Book Chapter Seni Jilid 1

Penerbit LPPM
Universitas Negeri Semarang

Book Chapter Seni Jilid 1

Editor
Dr. Evi Widowati, S.KM., M.Kes.

Penyunting
Prof. Dr. Wara Dyah Pita Rengga, S. T., M. T.

Desain Sampul dan Tata Letak
Anisa Utami Barokah

IT
Muhammad Kurniawan, S. Pd., M. Pd.

Penerbit LPPM Universitas Negeri Semarang
Gedung Prof. Dr. Retno Sriningsih Satmoko, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Cetakan Pertama, 2024

ISSN 2829-3843

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

PRAKATA

Dalam rangka pelaksanaan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka kegiatan menulis buku merupakan salah satu indikator penting, terutama dalam bidang penelitian. Penulisan buku juga merupakan salah satu wujud penyebarluasan informasi kepada masyarakat di lingkungan akademik, maupun di masyarakat luas. Untuk itu, kami sebagai bagian dari komunitas akademik menghadirkan *bookchapter* sebagai wujud pelaksanaan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Penulis menyadari *bookchapter* ini masih belum sempurna, sehingga penulis menerima saran yang membangun. Semoga *bookchapter* ini bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Maret 2024

Tim Editor

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL..... i
HALAMAN IDENTITAS BUKU..... ii
PRAKATA iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
BAB I. SENGGAKAN: GAYA VOKAL BANYUMASAN DARI KLASIK, KERAKYATAN MENUJU BUDAYA MASSA . 1
ABSTRAK 1
PENDAHULUAN 2
SASTRA PUITIK DALAM LIRIK LAGU-LAGU BANYUMASAN.. 4
SENGGAKAN DALAM KONTEKS BUDAYA BANYUMAS..... 13
SENGGAKAN DALAM SENI PERTUNJUKAN MUSIK POPULER 19
FENOMENA *SENGGAKAN* CENDOL DAWET 21
BUDAYA TINGGI DAN BUDAYA RENDAH DALAM SENI PERTUNJUKAN 22
SIMPULAN 24
DAFTAR PUSTAKA 24
BAB II. REGENERASI PELAKU SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL BANYUMAS: STUDI PADA GRUP *EBEG* ANAK-ANAK *BUDAYA LARAS*, DESA SIJENGGUNG, BANJARMANGU, BANJARNEGARA . 31
ABSTRAK 31
PENDAHULUAN 32
DESKRIPSI LOKASI DESA SIJENGGUNG, BANJARMANGU, BANJARNEGARA 34
REGENERASI PELAKU SENI PERTUNJUKAN *EBEG* DI GRUP *EBEG* ANAK-ANAK *BUDAYA LARAS* SIJENGGUNG..... 40
SIMPULAN 53
UCAPAN TERIMA KASIH 53
DAFTAR PUSTAKA 53

BAB III. KESENIAN BARONGAN DALAM PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DAN EKONOMI LOKAL DI KABUPATEN BLORA 57
ABSTRAK 57
METODE 62
HASIL DAN DISKUSI 63
SIMPULAN 73
UCAPAN TERIMA KASIH 74
DAFTAR PUSTAKA 74
BAB IV. PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TARI GAGRAG LASEMAN DALAM PEMBELAJARAN SANGGAR SENI GALUH AJENG KABUPATEN REMBANG 77
ABSTRAK 77
PENDAHULUAN 78
METODE 83
HASIL DAN PEMBAHASAN 86
SIMPULAN 108
DAFTAR PUSTAKA 109
BAB V. IKONOGRAFI NARASI SOSIAL DAN POLITIK DALAM LUKISAN BERALIRAN *MODERN* DAN *POST MODERN* PADA GALERI SENI RUPA BEREPUTASI 112
ABSTRAK 112
PENDAHULUAN 113
METODE 116
HASIL DAN PEMBAHASAN 117
SIMPULAN 133
DAFTAR PUSTAKA 134

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Nama anggota grup *Ebeg* anak *Budaya Laras* 42
Tabel 3.1. Daftar Jumlah Grup Barongan di Blora 64
Tabel 4.1. Persentase Kualitatif.....103
Tabel 4.2. Uji reliabilitas media video Tari Gagrag Laseman.....104
Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.....105
Tabel 4.4. Uji normalitas 10 siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng.....106
Tabel 4.5. Uji Paired Sample T-Test.....108
Tabel 5.1. Tahap-Tahap Ikonografi dan Ikonologi Panofsky Berdasarkan Objek dan Tahapan Interpretasi 120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Motif Ebeg pada batik Banyumas (Sumber: https://fitinline.com/article/read/batik-banjar/ 33
Gambar 2.2. Peta Desa Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara Sumber: https://www.sijenggung-banjarnegara.desa.id/desa/upload/media/WhatsApp%20Image%202021-03-24%20at%2013-49-29.jpg.....35
Gambar 2.3. Kapulaga (Sumber: Dokumentasi peneliti) 36
Gambar 2.4. Lahan persawahan dengan tanaman padi di wilayah desa Sijenggung (Sumber: Dokumentasi peneliti) 37
Gambar 2.5. Tanaman salak dan kapulaga di sekitar perumahan warga Sijenggung (Sumber: Dokumentasi peneliti) 38
Gambar 2.6. Penjemuran kapulaga di halaman rumah warga Sijenggung (Sumber: Dokumentasi peneliti) 38
Gambar 2.7. Penampilan seni pertunjukan Shalawat Jawa di Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara (Sumber: Ariasih, 2023).....39
Gambar 2.8. Gapura dusun Tempuran, Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara (Sumber: Dokumentasi peneliti) 40
Gambar 2.9. Anggota grup *Ebeg* anak *Budaya Laras*dari kelompok laki-laki (Sumber: Dokumentasi peneliti) 43
Gambar 2.10. Anggota grup *Ebeg* anak *Budaya Laras*dari kelompok perempuan (Sumber: Dokumentasi peneliti) 43
Gambar 2.11. Halaman rumah warga sebagai lokasi latihan *Ebeg* 45
Gambar 2.12. Latihan *Ebeg* di halaman rumah warga (Sumber: Dokumentasi peneliti).....45
Gambar 2.13. Penyimpanan gamelan pengiring *Ebeg* (Sumber: Dokumentasi peneliti).....46
Gambar 2.14. Wawancara dengan ibu Tarso, nenek dari pemain *Ebeg* anak-anak Sijenggung (Sumber: Dokumentasi peneliti)...47
Gambar 2.15. Seperangkat gamelan tertata untuk mengiringi latihan *Ebeg* anak-anak (Sumber: Dokumentasi peneliti) 48

Gambar 2.16. Para penabuh gamelan mengiringi latihan *Ebeg* anak-anak (Sumber: Dokumentasi peneliti) 49
Gambar 2.17. Pemain *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras*berjajar setelah pentas (Sumber: Dokumentasi grup *Budaya Laras*). 50
Gambar 2.18. Penampilan penari saat pentas dengan pakaian dan asesoris lengkap (Sumber: Dokumentasi peneliti).....50
Gambar 2.19. Berita kegiatan grup *Ebeg Budaya Laras* di media sosial. 52
Gambar 3.1. Kerangka Berpikir 62
Gambar 3.2. Penampilan Barongan pada Arak-Arakan (Foto: Arsip Barongan Rosang Guntur Seto, 2021) 66
Gambar 3.3. Wawancara dengan Ibu Choirunissa Penjaja Makanan (40 tahun) dan Bapak Leran (35 tahun) Penjual Mainan (Foto: Jazuli, 2021) 69
Gambar 3.4. Usaha Perlengakapan Barongan Milik Warga (Foto: Jazuli, 2021) 69
Gambar 3.5. Proses Produksi Topeng Barongan dan Beberapa Inovasi Bentuk Topeng Barongan (Wawancara dengan Heru, 42 tahun dan Sriyanto, 55 tahun) (Foto: Jazuli, 2021) 71
Gambar 3.6. Pertunjukan Barongan dan Pengrajin Topeng Barongan (Foto: Jazuli, 2021) 72
Gambar 4.1. Model Pengembangan ADDIE 84
(Agustina, 20 Agustus 2023) 84
Gambar 4.2. Pembelajaran tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng 87
(Dokumentasi Puji Purwati, Mei 2023) 87
Gambar 4.3. Pembukaan media video Tari Gagrag Laseman (Agustina, 11 September 2023) 93
Gambar 4.4. Penjelasan deskripsi Tari Gagrag Laseman.....94
(Agustina, 11 September 2023) 94
Gambar 4.5. Penjelasan sikap dan gerak dasar Tari Gagrag Laseman (Agustina, 11 September 2023) 96
Gambar 4.6. Penjelasan ragam gerak Tari Gagrag Laseman (Agustina, 11 September 2023) 97
Gambar 4.7. Peragaan Tari Gagrag Laseman 98
(Agustina, 11 September 2023) 98

Gambar 4.8. Penutup media video Tari Gagrag Laseman 99
(Agustina, 11 September 2023) 99
Gambar 5.1. Dyan Anggraini. Mroyek, 2012, 140 x140 cm, Cat Minyak dan Pensil pada Kanvas 124
Gambar 5.2. Lukisan Djoko Pekik berjudul Berburu Celeng.....127
Gambar 5.3. Sapto Sugiyo Utomo, Diujung Jalan Buntu, 2012, 2000x 150 cm, Cat Minyak pada Kanvas dan 130
Gambar 5.4. Haris Purnomo, *The Quartet*, 2012, 200 x 180, Akrilik pada Kanvas 130
Gambar 5.5. Galam Zulkifli , Seri Ilusi: Indonesia Idea, 2020, #TahtaUntukIndonesia, 2020, Akrilik pada kanvas, 150x130 cm 132
Gambar 5.6. Nano Warsono¸ Dasamucka, 2012, 150 x 180, Akrilik pada Kanvas 133

BAB I. SENGGAKAN: GAYA VOKAL BANYUMASAN DARI KLASIK, KERAKYATAN MENUJU BUDAYA MASSA

Suharto, Widodo, Indriyanto

Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Semarang
suharto@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Senggakan adalah seni vokal gaya Banyumasan yang biasa dinyanyikan oleh *sindhen*, dan *nayaga* (pemain gamelan) yang berfungsi mengisi kekosongan dalam pertunjukan musik tradisional gaya Banyumasan seperti: wayang, *lenggeran*, *cokekan* maupun *ebeg*. Kehadiran *senggakan* menimbulkan suasana *rame*. *Rame* dalam pertunjukan musik gaya Banyumasan melambangkan kesuksesan. Pertunjukan musik gaya Banyumasan harus bernuansa *rame*. *Rame* bermakna positif yang mencerminkan watak masyarakat Banyumas yang estetis, tegas, *cablak*, puitis dan menyukai keramaian. *Senggakan* semula untuk menimbulkan *rame* dalam setiap pertunjukan khas tradisional Banyumasan. Ada tata cara dalam memainkan *senggakan* yang dimainkan oleh seluruh peserta pertunjukan tersebut. Pada akhirnya fenomena *rame* ini diadopsi dalam pertunjukan musik *modern* yang membutuhkan suasana riang, rame dan berpartisipasinya seluruh yang terlibat dalam pertunjukan termasuk penonton. Suasana ini diadopsi saat ini untuk setiap pertunjukan seperti: *Dangdut Koplo* dan *Campursari*. *Senggakan-senggakan* muncul untuk mewujudkan suasana yang meriah. *Senggakan* "Cendol Dawet" adalah salah satu *senggakan* yang diterapkan dalam musik popular yang sekaligus musik massa, dan budaya massa, yang muncul karena tuntutan massa dan tuntutan pasar pada waktu tertentu.

Kata kunci: *senggakan*, vokal Banyumasan, budaya massa

PENDAHULUAN

Pertunjukan seni vokal tradisional seperti *sindhen* di Banyumas seperti dalam pertunjukan *lengger calung, ebeg* atau kuda kepang khas Banyumas dan Wayang Kulit berfungsi sebagi pembawa lagu dalam kelompok seni yang mengiringi ketiga kesenian tersebut. Menurut Meloni (2021) pada awalnya seorang *pesinden* adalah juga merangkap sebagai penari, terutama dalam pertunjukan *lengger*. Kemampuan keduanya sangat penting untuk lebih memikat penonton untuk ikut menari. Bahkan Walton Walton (2021) mencatat bahwa sejak lama penari yang berperan sebagai penari sekaligus *pesinden* (*singer-dancers*) memiliki pesona tersendiri dimana pada jamannya *pesinden* bisa berperan sebagai "pemain' di luar panggung. Karya penelitian Walton ini telah berkontribusi pada literatur penting tentang pertunjukan tubuh perempuan saat mereka berinteraksi dengan patriarki, seksualitas dan moralitas.

Sindhen yang mampu menari dan akhirnya menjadi penari *lengger* umumnya mendapat pelajaran *sindhen* dari keluarga dan lingkungannya. Penelitian Suharto (2018) mencatat kelas masyarakat tertentu mendukung anak-anaknya untuk berlatih *sindhen* dan menari lengger pada sanggar-sanggar bahkan ikut terlibat dalam pementasan sebuah sanggar yang sekaligus grup *lengger calung* dan Wayang Kulit. Sebagian orang tua yang telah mendidik anaknya di lingkungan keluarga yaitu dengan berlatih secara rutin melalui grup seni yang dimiliki orang tua atau keluarga juga oleh lingkungan yang melakukan kegiatan latihan maupun pementasan. Mereka bahkan mendorong anak-anaknya yang dianggap berpotensi untuk meneruskan pendidikannya di sekolah menengah karawitan di Banyumas yang sekerang bernama SMK 3 Banyumas (Suharto & Indriyanto, 2018).

Dukungan untuk terus belajar seni *sindhen* gaya Banyumasan ini bahkan berlanjut jika keluarganya mampu untuk belajar di tingkat Perguruan Tinggi. Hal ini akan mempengaruhi pola belajar mereka bahkan masyarakat asal di Banyumas jika mereka kembali ke kampung halamannya. Dukungan masyarakat terhadap kesenian Banyumasan sangat jelas dalam ekspresinya

pada kesenian itu seperti dalam pertunjukan misalnya: dengan menonton, menari dan bahkan *menyawer* (Suharto et al., 2016). Saat menonton mereka kadang ikut terbawa suasana dengan melakukan *senggakan* mengikuti alunan lagu yang dibawakan *sindhen*.

Senggakan yang dibawakan oleh *sindhen* dan para *nayaga* (*pengrawit*) kadang diikuti oleh para penonton sehingga menimbulkan suasana meriah dan *rame*. Suasana *rame* ini *senggakan* ini cukup bervariasi yang mengikuti irama lagu, irama kendhang dan sautan (jawaban-jawaban/respon) dari lirik *sindhen* yang dilontarkan yang menimbulkan suasana meriah karena kadang menimbulkan kelucuan baik dari isi lirik maupun irama yang mengiringinya (Murwaningrum, 2012).

Di beberapa pertunjukan tradisional Banyumasan yang lain, pola respon penonton pada penyaji pertunjukan juga terjadi seperti dalam pertunjukan wayang, terutama saat adegan *goro-guru* maupun *limbukan*. Bahkan sebaiknya, respon penyaji pada ekspresi penonton yang sedang menyaksikan pertunjukan. Nampaknya setiap pertunjukan tradisional di beberapa tempat terjadi komunikasi dua arah antara penyaji (seniman) dengan *audience*. Komunikasi ini terjadi karena koneksi seni antara keduanya yang menyebabkan pertunjukan menjadi hidup (Santosa, 2011; Suharto, 2018a; Mulyana et al., 2012). Dalam masyarakat Banyumas menurut Suharto (2018) hal ini terjadi karena umumnya mereka memiliki sifat estetis dan menyukai keramaian.

Saat ini, ungkapan merespon dengan nyanyian, kata-kata tanpa nada, dan juga gerakan dari penonton, *nayaga* dengan suara musiknya bukan saja terjadi pada musik tradisional di Banyumas tetapi pada musik *modern* seperti, *Campursari* (beriram irama *Dangdut*), dan *Dangdut* itu sendiri. Ungkapan seperti "*dumak tin ting jos*" adalah yang cukup popular yang bukan hanya dimainkan pada pertunjukan musik-musik tradisional tetapi juga musik yang bersifat masa. Fenomena kata-kata sautan yang menurut penulis sebagai bentuk senggakan dalam kesenian Banyumasan adalah ungkapan jenis "Cendol Dawet" yang bisa diterapkan pada semua lagu *Campursari Dangdut* yang sejenis irama dan karakter lagunya.

Dalam tulisan ini penulis menguraikan beberapa hasil kajian yang menghubungkan beberapa hasil kajian yang terkait dengan seni vokal Banyumasan dengan membahas aspek-aspek yang melingkupinya. Beberapa aspek baik dari vokal seperti: *sindhenan*, teori *kepesindhenan*, musiknya (*gendhing*), maupun budaya yang melingkupinya. Penulis menganalisis secara teoritik untuk menjawab permasalahan tersebut.

SASTRA PUITIK DALAM LIRIK LAGU-LAGU BANYUMASAN

Dalam sebuah pertunjukan misalnya *lengger calung*, lagu-lagu yang liriknya berbahasa dialek Banyumas muncul sepanjang pertunjukan yang dimulai dari saat pra-pertunjukan sampai babak *Baladewan.* Yang cukup menarik adalah munculnya lirik-lirik lagu yang bernilai sastra lokal seperti *cakepan. Cakepan* adalah bentuk sastra yang berupa teks/lirik yang digunakan dalam teknik *sindhenan.* Teks yang berupa kata-kata tersebut dibawakan oleh *sinden* dalam sebuah pergelaran karawitan juga oleh *penayaga* lain, termasuk *badhud* pada babak *badudan*.

Isi sastra yang berupa *cakepan* biasanya bertema kehidupan manusia, nasihat, pendidikan pekerti, bahkan petunjuk hidup yang bernuansa kejawaan setempat (Banyumasan), dan sebagainya. Demikian juga dengan *cakepan* untuk lagu-lagu Banyumasan. Beberapa *cakepan sindhenan* juga mengandung ideologi, pandangan hidup dan cita-cita atau utopia walaupun jumlahnya tidak terlalu banyak. Utopia merupakan sebuah cita-cita sebuah ideologi.

Ideologi yang dimaksud bersifat bersifat lokal yang merupakan *local genious* yang hanya dianut oleh masyarakat tertentu yaitu masyarakat Jawa bahkan lebih khusus lagi Banyumas atau *Panginyongan*. Beberapa lagu yang cukup terkenal yang mengandung filosofis tersebut misalnya lagu Eling-eling, yang menggambarkan bahwa manusia hendaknya selalu waspada dan ingat kepada Sang Pencipta. Hanya kepada Tuhanlah manusia boleh takut sedang kepada sesama adalah sederajat.

Beberapa jenis *cakepan* dalam lagu-lagu Banyumasan antara lain *wangsalan, parikan, isen-isen*. Cakepan biasanya

menggunakan unsur keindahan terutama lagu-lagu jaman sekarang yang berbentuk bebas. *Wangsalan* merupakan syair yang berupa tebak-tebakan, semacam kuis (*cangkriman*) dengan jawaban yang sudah tersedia pada bagian baris jawaban berikutnya yang disebut isi jawaban tersebut. Sementara itu, *parikan* seperti halnya sebuah pantun, di mana dalam satu bait terdiri dari baris pertanyaan (*sampiran*) dan baris berikutnya merupakan jawaban (isi). Unsur lain dalam lirik lagu *sindhenan* adalah *isen-isen*. *Isen-isen* merupakan frasa-frasa dalam lirik tembang *sindhenan* yang fungsunya untuk mengisi kekosongan yang belum terisi *wangsalan* maupun *parikan*. Begitu pula yang semestinya terjadi pada penggarapan gerak tari Jalungmas.

