua di samping peran ekonominya (2014, hlm. 191).

Dampak lainnya berupa pola hidup masyarakat. Wisatawan dapat meningkatkan pendapatan penduduk, yang dapat merangsang tumbuhnya pola hidup yang bersifat konsumtif (Heru Pramono 1993, hlm. 91). Pola hidup konsumtif mendorong masyarakat pelan-pelan menjauh dari tradisi lama. Hal ini setara dengan kajian yang dilakukan oleh Spillane bahwa pola hidup konsumtif dapat menimbulkan rasa tidak puas terhadap gaya hidup tradisional mereka, dan merangsang keinginan untuk berpola hidup seperti para wisatawan yang berkunjung ke daerahnya (1987, hlm. 54).

## PENUTUP

Atraksi Seni Pertunjukan *Talawengkar* merupakan permainan anak-anak Desa Sitiwinangun yang dikemas ke dalam sebuah bentuk seni pertunjukan yang terinspirasi dari masyarakat yang berprofesi sebagai pengrajin gerabah di daerah sitiwinangun.

Tujuan dibuatnya Atraksi Seni Pertunjukan *Talawengkar* adalah untuk memberi sebuah persembahan yang berbentuk pertunjukan tari khas daerah Desa Sitiwinangun sebagai desa wisata. Atraksi Seni Pertunjukan *Talawengkar* adalah sebuah eksplorasi baru dari gerabah yang sudah ditekuni oleh masyarakat setempat, sehingga adanya perkembangan kesenian baru di desa tersebut. Hal ini diharapkan dapat membuat wisatawan yang berkunjung memiliki kesan yang baik mengenai Desa Wisata Sitiwinangun dan dapat menarik wisatawan baru untuk berkunjung.

Meningkatnya kunjungan wisatawan nantinya juga akan berpengaruh langsung terhadap pendapatan desa yang berdampak langsung terhadap kesejahteraan penduduk Desa Sitiwinangun. Pertunjukan seni *Talawengkar* ini diharapkan masyarakat desa Sitiwinangun memiliki seni budaya lokal di bidang tari selain seni gerabah. Dengan demikian, dapat meningkatkan nilai yang bisa bertujuan untuk pengembangan nilai ekonomis.

Atraksi Seni *Talawengkar* juga diharapkan dapat memancing kreativitas penduduk Desa Sitiwinangun dan dapat mengeksplorasikan diri bukan hanya di bidang seni rupa gerabah, tapi juga di bidang seni pertunjukan. Sebagai sebuah sajian mengidentitas *Talawengkar* dapat menjadi objek daya tari wisata, memperkaya sajian seni budaya Desa Sitiwinangun Kabupaten Cirebon.

\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Abdillah, S. (2002). Politik Identitas Etnis: Pergulatan Tanda Tanpa Identitas. Magelang: Indonesiatara
- Addien. (2010). Praktik Pembuatan Tanah Liat. Jakarta: Tran Mandiri Abadi.
- Afandi, A, dkk, (2013). *Participatory Action Reseach (PAR)*. IAIN Sunan Ampel Surabaya: LPPM.
- Irianto, Agus Maladi. (2009). Media dan Multikulturalisme" dalam Yogyakarta dan Identitas Keindonesiaan (Editor: Sri Rahayu Budiarti dan Muslimin A.R. Effendy). Jakarta: Departemen



- Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, 2009.
- Putra, Agus M. (2008). Identitas & Komodifikasi Budaya dalam Pariwisata Budaya Bali, *Jurnal Analisis Pariwisata.*, Vol. 8, No. 2, 2008, h. 7-16.
- Bahren, Hidayat. Herry Nur, Sudarmoko, Setyaka, V. (2014). Industri Kreatif Berbasis Potensi Seni dan Sosial Budaya di Sumatra Barat, dalam *Jurnal Ekspresi Seni*, Vol. 16, No. 1, Juni 2014. Halaman 133-155
- Afrianto, Damar Tri. (2020). Strategi Seni Pertunjukan Dengan Segmentasi Pariwisata (Kajian Pertunjukan *Tallu Cappa'* Di Wisata Pulau Cembacembang Pangkep" dalam *Pusaka Journal of Tourism, Hospitality, Travel and Business Event* Volume 2, No.2 (2020) halaman 119-126
- Arianti, Desi. (2016). Sektor Pariwisata Terhadap Perekonomian dan Keruangan Kota Bukittinggi (Pendekatan Analisis *Input Output*) dalam *Jurnal Pembangunan Wilayah dan Kota*. Biro Penerbit Planologi Undip. Desember 2016 Volume 12 (4): 347 - 360
- Susanto, Eko. (2017). Budaya Kreatif Dalam Konsep dan Pengembangan dalam *JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling* Volume 1, No. 2, September 2017: Page 191-200
- 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.
- Pramono, Heru. (1993). Dampak Pembangunan Pariwisata Terhadap Ekonomi, Sosial, dan Budaya, dalam *Cakrawala Pendidikan* Nomor 1, Tahun XII, Februari 1993. Hal 83-93
- Herdiani, Een. (2013). Tari Batik Sekar Galuh Pemberdayaan Masyarakat Paseban melalui Aktivitas Seni Budaya Lokal. *Panggung*, 23 (2), 212-222
- Darmada, I Made. (2016). Studi Etnografi pada Budaya Lokal sebagai Pengembangan Kreativitas dalam Konteks Industri Kreatif, dalam Seminar Nasional Riset Inovatif (SENARI) KE-4 Tahun 2016 ISBN 978-602-6428-04-2
- Murgiyanto, Sal. (2016). *Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat*. Jakarta: Fakultas Seni Pertunjukan - Institut Kesenian Jakarta
- Piirto, J. (2011). *Creativity for 21 st century skills: how to embed creativity into the curriculum*. Ohio: Sense Publishers.
- R.M Soedarsono. (1999). *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Rachmawati, Putri. & Nanik Sri Prihartini. (2019). Inovasi Dolalak Lentera Jawa II Karya Melania Sinarang Putri. *Panggung*, 29 (4), 314-327
- Sedyawati, E. 2014. *Kebudayaan di Nusantara*. Depok: Komunitas Bambu
- Spillane, J.J. (1987). *Ekonomi Pariwisata, Sejarah dan Prospeknya*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Rustiyanti, Sri. (2019). Metode 'TaTuPa' Tabuh Tubuh dusi sebagai Musik Internal Visualisasi Koreografi NeoRandai. *Resital*, 20 (3), 161-175.

# Literasi Tubuh Virtual dalam Aplikasi Teknologi *Augmented Reality PASUA PA*

Sri Rustiyanti<sup>1</sup>, Wanda Listiani<sup>2</sup>, Fani Dila Sari<sup>3</sup>, Ida Bagus Gede Surya Peradantha<sup>4</sup>

Program Studi Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Jl. Buahbatu No 212 Bandung 40265

Tlp. 081221418454, E-mail: rustiyantisri@yahoo.com

## ABSTRACT

*Body language is a gesture that has meaning to express the expression of a dancer. The dancer's body literacy is an empirical experience possessed in the ability to read choreography and do it continuously so that choreography becomes a body language literacy that is trained to become corporal acrobatic, corporal impulses, corporal instinc, and virtuosity as aesthetic experiences. This research reads and writes choreography of three dances namely Karwar Dance (Papua), Cikeruhan Dance (Sunda), and Guel Dance (Aceh) from dancer's body language literacy to transform technology literacy by using augmented reality application media, combining reality and virtual in a form show. This study uses qualitative methods that focus more on the case study by involving problems and the purpose of viewing the performing arts from the visual culture of technology literacy. This paper is the result of a research by a consortium of Kemenristekdikti to redefine the identity of the dancer's body, including a body shaped, well-controlled and well-established, patterned, there are standard movements and complete, occupying space well by applying and utilizing technology to produce findings from this research, namely AR Pasua PA (Augmented Reality Papua-Sunda-Aceh Performer Art). This finding is a new formula for the performance by utilizing the transfer from body language literacy to technology literacy.*

**Keywords:** *body language literacy, technology literacy, augmented reality, digital art, AR Pasua PA.*

## ABSTRAK

Bahasa tubuh adalah gesture yang mempunyai makna untuk mengungkapkan ekspresi dari seorang penari. Literasi tubuh penari merupakan pengalaman empirik yang dimiliki dalam kemampuan membaca koreografi dan melakukannya secara terus menerus sehingga koreografi yang dilakukan menjadi sebuah literasi bahasa tubuh yang terlatih menjadi corporal acrobatic, corporal impulses, corporal instinc, dan virtuisitas sebagai pengalaman estetis. Penelitian ini menganalisa koreografi tiga tarian yaitu Tari Karwar (Papua), Tari Cikeruhan (Sunda), dan Tari Guel (Aceh) dari literasi bahasa tubuh penari untuk ditransformasikan melalui teknologi Augmented Reality dengan menggabungkan realitas dan virtual dalam bentuk pertunjukan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan memfokuskan diri pada seni pertunjukan, budaya visual dan literasi teknologi. Penelitian ini merupakan hasil penelitian konsorsium seni KRUPT ristekBRIN. Penelitian yang meredefinisikan kembali identitas tubuh penari, antara lain tubuh berbentuk, dikuasai dengan baik dan mapan, berpola, sesuai dengan standar gerak yang pakem dan selesai, menempati ruang dengan baik dan mengaplikasi dan memanfaatkan teknologi sehingga capaian literasi tubuh dengan penggunaan teknologi digital 4.0 dalam bentuk aplikasi AR PASUA PA. Hasil penelitian ini merupakan formula baru seni pertunjukan dengan memanfaatkan alih wahana dari literasi tubuh ke dalam teknologi virtual.