Wangsalan

Wangsalan merupakan jenis teks sastra Jawa terutama Jawa Tengah bagian Barat, termasuk Banyumas, Brebes dan Cirebon. *Wangsalan* yang bisanya dibawakan dalam musik-musik Banyumasan dan *tarling* Cirebon memberi kesan ceria. Lagu-lagu yang berirama rancak yang berisi lirik-lirik yang juga kadang *kocak* dan lucu karena berisi teka-teki yang terkesan lucu dan indah. Indah karena *wangsalan* sebenarnya adalah jenis sastra. Persamaan bunyi yang muncul pada bagian-bagian frase *(guru lagu)* akan terdengar indah dan lucu. Keberadaan g*uru lagu* pada lagu-lagu Banyumasan ini menyimbolan karakter masyarakat Banyumas yang lebih menyukai lagu-lagu yang berirama riang dan indah.

Wangsalan merupakan kalimat lagu dalam *sindhenan* yang terdiri dari dua frasa. Dalam *wangsalan* biasanya mengandung tebak-tebakan atau teka-teki (*puzzle*) sekaligus jawaban yang juga ada dalan kalimat lagu tersebut (Budiarti, 2013). Walaupun mengandung teka-teki ada hal yang menonjol dalam *wangsalan* ini adalah unsur bunyi-bunyi pada setiap frasa baik frasa pertanyaan maupun frasa jawaban. Unsur-unsur bunyi itulah keindahan dalam wangsalan tersebut sekaligus keunikan dalam sindhenan tersebut. Jawabanya harus menghubungkan persamaan bunyi kata-kata yang terdapat di dalam kalimat lagu tersebut (Budiarti, 2013). Menurut

Budiarti ada 4 jenis *wangsalan* dalam *sindhenan* yaitu *wangsalan* rangkep, *lamba, memet* dan *padintenan*. *Wangsalan rangkep* dan *lamba* adalah yang paling banyak digunakan dalam *gending-gending* Banyumasan*.* Dari keempat *wangsalan* itu yang biasa digunakan dalam lagu-lagu Banyumasan adalah jenis *wangsalan lamba* dan *rangkep*. Disebut *wangsalan lamba* karena jawabannya hanya satu. Contoh *wangsalan lamba* adalah *Kukus gantung, tak sawang sajake bingung.* Frasa '*kukus gantung'* menunjuk pada '*sawang'* untuk menjawab teka-teki (sandi) '*kukus gantung*.' Sementara itu, *wangsalan* yang jawabannya lebih dari satu (*wangsalan rangkep)* adalah yang terdiri dari dua frasa. Contoh *wangsalan* ini adalah contoh frasa berikut: adalah jenis *wangsalan* yang jawabannya lebih dari satu. *Wangsalan* ini terdiri dari dua frasa. Frasa pertama berisi pertanyaan dan frasa yang kedua berisi jawaban seperti *wangsalan* di bawah ini.

> ***Klasa janur****, klasane wong* ***barang gawe***
> (pertanyaan/teka-teki)
> ***Dempe-dempe*** *wong seneng ngenteni* ***sinpe***
> (jawaban/*wangsalan*)
>
> ***Janur gunung*** *sakulon* ***Banjar Patoman*** (pertanyaan)
> ***Kadengaren*** *wong bagus* ***gasik*** *tekane* (jawaban)

Pada cuplikan lirik lagu "Ricik-Ricik" yang brisi *wangsalan* itu, frase "*Janur gunung, sakulon Banjar Patoman*" merupakan pertanyaan yang akan ada jawabannya pada frase berikutnya. Frase "*Kadingaren, kadingaren wong bagus gasik tekane*" merupakan jawaban dari teka-teki frase sebelumnya. Kata "janur gunung" dalam bahasa Jawa Banyumasan bermakna "***aren***" yang diwujudkan dalam frase jawaban '*kadeng**aren***' yang memiliki kesamaan bunyi akhir kata *'aren'* dari akhir kata '*kadengaren'*. Sementara itu, *Banjar Patoman* dalam masyarakat Banyumas dikenal sebagai sebuah daerah yang disebut **Tasik**, nama daerah di Jawa Barat bagian Timur. Dengan demikian frase '*Banjar Patoman'* di jawab pada frase jawaban dengan frase *'wong bagus*

gasik tekane" di mana kata 'ga **sik'** merupakan plesetan dari kata 'ta**sik**'. *Plesetan* dalam masyarakat Jawa termasuk Banyumas biasanya berupa kesamaan bunyi pada akhir frase atau kata sebuah *parikan.*

Jenis *wangasalan Janur gunung, sakulon Banjar Patamon* beserta jawabannya adalah yang paling populer' di masyarakat Banyumas. *Wangsalan* ini juga digunakan oleh para *sindhen* untuk mengisi lirik-lirik pada lagu-lagu lain selain lagu "Ricik-ricik" yang sejenis. Bahkan bisa digunakan untuk mengganti lirik lagu apa saja, jika *sindhen* lupa lirik lagu yang dinyanyikan. *Sindhen* bisa bebas menerapkan. Jika ada suku kata yang kurang atau berlebih, *sindhen* bisa memotong lirik atau mengulang-ulang kata tertentu dua atau tiga kali supaya sesuai dengan ketukan lagunya.

Lagu lain yang menggunakan wangsalan misalnya pada lagu Kembang Glepang yang juga menyisipkan beberapa *wangsalan* misalnya:

Ana kinjeng nggeret lintang
(Inyonge belih weruh ana kinjeng nggeret lintang)
Kinjenge kinjeng kebo, lintange lintang wluku
Ana kebo nggeret wluku

Dalam potongan itu '*anak kinjeng'* bermakna '*kebo'* sementara '*lintang'* bermakna '*wluku'* sehingga makna baris '*Ana kinjeng nggeret lintang'* artinya '*Ana kebo nggeret wluku*' (Ada capung menarik *luku* (bajak sawah). Lagu Kembang Glepang sangat popular di masyarakat Banyumas dan sekitarnya sejak tahun 70-an sampai sekarang yang sering dinyanyikan dalam seni pertunjukan yang mengunakan nanyian. Lagu ini tetap popular bagi masyarakat Banyumas karena paling tidak mengandung aspek yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat pendukungnya yaitu unsur humor, estetis, *rame-rame* (adanya *senggakan* yang terjadi sepanjang lagu) dan lugas (dilihat dari penggunaan bahasa *logat* Banyumas yang sangat kental). Dalam penelitian Suharto (2018) menyimpulkan bahwa karakter seni menjadi pertunjukan yang tercermin dalam pertunjukan *lengger calung* adalah estetis, lugas, *rame* dan humoris.

Ungkapan '*janur gunung'* yang bermakna '*kadingaren*' atau '*tumben'* juga sudah menjadi perbendaharaan kata dalam perkataan sehari-hari masyarakat Banyumas. Penggunaan ungkapan '*janur gunung'* seseorang kepada lawan bicara adalah simbol bagi keduanya bahwa suasananya sangat menyenangakan dan sangat akrab. Makna sangat akrab dan menyenangkan ini sudah dimengerti keduanya sehingga tidak menghambat proses percakapan selanjutnya.

Parikan

Parikan adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua frasa. Pada akhir frase memiliki persamaan bunyi. Persamaan bunyi ini akan menimbulkan keindahan dari *parikan* itu sendiri. Di samping memiliki persamaan bunyi yang bedampak indah didengar, parikan sering dibuat oleh para *pesindhen*, pemain *badhutan*, lengger maupun pemain *senggakan* dalam pertunjukan seni-seni Banyumasan. Umumnya bahasanya bernuansa lucu, gembira, lugas yang mengundang tawa penonton maupun yang terlibat. *Parikan* yang lucu bisa digunakan dalam senggakan termasuk saat babak badudan dalam pertunjukan lengger calung. Di bawah ini adalah contoh *parikan*.

*Kayu laban tunggake bolong (*Kayu laban Tunggaknya berlubang*)*

Wis semayan digawa ngewong (Sudah berjanji dibawa orang)

Di samping parikan yang terdiri dari dua baris dalam *gendhing* Banyumasan juga terdapat *parikan* yang memiliki 4 baris seperti pantun. *Parikan* jenis ini memiliki struktur ABAB. Dua baris pertama berfungsi sebagai *sampiran* dan dua baris terakhir sebagai isi. Jenis parikan kadang disebut juga *pepantun* walaupun banyak masyarakt menyamakan *parikan* dan *pepantun* adalah sama. Menurut asal kata *parikan* berasal dari kata '*parik'* dan *pepantun* berasal dari kata 'pantun' dimana keduanya memiliki makna yang sama. Contoh parikan yang terdiri dari empat baris adalah seperti

di bawah ini.

Awan-awan si Mega mendhung (Siang-siang si mega mendung)
Trenggilingan akeh sisike (Tringgiling banyak sisiknya)
Tega nyawang ra tega nundhung (Tega memandang tidak tega menindih)
Kelingan ndaning becike (Ingat saat kebaikannya)

Parikan jenis ini lebih sering digunakan dalam *senggakan* untuk mengisi kekosongan vokal yang diperankan oleh *niyaga* yang sudah terlatih sehingga penempatan parikan ini tepat pada bagian-bagian sebuah *gendhing*. Teks-teks dalam *parikan* dalam *sindhenan* maupun *senggakan* bisa menggunakan yang sering digunakan (populer di masyarakat) atau bisa juga dibuat sendiri oleh grup itu. Pertunjukan yang diselenggarakan oleh para akademisi umumnya sudah tertata rapi termasuk teks-teks yang dipersiapkan. Tetapi dalam pertunjukan yang disajikan masyarakat seniman alam di lapangan umumnya menggunakan teks-teks yang sudah ada di masyarakat dengan penggunaan secara bebas dan *luwes*. Namun walaupun dinyanyikan secara bebas tetapi mereka umumnya sudah terlatih sehingga akan tersaji secara luwes yang menimbulkan efek meriah dan *gayeng*.

Di wilayah tertentu di Banyumas seperti kata *parikan* dipakai untuk sebutan *gendhing* atau lagu. Jika ada orang Banyumas menyebut "*Parikan Gudril*" maka artinya itu adalah lagu atau *gendhing Gudril*. Darno dalam pengantarnya dalam buku "*Parikan Calung* Banyumasan" yang disusun oleh Kuat Waluyo (2017) mengatakan bahwa pada dasarnya secara substansi antara tiga istilah yakni *parikan*, pantun dan kidungan memiliki struktur yang hampir sama yakni terdapatnya susunan kalimat yang terdiri dari *sampiran* dan isi. Perbedaannya adalah jenis pantun yang secara normatif memiliki 4 baris pada baitnya sedangkan dalam *parikan* dan *kidungan* memiliki bentuk yang bebas dan variatif. Dalam sastra Jawa *sampiran* (berfungsi pertanyaan) disebut *purwaka* sedangkan isi (berfungsi jawaban) disebut *wose.*

Abon-Abon

Abon-abon atau *isen-isen* memiliki fungsi, dalam *sindhenan,* sebagai *selingan*. *Abon-abon* memiliki makna *ubarampe* (pelengkap *Abon*-abon dalam *sindhenan* adalah sebuah teks yang sebenarnya tidak memiliki makna dalam isi teks *gendhing* karena memang fungsinya hanya pelengkap. Pelengkap disini agar tidak terjadi 'kekosongan' terutama *cakepan* yang bersifat melodis. Teks selingan ini merupakan tambahan agar lengap dalam satu kalimat lagu atau satu bagian lagu dapat mencukupi kebutuhan untuk ukuran satu kalimat lagu, atau satu bagian *gendhing* dengan ukuran panjang *gending* satu kalimat *gong*. Penambahan teks *abon-abon* ini akan berefek pada suasana *gending* yang lebih *rame*.

Teks *(cakepan*) *abon-abon* atau *isen-isen* yang biasanya digunakan di dalam *sindhenan* Banyumasan di antaranya *rama, yo mas, rama-rama, ramane,* dan lain-lain. Teks *abon-abon* dalam *gendhing* Banyumasan. Teks ini berfugsi pemanis (penghias) yang mandiri. Teks ini juga sering diletakan pada *wangsalan* atau *cakepan* pada awal maupun akhir. Misalnya, pada *gendhing Renggong Manis* (misal: *man-eman Renggong Manis, man-eman renggong manis ramane*) dan juga *Malang Dhoi* (missal: *mas malange dhoi*).

Kata-kata yang muncul dalam *Abon-abon* yang merupakan *selingan* dan pelengkap kalimat dalam pertunjukan *lengger calung* seperti kata *rama-rama, ramane, kakang* adalah cerminan dan kehidupan sehari-hari masyarakat Banyumas. Penggunaan kata *rama* atau *ramane* yang lebih sering dimunculkan dari pada *biyung* atau *biyunge* dalam *isen-isen* oleh *pesinden* menyimbolkan bahwa anak perempuan dalam budaya masyarakat Banyumas lebih bergantung kepada bapak (*rama*) dibanding ibu *(biyung*). Hal ini disebabkan karena masyarakat Banyumas menganut paham patrilineal. Patrilineal adalah sistem adat masyarakat tertentu yang mengatur alur keturunan dilihat dari garis/pihak ayah. Artinya, patrilineal berarti mengikuti garis keturunan yang ditarik dari pihak ayah. Artinya dalam konteks di atas dalam masyarakat Banyumas, peran Bapak lebih dominan dari Ibu.

Macapat

Macapat atau sering disebut *sekar Macapat*. *Macapat* merupakan salah satu bentuk puisi Jawa (Jawa Baru). Contoh *Macapat* misalnya *Dandhanggula*, *Sinom*, A*smarandhana, Pangkur*, *Pocung*, *Mijil*, *Kinanti, Gambuh, Durmo, Maskumambang*, dan *megatruh*. Kadang-kadang jenis *Macapat* ini harus diurutkan jika akan disebtkan secara bersama karena masing-asing memiliki filosofis sendiri. Mereka memiliki aturan tersendiri yang terikat dengan *guru lagu, guru gatra*, dan *guru wilangan*. Dalam musik Banyumasan jenis *sekar* ini digunakan dalam *sindhenan, bawa, bedhayan, palaran*, dan adegan selingan dalam sebuah pertunjukan. Bawa "Raden Arya Werkudara" misalnya, adalah jenis *bawa* yang menggunakan *pangkur* yang dibawakan sebelum dinyanyikan *gendhing* Elng-Eling. *Bawa* ini menggunakan teks yang berbahasa *logat* Banyumasan.

Tembang bawa ini mennggambarkan tokoh idola masyarakat Banyumas, Werkudara atau Bima. Dalam *Wayang Gaglak* Banyumas, ketika Werkdara berperang, ia sering berdiri dengan gagah di tengah persimpangan jalan bagaikan bintang di Bima Sakti, dan diiringi dengan gambar *Panangak* Pandawa (anak Nomor 2), Kusumadiraga, Gandawastraatmaja dan Sant Birawa. *Lekkudara* artinya hidup dari sari udara. Vrata *Sena* artinya tindakan terakhir. *Bima* artinya kuat, murni, tidak menyimpang. *Bhimasena* artinya pejuang yang hebat. *Jayaraga* artinya aku tidak mau kalah perang sebelum aku mati (Feriszbatullah, 2017). *Werkudara* yang digambarkan dalam tembang itu ditulis dengan *laras slendro pathet manyura*. *Laras slendro* adalah jenis *laras* yang umumnya digunakan dalam *gendhing-gendhing* Banyumasan. Teks yang sangat dan melodi yang sangat indah dalam tembang itu saat dibawakan oleh *sindhen* menggambarkan kegagahan dan kesatria tokoh Werkudara yang sempurna. Kesempurnaan ini akan terasa lebih lengkap saat diperdengarkan bagian *buka* menjelang Tembang "Eling-Eling" yang berirama *sigrak*. Masyarakat yang sering menyaksikan *pewayangan gagrak* Banyumas dan pertunjukan lain seperti *lengger calung* akan merasakan nuansa ini.

Senggakan

Senggakan berasal dari kata s*enggak* yang memiliki arti *nyuwaragijak arame mbarengi* (*nyambungi*) *oenining* gamelan atau *sindhen* (Poerwadarminta, 1939). *Senggakan,* dalam karawitan gaya Banyumasan, adalah vokal dalam bahasa Jawa yang memecah *sindhenan* atau *gerongan*, yang bisa berupa rangkaian kata bermakna dan tidak bermakna. *Senggakan* dapat menggalakkan produksi suasana ramai pada saat pementasan sebuah karya dengan menggunakan cakepan *parikan* dan/atau rangkaian kalimat, terkadang tanpa makna. S*enggaka*n merupakan bagian vokal yang mempunyai peranan penting dalam lagu-lagu Banyumasan; tanpanya, musik akan terdengar sepi.

Senggakan yang berupa vokal yang berbunyi *mbarengi* maupun *nyambungi* ini akan mengisi kekosongan sehingga jalannya pertunjukan akan terasa *rame* dan meriah. *Rame* adalah suasana yang diharapkan dalam sebuah seni pertunjukan di Banyumas seperti: *lengger calung, ebeg*, *badudan*, *jemblung* dan sebagainya.

Budiarti (2006) membagi *senggakan* yang dipakai dalam *gendhing-gendhing* Banyumasan menjadi 3 jenis yaitu *senggakan* yang mengikuti pola *tabuhan* kendhang, *senggakan* tanpa lagu, dan *senggakan pematut*, yang termasuk *senggakan* tanpa lagu diterapkan dalam sajian irama lancar yang mengikuti irama *sabetan balungan*. Contoh *cakepan* seperti "oh, *ut, ho, ah, eh, yah*" dan suku kata yang lain yang bisa dibuat.

Sementara itu ada senggakan yang mengikuti pola irama kendhang. Dalam penerapannya kadang-kadang menyesuaikan pola pukulan kendhang disebut. Frase seperti "*telulululu, ho' yah – ho yah, hae-hae, domak ting-ting jos, esod-esod, eh-oh-eh, ep-op-ep*" adalah cakepan yang biasanya. Irama lancar dan irama dadi yang pada umumnya menggunakan *cakepan* "*dhowa lolo loing*" sering dipakai dalam jenis *senggakan pematut. Gending* Ricik-ricik sering menggunakan *senggakan pematut* yaitu pada irama lancar dan irama *dadi*.

Senggak umumnya dilakukan oleh para *pengrawit* yang memiliki tugas utama menabuh instrumen-instrumen tertentu di dalam sajian. Di dalam sajian *calung* jarang sekali dipersiapkan

secara khusus peraga untuk *senggak* (Yusmanto, 2006). Sementara itu Murwaningrum (2012) membuat kesimpulan berdasarkan kajiannya tetang *senggakan* Banyumas bahwa senggakan ada tiga golongan yaitu: *senggakan* khas *gendhing*, *senggakan* mengikuti irama kendhang, dan *senggakan seleh* nada. *Senggakan* khas *gendhing* merupakan sebuah ciri dari sebuah lagu atau *gendhing* yang tertata bahkan bisa dikatakan *pakem*. Sementara senggakan mengikuti irama kendhang adalah *senggakan* yang yang mengikuti bunyi-bunyian kendhang, terkadang mengikuti ketukan, menempati *off beat* kendhangannya atau aksen tariannya saat mengiringi tarian. Dan, *senggakan seleh* nada adalah *senggakan* yang dilantunkan pada nada-nada yang mendekati *seleh*. *Seleh* dalam karawitan Jawa merupakan nada terakhir *gatra*, nada-nada yang mendominasi. Itulah nantinya timbul konsep *pathet* di mana *pathet* merupakan rasa *selehe gendhing*. *Senggakan seleh* mirip pengertiannya dengan *senggakan pematut* yang diungkapkan Budiarti.

Muryaningrum juga mengklasifikasikan bahwa secara notasi (musikal) *senggakan* ada dua yaitu bernada dan tak bernada. *Senggakan* yang bernada contohnya bisa berupa *parikan*, *wangsalan*, merespon vokal *sindhen*, menirukan vokal *sindhen*, dan *glaok*. Kelompok ini dilihat dari sudut bahasa dikategorikan sebagai senggakan bermakna. Sementara yang tak bernada bisa berupa dialog (termasuk kelompok bermakna), silabel, menirukan kendhang, dan merespon kendhang (termasuk kelompok tak bermakna).

SENGGAKAN DALAM KONTEKS BUDAYA BANYUMAS

Senggakan merupakan salah satu unsur dalam *gendhing* Banyumasan. Pertunjukan lengger ini menggunakan *gending* Banyumasan sebagai pengiringnya. *Senggakan* sering dianggap sebagai pelengkap pertunjukan *lengger*. Namun bagi *lengger*, *sindhen* dan *nayagan senggakan* dianggap sebagai ruh pertunjukan. *Senggakan* merupakan pembangun suasana *rame* yang menjadi nyawa sebuah pertunjukan.

Senggakan dianalogikan sebagai permainan. Permainan itu berupa kata-kata dan nada baik bernada maupun tak bernada, baik

bermakna maupun tak bermakna. Oleh karena itu, *senggakan* merupakan sebuah permainan yang bebas dan sukarela, namun juga tunduk pada serangkaian aturan, yang penerapannya akan menentukan cara permainan tersebut dimainkan. Pembatasan ini dapat dibagi menjadi dua kategori: non-musikal (kontekstual) dan musikal (tekstual). Karya saat ini adalah faktor musik; pelakunya, latar belakang budayanya, dan konteks pertunjukannya merupakan elemen non-musik.

*Sen*ggakan adalah gaya musik umum dengan ritme yang beragam. Irama *Senggakan* bersifat enerjik (*upbeat)*, lincah, dan responsif terhadap komposisi. Permainan kata *senggakan* diungkapkan melalui suku kata yang menyinggung berbagai tema, antara lain: politik, pertanian, ekonomi dan seksualitas. Masyarakat Banyumasan memandang sedimen menurut kesukaan estetikanya masing-masing. Mereka percaya bahwa semakin sering dan ekstensif suatu karya semakin panjang, Salah satu indikator kesuksesan pertunjukan dalam pertunjukan dalam masyarakat Banyumas adalah suasana *ramé.* Suasana ini akan terlihat dalam mengekspresikan lagu-lagu dalam pertunjukan *lengger, ebeg*, maupun wayang. Suasana *ramé* bisa diciptakan oleh *pesinden/penggerong* maupun *nayaga*, termasuk dalang melalui *senggakan* ini. Bahkan penonton bisa terlibat dalam suasana *ramé* ini dengan ikut naik ke panggung sambil *menyawer*. *Senggakan* hadir tidak sendiri, *senggakan* merupakan sebuah simbol pertunjukan yang mencerminkan beberapa aspek baik dalam konteks pergelaran sendiri, kebudayaan yang melatar belakangi, pelaku *senggakan* sendiri dan *gendhing* yang mengiringinya (Murwaningrum, 2012).

Kalam konteks pergelaran sendiri, pelaku pergelaran sengaja menciptakan suasana *ramé* dalam pergelaran karena *ramé* adalah simbol keberhasilan pertunjukan sendiri dalam sebuah pertunjukan *lengger calung*. Itulah sebabnya dalam grup *lengger calung* ditempatkan seorang yang bertugas khusus sebagai penayaga sekaligus memainkan *senggakan-senggakan*. Seorang pemain *senggakan* harus memiliki kemampuan musikal tinggi terutama dalam penguasaan *gendhing* dan lagu-lagu Banyumasan.

Seorang pemain *senggak* harus mampu berkomunikasi dengan seluruh anggota yang terlibat dalam pergelaran yaitu seluruh *penayaga*, *sindhen*, penari *lengger*, penonton, bahkan tuan rumah/*hajat* jika di suatu pertunjukan yang *ditanggap* perorangan. Komunikasi di sini adalah yang bersifat verbal maupun musikal. Komunikasi musikal artinya berdialog melalui syair-syair *senggak* yang digunakan yang dikeluarkan baik sepontan maupun yang telah dipersiapan melalui perbendaharaan kata-kata atau kalimat *senggak* yang diaplikasikan dalam lagu-lagu yang cocok dengan suasana pertunjukan. Itulah sebabnya pertunjukan *lengger calung* tanpa keterlibatan unsur-unsur itu maka tidak akan *ramé.*

Lirik-lirik lagu maupun dalam *senggakan* menggunakan bahasa Banyumas yang khas yang umumnya menggunakan bahas dengan tataran *ngoko* menyimbolkan kesetaraan (*cablaka*) antara pemain pertunjukan dan penonton. Isi lirik *senggakan* yang kadang berisi *parikan* maupun *wangsalan* yang kadang berisi candaan, ledekan, atau sindiran yang lucu menyimbolkan ajakan kepada penonton untuk terlibat dalam pergelaran baik secara emosional maupun aktivitas karena yang ada dalam pertunjukan sebenarnya adalah satu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Ramé karena *senggakan* dan suasana *ramé* karenanya merupakan konsep Masyarakat Banyumas yang sengaja dibuat oleh para pemain musik untuk mengisi kekosongan hidup yang sepi, yang tapa makna jik dilihat liriknya tetapi bermakna secara kontek pertunjukan yang melukiskan suasana yang ceria. Kondisi ini juga merupakan simbol masyarakat Banyumas yang menunjukan bahwa mereka lebih suka hidup berkelompok dan lebih suka mengganggap semua setara sehingga candaan-candaan yang ada dalam lirik lagu maupun *senggakan* adalah semata-mata untuk hiburan dan ekspresi agar suasana menjadi gembira dan *ramé*. *Ramé* bukan semata-mata kegaduhan yang tidak bermakna seperti dikatakan (Sutton, 1991) bahwa *senggakan* seperti "*noisy*" atau "*busy"* karena memang terjadi keramaian yang terkesan sangat sibuk dan gaduh. Namun, *ramé* sudah menjadi suatu ukuran kesuksesan sebuah pertunjukan seni di Banyumas. Jika seorang penonton mengatakan "pertunjukannya *ramé*"

artinya pertunjukan meriah, karena banyak dikunjungi penonton, banyak penonton ikut *nyawer,* musiknya *ramé* karena pemain musik sampai *pesinden* sengaja menciptakan suasana *ramé* tersebut termasuk dengan *senggakan.*

Ramé juga disebabkan ada interaksi antara pemain musik, penyanyi dan penontonya. Penonton adalah bagian yang tak terpisahkan dalam pertunjukan kesenian di Banyumas. Kehadiran *ramé* tidak akan pernah terkondisikan tanpa tindakan dan sebab. Sebagai alternatif, keberadaannya selalu hadir dalam hubungan antara sebab dan akibat suatu peristiwa, atau aksi dan reaksi.

Tuan rumah pun merasa punya "kewajiban" untuk menciptakan suasana *ramé.* Pertunjukan akan dikatan berhasil jika persepsi masyarakat menilai pertunjukan itu *ramé* oleh mereka. Oleh karena itu, tuan rumah akan bangga jika pertunjukan yang mereka selenggarakan disebut *ramé.* Banyak yang menonton, banyak yang *menyawer*, ada interaktif antara pemain pertunjukan dengan penonton adalah hal yang menjadi indikatornya. Ada interaktif berarti ada ekpresi kesenangan berupa senyum, tertawa, ikut bergerak mengikuti irama lagu, sampai pada menari sambil *menyawer*. Adegan *menyawer* bagi masyarakat setempat bukanlah pornoaksi, tetapi sebuah komunikasi antara penonton dan penari *lengger* sehingga penonton baik yang ekut *menyawermapun* yang menyaksikan pertunjukan itu menjadi bagian tak terpisahkan. Seperti dikatakan oleh Gay McAuley bahwa dalam pergelaran terjadi pertukaran energi *(energy change*) antara penyaji dan penonton

Senggakan yang berupa respon saat pertunjukan berlangsung bisa sebuah respon dari keadaan penonton, *sindhen*, atau *penayaga*. Ada seorang *lengger* yang masih pengantin baru. Keadaan ini bisa menjadi bahan sindiran dalam *senggakan* baik berupa *parikan* waupun kalimat lepas. Namun demikian, penggunaan kata-kata yang termasuk *clemod (berkata ceplas-ceplos). Senggakan* dalam musik Banyumasan merupakan ekspresi kebebasan masyarakat Banyumas. *Senggakan* yang menimbulkan nuansa ramai riang dan kadang terkesan fulgar menggambarkan ekspresi seni masyarakat Banyumas yang menyukai kebebasan,

kesederajatan dan kejujuran. Di dalam *sindenan* dan *gerongan*, seringkali terdengar vokal menyela yang sebenarnya itu adalah *senggakan. Senggakan* itu bisa hanya satu kata, atau satu kalimat, dan juga bisa satu *wangsalan.*

Salah satu komponen *gendhing* Banyumasan adalah *sentgakan*. Karya Banyumasan menjadi pengiring pertunjukan *lengger*. Walaupun sering kali *senggakan* dianggap sebagai penyempurna pertunjukan *lengger*, namun sebenarnya s*enggakan* merupakan inti dari *lengger*, sindhen, dan *penayagan*. *Senggakan* adalah pencipta suasana dinamis yang menjadi puncak sebuah *pertunjukan*.

Senggakan mempunyai kemiripan dengan permainan. Permainan nada-nada dan kata-kata bermakna/tidak bermakna yang dimainkan dalam sebuah *gending* disebut *Senggakan* Banyumasan. Sebagai sebuah permainan, *senggakan* bersifat gratis dan opsional, namun diatur oleh serangkaian aturan yang akan mempengaruhi cara permainan tersebut dimainkan. Pembatasan ini dapat dibagi menjadi dua kategori: non-musikal (kontekstual) dan musikal (tekstual). Karya yang sedang berlangsung adalah faktor musik; pemain dan latar belakang budayanya merupakan faktor non-musik.

Salah satu indikator kesuksesan pertunjukan dalam pertunjukan dalam masyarakat Banyumas adalah suasana *rame*. Suasana ini akan terlihat dalam mengekspresikan lagu-lagu dalam pertunjukan *lengger*, *ebeg*, maupun wayang. Suasana *ram*e bisa diciptakan oleh *pesinden/penggerong* maupun *nayaga*, termasuk dalang melalui *senggakan* ini. Bahkan penonton bisa terlibat dalam suasana *ram*e ini dengan ikut naik ke panggung sambil *menyawer*.

Senggakan hadir tidak sendiri. *Senggakan* merupakan sebuah simbol pertunjukan yang mencerminkan beberapa aspek baik dalam konteks pergelaran sendiri, kebudayaan yang melatar belakangi, pelaku *senggakan* sendiri dan *gendhing* yang mengiringinya (Murwaningrum, 2012).

Dalam konteks pergelaran sendiri, pelaku pergelaran sengaja menciptakan suasana *rame* dalam pergelaran karena *rame*

adalah simbol keberhasilan pertunjukan sendiri dalam sebuah pertunjukan *lengger calung.* Itulah sebabnya dalam grup *lengger calung* ditempatkan seorang yang bertugas khusus sebagai *penayaga* sekaligus memainkan *senggakan-senggakan.* Seorang pemain *senggakan* harus memiliki kemampuan musikal tinggi terutama dalam penguasaan *gendhing* dan lagu-lagu Banyumasan. Seorang pemain senggak (pe-*nyenggak*) harus mampu berkomunikasi dengan seluruh anggota yang terlibat dalam pergelaran yaitu seluruh *penayaga, pesindhen*, penari *lengger*, penonton, bahkan tuan rumah/*hajat* jika di suatu pertunjukan yang ditanggap perorangan. Komunikasi di sini adalah yang bersifat verbal maupun musikal. Komunikasi musikal artinya berdialog melalui syair-syair *senggak* yang digunakan yang dikeluarkan baik sepontan maupun yang telah dipersiapan melalui perbendaharaan kata-kata atau kalimat *senggak* yang diaplikasikan dalam lagu-lagu yang cocok dengan suasana pertunjukan. Itulah sebabnya pertunjukan *lengger calung* tanpa keterlibatan unsur-unsur itu maka tidak akan *rame.*

Lirik-lirik lagu maupun dalam *senggakan* menggunakan bahasa Banyumas yang khas yang umumnya menggunakan bahasa dengan tataran *ngoko* menyimbolkan kesetaraan (*cablaka*) antara pemain pertunjukan dan penonton. Isi lirik *senggakan* yang kadang berisi *parikan* maupun *wangsalan* yang kadang berisi candaan, *ledekan*, atau sindiran yang lucu menyimbolkan ajakan kepada penonton untuk terlibat dalam pergelaran baik secara emosional maupun aktivitas karena yang ada dalam pertunjukan sebenarnya adalah satu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Tuan rumah dalam sebuah pertunjukan, misalnya, merasa punya kewajiban untuk menciptakan suasana *rame*. Pertunjukan akan dikatan berhasil jika persepsi masyarakat menilai pertunjukan itu *rame*. Oleh karena itu tuan rumah akan bangga jika pertunjukan yang mereka selenggarakan disebut *rame*. Banyak yang menonton, banyak yang *menyawer*, ada interaktif antara pemain pertunjukan dengan penonton adalah hal yang menjadi indikatornya. Ada interaktif berarti ada ekpresi kesenangan berupa senyum, tertawa, ikut bergerak mengikuti irama lagu,

sampai pada menari sambil *menyawer*.

SENGGAKAN DALAM SENI PERTUNJUKAN MUSIK POPULER

Musik populer biasanya berupa musik yang membawakan lagu-lagu yang terkenal dalam waktu tertentu yang akan berganti dengan lagu populer lainnya. Sebutan populer ini karena lagunya mudah diterima dan digemari secara luas baik dari segi lirik, melodi maupun harmonisasinya. Musik yang bersifat komersial ini umumnya tentang percintaan, atau hal lain yang terkait dengan perasaan manusia seperti persahabatan. Sebuah lagu menjadi sangat populer atau buming dipengaruhi oleh unsur komersial sehingga menjadikan promosi lagu dilakukan secara masiv, eksploitasi massa, atau tokoh dengan memanfaatkan momen-momen tertentu seperti keadaan masyarakatnya, budaya yang melatar belakangi penikmat dan pembawa lagunya, dan tren yang sedang terjadi di masanya.

Musik populer juga sering disamakan dengan musik *Pop* yang tidak dibatasi dengan asal negara daerah termasuk bahasa yang digunakan dalam lirik lagunya. Sehingga, musik populer dengan berbagai *genre* bisa dikatakan musik populer selama memiliki sifat-sifat diatas. Dengan demikian, musik yang populer yang berirama *dangdut*, musik barat yang berbahasa Inggris atau pun musik *Campursari* yang berbahasa Jawa pun bisa dikatakan musik populer. Namun demikian, ada sebagian pendapat bahwa musik *Pop* tidak sama dengan musik populer karena jenis musik pop merujuk pada *genre* tertentu yaitu *Pop* yang berbeda dengan *genre* yang berirama *Keroncong*, *jaz*, *Reage* dan sebagainya.

Sejak pemunculannya, musik *Pop* menggunakan sistem nada musik Barat yaitu musik diatonis. Dengan sifatnya yang populer jenis musik *Pop* sangat fleksibel dengan keadaan masyarakat pendukungnya. Musik ini akan cepat beradaptasi dengan lingkungan termasuk gaya penyajiannya yang berbeda dengan musik induknya yaitu musik klasik Barat. Musik klasik Barat yang dimulai dari Eropa Barat adalah basik musik diatonis yang menanamkan konsep irama, melodi dan harmoni *genre* musik lain termasuk musik *Pop*.

Tidak bisa dipungkiri bahwa musik Barat telah mempengaruhi gaya bermusik termasuk musik tradisi Indonesia. Bahkan antara keduanya saling menyesuaikan walaupun dalam batas-batas tertentu. Musik tradisional dengan menggunakan sistem tangga nada diatonis Barat, musik Gambang Semarang dengan sistem tangga nada diatonis, permainan musik angklung dengan sistem tangga nada pentatonis Sunda dan diatonis Barat, dan *Campursari* dengan sistem diatonik tetapi bernuansa pentatonik *pelog* dari Jawa.

Musik *Campursari* menjadi menjadi populer dan berkembang pesat pada jamannya karena menyesuikan kondisi psikologis musik masyarakat pada jamannya dengan menggunakan prinsip perkembangan musik *Pop*. Mereka saling menyesuikan mulai dari sistem nada, sistem permainan, sampai pada penyajiannya.

Musik tradisional calung Banyumasan tidak terhindar dari perkembangan yang terjadi di dunia musik *Pop*. Salah satu sifat yang terlihat masuknya jenis instrumen musik diatonis dalam setiap pertunjukan *lengger calung* seperti *keyboard* atau jenis instrumen lain untuk mengatisipasi jenis musik lain yang akan di sajikan walaupun sebagai selingan. Namun walaupun sebagai selingan, karena yang menyajikan seperti: *lengger*, *sindhen*, atau para *nayaganya* maka akan mempengaruhi gaya permainan pertrunjukan itu. Bahkan, pertunjukan *lengger calung* banyak hanya disajikan oleh dua instrumen saja yaitu *keyboard* dan seperangkat kendhang dengan memainkan *style* irama seperti *calung* Banyumasan untuk mengiringi *pesindhen* dan *lengger* dalam menyanyi dan menari. Fenomena ini sudah muncul sejak lima tahun terakhir ini di wilayah Banyumas dan sekitarnya. Jenis permainan ini disebut organ *lengger* atau *Orleng*. Prinsip-prinsip penyajiannya pun menjadi gabungan antara seni tradisi Banyumasan dengan prinsip penyajian musik *Pop* yang praktis tetapi mampu memenuhi kebutuhan estetis pendukungnya. Kebutuhan estetis itu berupa nuansa tradisi yang masih ada yaitu rasa pentatonik *slendro* yang masih muncul serta lagu-lagu *Banyumasan* yang tersaji termasuk permainan *senggakan* yang

khas yang menimbulkan suasana *rame*. Penggunaan *sound* sistem yang besar menambah efek meriah yang tidak bisa didapat dari seni *lengger calung* konvensional yang minim peralatan *sound* sistem.