**Kata kunci:** literasi bahasa tubuh, literasi teknologi, *augmented reality*, seni digital, AR Pasua PA.

## PENDAHULUAN

Tulisan ini sebagai publikasi dari hasil Penelitian Konsorsium Bidang Seni Pertunjukan yang merupakan perpaduan Penelitian Seni dan Seni Pertunjukan melalui media augmented reality. Penelitian Konsorsium bidang Seni ini mengangkat tiga fenomena budaya yang ada di Nusantara yaitu Papua, Sunda, dan Aceh. Struktur dari ketiga wilayah teritorial ini menjadi sebuah nama realitas virtual yang khas berupa *Augmented Reality (AR) PASUA (Papua-Sunda-Aceh) Performance Arts (PA)*. Pemahaman tentang *Augmented Reality (AR)* mengkombinasikan kemampuan manusia (suara, peraba dll) dengan menggunakan objek virtual untuk memfasilitasi interaksi dunia-nyata dan persepsi otentik pengguna. Pertunjukan karya seni ini memang tidak bisa dikatakan sebagai suatu kesatuan yang biasa tapi justru layak diapresiasi dengan kedinamisannya. Visualisasi virtual pertunjukan *augmented reality* merupakan bentuk seni baru, yang memang ini bertujuan untuk membuat penikmatnya merasa seolah berada di tengah suatu ilusi akan realita yang digambarkan melalui sebuah alat interaktif antara virtual dan realita. Penggabungan antara virtual dan realita ini merupakan sebuah kreativitas yang dibangun untuk perubahan.

Dalam perkembangan pada zaman peradaban masyarakat modern, pemahaman literasi yang pada awalnya merupakan kemampuan seseorang dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi saat proses membaca dan menulis. Sejalan dengan perkembangan peradaban pemahaman

literasi menjadi lebih luas, tidak hanya sekedar dalam membaca dan menulis saja. Literasi dipahami lebih luas, baik dari bahasa hingga menyangkut fenomena kultural maupun yang berkaitan dengan permasalahan praktik sosial dan politik. Pemahaman baru dari literasi tubuh virtual menunjukkan paradigma baru dalam upaya memaknai literasi, seni pertunjukan dan pembelajarannya. Banyak pemahaman literasi yang muncul karena perkembangan sains, konsep, ideologi, bahkan teknologi modern yang mengakibatkan muncul pemahaman berbagai jenis literasi, seperti literasi media, literasi komputer, literasi sains, literasi budaya, literasi tubuh, literasi akal, literasi rasa, literasi bahasa, literasi sekolah, dan sebagainya.

Literasi sebagai proses, tidak terwujud secara serta merta, tetapi secara kritis melalui tahapan-tahapan proses yang dilakukan yaitu mengapresiasi, memahami, menghayati, menganalisis, mengaplikasi, dan mentransformasi teks. Kesemuanya merujuk pada kompetensi atau kemampuan yang lebih dari sekedar kemampuan membaca dan menulis. Literasi didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Menurut Alberta, literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis, menambah pengetahuan dan ketrampilan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif yang dapat mengembangkan potensi dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Berpijak pada pendapat Alberta mendefinisikan literasi sebagai "kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara,

menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga, dan masyarakat” (Elizabeth Sulzby, 1986; Harvey J. Graff, 2006; Jack Goody; Merriam – Webster; UNESCO). 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. 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 bahkan dapat membaca dunia. Meminjam istilah hiperrealitas, bahwa kita dapat menangkap fenomena realita lebih konkrit lagi dengan adanya teknologi dan berbagai media yang dapat digunakan untuk membaca fenomena (Piliang, 1998: 37). Dengan demikian, pada zaman masyarakat modern ini, manusia dalam melakukan berbagai aktivitas dan kreativitas dalam waktu yang singkat bahkan bersamaan berbagai kegiatan dapat dilakukan secara serentak. Istilah ini dinamakan *dromologi*, yang merupakan pemadatan ruang dan waktu (Piliang, 2018: 55).

Di Indonesia, tarian tradisi berhubungan erat dengan unsur-unsur, seperti: agama, kepercayaan, dan unsur magis, yang sudah berkembang sejak zaman primitif. Tari merupakan refleksi nyata dari sejarah Folklor Indonesia yang sudah mengalami perjalanan waktu sejarah yang cukup panjang (Supriyanto, 2018: 45). Literasi bahasa tubuh dari gerak

tari diartikan sebagai laku olah gerak dan rasa, yang dikenal dengan sebutan *duduak bapamenan tagak baparentang* atau *kaulinan* sebagai permainan yang memiliki akar gerak ilmu bela diri pencak (Rustiyanti, 2011: 296; Sedyawati, 1999: 72; Murgiyanto, 1991: 276; Maryono, 1998: 9; dan Nor, 1986: 26). Adapun motif-motif gerak dalam Tari Karwar (Papua), seperti: *mas kopra, mas fyer, mun marmar, inanai, man prupe, kref, in gaimun*, dan *mansibin*; Tari Cikeruhan (Sunda), seperti *rogok, depok, giles, peupeuh, meprek keupeul, nyabet, pasang, tangkis, kuntulan galieur, gileuk katuhu, gileuk kenca, tugelan, gitek kenca, gitek katuhu, candet, galieur, golong, kepret sodor, tincak tilu, balungbang, gitek suway, keupat tilu, jujungkungan, muter, keupat ngalageday*, dan sebagainya; sedangkan Tari Guel (Aceh) seperti *salam semah, kepur nunguk, sining lintah, sengker kalang, munatap, cincang nangka*. Ketiga tari tersebut mencakup gerak tari, gerak pencak, dan gerak silat yang memiliki unsur-unsur dan ciri-ciri umum antara lain: (1) ekspresi penari secara artistik, (2) gerak yang dilakukan oleh manusia, (3) gerak yang berpola dan berbentuk, (4) gerak stilasi, (5) mengandung ritme, (6) di dalam ruang, (7) mempunyai simbol atau arti, dan (8) menyampaikan pesan. Seringkali pengertian ini tidak terlepas adanya unsur cerita, dialog, nyanyian, akrobatik dan demonstrasi kekebalan (Sedyawati, 1999: 69; dan Kapita Seleka, 1984: 111).

Penari dalam kebebasan berekspresi, eksplorasi, dan improvisasi dengan melalui beberapa tahap seperti mendengarkan, mengalami, dan melakukan bahasa tubuh gerak tari yang berulang-ulang yang kemudian

menjadi gerak milik sendiri (Rustiyanti dan Listiani, 2017: 221). Elemen-elemen koreografinya yaitu tubuh, ruang, waktu, dan tenaga. Penggunaan sumber gerak dalam pencak silat dengan penekanan aspek bentuk dasarnya pada sikap dan unsur gerak kaki, sedangkan aspek dinamik dan kualitas gerak mengalami perubahan sesuai dengan tujuan. Sebuah gerak pencak dapat menjadi lebih keras, tajam, dan cepat apabila digunakan dalam bersilat, sebaliknya menjadi lemah dan tidak terlalu tajam apabila dipakai dalam tari.

Menurut Holt, ciri khusus tarian Indonesia adalah terikat dengan tanah dan tidak menjauhinya. Posisinya duduk, berlutut, membungkuk ataupun setengah bungkuk (LIPI, 1984: 117). Hal ini juga banyak terlihat pada pemilihan gerak yang dilakukan para penari Karwar Papua), Cikeruhan (Sunda), dan Guel (Aceh). Dari beberapa karyanya pada adegan tertentu, tanpa disadari ataupun disadari dengan kreatif, ada beberapa ciri gerak yang memberikan kesan sekilas tetapi membekas dalam pengamatan terhadap gerak tersebut, seperti loncatan tinggi dengan kaki membuka lebar kemudian jatuh ke bawah dengan tempo cepat dan langsung berdiri, badan melayang dengan lembut dalam tempo cepat rebah ke bawah, angkat kaki yang ringan walau posisi kaki *rengkuh* (disebut juga kuda-kuda). Oleh karena itu ciri-ciri tarian tradisi penggunaan istilah *rengkuh/pitungguel/mendhak*, karena gerak kakinya dititikberatkan pada bagian bawah, baik putaran badan dengan kaki sebagai sumbu (poros), putaran badan yang hanya diikuti bahu dan kepala dengan gerak sentak yang mengejutkan,

maupun gerak vibrasi kaki yang cepat, padat, dan kuat (Rustiyanti, 2019: 170).

Monroe Beardsley mengatakan metafora adalah 'sebuah puisi miniatur' (1958: 134). Dengan demikian hubungan antara makna literal dan makna figuratif dalam sebuah metafora adalah seperti sebuah versi penjembutan dalam sebuah kalimat tunggal dari harmonisasi signifikansi kompleks yang memberikan karakter pada karya literer sebagai sebuah keutuhan (*sedy*). Istilah *literer* di sini maksudnya adalah sebuah karya wacana yang berbeda dari setiap karya wacana lain, khususnya wacana sains, di mana mempunyai makna eksplisit dan implisit ke dalam suatu hubungan. Analisis interpretasi gerak untuk mengetahui lebih jelas, penulis sajikan beberapa ragam gerak dasar dalam Tari Minang yang bersumber dari pencak silat (Murgiyanto, 1991: 274) atau dengan kata lain mempunyai kemampuan untuk 'bermain' dengan elemen-elemen yang *familiar* dan menatanya secara tidak *familiar* dengan menarik, yang cukup memberikan sumber inspirasi dalam bereksplorasi (Murgiyanto, 2002: 61). Hal ini menjadi sebuah konsep kebudayaan yang berasal dari filsafat, estetika kritis, kritik kesusatraan, sejarah, antropologi, dan sosiologi. Kebudayaan sebagai sebuah konsep harus dipandang dalam tradisi-tradisi, konteks idealisme, dan materialisme, bukan sebagai invensi modern (Jenks, 2017: v).

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model kajian ilmu budaya.

Tahapan mengenal, memahami, menjelaskan atau menganalisis suatu fenomena budaya berdasarkan sebuah alur pikir teori budaya yang relevan. Relevan atau berhubungan dengan teori tertentu yang dapat menjelaskan peristiwa budaya literasi tubuh virtual dalam teknologi 4.0 terjadi. Dengan kata lain antara penelitian kajian budaya, teknologi 4.0 dan teori seni pertunjukan virtual tidak bisa dipisahkan. Penelitian ini menganalisis literasi tubuh dalam teknologi *Augmented Reality* PASUA PA.