Telah terjadi banyak perubahan dalam penyajian kedua jenis musik, musik tradisi dan musik populer dari Barat. Beberapa prinsip yang bersinggungan mereka adaptasi dan dimainkan dalam *genre* musik yang sedaang dimainkan. Cara ini bahkan sudah diterapkan di beberapa jenis pertunjukan seperti Wayang Kulit. Sudah tidak tabu lagi seorang *pesindhen* berdiri dan menyanyi dan menari di atas panggung walaupun si *sindhen* itu memang sengaja dihadirkan khusus untuk lagu-lagu tertentu. Namun mereka mengenakan sama dengan *sindhen* yang juga khusus membawakan lagu-lagu klasik Jawa. Atau sebaliknya, penyajian musik *Pop* yang menggunakan prinsip penyajian musik tradisi Jawa. Pertunjukan musik Didik Kempot dua tahun terakhir ini adalah contoh yang nyata. Penampilan Didik Kempot yang berpakain Beskap Jawa membawakan lagu bernuansa populer Indonesia yang berbahasa Jawa tetapi bersistem nada diatonik dengan irama *Dangdut Koplo*. Dapatkan kita bisa mendefinisikan dengan tepat jenis musik apa yang dibawakan Didik Kempot itu? Belum lagi penonton yang riuh rendah berdiri dan ikut menyanyi dan menari sehingga suaranya mengalahkan penyanyi utamanya di panggung.

FENOMENA *SENGGAKAN* CENDOL DAWET

Pertunjukan dangdut yang saat ini didominasi oleh *Dangdut Koplo* yang berlirik bahasa Jawa seperti karya-karya Didik Kempot menjadi fenomena menarik terutama dalam satu tahun terakhir (dimulai awal 2019). Hal yang menarik dari setiap pertujukan itu adalah munculnya *senggakan* Cendol Dawet yang dinyanyikan bersama secara bergantian antara penyanyi dan sebagian besar penonton sambil *berjoged*. *Senggakan* itu cukup panjang kurang lebih 12 bar. Letak *senggakan* itu ada pada bagian *interlude* menjelang *refrain.* Bahkan sebelum bait terakhir itu selesai *senggakan* yang dibawakan oleh penonton sudah

menyambar dahulu sebagai bentuk respon emosi penonton pada pembawaan penyanyi di panggung. *Senggakan* ini berlangsung hampir sepanjang bagian *interlud* tersebut.

Sautan Cendol Dawet itu dianggap *senggakan* karena memiliki ciri yang sama dengan *senggakan* pada musik pertunjukan *calung* Banyumasan yaitu mengisi keskosongan vokal dan membuat suasana *rame* dan riang gembira. Jika diamati dari segi notasi *senggakan* Cendol Dawet termasuk dalam senggakan jenis tak bernada (bukan melodi), ada dialog, dan menespon kendhang irama kendhang. Sementara dari segi bahasa, *senggakan* itu termasuk dalam jenis tak bermakna, yang berupa *laop/gloak*, silabel, dan menirukan kendhang. Termasuk tak bermakna karena teks *senggakan* itu tak berhubungan dengan isi lirik yang sedang dinyanyikan. Semua lagu yang berirama sejenis bisa diberi *disenggakan* dengan Cendol Dawet itu, sama dengan fungsi *senggakan* dalam pertunjukan musik-musik tradisional Banyumasan.

BUDAYA TINGGI DAN BUDAYA RENDAH DALAM SENI PERTUNJUKAN

Kesenian dalam masyarakat Banyumas masih terbagi menjadi dua kelompok jika dilihat dari aktifitas maupun keterlibatannya dalam berkesenian. Suharto (2019) mengelompokannya menjadi dua, kelas *priyayi* yang lebih menyukai atau menikmati kesenian yang termasuk budaya tinggi seperti Wayang Kulit yang termasuk seni tradisi klasik atau budaya rakyat (*folk culture*) dan kelompok yang termasuk kelompok budaya rendah (*low culture*).

Kelompok budaya rakyat umumnya dimiliki kaum elit yang mengagungkan nilai-nilai yang bersumber dari hasil para pemikir orang-orang terpelajar (*educated people*). Budaya rakyat dapat menghasilkan seni rakyat yang berasal dari budaya tinggi masyarakat tertentu. Namun demikian seni rakyat ini berbeda dengan seni kerakyatan, Seni tradisional klasik berasal dari keraton. Kesenian rakyat, kadang-kadang disebut kesenian rakyat tradisional, adalah salah satu jenis kesenian tradisional yang ada

dan berkembang di kalangan masyarakat biasa. Misalnya, tarian rakyat tradisional biasanya cukup sederhana dan tidak terlalu memperhatikan bentuk dan standar keindahan yang ditentukan. Sebagian besar karya seni ini diciptakan oleh orang-orang biasa. Karena keyakinan yang mendasari tari itulah yang penting, maka gerak tarinya sangatlah mendasar. Seperti halnya tari hujan deras (Soedarsono, 1972). Sebaliknya, seni klasik yang berasal dari keraton sangat mementingkan esetika, norma yang umumnya diciptakan para bangsawan istana pada jamannya.

Seni yang berasal dari masyarakat budaya tinggi berasal dari hasil budaya leluhur yang diwariskan secara turun temurun dengan disertai nilai-nilai luhur seperti kesopanan dalam penyajian, memiliki aturan baku yang ketat, karena aturan inilah seni ini menjadi terbatas pendukungnya. Sebaliknya, yang termasuk seni budaya rendah lahir dari pengalaman sehari-sehari kemudian menjadi budaya yang berorientasi pada keuntungan atau komersil karena pendukungnya banyak. Seni dari budaya ini juga digolongkan sebagai budaya massa.

Budaya massa bisa semakin besar karena didukung media massa terutama yang berorientasi bisnis yang membesarkan. Seni dari budaya massa ini akan meninggalkan aturan seperti dalam budaya tinggi dan budaya rakyat yang klasik penuh aturan, karena budaya ini hanya mementingkan keuntungan dari pihak tertentu maka kaidah-kaidah baik dari unsur tradisi di mana budaya itu berasal termasuk normanya bisa diabaikan. Selama budaya, misalnya seni perunjukan tertentu, mendatangkan keuntungkan yang didukung oleh masyarakat banyak (massa) maka seni pertunjukan itu akan terus diproduksi dan pelakunya terus diekploitasi.

Beberapa seni *genre* tertentu baik yang berakar dari budaya tinggi, budaya rakyat, atau klasik tradisional berpotensi menjadi budaya massa jika ada pihak tertentu yang memanfaatkan seni ini menjadi seni yang mendatangkan keuntungan secara ekonomi oleh pihak tertentu baik dari pihak pelaku seni, industri atau media massa. Seorang tokoh seni tradisi yang tiba-tiba populer di masyarakat dan seninya digemari masyarakat secara

luas bisa memicu perubahan menjadi seni yang populer dan berubah menjadi seni yang merorientasi pada keuntungan secara ekonomi dan di sinilah terjadi eksploitasi seni dan pelaku seni yang dibawakan itu. Perubahan yang bersifat transformatif ini selalu terjadi dalam masyarakat kesenian kita.

Pertunjukan *lengger calung* di Banyumas hanya didukung oleh rakyat kecil tetapi jika dikemas menjadi sebuah pertunjukan yang mendatangkan keuntungan dan mendatangkan massa akan menjadi budaya massa

SIMPULAN

Senggakan adalah salah satu ekspresi masyarakat Banyumas dalam merespon sebuah pertunjukan khas Banyumas. Respon ini bisa dilakukan oleh *sindhen*, pemain musik (*nayaga*) maupun penonton atau *audience*. Penonton dianggap sebagai bagian dalam pertunjukan gaya Banyumasan sehingga punya peran merespon sehingga berkontribusi dalam menciptakan suasana *rame*. *Rame* adalah indikator sebuah pertunjukan dianggap sukses sehingga siapa pun yang terlibat dalam pertunjukan itu seperti penyaji seni, penonton, bahkan yang menyelenggarakan pertunjukan tersebut. *Senggakan* atau sejenisnya seperti phenomena Cendol Dawet adalah efek dari jenis pertunjukan itu sejenis atau memiliki sifat yang sama yaitu menimbulkan suasana meriah (*rame*), gembira, dan bersifat massa walaupun bersifat tradisional. Fenomena ini akan terus berkembang mengikuti budaya yang mendukungnya.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, I. C. (2017). *Reinterpretasi supriyadi pada tari baladewa dalam pertunjukan lengger*. Tesis. Surakarta: Institiut Seni Indonesia Surakarta.

Ahid, N. (2006). Konsep dan teori kurikulum dalam dunia pendidikan. *Islamica*, *1*(1), 12–29.

Ahimsa-Putra, H. S. (1999). *Wacana Seni dalam Antropologi Budaya: Tekstual, Kontekstual, dan Post-Modernistis*. Yogyakarta: Galang Press dan Yayasan Adhi Karya.

Akama, J. S. (2002). The Role of Government in the Development of Tourism in Kenya. *International Journal of Tourism Research*, 4(1), 1-14

Altman, J.C. (1988). *Aborigines, Toursm and Development: The Northern Territory Experience.* Darawin: Australian National University North Australia Research Unit Monograph.

Ambarwangi, S., & Suharto. (2014). Reog as Means of Students' Appresiation and Creation in Arts and Culture Based on the Local Wisdom . *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 14(1), 37–45.

Astria, dkk. 2013. Tradisi Nyadran dalam Menjelang Bulan Ramadhan di Desa Triharjo Kecamatan Merbau Mataram Kabupaten Lampung Selatan". *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (Pesagi)*, 1(5), 1-12.

Aton Rustadi Mulyana. (2013). *Ramé: Etetika Komplesitas dalam Upacara Ngarot Di Lelea Indramayu, Jawa Barat*. Disertasi. Universitas Gadjah Mada

Bahtiar, H.W. (1980). "Bhineka Tunggal Ika dalam Kebudayaan" dalam Koentjaraningrat(ed) Metode-metode Penelitian Masyarakat. Jakarta: PT Gramédia.

Beauchamp, George A. (1975). *Curriculum Theory*. Wilmette, Illinois: The KAGG Press.

Becker, Howard S. (1982). *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press

Becker, J.M.O., (1972). Traditional Musik in Modern Java, *Disertasi*. Michigan: University of Michigan.

Broh, C. A. (1979). Political Behavior . Adler on the Influence of Siblings in Politica Socialization. Desember 21, 2010., *1*(2).

Blacking, J. (1995). *Musik, Culture and Experience*. Chicago and London: The University of Chicago.

Brinner, B. (1984). *Knowing Musik, Making Musik, Javanese Gamelan and the Theory of Musikal Competence and Interaction*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

Budhisantoso, S., (1994). Kesenian dan Kebudayaan, *Wiled Jurnal Seni STSI Surakarta*, 1 (1).

Budiarti, M. (2006). *Kehadiran Suryati dalam Dunia Kepesindhenan Gaya Banyumas*. Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Cavendish Law Cards. (1997). *Jurisprudence*. Great Britain: Cavendish Publishing Limited.

Cassirer, E. (1987). *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esei tentangManusia.* Jakarta: Gramedia.

Cleere, Henry F. (1990). *Introdudtion: the rationale of archaeological managemen* (in Henry F. Cleree, (ed), Archaeological heritage management in the modern world. London: Unwin-Hyman

Edi S. (1984). *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.

Edi S. (2003). *Budaya Jawa dan Masyarakat Modern.* Jakarta: BPPT Press Endraswara.

Ekadjati dan Edi S. 1982. *Cerita Dipati Ukur, Karya Sastra Sejarah Sunda*.Jakarta: Pustaka Jaya

Emigh, J. (1996). *Masked Performance: The Play of Self and Other in Ritual andTheatre.* Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Fandeli, C. (2002). *Perencanaan Kepariwisataan Alam.* Yogyakarta: Fakultas Kehutanan, Universitas Gadjah Mada.

Geertz, C. (2003). *Kebudayaan dan Agama*. Terjemahan The Intepretation of Culture Yogyakarta: Kanisius

Geertz, C. (1989). *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*, terjemahanAswab Mahasin, Jakarta: Pustaka Jaya.

Geertz, C. (1992). *Tafsir Kebudayaan*. Terjemahan. Yogyakarta: Kanisius Press.

Graaf, H.J. de. (1985). Awal Kebangkitan Mataram. Masa Pemerintahan Senapati. Jakarta: Grafitipers

Graburn, Nelson H. H. (1976). Introduction: Arts of Fourth Wordl, dalam Nelson H. H.

Graburn, ed. 1976, *Ethnic and Tourist Arts: Cultural Expressions From the Fourth World*. Berkeley: Universiity of California Press.

Groenendael, V. M. C. (1987). Dalang di Balik Wayang. Jakarta:

Grafitipers.

Herusatoto, B. (2008). *Banyumas: Sejarah, Budaya, Bahasa dan Watak*.Yogyakarta: LKIS Yogyakarta

Indriyanto. (1998). Pertunjukan Lengger di Banyumas, Kontinyuitas danPerubahannya. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Gajahmada

Meloni, I. (2021). Sindhenan Banyumasan: An Example of Variation and Pluralism of the Javanese Female Singing Tradition. *Journal of Urban Society's Arts*, *8*(1), 15–27.

Mulyana, A. R., Haryono, T., Simatupang, G. R. L. L., & Mada, U. G. (2012). Dimention of Rame : Phenomena , Form , and Characteristics. *HARMONIA - Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, *12*(1).

Murwaningrum, D. (2012a). *Senggakan sebagai Permainan Vokal dalam Lengger Banyumasan di Jawa Tengah*. Universitas Gadjah Mada.

Madan, Triloki N. (1999). "Cultural Identity and Modernization in Asian Countries:Som Indian Questions Soliciting Japanese Answers, Institute for Japanese Culture and Classics". Kokugakuin University.

Martono. (2005). Desain Kerajinan: Tradisional Versus Modern. *Imaji,* 13 (2), 199-2010.

Martopangrawit. (1971). "Pengetahuan Karawitan I". *Diktat Kuliah*. Surakarta: ASKI

Marshal & Rossman. (2006) *Deigning Qualitative Research. (4th Eds*).TahusandOaks, CA: Sage.

Maquet, J. (1971). *Introduction to Aesthetic Anthropology*, Massachusetts: Addison Wesley.

McAuley, G. (2002). *Space in Performance, Making Meaning in Theatre*. AnnArbor: The University of Michigan Press.

Mead, M. (1972). *Culture and Comitment: A Study of the Generation Gap.*London: Panter Book Ltd.

Meliono, I. (2010). Lengger Banyumas and Padhepokan Banyu Biru As Model Community Empowerment : A Case Study In The Village Of Plana , Soma Gede District, Banyumas.

Mulyana, A. R., Haryono, T., Simatupang, G. R. L. L., & Mada, U. G. (2012). Dimention of Ramé : Phenomena, Form , and Characteristics. *Harmonia - Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, *12*(1).

Mulder, N. (1996). *Pribadi dan Masyarakat di Jawa*, *Seri Budi. No. 3.* Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.

Murwaningrum, D. (2012). *Senggakan sebagai Permainan Vokal dalam Lengger Banyumasan di Jawa Tengah*. Unversitas Gadjah Mada.

Priyadi, S. (2003a). Beberapa karakter orang banyumas. *Bahasa dan Seni*, *31*(1),14–36.

Priyadi, S. (2007). Cablaka sebagai Inti Model Karakter Manusia Banyumas.*Diksi*, *14*(1), 11–18.

Priyadi, S. (2010). *Dinamika Sosial Budaya Banyumas dalam Babad BanyumasVersi Wirjaatmadjan.* Universitas Gadjahmada.

Purnomo, B. (2011).Tourism-service Language: a Crosscultural Perspective onPoliteness. *Humaniora,* 13 (2), 185-198.

Purwoko, O. E. (2016). Reclaiming Banyumas Identity an Interpetive Study aboutIdentity and Character of Local Society Based on Literary Studies of History,Attitudes, Behavior, Arts, and Culture. *Komunika*, *10*(1), 128–141.

Poerwadarminta, W. J. S. (1939). *BAOESASTRA DJAWA.* J.B. Walter Uitgevers – Maatschappij n.v. Groningen.

Ridwan, Nurma Ali. (2007). Landasan Keilmuan Kearifan Lokal. *Ibda, Jurnal Studi Islam dan Budaya,* 5 (1), 27-28.

Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi (Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern) Edisi Kedelapan. Terjemahan Saut Pasaribu, Rh. Widada, Eka Adinugraha*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Santosa. (2011). *Komunikasi Seni Aplikasi dalam Pertunjukan Gamelan*. ISI Press.

Suharto. (2018). *Makna Simbolis dan P{elestarian Musik Calung Banyumasan di Kabupaten Banyumas*. Universitas Negeri Semarang.

Suharto, & Indriyanto. (2018). Preserving *Calung Banyumasan* through Vocational Education and its Community. *IOP*

Conference Series: Materials Science and Engineering, *306*(1), 012120.

Suharto, S., Sumaryanto, T., Ganap, V., & Santosa, S. (2016). Banyumasan Songs As Banyumas People's Character Reflection. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, *16*(1), 49.

Suharto. (2015). *Lagu-lagu Banyumasan sebagai Refleksi sosial Budaya Masyarakat Banyumas*. Laporan Penelitian.Semarang; LP2M Universitas Negeri Semarang

Suswanto. (1983). *Pengetahuan Karawitan Daerah Yogyakarta*, Jakarta: Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sukmadanata, Nana Syaodih. (2000). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.

Sutton, R. A. (1986). The Crystallization of a Marginal Tradition: Musik in Banyumas, West Central Java. *Yearbook for Traditional Musik - International Council for Traditional Musik*, *18*, 115.

Sutton, R. A. (1991). *Traditions of gamelan musik in Java : musikal pluralism and regional identity*. Cambridge University Press.

Suparlan, P. (1983). "Manusia, Kebudayaan, dan lingkungan: Perspektif Antropologi". Dalam Soerjani dan B Samad (eds). *Manusia dalam Keserasian lingkungan*. Jakarta: Lembaga Penerbit FE UI.

Supanggah, R. (2002). *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: MSPI

Supanggah, R. (2003). Campur Sari: A Reflection. Asia Musik, 34 (2), 1-20. Supanggah, P. (2009). Bothekan Karawitan II: Garap. Surakarta: ISI Surakarta

Tohari, A. (1999). Sumbangan Kebudayaan Lokal terhadap Pengembangan Kepariwisataandi Kabupaten Banyumas. Disampaikan pada Seminar *Membangun Kepariwisataan Banyumas.* Pusat Pariwisata (Puspar) Unsoed Purwokerto.

Tohari, A. (2005, April 24). Andai Tidak Disubkulturkan. *Suara Merdeka*, p. 19. Semarang.

Walton, S. P. (2021). Female street singers of java: Musical style and life circumstances. *Ethnomusicology*, *65*(1), 138–169.

Waluyo, K. (2017). *Parikan CAlung Banyumasan*. Kaliwangi Ofset.

Ubid A. S. (2002). *Politik Identitas Etnis: Pergulatan Tanda Tanpa Identitas. Magelang: Indonesiatera*

Utama, M. S. *(2006). Pengaruh Perkembangan Pariwisata Terhadap Kinerja Perekonomiandan Perubahan Struktur Ekonomi Serta KesejahteraanMasyaraka di Provinsi Bali.* Program Pascasarjana Universitas Airlangga, Surabaya.

Van der Kroef. (1956). *Indonesia in the Modern World.* Bandung: Masa Baru Ltd.

Waluyo, K. (2017). *Parikan Calung Banyumasan*. Yogyakarta: Kaiwangi Offset

Yusmanto. (2006). *Calung (Kajian Identitas Kebudayaan Banyumas)*. Institut Seni Indonesia Surakarta.

BAB II. REGENERASI PELAKU SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL BANYUMAS: STUDI PADA GRUP *EBEG* ANAK-ANAK *BUDAYA LARAS*, DESA SIJENGGUNG, BANJARMANGU, BANJARNEGARA

Langlang Handayani [1], Slamet Haryono[2], Malarsih[3], Agus Yulianto[4], Sri Siswati[5], Dani Firmansyah Kurniawan[6], Gesang Surya Kusuma[7], Haydnn Caesha Maulana[8], Maulana Resha Vivadi[9]

[1,4,6,7]Prodi Pend. Fisika FMIPA, Universitas Negeri Semarang
[2]Prodi Seni Musik FBS, Universitas Negeri Semarang
[3]Prodi Seni Tari FBS, Universitas Negeri Semarang
[5] FMIPA, Universitas Negeri Semarang
[8]Prodi Pend. Tata Boga FT, Universitas Negeri Semarang
[9]Departemen Pendidikan Seni Musik, Universitas Negeri Yogyakarta

langlanghandayani@mail.unnes.ac.id
slametharyono@mail.unnes.ac.id
malarsih@mail.unnes.ac.id
yulianto566@mail.unnes.ac.id
sri_siswati@mail.unnes.ac.id
zerokarani025@students.unnes.ac.id
gesangabsen16.a6@students.unnes.ac.id
haydnndewa02@students.unnes.ac.id
reshasone12@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan akan semakin berkurangnya pemain *Ebeg* karena alasan pekerjaan dan lainnya telah menyulut kekhawatiran akan ketidakberlangsungan hidup seni pertunjukan tradisional *Ebeg* di desa Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara. Masalah tersebut

telah mendorong para pelaku seni dan sesepuh setempat untuk melakukan terobosan penting regenerasi dengan membentuk grup *Ebeg* anak-anak. Upaya regenerasi untuk mengkonservasi *Ebeg* dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak guna mendidik sekaligus melatih anak-anak di desa tersebut sebagai penerus seni pertunjukan *Ebeg*. Pendidikan dan pelatihan diadakan secara terprogram di Sijenggung dengan melibatkan guru dari kalangan pelaku seni *Ebeg* senior dan menyesuaikan jadwal sekolah anak-anak. Hasil pendidikan dan pelatihan membuka harapan baru akan hadirnya kembali seni pertunjukan *Ebeg* di bumi Sijenggung dengan berkobarnya semangat dan motivasi anak-anak dalam melestarikan seni pertunjukan tradisional *Ebeg* di wilayah Banyumas.

Kata kunci: regenerasi, seni pertunjukan, Ebeg, Banjarnegara

PENDAHULUAN

Ebeg, atau yang biasa dikenal dengan nama *Embeg*, adalah salah satu dari sekian banyak seni pertunjukan di Banyumas yang sangat dikenal oleh masyarakat luas (Sholikhah & Widodo, 2022; Oktaviani *et al.,* 2022). Seni pertunjukan tradisional ini oleh Nuraini (Haryono, *et al*., 2023) dikatakan memiliki banyak sebutan lainnya. *Ebeg* merupakan seni pertunjukan tradisional yang keberadaannya berakar dari budaya masyarakat setempat (Ismah, 2018) dan memiliki berbagai macam fungsi (Firdaus, 2022; Nuraeni *et al.*, 2022), salah satunya adalah fungsi hiburan (Juniati & Arsih, 2021; Milkiz, 2023). Dalam fungsinya sebagai hiburan, *Ebeg* dipentaskan dengan tatanan yang disesuaikan dengan kesepakatan antara manajemen grup *Ebeg* dan pemangku hajat yang menggelar pementasan.

Popularitas seni pertunjukan ini dikuatkan dengan banyaknya keberadaan group *Ebeg* di wilayah eks karesidenan Banyumas, yakni Banjarnegara, Purbalingga, Banyumas dan Cilacap. Animo yang sangat tinggi dari masyarakat terhadap kesenian *Ebeg* khas Banyumas tersebut ditunjukkan oleh ber*jubel*nya penonton dan banyaknya peserta dalam festival-

festival yang diadakan di keempat kabupaten tersebut, seperti dilaporkan oleh Purwanto (2023), Susanto (2023), Susanto (2023), dan Pradikta (2023). Tidak hanya itu, dengan keistimewaannya, *Ebeg* juga telah dijadikan sebagai salah satu motif batik di beberapa wilayah Banyumas dan daerah Kota Banjar, Jawa Barat (Oktaviani, Sholihah, & Wafa, 2023; Krisnawati, *et al*., 2019). Gambar 2.1 menunjukkan batik Banyumas yang mengaplikasikan motif *Ebeg*.

Gambar 2.1. Motif Ebeg pada batik Banyumas (Sumber: https://fitinline.com/article/read/batik-banjar/

Dewasa ini, meski *Ebeg* masih tetap dicintai oleh masyarakat pecintanya, banyak pelaku kesenian ini yang mulai khawatir dengan keberlangsungan hidup grupnya karena berkurangnya anggota. Alasan pekerjaan adalah salah satu penyebabnya. Pada umumnya, para penari/pemain yang sudah dewasa meninggalkan grup dengan alasan bekerja. Pemenuhan kewajiban kerja yang berada di lokasi yang jauh mengakibatkan para pemain dewasa harus meninggalkan kegiatan berkesenian *Ebeg* di daerah dimana grupnya berada. Hal ini membawa efek pada kesulitan grup dari hal mengadakan pementasan sampai pada bubarnya grup seni pertunjukan tradisional tersebut. Oleh karenanya, regenerasi para pemain *Ebeg* mulai mendapat perhatian lebih karena berkurangnya jumlah pelaku dewasa dalam grup dari seni pertunjukan ini. Menurut salah satu pengurus grup *Ebeg* di Banjarnegara, yakni bapak Maryo, solusi sementara yang diambil grup untuk mengatasi ketidaklengkapan pemain ini adalah dengan

berkolaborasi dengan grup lainnya, dengan meminta pemain grup lain untuk mengikuti pentas pada saat diperlukan. Selanjutnya, para sesepuh dan pemain yang masih tetap eksis mencoba melakukan regenerasi melalui perekrutan generasi baru, khususnya dari kalangan anak-anak dan remaja.

Budaya Laras adalah salah satu grup *Ebeg* di desa Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara yang mengalami permasalahan berkurangnya pemain dewasa dengan alasan pekerjaan. Sesepuh grup *Budaya Laras*, bapak Parsin, mengemukakan bahwa para pecinta *Ebeg* di desa tersebut berupaya melakukan regenerasi pemain untuk menyelesaikan masalah tersebut. Regenerasi dilakukan dengan melakukan pembentukan grup *Ebeg* anak-anak desa Sijenggung dengan merekrut generasi muda di wilayah tersebut, khususnya anak-anak dan remaja. Regenerasi diharapkan dapat mengkonservasi seni pertunjukan tradisional yang telah ada sejak lama di Sijenggung hingga terhindar dari tidak dikenalinya *Ebeg* oleh generasi penerus. Bab ini mengupas upaya konservasi seni pertunjukan tradisional *Ebeg* di desa Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara melalui regenerasi. Adapun pembahasan difokuskan pada proses regenerasi, yang meliputi proses pembentukan grup baru, latihan dan pementasan, serta manajemen yang dilakukan di grup *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras*. Kajian dalam bab ini merupakan bagian dari rangkaian penelitian tentang eksplorasi analog dalam seni pertunjukan tradisional Banyumas. Perolehan data dilakukan dengan observasi langsung dan wawancara kepada para pelaku seni senior, sesepuh, anak-anak anggota grup *Ebeg* dan masyarakat sekitar desa Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara.

DESKRIPSI LOKASI DESA SIJENGGUNG, BANJARMANGU, BANJARNEGARA

Desa Sijenggung terletak di kecamatan yang memiliki tingkat kerawanan longsor yang tinggi di Banjarnegara, yakni Banjarmangu (Usman, *et al.,* 2023), di ketinggian sekitar 290 m di atas permukaan laut, tepatnya pada posisi 109.45' BT. Lokasi desa berada di bagian utara kota Banjarnegara yang dapat ditempuh

dalam waktu sekitar tiga puluh menit dengan menggunakan kendaraan roda empat. Menurut laman resmi desa Sijenggung yang beralamat di https://www.sijenggung-banjarnegara.desa.id/ dan ditulis oleh Giana (2016), Sijenggung dikelilingi desa-desa lain yang berbatasan dengan wilayahnya, yakni Sembawa, Beji, Sipedang, dan Tlaga, serta bertetangga dekat dengan dua kecamatan, yaitu Kalibening dan Punggelan. Desa Sijenggung memiliki luas wilayah sebesar 248.495 Ha dengan topografi perbukitan dan mayoritas berupa lahan perkebunan seluas sekitar 248.200 Ha. Adapun peta desa Sijenggung adalah seperti terlihat dalam Gambar 2.2.

Jumlah penduduk desa Sijenggung adalah 1894 jiwa. Sebagian besar penduduk bekerja sebagai petani/pekebun, sementara dari kalangan ibu-ibu, mayoritas berprofesi sebagai ibu rumah tangga. Sebagian besar penduduk Sijenggung telah mengenyam pendidikan dengan berbagai tingkatan. Latar belakang pendidikan dari penduduk menunjukkan data yang bervariasi, dari tidak/belum sekolah hingga tamat sarjana Srata 1, dengan mayoritas penduduk merupakan merupakan lulusan SD atau sederajat.

Gambar 2.2. Peta Desa Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara
Sumber: https://www.sijenggung-banjarnegara.desa.id/desa/upload/media/WhatsApp%20Image%202021-03-24%20at%2013-49-29.jpg

Berdasarkan data dari Kemdikbud.go.id diketahui bahwa di desa Sijenggung hanya terdapat satu sekolah Taman Kanak-Kanak, yakni TK PGRI Tunas Jaya Sijenggung dan satu Sekolah Dasar, yaitu SD Negeri Sijenggung, yang berlokasi di Jln. Tempuran No. 4, Sijenggung, Kec. Banjarmangu, Kab. Banjarnegara. Dalam data Dapodik dinyatakan bahwa jumlah peserta didik di Taman Kanak-Kanak Tunas Jaya Sijenggung adalah 48 anak, sementara jumlah peserta didik di SD Negeri Sijenggung adalah 186 orang.

Potensi sumber daya alam desa Sijenggung, menurut penggunaannya terdiri dari permukiman, persawahan, perkebunan, makam, pekarangan, taman, perkantoran, dan prasarana umum lainnya, dengan total luas sebesar 248.495 Ha. Selain lahan yang ditanami padi, di sekitar warga, banyak tanaman yang menjadi komoditas utama daerah ini, yakni salak pondoh (*Sallaca edulis Reinw cv Pondoh*) dan kapulaga (*Elettaria cardamomum*). Tidak seperti buah salak, yang telah banyak dikenal oleh masyarakat luas, kapulaga termasuk dalam jenis tanaman rempah-rempah yang lebih banyak digunakan untuk bumbu masakan dan jamu (obat-obatan) (Supandi, Nuryati, & Amalia, 2016). Penampakan kapulaga tersaji dalam Gambar 2.3.

Gambar 2.3. Kapulaga (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Tanaman padi tumbuh subur di wilayah Sijenggung, seperti nampak dalam Gambar 2.4. Padi di area sawah Sijenggung

mendapatkan pengairan dari sungai yang mengalir di Sijenggung, yakni sungai Kacangan di bagian utara dan sungai Ragajaya di bagian selatan desa. Tanaman salak pondoh menghiasi sekitar rumah warga, seperti terlihat pada Gambar 2.5 (a), dan di hampir sepanjang kiri dan kanan jalan menuju lokasi desa Sijenggung, Banjarmangu, yang merupakan salah satu pusat penghasil salak pondoh di Banjarnegara. Sementara itu, tanaman kapulaga yang salah satu karakteristiknya adalah sebagai tanaman sela (Sari, Windani & Hasanah, 2020) banyak ditanam di sekitar rumah warga dan di lahan-lahan sempit di pinggir jalan kampung, seperti tampak dalam Gambar 2.5 (b). Tanaman kapulaga merupakan jenis tanaman yang memiliki nilai INP tertinggi pada tingkat semai di kecamatan Banjarmangu (Kurniawan, 2022), dimana desa Sijenggung berada. Tanaman ini juga Di daerah ini, hasil kapulaga yang telah dipanen, dijemur di halaman rumah warga, seperti tampak pada Gambar 6, dan dijual kepada tengkulak keliling ataupun tengkulak yang berjualan di pasar.

Gambar 2.4. Lahan persawahan dengan tanaman padi di wilayah desa Sijenggung (Sumber: Dokumentasi peneliti)

(a)

(b)

Gambar 2.5. Tanaman salak dan kapulaga di sekitar perumahan warga Sijenggung (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Gambar 2.6. Penjemuran kapulaga di halaman rumah warga Sijenggung (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Di wilayah desa Sijenggung, setidaknya terdapat tiga macam seni pertunjukan yang dikenal masyarakatnya. Wayang kulit adalah salah satu dari seni pertunjukan tersebut. Sayangnya dengan berbagai alasan, seni pertunjukan wayang kulit sudah

sangat jarang dipentaskan. Biaya operasional yang tidak sedikit dan jumlah pelaku seni yang tidak lagi memungkinkan untuk tampil karena faktor usia, merupakan bagian dari alasan tersebut. Selain wayang kulit, di Sijenggung juga terdapat kesenian lain yang dikenal dengan nama Shalawat Jawa yang masih eksis hingga sekarang. Saat pertunjukan berlangsung, para pemain Shalawat Jawa ini mengenakan seragam yang unik dan memainkan musik, seperti kendang dan rebana, untuk mengiringi lagu-lagu berlirik islami, seperti tampak dalam Gambar 2.7. Nama lain dari Shalawat Jawa ini adalah *ngelikan* atau *blajaran* (Ariasih, 2023).

Gambar 2.7. Penampilan seni pertunjukan Shalawat Jawa di Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara (Sumber: Ariasih, 2023)

Sebagai bagian dari masyarakat wilayah kebudayaan Banyumas, warga Sijenggung juga mengenal dengan sangat baik seni pertunjukan tradisional *Ebeg*. Di daerah ini, *Ebeg* dikenal dengan sebutan Embeg. Meski masalah yang dihadapi relatif sama dengan keberadaan wayang kulit yang kekurangan pelaku seni, namun akhir-akhir ini, seni pertunjukan *Ebeg* di desa Sijenggung mulai menampakkan keberadaannya kembali. Beberapa pemuka masyarakat dan pecinta seni pertunjukan tradisional *Ebeg* ini berketetapan hati untuk menyelamatkan seni pertunjukan *Ebeg* di desa Sijenggung dengan berbagai upaya regenerasi hingga

terbentuk grup *Ebeg* anak-anak desa Sijenggung dengan nama *Budaya Laras*.

REGENERASI PELAKU SENI PERTUNJUKAN *EBEG* DI GRUP *EBEG* ANAK-ANAK *BUDAYA LARAS* SIJENGGUNG

Perekrutan anggota dan pembentukan grup

Grup *Ebeg* anak-anak Sijenggung, *Budaya Laras*, bermarkas di dusun Tempuran, Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara. Lokasi dusun berada di wilayah yang berketinggian, di sisi barat dan selatan desa Sijenggung. Saat memasuki wilayah dusun Tempuran, pengunjung bisa melihat pemandangan indah yang diawali dengan jalan menanjak masuk dusun bergapura, dengan sungai yang melintas di bawah jembatan yang membujur setelahnya, seperti tampak dalam Gambar 2.8. Di kanan dan kiri jalan masuk dusun tampak hamparan tanaman komoditi salak dan tanaman rumahan lainnya, seperti: pisang, kelapa, petai, ketela pohon dan tentu saja kapulaga.

Gambar 2.8. Gapura dusun Tempuran, Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Istilah *Ebeg* anak-anak diberikan pada grup *Ebeg* yang penarinya berasal dari kalangan usia anak-anak. Pada awalnya, di grup *Ebeg Budaya Laras*, pemain yang tergabung dalam grup rata-rata berusia sepuluh hingga lima belas tahun. Namun demikian, terdapat juga satu penari yang usianya sudah menginjak enam belas tahun dan satu anak yang lain yang masih berusia tujuh tahun.

Ebeg anak-anak *Budaya Laras* dibentuk pada tahun 2022 dengan motor penggerak bapak Parsin, yang kemudian dipercaya sebagai pembina grup. Saat penelitian dilakukan diperoleh informasi bahwa jumlah pemain *Ebeg* anak-anak dari grup *Budaya Laras* yang aktif tercatat sebanyak sepuluh anak, yang terdiri dari tujuh siswa sekolah dasar, dua siswa sekolah menengah pertama dan satu orang yang sudah tidak melanjutkan sekolah. Semua anggota tersebut bertempat tinggal di desa Sijenggung dengan asal RT 02, RT 03 dan RT 04. Adapun nama-nama anak anggota grup *Ebeg* ditampilkan dalam Tabel 2.1.

Grub *Ebeg* dibentuk dengan alasan utama untuk melestarikan kebudayaan tradisional yang pernah eksis di desa Sijenggung supaya tidak punah. Hal tersebut disampaikan oleh pak Parsin, sebagai pembina grup, dalam wawancara dengan tim peneliti. Dikatakan oleh pak Parsin, bahwa pada suatu saat keberadaan *Ebeg* di Sijenggung dikawatirkan akan hilang karena semakin banyak penari yang meninggalkan grup dengan alasan pekerjaan. Pada saat tersebut, penari-penari yang tergabung dalam grup *Ebeg* Sijenggung banyak yang meninggalkan desa setempat untuk bekerja di luar daerah yang relatif jauh. Hal tersebut mengakibatkan sulitnya grup pada saat akan mengadakan latihan maupun pementasan, karena para pemain tidak memungkinkan untuk meninggalkan pekerjaannya. Hal ini memicu para sesepuh desa dan pecinta *Ebeg* untuk memikirkan kelangsungan hidup seni pertunjukan tradisional yang digemari masyarakat di Sijenggung. Para sesepuh dan pelaku seni *Ebeg* yang sudah berusia senja selanjutnya mengadakan pertemuan untuk membahas pembentukan grup *Ebeg* anak-anak untuk meregenerasi penari/pemain.