Fenomena seni pertunjukan di era revolusi industri menempatkan tubuh penari sebagai teks yang dapat diinterpretasikan. Kebudayaan dapat diartikan sebagai keseluruhan simbol, pemaknaan, penggambaran (*image*), struktur aturan, kebiasaan, nilai, pemrosesan informasi, dan pengalihan pola-pola konvensi pikiran, perkataan dan perbuatan/tindakan yang dibagikan di antara para anggota suatu sistem sosial dan kelompok sosial dalam suatu masyarakat (Liliweri, 2011: 4). Ketubuhan penari sebagai budaya sekaligus teks menerangkan bahwa 'keseluruhan', seluruh arti dan makna simbol dapat dibedakan, namun arti dan makna simbol-simbol itu tidak dapat dipisahkan. Manusia dapat membedakan arti dan makna simbol melalui kebudayaan tubuh virtual.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital begitu cepat tentunya akan terus menarik untuk dikaji sebagai bahan penelitian dan penciptaan

seni. Kemajuan ini adalah salah satu hal yang mendorong seniman banyak menciptakan karya-karya seni bernuansa elektronik dan juga membuat jaringan kerja seni virtual. Teknologi telah berkembang sedemikian pesat, baik sebagai sebagai penunjang terciptanya gagasan bentuk (aspek intrinsik) maupun juga gagasan pengusung isi (aspek ekstrinsik), yang juga menampilkan fleksibilitas dalam mengusung proses kolaborasi antar berbagai disiplin ranah seni. Materi pertunjukan sebagai karya seni merupakan proses kreativitas yang dihasilkan oleh seniman yang diungkapkan melalui berbagai medium, baik secara visual, audio, maupun audiovisual. Seniman sebagai koreografer adalah pihak yang mengelola materi-materi, serta mengkoordinasi segala sesuatu yang berkaitan dengan materi sajian suatu pertunjukan.

Kesenian tradisi yang ada di Papua (Tari Karwar), Sunda (Tari Cikeruhan), dan Aceh (Tari Guel) melalui proses konservasi, rekonstruksi, modifikasi, dan inovasi dengan memanfaatkan teknologi *Augmented reality* menjadi sebuah literasi teknologi AR PASUA PA (*Augmented Reality Papua-Sunda-Aceh Performing Art*). Literasi teknologi dalam seni pertunjukan tradisi dan kreasi ini bertujuan: 1) Mengembangkan media pembelajaran dan pengetahuan mahasiswa akademik (khususnya ISBI Tanah Papua, ISBI Bandung, dan ISBI Aceh; serta pada umumnya PT Seni yang ada di Indonesia, seperti: ISI Denpasar, ISI Yogyakarta, ISI Surakarta, ISI Padangpanjang, STKW Surabaya, dan IKJ) dengan aplikasi Teknologi AR; 2) Membantu tingkat pemahaman mahasiswa terkait literasi

seni digital yang berbasis seni tradisi dalam proses pembelajaran seni pertunjukan; 3) Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir secara kritis dan aplikatif khususnya penggunaan teknologi AR PASUA PA; 4) Melalui seni teknologi AR PASUA PA, dapat menumbuhkan dan mengembangkan 'rasa', 'karakter' serta 'identitas' melalui literasi bahasa tubuh penari yang merupakan substansi yang tidak dapat ditinggalkan, meskipun sudah ada teknologi canggih; 5) Menggali nilai lokal dalam aplikasi AR PASUA PA, pencarian data yang terkumpul dari para narasumber sebagai manifact yang sangat penting; 6) Mengembangkan AR PASUA PA sebagai alternatif literasi teknologi dalam seni pertunjukan di tengah-tengah masyarakat secara luas; dan 7) Seni teknologi AR PASUA PA dapat membantu meningkatkan kualitas dan media pembelajaran mahasiswa.

Literasi teknologi 4.0 menjadi salah satu media alternatif seni pertunjukan yang memiliki waktu *real-time*. *Augmented Reality* (AR) memberikan informasi sensoris langsung pada penonton pertunjukan melalui pengalaman mereka dalam mengapresiasi seni pertunjukan. Augmentasi visual pada penonton memiliki potensi meningkatkan produktivitas dan kemampuan antara lain: *Pertama*, meningkatkan kemampuan praktis dan interpretasi bermakna seni pertunjukan. *Kedua*, penonton dapat melakukan kolaborasi langsung dengan objek seni pertunjukan yang dilihatnya melalui *tools* AR. Literasi bahasa tubuh dari gerak tari sebagai kegiatan hubungan keterlibatannya antara penonton dan literasi teknologi dalam bingkai kegiatan

pertunjukan literasi bahasa tubuh, seperti yang dijelaskan oleh Nick bahwasannya seni pertunjukan merupakan hubungan antara penonton dan objek pertunjukannya (1994: 37). Literasi teknologi AR dalam pertunjukan merupakan representasi pertunjukan yang tidak konvensional, hasil eksperimen baik dalam seni tari, lukisan, patung maupun drama (Nick, 1994: 3). Visualisasi literasi bahasa tubuh dengan dukungan literasi teknologi AR memiliki potensi media pendidikan karakter bagi penonton di zaman peradaban masyarakat modern ini. Tren revolusi industri 4.0 meningkatkan penggunaan data *real time* dengan 3D *scanning* dan umpan balik melalui AR. *Scanning* 3D merujuk pada kedalaman bentuk dan gerak literasi bahasa tubuh dengan representasi 3D dalam ruang. *Scanning* dalam eksperimentasi oleh teknologi sensor *Microsoft Xbox Kinect* (TM) misalnya menggunakan kombinasi optis dan kedalaman kamera (Peake, 2017: 2).

Aplikasi ARPASUAPA ini mengapresiasi kesenian 3 daerah (Papua, Sunda, dan Aceh) secara sekaligus dalam waktu dan ruang yang sama sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Berikut proses pembuatan AR PASUA PA di Papua, Sunda dan Aceh.