Tabel 2.1. Nama anggota grup *Ebeg* anak *Budaya Laras*

No	Nama	Asal sekolah	Usia (thn)	Alamat
1	Adinda Dwi Alfianyah	SMPN 2 Banjamangu	13	Sijenggung 03/01
2	Afnan Alfareza	SDN Sijenggung	12	Sijenggung 02/01
3	Diyah Puput Laras Kinanti	SDN Sijenggung	10	Sijenggung 03/01
4	Egi Setiawan	SDN Sijenggung	12	Sijenggung 03/01
5	Ilham Tri Juliyansah	Tidak bersekolah	16	Sijenggung 03/01
6	Melani Anjar Refina	SDN Sijenggung	10	Sijenggung 03/01
7	Naota Ganis Abira	SDN Sijenggung	7	Sijenggung 03/01
8	Resta Agustina	SDN Sijenggung	13	Sijenggung 04/01
9	Syarif Rahmatulloh	SMPN 2 Banjamangu	15	Sijenggung 04/01
10	Tias Safira	SDN Sijenggung	12	Sijenggung 02/01

Aksi nyata dilakukan untuk menginisiasi upaya membentuk grup *Ebeg* anak-anak desa Sijenggung, dengan perekrutan anggota. Pak Parsin menyampaikan kepada warga setempat tentang rencana pembentukan grup *Ebeg* anak-anak. Di luar dugaan, antusiasme anak-anak maupun orang tua masing-masing sungguh luar biasa. Sejumlah anak menyatakan diri bersedia untuk menjadi pemain dan mengikuti kegiatan latihan *Ebeg*. Hal tersebut juga didukung oleh ijin yang diberikan oleh orang tua masing-masing. Dari sepuluh pemain *Ebeg* anak-anak yang terdaftar sebagai anggota, delapan diantaranya menyatakan bahwa keikutsertaannya adalah karena keinginan sendiri, sementara dua peserta yang lain mengatakan jika keikutsertaannya karena diajak oleh teman.

Jika pada awal perekrutan anggota kebanyakan peserta adalah anak laki-laki, seiring dengan berjalannya waktu, jumlah

anggota dari kalangan anak perempuan bertambah, hingga dapat membentuk kelompok tersendiri (khusus anak perempuan saja). Gambar 2.9 menyajikan foto anggota *Ebeg* anak *Budaya Laras* dari kelompok laki-laki, dan Gambar 2.10 menampilkan foto anggota *Ebeg* anak *Budaya Laras*dari kelompok perempuan.

Gambar 2.9. Anggota grup *Ebeg* anak *Budaya Laras*dari kelompok laki-laki (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Gambar 2.10. Anggota grup *Ebeg* anak *Budaya Laras*dari kelompok perempuan (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Kegiatan latihan dan pementasan

Grup *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras* menerapkan sistem latihan dengan memperhatikan kegiatan sekolah. Bagi pengurus grup, kegiatan sekolah pemain tetap dinomorsatukan, sehingga semua aktivitas latihan dan pementasan grup diupayakan untuk dilaksanakan di luar jam belajar di sekolah. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka latihan grup biasanya dijadwalkan pada hari Sabtu di siang dan malam hari. Kenyamanan anak-anak anggota *Budaya Laras* dalam mengikuti latihan dengan waktu-waktu tersebut tercermin dari pernyataannya dalam wawancara. Sembilan dari sepuluh anggota grup mengatakan bahwa kegiatan latihan di hari Sabtu siang dan malam hari tidak mengganggu aktivitas belajarnya. Semua anggota grup mengaku senang dengan kegiatan latihan yang telah dijadwalkan. Alasan rasa senang sebagai anggota grup *Ebeg* anak-anak yang disampaikan juga bermacam-macam. Karena suka dengan tarian *Ebeg* dan berkumpul dengan teman adalah dua alasan utama yang disampaikan terkait dengan kesenangan mereka menjadi anggota grup *Ebeg* anak-anak. Selanjutnya, ketika ditanya tentang aspek duka sebagai anggota grup *Ebeg* anak-anak, sebagian besar anggota menyatakan tidak ada dukanya dan sebagian kecil menyampaikan dukanya manakala turun hujan pada saat ada jadwal latihan. Hal tersebut menandakan bahwa anak-anak yang bersedia menjadi anggota grup *Ebeg* anak-anak memiliki rasa menghargai terhadap seni pertunjukan tradisional yang tumbuh di daerahnya dan senada dengan pernyataan Nuryani, *et al.* (2020) yang mengatakan bahwa implementasi rasa cinta dan menghargai kesenian tradisional dapat diketahui dari ekspresi rasa senang dan perilaku pribadi dari yang bersangkutan.

Halaman rumah warga yang terletak relatif berada di tengah dusun dan berposisi datar, menjadi lokasi latihan *Ebeg* anak-anak, seperti terlihat dalam Gambar 2.11 dan Gambar 2.12. Beberapa tiang pancang dari bambu tampak dalam Gambar 2.11. Tiang-tiang tersebut adalah tiang penyangga tenda, yang dalam Gambar 2.12 tampak berwarna biru, yang dibangun semi permanen dan dipasang saat latihan dilakukan.

Gambar 2.11. Halaman rumah warga sebagai lokasi latihan *Ebeg*

Selain karena posisi ruang yang relatif luas untuk latihan, pemilihan lokasi latihan didasarkan pada tempat penyimpanan peralatan penunjang. Instrumen gamelan pengiring, misalnya disimpan di rumah warga yang berada di dekat halaman tersebut, seperti tampak dalam Gambar 2.13, sehingga memudahkan untuk memindahkan saat diperlukan. Dapat dikatakan bahwa rumah dan halaman warga ini menjadi semacam *basecamp* dari grup *Budaya Laras*.

Gambar 2.12. Latihan *Ebeg* di halaman rumah warga (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Gambar 2.13. Penyimpanan gamelan pengiring *Ebeg* (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Latihan rutin didukung oleh pelatih *Ebeg*, baik pelatih tari maupun penabuh, yang merupakan pemain yang didatangkan dari desa tetangga. Bertindak sebagai pelatih tari adalah para pemain senior yang telah memiliki pengalaman dalam menarikan *Ebeg* yang bernama Eko, Kisman dan Rohim. Adapun pelatih yang berlatar belakang penabuh gamelan, dalam hal ini kendang, bernama bapak Darsuni, yang karena usia yang sudah cukup lanjut, warga menyebutnya dengan panggilan *mbah* Darsuni. Selain itu, pada saat-saat ada pemain dari desa tersebut yang sedang pulang kampung, maka yang bersangkutan akan diminta tolong untuk ikut membantu melatih bagi para anggota yuniornya. Salah satu pemain yang berasal dari desa Sijenggung sendiri bernama Udi Santosa. Latihan bagi pemain baru yang masih anak-anak dengan menggunakan pemain senior yang lebih berpengalaman dalam menarikan *Ebeg* sebagai pelatih adalah bentuk dari pewarisan kompetensi dari generasi tua kepada generasi muda, yang menurut Sofyan, *et al.* (2021) diperlukan untuk pembinaan sedini mungkin dalam upaya melestarikan seni tradisional.

Latihan *Ebeg* sangat membutuhkan energi bagi pemainnya. Oleh karenanya, keberadaan konsumsi sangat diperlukan. Dalam hal tersebut, orang tua pemain dan masyarakat sekitar desa Sijenggung tampak sangat memberikan dukungannya. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa orang tua diketahui bahwa dukungan diberikan dalam bentuk penyediaan minuman

dan makanan kecil yang dapat dinikmati oleh para pemain maupun para penabuh gamelan. Gambar 2.14 menampilkan kegiatan wawancara dengan ibu Tarso, salah satu nenek dari pemain *Ebeg* anak-anak Sijenggung. Ketika ditanya bagaimana sang nenek membantu cucunya dalam mengikuti latihan, beliau menyampaikan bahwa selain menyediakan dukungan jajan dan finansial, keluarga juga berusaha untuk mencukupi kebutuhan lainnya, seperti menyediakan beragam peralatan maupun asesoris baju pentas.

Gambar 2.14. Wawancara dengan ibu Tarso, nenek dari pemain *Ebeg* anak-anak Sijenggung (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Saat berlatih *Ebeg*, para penari diiringi oleh tim karawitan yang memainkan musik dari seperangkat gamelan, yang tampak dalam Gambar 2.15. Para penabuh gamelan yang berjumlah enam orang adalah warga desa Sijenggung sendiri, ditambah dengan pak Darsuni, sebagai penabuh kendang, hingga jumlah totalnya adalah tujuh orang. Usia dari para penabuh rata-rata berkisar antara lima puluh tiga hingga enam puluh enam tahun, yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai petani, tukang batu dan karyawan swasta, dengan mayoritas berlatar belakang pendidikan sekolah dasar dan berpengalaman menabuh gamelan sejak tahun 1992-an. Ilmu dan pengalaman menabuh gamelan diperoleh oleh

para penabuh dari beragam sumber, seperti pak Parsin, alm. pak Mojar, dan pak Hadi Suyit.

Menurut pengakuan dari semua penabuh, keikutsertaan dalam kegiatan latihan maupun pentas *Ebeg* di Sijenggung adalah sebagai hiburan, penyaluran hobi berkesenian, kesenangan dan bentuk dari dukungan untuk melestarikan seni pertunjukan tradisional *Ebeg*. Selain tidak mendapatkan upah menabuh, para penabuh mendukung sepenuhnya keberadaan *Ebeg* anak-anak di Sijenggung dengan memberikan semangat kepada pemain-pemain muda (anak-anak), mengiur untuk biaya mendatangkan sindhen dan pengadaan *sound system*, serta menyumbangkan tenaga dan waktu. Gambar 2.16 menampilkan foto para penabuh saat mengiringi latihan.

Gambar 2.15. Seperangkat gamelan tertata untuk mengiringi latihan *Ebeg* anak-anak (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Gambar 2.16. Para penabuh gamelan mengiringi latihan *Ebeg* anak-anak (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Pada acara-acara tertentu, grup *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras* melakukan pementasan, seperti pada kegiatan Penilaian Desa Anti Korupsi yang dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2022. Gambar 2.17 menayangkan foto dari para pemain *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras* setelah menjalani acara pementasan. Pada pementasan tersebut para pemain menampilkan kebolehannya dalam menarikan *Ebeg*.

Materi yang dipentaskan oleh para pemain *Ebeg* anak-anak adalah materi yang sama dengan yang dipelajari saat latihan. Perbedaan lebih terletak pada kostum yang dipakai oleh para penari, tata rias, dan tata lampu, apabila *Ebeg* dipentaskan di malam hari. Jika pementasan dilaksanakan pada siang hari, maka fungsi lampu tergantikan oleh cahaya matahari.

Pada saat dipentaskan, tarian *Ebeg* diperagakan oleh para penari dengan menggunakan pakaian dan asesoris lengkap khas *Ebeg*, seperti terlihat pada Gambar 2.18. Baju atasan yang biasanya berbahan kaos dipakai oleh penari dengan setelan celana panjang di bawah lutut. Grup *Ebeg* anak-anak desa Sijenggung memilih warna hitam untuk setelan baju dan celana ini.

Gambar 2.17. Pemain *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras*berjajar setelah pentas (Sumber: Dokumentasi grup *Budaya Laras*).

Gambar 2.18. Penampilan penari saat pentas dengan pakaian dan asesoris lengkap (Sumber: Dokumentasi peneliti)

Baju yang dikenakan oleh penari dilengkapi diantaranya dengan penggunaan ikat kepala (irah-irahan), sesumping, hiasan tangan (lengan)/kelat bahu, sampur/selendang, jarit, dan kalung/hiasan leher. Tidak terdapat acuan baku dalam pemakaian busana penari *Ebeg* saat pementasan. Variasi dan kelengkapan ditentukan oleh masing-masing grup. Namun demikian, untuk setiap pementasan *Ebeg*, properti kuda kepang, yang menjadi ciri khas penampilan *Ebeg* (Rizki & Lestari, 2021), tidak pernah dilupakan.

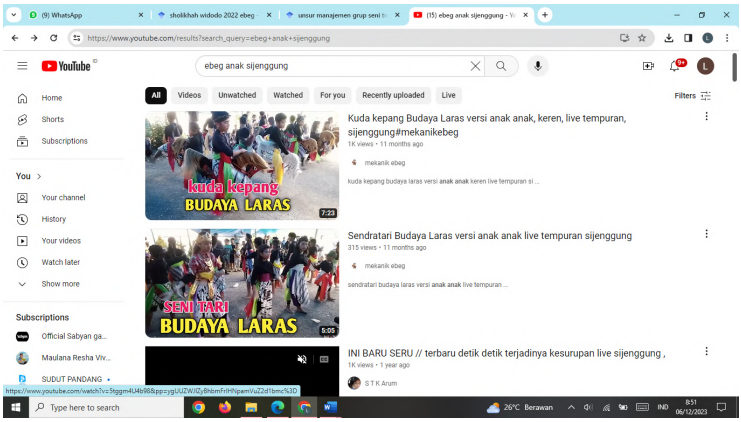
Manajemen grup *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras*

Manajemen organisasi grup *Ebeg* anak-anak Sijenggung menggunakan sistem manajemen tradisional. Penetapan rutinitas kegiatan unsur-unsur manajemen, yakni perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*) dan pengawasan (*controlling*)(Nurdin, 2020; Sinaga, 2022) masih bersifat sederhana. Dalam hal perencanaan, misalnya grup *Ebeg* melakukan rekruitmen anggota dengan mempersilakan kepada warga secara langsung untuk menyatakan keikutsertaan dengan datang pada saat latihan. Selain itu, belum ada kurikulum yang menjadi pedoman proses pembelajaran bagi para anggota. Kegiatan dan evaluasi pembelajaran juga dilakukan pada saat latihan. Sementara ini, unsur perencanaan yang tergarap diantaranya terkait dengan penetapan jadwal latihan. Penetapan jadwal latihan dilakukan berdasarkan kesepakatan bersama, dan disepakati bahwa latihan *Ebeg* dilaksanakan di luar jam sekolah anak-anak anggota grup. Selain penetapan jadwal latihan, grup *Ebeg Budaya Laras*juga telah melibatkan sumber daya manusia yang telah berpengalaman menguasai materi seni pertunjukan *Ebeg*, yakni para seniman senior, untuk melatih anggota *Ebeg* anak-anak.

Pengorganisasian mengandung maksud pengaturan sumber daya manusia beserta aktifitas dan wewenang pekerjaan masing-masing berdasarkan tujuan organisasi. Dalam hal pengorganisasian, grup *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras* masih menggunakan sistem yang sederhana. Secara teori, dalam grup

Ebeg organisasi terdapat ketua, sekretaris dan bendahara grup. Namun demikian, pertelaan tugas dalam kepengurusan tersebut belum terdefinisi secara tertulis. Semua tugas didistribusikan secara proporsional menurut kesepakatan dan kesediaan pengurus secara gotong royong. Tiga aktivitas penting dalam unsur pengorganisasian, yakni spesialisasi pekerjaan, penggabungan pekerjaan, dan pendelegasian wewenang (Sinaga, 2022), belum dieksplisitkan secara jelas dalam bentuk tertulis. Selain itu, grup *Budaya Laras* juga belum menyusun AD/ART.

Ragam aktivitas yang dilakukan di grup *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras* merupakan aktualisasi dari unsur pelaksanaan. Dari awal pembentukan grup, *Budaya Laras* telah melaksanakan latihan rutin bagi para anggotanya dan pementasan pada pembukaan acara-acara khusus, seperti sosialisasi kegiatan yang diadakan oleh pihak atau institusi tertentu. Selain itu, kegiatan lain yang dilakukan adalah menyebarkan berita kegiatan grup dalam media sosial untuk memperkenalkan keberadaan grub *Ebeg* anak-anak desa Sijenggung, seperti tampak dalam Gambar 2.19.



Gambar 2.19. Berita kegiatan grup *Ebeg Budaya Laras* di media sosial.

Unsur terakhir dalam sistem manajemen adalah *controlling.* Dalam hal ini, grup *Ebeg* anak-anak *Budaya Laras* melakukannya dalam bentuk evaluasi dengan melalui

musyawarah. Sementara ini, evaluasi masih ditekankan pada keterlaksanaan dan kegiatan latihan dan pementasan serta keberlanjutannya.

SIMPULAN

Menipisnya pemain *Ebeg* di desa Sijenggung, Banjarmangu, Banjarnegara telah mendorong warga untuk berupaya melakukan konservasi seni pertunjukan tradisional Banyumas ini melalui regenerasi. Proses regenerasi dilaksanakan dengan menerapkan manajemen tradisional melalui proses perekrutan pemain baru dari warga sekitar dengan basis usia anak-anak dan pembentukan grup *Ebeg* anak-anak. Regenerasi dilakukan dengan menerapkan sistem latihan mencontoh penampilan pelatih yang merupakan pemain senior yang lebih berpengalaman. Proses latihan dilakukan setiap hari Sabtu siang dan malam, untuk memudahkan para pemain baru mempelajari *Ebeg* di grup *Budaya Laras* hingga akhirnya dapat merasa memiliki dan melestarikannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Universitas Negeri Semarang melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) yang telah mendukung sepenuhnya kegiatan penelitian dan penerbitan *book chapter* bidang Seni ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ariasih, T. F. 2023. "Filosofi Ngelikan atau Blajaran Sebagai Media Penyampaian Anti Korupsi di Masyarakat." *Berita Desa Sijenggung. https://www.sijenggung-banjarnegara.desa.id/artikel/2023/10/27/filosofi-ngelikan-atau-blajaran-sebagai-media-penyampaian-anti-korupsi-di-masyarakat*

Firdaus, H. I. 2022. "Ebeg Surya Kenanga dalam Acara Sunatan di Desa Makroman Kecamatan Sambutan Kotamadya Samarinda." *Skripsi.* ISI Yogyakarta. digilib.isi.ac.id

Giana. T. 2016. "Profil Wilayah Desa." https://www.sijenggung-banjarnegara.desa.id/artikel/2013/7/29/profil-desa.

Haryono, S., Handayani, L., Linuwih, S., Yulianto, A., Setyaningsih, N. E., Vivadi, M. R., Shabrina, G. S., Kusuma, G. S., Susilo, R. A., dan Basukesti, W. 2023. "Pendidikan Konservasi Seni Tradisional Banyumas melalui Pementasan Lintas Generasi." *Book Chapter Konservasi Pendidikan Jilid 4.* Semarang: LP2M.

Ismah. 2018. "Melestarikan Tari *Ebeg* Banyumasan sebagai Upaya Memelihara Kesenian Rakyat." *Jurnal Warna*, 2(2): 29-42.

Juniati, N. E., dan Arsih, U. 2021. "Bentuk dan Fungsi Pertunjukan Ebeg Turangga Edan di Kelurahan Tegalreja Kecamatan Cilacap Selatan Kabupaten Cilacap." *Jurnal Pendidikan Tari* 2(01): 1-15.

Krisnawati, E., Sunarni, N., Indrayani, L. M., Sofyan, A. N., dan Nur, T. 2019. "Identity Exhibition in Batik Motifs of Ebeg and Pataruman." *SAGE Open,* 1-7.

Milkiz, D. M. 2023. "Praktik Tradisi Ebeg di Purwokerto Banyumas dalam Perspektif Tokoh Adat dan Tokoh Agama Islam**."** *Thesis skripsi.* Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Nuraeni, L., Mariah, Y. S., dan Sunaryo, A. 2022. "Pertunjukan Kesenian Ebeg." *Ringkang,* 2(1): 121-131.

Nurdin. 2020. "Manajemen Sanggar Seni Tari Tradisional Dinda Bestari di Kota Palembang." *Besaung. Jurnal Seni Desain Dan Budaya,* 5(1): 65-72.

Nuryani, H., Hutagalung, B., Purwaningsih, W., dan Mustadi, A. 2020. "Implementasi Karakter Cinta Tanah Air pada Kesenian Tradisional Jawa Indonesia." *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*. 75-86.

Oktaviani, T., Sholihah, D. A., & Wafa, M. 2023. Eksplorasi Etnomatematika Pada Budaya Banyumasan Sebagai Sumber Belajar Matematika. *Literasi,* XIV(1): 100-117.

Pradikta, D. D., 2023. Kasih Info Mas'e.. Ini Jadwal dan Lokasi Mendeman *Ebeg* di Banjarnegara Hari Ini, Sabtu 1 Juli 2023.

https://banjarnegara.pikiran-rakyat.com/banjarnegara/pr-2466834470/kasih-info-mase-ini-jadwal-dan-lokasi-mendeman-*Ebeg*-di-banjarnegara-hari-ini-sabtu-1-juli-2023?page=2

Purwanto, P. 2023. Mbigar ndalu suguhkan kolaborasi tari kreasi lengger dan mendem massal *Ebeg* banyumasan. https://banyumas.suaramerdeka.com/gaya-hidup/0910198347/mbigar-ndalu-suguhkan-kolaborasi-tari-kreasi-lengger-dan-mendem-massal-*Ebeg*-banyumasan

Rizki, M., dan Lestari, W. 2021. "Peran Masyarakat dalam Menjaga Eksistensi Kesenian Ebeg Wahyu Krida Kencana pada Masa Pandemik Covid-19 di Desa Tambaknegara Kabupaten Banyumas." *Imagi,* 19(1): 96 – 102.

Sari, A., Windani, I., dan Hasanah, U. 2020. Strategi Pengembangan Produksi Kapulaga Kelompok Tani "Tani Jaya" di Desa Watuduwur Kecamatan Bruno Kabupaten Purworejo." *SURYA AGRITAMA,* 9 (1): 1-12.

Sholikhah, A., & Widodo, A. 2022. "Akulturasi Budaya Jawa Sunda pada Masyarakat Kutasari, Cilacap, Jawa Tengah." *MEUSEURAYA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2): 91-101.

Sinaga, O. 2022. "Manajemen Pertunjukan Seni Tradisional Berbasis Keragaman Budaya dan Kearifan lokal Sumatera Utara." *Grenek: Jurnal Seni Musik,*11(1): 91-97.

Sofyan, A. N., Sofianto, K., Sutirman, M., dan Suganda, D. 2021. "Regenerasi Kearifan Lokal Kesenian Lebon sebagai Budaya Leluhur Pangandaran, Jawa Barat." *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora*, 23(2): 158-166.

Susanto, 2023. Jadwal Mendeman Pentas *Ebeg* di Banyumas, Purbalingga, Banjarnegara, Kebumen Hari Ini Sabtu 16 September 2023. https://banyumas.suaramerdeka.com/hiburan/0910177208/jadwal-mendeman-pentas-*Ebeg*-di-banyumas-

purbalingga-banjarnegara-kebumen-hari-ini-sabtu-16-september-2023

Susanto, 2023. Jadwal Mendeman Pentas *Ebeg* Banyumasan Sabtu 22 Juli 2023, Di Kembaran ada 30 Grup Pentas Bareng. https://banyumas.suaramerdeka.com/hiburan/099553462/jadwal-mendeman-pentas-*Ebeg*-banyumasan-sabtu-22-juli-2023-di-kembaran-ada-30-grup-pentas-bareng

Usman, M. L. L., Zen, B. P., Ananda, Z. W., Roqayah, S., Mulyadani, L. C., Muna, B. L. & Prasetya, A. I. 2023. "Landslide Hazard Mapping Using the Score and Weight Method in Banjarnegara." *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF).* 4 (1): 33-38.

BAB III. KESENIAN BARONGAN DALAM PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DAN EKONOMI LOKAL DI KABUPATEN BLORA

Muhammad Jazuli[1], Sestri Indah Pebrianti[1], Irfanda Rizki Harmono Sejati[1], Moh. Hasan Bisri[1]

[1]Jurusan Sendratasik, Universitas Negeri Semarang
Jazuli61@mail.unnes.ac.id
noun.sestri@mail.unnes.ac.id
irfandasejati@mail.unnes.ac.id
hasanbisriunnes@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji pertunjukan kesenian Barongan (local wisdom) bagi pengembangan industri kreatif dan ekonomi lokal di kapubaten Blora. Urgensinya adalah industri kreatif yang berlandaskan kepada pengembangan ekonomi lokal dapat mendorong munculnya potensi-potensi ekonomi baru dan mampu memberdayakan tenaga kerja lokal, dan akhirnya akan meningkatkan perekonomian.

Lokasi penelitian di Kabupaten Blora, sedangkan objek penelitian kesenian Barongan yang ditetapkan secara random. Penelitian ini menggunakan pendekatan struktur-fungsional, tindakan sosial, dan disiplin ilmu lain yang relevan. Langkah yang dilakukan, yaitu pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara mendalam dan studi dokumen; pengidentifikasian dan pengorganisasian data dan Focus Group Discussion (FGD); analisis dan pengategorian data; serta penyusunan bangunan koseptual (hipotesis). Penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan kajian seni budaya dan humaniora. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan kesenian Barongan telah memberikan peran yang signifikan bagi pengembangan industri kreatif dan ekonomi lokal, yaitu berupa penambahan pendapatan

masyarakat, penciptaan iklim bisnis, membangun citra dan identitas, berbasis sumber daya terbarukan, penciptaan inovasi dan kreatifitas, dan mampu memberikan dampak sosial yang relatif positif. Semakin berkembang kesenian Barongan Blora, semakin berkembang pula tingkat ekonomi lokal. Semakin berkembang kesenian Barongan, semakin tinggi pertumbuhan industri kreatif.

Kata kunci: pengembangan, kesenian Barongan, industri kreatif, ekonomi lokal

PENDAHULUAN

Industri kreatif yang didasarkan pada pengembangan ekonomi lokal dapat mendorong munculnya potensi-potensi ekonomi baru dan mampu memberdayakan tenaga kerja lokal sehingga meningkatkan perekonomian masyarakat (Dewandaru & Purnamaningsih, 2017). Industri kreatif dapat dipahami sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan cadangan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, melainkan dapat berupa ide atau gagasan, bakat atau talenta, dan kreatifitas. Industri tidak dapat bersaing di pasar global dengan hanya mengandalkan harga atau kualitas produk saja, tetapi harus bersaing berbasiskan inovasi, kreatifitas dan imajinasi. Maka tak pelak bila arah pengembangan industri kreatif di Indonesia lebih menitikberatkan pada industri berbasis: (1) lapangan usaha kreatif dan budaya (*creative cultural industry);* (2) lapangan usaha kreatif (*creative industry*), atau (3) Hak Kekayaan Intelektual seperti hak cipta (*copyright industry*). (Departemen Perdagangan, 2008). Hal inilah menjadi peluang bagi kesenian sebagai produk budaya beserta pelakunya untuk berperanserta dalam meningkatkan perekonomian masyarakat penyangga kesenian yang bersangkutan, dalam hal ini adalah kesenian Barongan di Blora.

Kesenian Barongan atau seni Barong banyak terdapat di daerah Jawa Tengah, seperti kabupaten Blora, Demak, Rembang, Pati, dan Tegal. Keberadaan Barongan di Blora dibandingkan dengan beberapa daerah yang ada di Jawa Tengah secara kuantitas

lebih banyak, sehingga amat populer dikalangan masyarakat Blora, terutama masyarakat pedesaan. Dari 295 desa di kabupaten Blora, terdapat 625 paguyuban kesenian Barongan. Artinya, setiap desa minimal memiliki dua grup kesenian barongan. Barongan merupakan kesenian khas Jawa Tengah, dan menjadi salah satu ikon kabupaten Blora (Jazuli & Alam, 2020). Kata "barongan" dalam kesenian Barongan menunjuk pada suatu pelengkapan yang dibuat menyerupai Singo Barong atau Singa besar dan sangat buas sebagai penguasa hutan angker. Tokoh utama dalam cerita kesenian Barongan adalah Singo Barong disebut Gembong Amijoyo yang berarti harimau besar yang berkuasa. Kesenian Barongan berbentuk tarian kelompok yang menirukan keperkasaan gerak seekor singa raksasa. Barongan bersumber dari hikayat Panji, yaitu suatu cerita yang diawali dari iring-iringan prajurit berkuda mengawal Raden Panji Asmarabangun atau Pujonggo Anom dan Singo Barong. Penampilan kesenian Barongan dilengkapi beberapa instrumen musik yang berfungsi sebagai pengiring, yakni Kendang Gedhuk, Bonang, Saron, Demung dan Kempul. Selaras dengan perkembangan jaman ada beberapa penambahan instrumen modern, seperti Drum, Terompet, Kendang besar dan Keyboards. Adakalanya dalam beberapa pementasan sering dipadukan dengan kesenian campur sari.

Perkembangan kesenian Barongan di kabupaten Blora sangat pesat dan terus eksis di tengah perkembangan kehidupan masyarakat. Pada tahun 2009 para seniman Barongan yang didukung pemerintah daerah medeklarasikan "Blora Kota Barongan", dan sejak tahun 2014 hingga sekarang telah diselenggarakan Festival Barongan (Fauzin, 2014). Kemudian pada tahun 2017, Barongan Blora mendapatkan pengakuan dari pemerintah yakni Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB). Pengakuan secara resmi tersebut ditandai dengan terbitnya sertifikat Kemendikbud RI yang diberikan kepada Pemerintah Kabupaten Blora pada acara Festival Barong Nusantara IV Tahun 2017, yaitu pada 5 Desember 2017 (www.infoblora.com/2017/12/barongan-blora-resmi diakuisebagai.html, diakses pada 29 Desember 2018;

Jazuli, 2020). Kajian ini juga tidak terlepas dari hasil penelitian sebelumnya, di antaranya adalah penelitian (Septiya Pambudi et al., 2015) tentang "Perkembangan Bentuk Topeng Barongan dalam Ritual Murwakala di kabupaten Blora" mengiformasikan, bahwa salah satu fungsi Barongan adalah sebagai sarana ritual Murwakala. Penelitian Septiya tersebut sesungguhnya merupakan pengembangan dari salah satu topik dari bukunya (Slamet, 2014), tentang "Barongan Blora: Menari di atas Politik dan Terpaan Zaman" kemudian diperluas dan diperdalam. (Guntaris, 2018) berjudul Dialektika Ritual dan Hiburan dalam Kesenian Barongan Di kabupaten Blora Jawa Tengah. Penelitian Jazuli (2020) tentang "Kesenian Barongan Blora Antara Ritual dan Hiburan", menginformasikan bahwa terjadi perubahan peran Barongan dari fungsi ritual ke arah fungsi hiburan disebabkan oleh faktor kreatifitas dan kepentingan ekonomi.

Beberapa peristiwa budaya tradisi mensyaratkan keterlibatan kesenian Barongan di dalamnya, seperti tradisi sedekah bumi, tradisi bersih desa, dan tradisi lamporan. Tradisi lamporan merupakan ritual tolak bala yang berasal dari desa Kunden, yang mengharuskan keterlibatan barongan karena tokoh Singo Barong dianggap sebagai pengusir tolak bala. Maka tak pelak bila kesenian Barongan sangat populer dan sangat lekat dengan kehidupan masyarakat pedesaan di Blora. Mereka beranggapan bahwa Barongan telah berhasil mewakili sifat-sifat kerakyatan di Blora, seperti sifat spontanitas, kekeluargaan, kesederhanaan, kasar, keras, kompak, dan keberanian yang dilandasi kebenaran (Septiya Pambudi et al., 2015). Selain itu, kesenian Barongan oleh warga masyarakat khususnya para seniman dikembangkan menjadi aneka kerajinan maupun souvenir yang bertema Barongan. Souvenir itu berbentuk gantungan kunci, kaos, topeng Barong, sekaligus dimaksudkan sebagai *branding* agar kesenian Barong dapat dikenal oleh khalayak yang lebih luas.

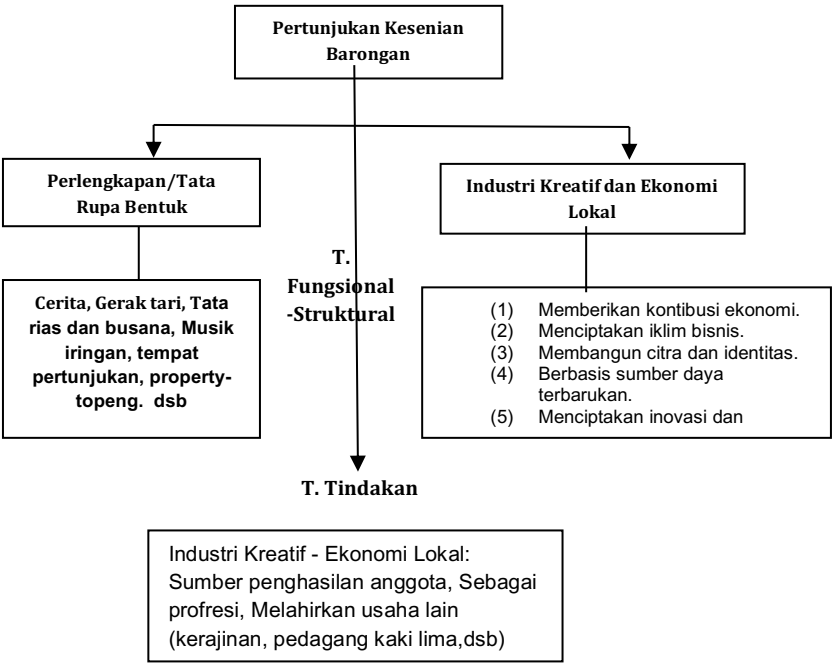
Suatu teori budaya ekonomi menjelaskan bahwa secara alami globalisasi berinteraksi dengan keaneragaman budaya adalah untuk mempertimbangkan bagaimana preferensi individu dapat berkembang ketika agen ekonomi berinteraksi dan bertukar

dalam kerangka keseimbangan dengan standar pasar kompetitif. Ketika preferensi individu yang bersifat endogen dapat ditransmisikan dari generasi ke generasi, maka menimbulkan efek strategis dalam transmisi budaya ekonomi karena efek harga standar yang diperoleh pada permintaan (Ginsburgh, V.A. & Throsby, 2014). (Gershman, 2016) yang mengulas literature terkini tentang hubungan antara budaya dengan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi jangka panjang menyatakan, bahwa terdapat efek kausal budaya pada hasil ekonomi, asal-usul dan biaya sosial budaya, serta transmisi budaya dengan perubahan.

Atas fenomena itulah penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran kesenian Barongan dalam pengembangan industri kreatif dan ekonomi lokal. Hal ini mencakup tentang pelaku seni dalam pengembangkan usaha dan produktifitasnya sesuai bidang keahlianya, potensi sumber daya dan pengolahannya, kelangsungan dan dampaknya kepada usaha pengembangan industri kreatif bagi peningkatan ekonomi lokal.

Untuk memahami peran Barongan dalam pengembangan industri kreatif dan ekonomi lokal digunakan teori fungsional-struktural dan tindakan sosial (Ritzer, 1975). Dalam studi fungsional struktural menunjukkan aktivitas kesenian yang dilakukannya merupakan suatu sistem sosial yang terdiri atas bagian-bagian yang saling berkait, berinterkasi dan menyatu dalam ikatan budaya daerah. Bagian atau satuan sosial dalam masyarakat terjadi saling ketergantungan adalah orientasi nilai bersama atas dasar komitmen moral individu terhadap nilai bersama sehingga cenderung mengesampingkan kepentingan individu yang sempit demi kelanggengan sistem sosial (Suhardono, 1994). Dalam teori ini setiap bagian dalam suatu struktur harus mempunyai peran sesuai dengan tugasnya masing-masing Menurut (Jazuli, 2014) bahwa tindakan sosial merupakan (a) tindakan nyata manusia yang menurut si aktor mempunyai makna subyektif, (b) tindakan yang terjadi karena pengaruh suatu situasi, tindakan yang sengaja diulang, tindakan yang berbentuk persetujuan secara diam-diam, (c) tindakan yang diarahkan kepada seseorang atau beberapa individu, (d) tindakan yang dilakukan seseorang dengan

memperhatikan tindakan orang lain. Adapun kerangka berpikir yang secara teoretik dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1. Kerangka Berpikir

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan tujuan untuk menggambarkan serta menjelaskan suatu keadaan sebagaimana adanya. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara actual (Sugiyono, 2015). Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan, menginterpretasikan sesuatu fenomena, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Dengan kata lain bahwa penelitian ini secara kualitatif untuk memahami tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi,

tindakan, dan lain-lain secara holistik, kemudian dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam suatu konteks yang alamiah (Taylor, 1984).

Penelitian ini menggunakan pendekatan Etnokoreologi yang mencakup pandang kontekstual dan tekstual dengan memanfaatkan teknik penafsiran, dan didukung oleh teori struktural-fungsional dan tindakan sosial. Pandangan kontekstual di dalamnya mengandung pendekatan multidisiplin, sedangkan pandangan tekstual digunakan semiotik pertunjukan dan kerajinan. Teori struktural-fungsional dan Tindakan sosial menjadi latar kontekstual dalam analisis kepentingan para pelaku seni Barongan (pengrajin, pedagang kaki lima (penjaja makanan dan mainan) di sekitar pertunjukan Barongan.

Lokasi penelitian adalah kabupaten Blora provinsi Jawa Tengah, tepatnya di kecamatan Todanan, Kunduran, Ngawen, Jati, Jepon, Kedungtuban dan kecamatan Kota Blora. Sasaran penelitian adalah grup pertunjukan Barongan, para pengrajin dan pedagang kaki lima (penjaja makanan dan mainan kanak-kanak) yang berada di sekitar pertunjukan Barongan. Prosedur dan tahapan meliputi: (1) pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara mendalam dan studi dokumen; (2) pengorganisasian dan indentifikasi hasil pengumpulan data serta dilanjutkan *focus group discustion* (FGD) trianggulasi untuk menetapkan keabsahan data; (3) analisis data mencakup bentuk, fungsi, nilai, dan karakteristik penyajian; (4) penyusunan laporan penelitian (Sugiyono, 2011).

HASIL DAN DISKUSI

Bahasan mengenai hasil penelitian dan diskusi mencakup tentang bentuk pertunjukan Barongan Blora serta Peran Barongan dalam industri kreatif dan ekonomi lokal.

1. Bentuk Pertunjukan Barongan Blora

Pertumbuhan dan perkembangan Barongan di Blora mengalami pasang surut seiring dengan perkembangan zaman, namun semangat berekspresi masyarakat tidak dapat dipisahkan dari Barongan sebagai ekspresi seni masyarakat Blora. Hal ini

terlihat jelas dalam setiap ada peristiwa penting di Blora selalu dipertunjukan Barongan, demikian juga Barongan masih dipercaya oleh masyarakat memiliki daya keramat sehingga masih digunakan sebagai sarana upacara ritual. Sebagai ekspresi seni masyarakat, Barongan merupakan seni komunal masyarakat Blora. Berikut ini daftar jumlah grup Baronga di Blora.

Tabel 3.1. Daftar Jumlah Grup Barongan di Blora

Kecamatan	Grup Barongan
Blora	70
Ngawen	21
Jepon	49
Jiken	22
Cepu	17
Banjarejo	37
Randublatung	28
Kunduran	59
Bogorejo	32
Kradenan	15
Japah	15
Jati	17
Tunjungan	31
Todanan	37
Sambong	16
Tuban	24
Jumlah	465

Barongan dapat dikatakan sudah mendarah daging, bahkan Barongan merupakan seni identitas Blora. Mengkaji kehidupan Barongan di Blora yang digemari oleh masyarakat dan hampir setiap komunitas (Rukun Warga) memiliki grup Barongan.