Teknologi AR PASUA PA memberikan manfaat literasi digital pada mahasiswa dan masyarakat seni untuk menambah perbendaharaan visual gerak tari, literasi tubuh penari dan kosa kata seni pertunjukan. Mahasiswa dapat mengoptimalkan kinerja aktif, mendapat berbagai wawasan dan informasi, kemampuan interpersonal, kemampuan verbal, kemampuan analisis dan



**Gambar 1. Proses pembuatan green screen tim produksi Tari Karwar (Papua)**  
Sumber : Tim Peneliti Konsorsium, 2019



**Gambar 2. Proses pembuatan green screen tim produksi Tari Cikeruhan (Sunda)**  
Sumber : Tim Peneliti Konsorsium, 2019



**Gambar 3. Proses pembuatan green screen tim produksi Tari Gual (Aceh)**  
Sumber : Tim Peneliti Konsorsium, 2019

berpikir, membantu meningkatkan daya fokus dan kemampuan konsentrasi.

Mengikuti perkembangan kreativitas seni digital saat ini, seringkali menggunakan dengan istilah 'media baru'. Istilah ini mempertegas kehadiran karya seni seperti instalasi, *video art*, *web art*, *digital art*, dan sebagainya yang bercirikan dan mempunyai nuansa pengaruh peralatan baru masa kini,

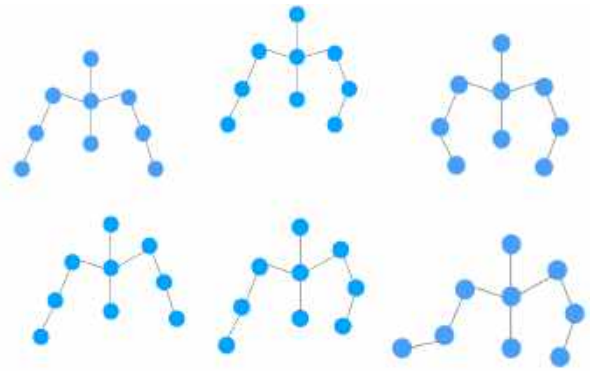
misalnya: komputer, kamera digital, video, perangkat internet. Dari sekian banyak kemajuan teknologi yang ada, mungkin elektronikal yang paling menonjol dan terbanyak menguasai serta digunakan dalam kehidupan masyarakat terutama di kota-kota besar. Kemajuan teknologi berupa peralatan elektronik ini memudahkan untuk berkreativitas dapat dipahami dalam konteks



ranah yang tidak hanya terbatas pada ranah industri atau ekonomi, tetapi meliputi ranah sosial, politik, kebudayaan, dan keagamaan.

Proses penciptaan suatu karya tidak dapat terlepas dari ide kekaryaannya, referensi karya, dan bentuk karya itu sendiri. Tahapan dalam proses produksi suatu karya seni dengan melewati dimensi: 1) gagasan penciptaan; 2) sumber penciptaan; dan 3) bentuk penciptaan (Wiradiredja, 2015, hlm. 65). Proses kreatif literasi teknologi *AR PASUA PA* meliputi berbagai upaya dari rekonstruksi seni tradisi tari Karwar di Papua. Literasi dasar dalam bentuk kemampuan membawakan ragam-ragam gerak seperti jongkok, loncat, lompat, lari, jalan, putar, jinjit, dan sebagainya untuk mengoptimalkan kemampuan seseorang dalam bergerak dalam keseharian, bergerak dalam berkesenian, dan bergerak dalam bekerja. Literasi dasar ini sebagai material dan konten dari literasi teknologi *AR PASUA PA*. Selanjutnya kemampuan literasi referensi sebagai kemampuan dalam memahami dan membedakan ragam-ragam gerak yang ada dalam Tari Karwar (Papua), Tari Cikeruhan (Sunda), dan Tari Guel (Aceh), membandingkan secara komprehensif, mencari perbedaan dan persamaan karakteristik ketiga bentuk tarian tersebut, sehingga mendapatkan informasi lengkap baik secara tekstual maupun kontekstual.

Penggunaan literasi dasar dan literasi referensi ketiga bentuk tarian dan melakukan tahap alih wahana literasi media yang merupakan kemampuan untuk mentransformasikan literasi bahasa tubuh ke literasi digital *AR PASUA PA*. Proses literasi



**Gambar 4. Literasi Tubuh Virtual**  
Sumber : Tim Peneliti Konsorsium, 2020

digital *AR PASUA PA* dengan menggunakan media *Augmented Reality* menggabungkan realitas dan virtual. Tahap literasi digital *AR PASUA PA* merupakan kemampuan dalam mengetahui dan memahami hal-hal yang berhubungan dengan teknologi misalnya *hardware* dan *software*, mengerti cara menggunakan internet serta memahami etika dalam menggunakan teknologi, dan sebagainya. Selanjutnya dari tahapan-tahapan literasi tersebut terbentuk sebuah literasi visual sebagai pemahaman yang lebih mendalam dengan kemampuan menginterpretasi dan memberi makna dari *AR PASUA PA* yang berbentuk gambar atau visual. Literasi visual hadir dari pemikiran bahwa suatu gambar bisa “dibaca” dan artinya bisa dikomunikasikan dari proses apresiasi.

Literasi bahasa tubuh tari tradisi (Tari Karwar, Tari Cikeruhan, dan Tari Guel) pada umumnya ‘*menapak ke bumi*’. Artinya, konsep tarian itu dipola untuk ditarikan dengan tancapan kaki kuda-kuda yang kuat dan lutut merendah. Jarang sekali ditemukan angkatan kaki secara berlama-lama dan jika gerakan itu diulang, pengulangan tidak dalam intensitas yang tinggi. Kalaupun ada, gerakan

mengangkat kaki itu (kiri atau kanan), biasanya hanya terjadi dalam hitungan detik. Jika kaki itu diangkat, penari selalu dengan segera menginjakkan kakinya kembali ke 'bumi'. Misalnya pada gerakan angkatan kaki *sabetan* dalam tari Jawa atau *jangkung ilo* dalam tari Sunda. Tancapan kaki, atau dalam istilah geraknya disebut *adeg-adeg* atau kuda-kuda, dalam Pencak Silat, justru dijadikan salah satu ukuran baik-tidaknya kriteria seorang penari. Fenomena ini tidak saja terdapat di dalam tari-tarian Papua, Sunda, dan Aceh. Akan tetapi, juga banyak ditemukan dalam tari-tarian di belahan dunia lainnya, terutama di Asia, lebih khusus lagi di Asia Tenggara. Berbeda dengan ballet yang gerakan (kakinya) lebih terkesan mengambang dan senantiasa meringankan badannya seperti ingin terbang. Tumpuan badan penarinya berada pada ujung jari-jari kaki. Tarian Indonesia, berat badan itu justru bertumpu di telapak kaki, kiri atau kanan, atau kedua-duanya.

Dalam setiap gerakan tidak ada kebakuan karena gerak-gerakannya muncul dari spontanitas dan kelincahan ataupun keaktrifan dari penari ronggeng (penari perempuan) atau pamogoran (penari laki-laki). Berkaitan dengan pekerjaan instalasi, di mana AR Pasua PA merupakan komponen integral dari karya seni akhir dan bukan hanya tempat di mana karya seni berada baik di Papua, Sunda, maupun Aceh. Dalam hal ini peneliti dan mitra penelitian benar-benar bekerja dengan ruang sebagai komponen karya selama fase pengembangan AR Pasua PA. Jika memungkinkan, pekerjaan dilakukan di lokasi Papua, Sunda, dan Aceh; jika tidak,

peneliti sebanyak mungkin melakukan pekerjaan dalam ruang sementara, seperti laboratorium atau studio. Karya seni AR Pasua PA mungkin tidak hanya dipentaskan di proscenium atau dipamerkan di galeri, melainkan dapat dipasang di situs tertentu. Jika pekerjaan itu spesifik untuk situs, situs itu sendiri adalah komponen yang termasuk dalam proses pengembangan karya seni.

## PENUTUP

Literasi teknologi dengan metode eksplorasi dengan mencoba penggunaan teknologi *augmented reality* (AR) ini sebagai salah satu metode pembelajaran di PT Seni sebagai variasi media pembelajaran dan cara penyampaian materi perkuliahan, agar mahasiswa tidak mengalami kejenuhan dalam proses belajar mengajar (PBM). Proses pembelajaran melalui media visual ada yang berupa gambar diam dan bergerak seperti animasi gerak tari, film strip (film rangkai), *slides* (film bingkai, foto, gambar atau lukisan dan cetakan, gambar atau simbol yang bergerak, seperti film bisu dan kartun. Literasi tubuh virtual dengan model penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) PASUA (*Papua Sunda Aceh*) *Performance Arts* yang disingkat AR PASUA PA. Literasi teknologi sebagai pembelajaran dengan AR sebagai model pengembangan pembelajaran 4.0 yang terpadu berbasis seni, budaya, teknologi digital juga dapat diterapkan di Perguruan Tinggi Seni di Indonesia, khususnya Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, ISBI Papua, dan ISBI Aceh. Perkembangan teknologi seni pertunjukan

selanjutnya diciptakan sebagai upaya untuk menambah nilai kegunaan bagi peradaban masyarakat modern, khususnya untuk kepentingan pengembangan pembelajaran seni budaya era 4.0.

Literasi teknologi dengan aplikasi *augmented reality* (AR) diterapkan dalam seni pertunjukan memberikan dampak potensial pada masa depan literasi bahasa tubuh dalam seni pertunjukan dan pendidikan seni pada peradaban masyarakat modern. Literasi teknologi ini, dalam penggunaan *augmented reality* menjadi nafas baru dalam pemanfaatan teknologi sebagai ruang eksperimental dalam proses penciptaan karya baru seni pertunjukan khususnya di Papua-Sunda-Aceh. Kreativitas dalam pembuatan AR PASUA PA merupakan proses kreatif seni pertunjukan dengan mendigitalisasikan karya seni dari tiga tarian tersebut.

Dengan demikian, memelihara tradisi bukanlah sekedar memelihara bentuk tetapi lebih pada jiwa dan semangat atau nilai-nilai. Oleh karena itu, dengan lebih leluasa dapat melakukan interpretasi dan menciptakan kembali, sekaligus kita juga akan mewarisi sikap kreatif dan imajinasi yang subur sebagaimana dimiliki nenek moyang kita yang telah berhasil menciptakan karya-karya besar di masa lampau. Dengan demikian, kita akan selalu dapat menyelaraskan semangat kesenian tradisi dengan perkembangan kehidupan masyarakat sesuai dengan peradaban masyarakat modern dengan tidak meninggalkan akar dari peradaban masyarakat sebelumnya.

Dalam dunia virtual yang sudah memasuki realita di mana sebagian besar pikiran dan waktu menjadi terserap ke dalam dunia virtual, bentuk seni seperti inilah yang dapat meninggalkan kesan lebih lama dibandingkan ketika jika mengapresiasi suatu pertunjukan baik secara pertunjukan langsung maupun jika melihat lukisan atau patung di museum. Dan dalam dunia di mana kehidupan seolah telah berpindah secara signifikan ke dalam realm virtual, menerima keberadaan dari ilusi realita yang disuguhi jenis seni seperti inilah yang justru berkesan, lebih dipahami, dan bisa tetap exist sebagai lebih daripada sekadar pameran seni 'asal lewat' saja. Kehadiran virtual reality ini menjadi wujud nyata ketahanan seni di masa digital bahwa seni mampu progresif dalam merespon zaman – dan menggugah pikiran dan perasaan melalui realita yang diciptakannya sendiri.

\*\*\*

### Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada RistekBRIN yang telah memberi bantuan dana Hibah Penelitian Penugasan Konsorsium Riset Perguruan Tinggi (KRUPPT) Bidang Seni Pertunjukan tahun 2019-2021 dan PT. Assemblr Teknologi Indonesia, BPNB Papua sebagai Mitra Penelitian serta Perguruan Tinggi Seni anggota konsorsium yaitu ISBI Bandung, ISBI Aceh dan ISBI Tanah Papua.

**Daftar Pustaka**

- Beardsley, Monroe C. 1958. *Aesthetics Problems in the Philosophy of Criticism*. Swarthmore College. Harcourt, Brace and Company New York.
- Chris Jenks. 2017. *Culture Studi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Edi Sedyawati. 1999. *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Eko Supriyanto. 2018. *ikat Kait Impulsif Sarira*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Kaye, Nick, 1994. *Postmodernism and Performance*, New York : Macmillan Education.
- LIPI.1984. *Kapita Selekta Manifestasi Budaya Indonesia*. Bandung: Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Luar Negeri bekerja sama dengan Penerbit Alumni.
- Mohd Anis MD Nor. 1986 .“Randai Dance of Minangkabau Sumatera with Labanotation Scores”. *Jurnal Tirai Panggung*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Mohamad Yusuf Wiradiredja. 2015. “Proses Kreatif dalam Penciptaan Lagu Bersumber Visi Misi Kabupaten” dalam *Jurnal Ilmiah Seni dan Budaya Panggung* Vol 25 No 1 Edisi Maret. Bandung: LPPM ISBI Bandung.
- Oong Maryono. 1998. *Pencak Silat Merentang Waktu*. Yogyakarta: Galang press.
- Peake, Ian D., Jan Olaf Blech, Shyam Nath, Jacob Jacky Aharon, Argyll McGhie, RMIT University, 16 November 2017.
- Sal Murgiyanto. 2002. *Kritik Tari: Bekal dan kemampuan Dasar*. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
1991. “Minangkabau Dance Redefined: 1968 – 1971”, dalam Disertasi “Moving Between Unity and Diversity, Four Indonesian Choreographers”. New York: New York University.
- Sri Rustiyanti, Wanda Listiani. 2017. “Visualisasi Tando Tabalah Penari Tunggal dalam Photomotion Pertunjukan Rampak Kelompok Tari Minang” dalam *Jurnal Seni Budaya Mudra* Vol 32 No 2 Edisi Mei. Bali: LP2MPP ISI Denpasar.
- Sri Rustiyanti. 2011. “Konsep estetik Tari Minang dari Tradisional ke Kontemporer” dalam *Jurnal Ilmiah Seni dan Budaya Panggung* Vol 21 No 3 Edisi Juli-September. Bandung: LPPM ISBI Bandung.
- Sri Rustiyanti. 2019. “Metode ‘TaTuPa’ Tabuh Tubuh Padusi sebagai Musik Internal Visualisasi Koreografi NeoRandai” dalam *Journal of Performing Arts Resital* Vol 20 No 3 Edisi Desember. Yogyakarta: Fakultas Seni Pertunjukan.
- Yasraf A. Piliang. 2018. *Medan Kreativitas: Memahami Dunia Gagasan*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Yasraf A. Piliang. 1998. “Realitas Baru Estetik Prespektif Seni dan Disain menuju abad ke 21” dalam *Jurnal Seni* No. VI/01 edisi Mei 1998.

**Virtual**

- <http://www.unesco.org/new/en/education/themes/education-building-blocks/literacy/>
- <https://www.dkampus.com>
- <https://www.dosenpendidikan.co.id/literasi-adalah/>
- <https://etd.unsyiah.ac.id/baca/index.php?id=25474&page=62>

1. Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media ISBI Bandung
2. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung
3. Seni Teater, Fakultas Seni pertunjukan ISBI Aceh
4. Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Papua