Pada tahun 2009 para seniman dari enam belas kecamatan di Blora, memadati Jalan Pemuda, Blora. Mereka memakai topeng Singabarong tokoh utama lakon pertunjukan Barongan, dan membentuk barisan tiga deret sepanjang sejitar 1,5 kilometer. Dua Barongan raksasa Risang Guntur Seto yang diusung enam sampai delapan seniman berada di barisan paling depan. Dibelakangnya tokoh utama Singobarong adalah tokoh lain dalam kesenian

Barongan, seperti *Bujangganong* (Pujangga Anom), *Jaka Lodra* (Gendruwon), pasukan berkuda, *Nayantaka*, *Untub*, dan *Gainah*, menari sesuai gaya dan karakter masing-masing. Ketua Panitia Deklarasi Barongan, Pudiyatmo mengatakan sebagai berikut.

> *Barongan merupakan seni pertunjukan sekaligus legenda masyarakat Blora. Barongan mengisahkan tentang peperangan antara Jaka Lodra dan Pujangga Anom melawan Singabarong penjelma Adipati Gembong Amijaya. (Singabarong) juga dipercaya sebagai penunggu hutan Blora. Kepercayaan itu tidak lepas dari sekitar 50 persen luas wilayah Blora adalah kawasan hutan.*

Pernyataan Pudiyatmo tersebut sebagai upaya melegitimasikan Barongan sebagai kesenian Blora. Deklarasi Barongan Blora ini merupakan wujud ekspresi masyarakat terhadap Barongan, didasari kenyataan di lapangan bahwa Barongan merupakan kesenian rakyat yang keberadaannya menduduki kuantitas terbanyak dan memiliki frekuensi pentas paling sering di Blora dibanding kesenian rakyat lainnya.

Pertunjukan Barongan Blora disajikan dalam dua bentuk, yaitu arak-arakan, dan dramatari. Bentuk pertunjukan arak-arakan atau pawai dapat ditemui pada acara bersifat ritual, seperti mengiring khitanan maupun karnaval budaya (Rusiani, 2006). Masyarakat Blora menggunakan Barongan sebagai sarana untuk mengusir wabah atau penyakit dengan mengarak Barongan keliling desa. Pertunjukan Barongan pada arak-arakan tidak mementingkan segi estetisnya melainkan pada tujuan pokok untuk tolak bala. Arak-arakan Barongan merupakan hasil dorongan atas keselamatan yang didasari kepercayaan dan kekuatan magi. Masyarakat memiliki kepercayaan bahwa Barongan merupakan perwujudan binatang mitologi harimau yang dianggap memiliki kekuatan magi untuk melindungi dari marabahaya. Barongan dalam arak-arakan memiliki elemen-elemen penampilan yaitu cerita, gerak tari, iringan, rias dan busana, serta tempat penampilan/penyajian.

Gambar 3.2. Penampilan Barongan pada Arak-Arakan (Foto: Arsip Barongan Rosang Guntur Seto, 2021)

Barongan dalam bentuk pertunjukan drama terdiri atas sub-bagian pra-pertunjukan, saat pertunjukan, dan akhir pertunjukan (Puspita et al., 2017). Pada pra-pertunjukan drama terdiri atas adegan upacara *slametan*, doa bersama, *talu,* dan *padupan*. *Slametan* dilakukan disaat pentas di tempat orang punya hajat seperti acara khitanan, selamatan bayi serta pernikahan. Barongan sebelumnya mengarak anak yang disunat berkeliling desa setempat sebelum pentas pada malam harinya. Doa bersama senantiasa dijadikan sebuah rutinitas pra-pertunjukan Barongan dengan tujuan mengharap kesuksesan selalu menghampiri grup Barongan yang sedang pentas/tampil. Talu adalah pertunjukan music atau *gendhing-gendhing*. *Gendhing-gendhing* yang tabuh dimaksudkan untuk memberikan tanda bagi para penonton untuk segera menuju tempat pertunjukan dikarenakan pertunjukan akan segera dimulai.

Pak Bowo sebagai penanggung jawab iringan Barongan Risang Guntur Seto, menjelaskan bahwa *gendhing* Barongan Blora dirasa sangat penting untuk diciptakan, dikarenakan untuk pertunjukan diluar Kabupaten Blora, *gendhing* Barongan Blora dapat menunjukan atau memberikan informasi bahwa kesenian Barongan merupakan identitas dari masyarakat Kabupaten Blora.

Padupan adalah kegiatan meminta izin kepada roh penuggu tempat pertunjukan serta roh yang ada pada topeng Barongan. Adegan padupan senantiasa dipertahankan meskipun padupan dianggap irasional oleh sebagian orang. Adegan padupan membutuhkan properti seperti: kuali, arang, kelapa muda dan menyan. Ketika arang dicampur kemenyan maka saat sang Pawang berdoa dihadapan Barongan yang akan dimainkan, berikut doa yang dibacakan oleh pawang Barongan.

"... Niat ingsun nyaosi daharan kalawan unjukan, sari-sari sekar, sari-sari kemenyan dumateng panjenenganipun Kyai Risang Guntur Seto lan sapanunggalane...(Niat dalam diri memberikan makanan serta minuman, sari-sari bunga, sari-sari kemenyan kepada anda Kyai Risang Guntur Seto dan yang lainnya)."

Pada inti kesenian Barongan adalah pertunjukan dramatari Barongan terdiri dari beberapa adegan, yaitu adegan kiprahan Barongan, adegan *Bujangganong*, j aranan, Barongan tunggal, Panakawan, dan perang Joko Lodra. Pada akhir pertunjukan drama Barongan ditampilkan Barongan *Kerah,* kata *kerah* berasal dari kata *Kerahan* yang berarti bertengkar. P a d a a degan kerah adalah Barongan dikalahkan oleh Jaka Lodra sekaligus sebagai tanda penutup pertunjukan seni Barongan.

Bertolak dari penjelasan bentuk pertunjukan Barongan di atas menandakan, bahwa sebuah pertunjukan senantiasa melibatkan tiga aspek, yaitu penyaji pertunjukan, penonton, dan sarana pertunjukan, demikian hal pertunjukan Barongan. Dalam pertunjukan Barongan penyaji pertunjukan terdiri atas pemain, musisi, dan pekerja panggung serta tempat pementasannya. Penonton Barongan di antaranya mencakup warga masyarakat, penjaja makanan, dan pedagang kaki lima. Sarana prasarana mencakup segala perlengkapan pertunjukan, seperti kostum (rias dan busana), topeng Barongan beserta kelengkapannya, instrumen musik, dan tempat pertunjukannya.

Dari ketiga aspek pertunjukan barongan tersebut melibatkan orang-orang yang memiliki tujuan dan kepentingan berbeda. Misalnya tujuan dan kepentingan ekonomi, seperti

memperoleh pendapatan atau tambahan penghasilan, tujuan dan kepentingan kompetensi pengetahuan maupun sosial-budaya. Dengan kata lain, bahwa Barongan sebagai seni pertunjukkan bisa menjadi salah satu (tambahan) sumber penghasilan yang dapat diandalkan oleh seniman atau orang-orang yang terlibat di dalamnya. Hal ini sekaligus mengisyaratkan bahwa Barongan mampu berperan serta dalam pengembngan industri kreatif dan peningkatan ekonomi lokal.

2. Peran Barongan Blora Dalam Industri Kreatif dan Ekonomi Lokal

Industri kreatif adalah sebuah jalan *two in one* untuk mendapatkan keuntungan dan juga menyalurkan hobi. Industri kreatif adalah konsep bisnis inovatif yang mengedepankan ide, gagasan, informasi, dan kreativitas sebagai faktor utama. Kepentingan pengembangan industri kreatif dan peningkatan ekonomi lokal. ternyata banyak terdapat pada kesenian Barongan-mampu memberikan kontribusi ekonomi, penciptaan iklim bisnis, membangun citra dan identitas, berbasis sumber daya terbarukan, penciptaan inovasi dan kreatifitas, dan mampu memberikan dampak sosial yang positif.

Kontribusi ekonomi, kegiatan kesenian Barongan, bagi para pengrajin sudah bisa menjadikan sebagai pekerjaan tetap, dan bagi pelaku/pemain pertunjukan meskipun belum sepenuhnya bisa dijadikan pekerjaan dan penghasilan tetap tetapi mampus memberikan tambahan penghasilan. Pekerjaan utama para pelaku seni barongan adalah sebagai buruh pabrik, buruh bangunan, petani, PNS, dan warga masyarakat yang belum bekerja. Berikut ini adalah salah bukti yang menunjukkan dampak yang muncul dari suatu pertunjukan Barongan mampu menumbuhkan usaha warga masyarakat untuk memperoleh tambahan pendapatan. Usaha yang berupa pembukaan warung makan, penjaja makanan, mainan anak, perparkiran di sekitar pertunjukan (Gambar 3.3) merupakan bentuk pemberian kontribusi ekonomi.

Gambar 3.3. Wawancara dengan Ibu Choirunissa Penjaja Makanan (40 tahun) dan Bapak Leran (35 tahun) Penjual Mainan (Foto: Jazuli, 2021)

Choirunissa penjaja makanan (40 tahun) mengatakan bahwa:

> *Kula yen enten reramen ngeten niki mesti sadean… soale hasile lumayan, nanging gih kedah sabar ngladeni lare-lare (Saya kalau ada keramaian seperti ini "Barongan" pasti jualan … karena hasil/pendapatannya, tetapi ya harus sabar melayani anak-anak).*

Demikian pula bapak Leran (35 tahun) penjual mainan di pasar Ngawen, menceritakan pengalaman berjualan mainan anak.

Iklim bisnin, bahwa terciptanya iklim bisnis tidak lepas dari aspek kreativitas, kebutuhan tertentu, kemajuan teknologi, dan media sosial. Pertunjukan Barongan telah melahirkan berbagai usaha bisnis lain yang bisa mendukung dan melibatkan diri dalam pertunjukan serta meramaikan peristiwa yang tengah berlangsung. Di antara bisnis usaha adalah menculnya beberapa toko yang menjual perlengkapan dan beragam mainan Barongan, penjaja makanan, penitipan kendaraan bermotor, pengrajin Barongan, usaha sewa tratag dan sound system, dan sebagainya.

Gambar 3.4. Usaha Perlengakapan Barongan Milik Warga (Foto: Jazuli, 2021)

Gambar 3.4 menunjukkan usaha bisnis perlengkapan Barongan oleh warga masyarakat untuk memenuhi kebutuhan maupun tambahan penghasilan. Ada sebagian bahwa usaha tersebut menjadi gantungan hidup tetapi juga ada yang sebagai tambahan penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Identitas merupakan pernyataan singkat sesuatu objek (perusahaan, komunitas, perorangan) kepada masyarakat tentang apa dan siapa mereka, sedangkan citra adalah persepsi masyarakat terhadap jati diri itu (Jazuli et al., 2020). Peran Barongan ikut membangun citra dan identitas Blora dapat dilihat dari jumlah grup maupun pengrajin Barongan beserta aktivitasnya. Selama pandemi Covid-19 banyak grup Barongan dan pengrajin Barongan yang tidak eksis, tidak aktif pentas, bahkan ada yang gulung tikar. Menurut data yang ada di Depdikbut kabupaten Blora adalah 625 grup Barongan dan 25 Pengrajin Barongan. Namun demikian selama ada pandemic Covid-19 grup dan pengrajin barongan yang masih eksis dan aktif hanya 62 grup dan 16 pengrajin Barongan. Tentu saja hal tersebut sangat memprehatinkan, dan untuk masa depan perlu diupayakan kembali agar grup dan pengrajin yang pernah ada dapt aktif Dn hidup lagi. Dari sinilah peran dan campur tangan pemerintah daerah (Pemda) sangat dibutuhkan (Dewi, 2016).

Sumber daya terbarukan dapat berupa pemanfaat bahan dan penyerapan tenaga kerja. Pemanfaat bahan kayu (jenis kayu tales dan sengon) Barongan berasal dari pohon yang langsung dipesan dari pemiliknya. Namun tidak jarang untuk efisiensi biaya. Ditinjau dari penyerapan tenaga kerja, di dalam grup kesenian Barongan cukup banyak menyerap tenaga kerja, terutama untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari (Ibda, 2019). Personel pemain Barongan kebanyakan sudah memiliki pekerjaan tetap untuk mencukupi kebutuhan hidupnya, seperti petani, buruh/tukang, dan sebagai pengrajin. Namun juga ada sebagian yang belum memiliki pekerjaaan, terutama para pemuda putus sekolah dan tidak melanjutkan sekolahnya karena faktor ekonomi orang tua. Oleh karena itu banyak pemuda putus sekolah ikut terlibat dalam grup Barongan sehingga terhindar dari status pengangguran,

bahkan bisa memperoleh pengalaman dan kompensasi (transport, uang lelah). Untuk pembagian pendapatan hasil dari pertunjukan Barongan setiap pemain biasanya mendapat Rp. 50.000 sampai Rp. 200.000 untuk sekali pentas.

Inovasi dan kreativitas bukan saja berupa bahan yang terbarukan, melainkan juga dalam bentuk bentuk topeng yang melahirkan beberapa karakter baru dari peran Barongan itu sendiri. Heru salah satu pengrajin-pelaku industri dalam usaha kerajinan Barongan yang telah dikelolanya selam 5 tahun telah banyak menghasilkan bentuk dan karakter topeng yang lebih baru. Dengan dibantu warga masyarakat di lingkungannya melakukan inovasi yang kreatif pada topeng dan asesoris Barongan. Sebagian besar bahan baku topeng dan asseroris Barongan berasal dari di sekitar Blora, sedangkan bahan lainnya diperoleh dari luar Blora, seperti ijuk (rambut Barongan) diperoleh dari Temanggung dan jenis kain tertentu (motif, warna, emas) berasal dari Solo dan Semarang.

Gambar 3.5. Proses Produksi Topeng Barongan dan Beberapa Inovasi Bentuk Topeng Barongan (Wawancara dengan Heru, 42 tahun dan Sriyanto, 55 tahun) (Foto: Jazuli, 2021)

Dampak sosial yang timbulkan oleh kesenian Barongan, diantaranya mampu menjadi wahana komunikasi antarwarga atau sekurang-kurang bagi komunitas Barongan itu sendiri. Pada komunikasi tersebut menimbulkan berbagai bentuk kerjasama, silaturrohim, wahana pengembangan untuk berpikir dan bertindak kreatif dalam menghadapi tentangan hidup dan kehidupan, terutama pada masa pandemic Covid-19 yang belum selesai saat ini.

Selain itu, sikap dan tindakan gotong royong masih terjadi ketika seorang warga masyarakat mempunyai hajatan. Sebagaimana terjadi ketika memasang tratag di tempat orang hajatan, meskipun tratagnya penyewa. Demikian juga terjadi pada para penjaja makanan dan mainan anak, mereka saling membantu, saling mengerti dan memahami bahwa mereka sama-sama meraih rejeki dengan berjualan. Sebagaiman usaha pak Sumarjan seorang pengusaha tratag (55 tahun) dan pak Masdori penjaja makanan (35 tahun) seperti gambar 3.6.

Gambar 3.6. Pertunjukan Barongan dan Pengrajin Topeng Barongan (Foto: Jazuli, 2021)

Berdasarkan paparan deskripsi dan analisis tersebut di atas, secara teoretik bahwa kesenian Barongan menjadi bagian dari struktur pengembangan ekonomi di Blora karena keberadaannya sangat fungsional, baik untuk peningkatan ekonomi, sosial, dan budaya. Secara ekonomi, kesenian Barongan dapat berperan dalam program pengembangan ekonomi dan industri kreatif pemerintah daerah bagi peningkatan ekonomi kerakyatan, pengembangan bisnis, pengembangan kreativitas inovatif potensi daerah. Secara sosial dan budaya, kesenian Barongan telah menjadi ikon (kesenian khas Blora) baik sebagai peneguhan identitas, sarana integritas (kebersatuan), dan wahana komunikasi sosial (untuk penanaman nilai-nilai kehidupan sosial, adat-istiadat, toleransi, dan sebagainya) antar warga masyarakat.

Ditinjau dari teori Tindakan Sosial, para pelaku seni Barongan (pemain pertunjukan dan pengrajin Barongan), bahwa tindakan yang berdimensi ekonomi, sosial, dan budaya tersebut tak terlepas dari tujuan untuk menyikapi atau merespos

perkembangan fenomena kehidupan yang terjadi, terutama untuk memenuhi kebutuhan integratif hidupnya.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa keberadaan pertunjukan Barongan telah memberikan dampak positif bagi pengembangan industri kreatif dan ekonomi lokal, yang berupa penambahan pendapatan masyarakat, penciptaan iklim bisnis, membangun citra dan identitas, berbasis sumber daya terbarukan, penciptaan inovasi dan kreatifitas, dan yang mampu memberikan dampak sosial yang relatif positif.

Bentuk pertunjukan Barongan Blora teridiri atas dua bentuk, yaitu bentuk arak-arakan, dan pertunjukan dramatari. Bentuk pertunjukan arak-arakan atau pawai dapat ditemui pada acara bersifat ritual. Bentuk pertunjukan dramatari melayani kepentingan hiburan atau tontonan. Barongan sebagai seni pertunjukan senantiasa melibatkan tiga faktor, yaitu penyaji pertunjukan, penonton, dan sarana pertunjukan. Ketiga faktor pertunjukan Barongan tersebut melibatkan orang-orang yang memiliki tujuan dan kepentingan berbeda – kepentingan ekonomi, sosial, politik, dan budaya. Barongan mampu memenuhi kepentingan tersebut melalui peran dan posisinya di tengah masyarakat Blora.

Sehubungan dengan kentingan ekonomi, para pelaku seni (grup dan pengrajin Barongan) dalam pengembangkan usaha dan produktifitasnya tampak, bahwa pelaku pertunjukan telah sesuai bidang keahlianya. Pertunjukan Barongan banyak mengalami inovasi kreatif dalam pengemasan, pengembangan topeng berkarakter, dan pemasaran agar tetap eksis dan diminati khalayak luas.

Potensi sumber daya dan pengolahannya terlihat dari warga masyarakat yang membuka bisnis penjualan (toko) perlengkapan Barongan, tumbuh UKM meskipun belum tertata dengan baik. Selain itu, para pengrajin juga telah mampu memanfaatkan bahan yang sudah tidak terpakai digunakan untuk

membuat perlengkapan Barongan, seperti kayu bekas bangunan dan atau tidak digunakan oleh industri manufaktur tertentu.

Kelangsungan dan dampak usaha pengembangan industri kreatif bagi peningkatan ekonomi lokal tampak dari meningkatnya frekuensi bisnis penjualan perlengkapan Barongan, dan memberi kesempatan para pemuda terutama yang belum bekerja untuk ikut bermain Barongan dan atau terlibat kegiatan kerajinan. Dengan demikian secara tidak langsung akan menjamin bahwa Barongan terus ada, eksis, dan berkembang. Pada gilirannya semakin menghidupkan usaha dan bisnis pertunjukan Barongan. Dampak lanjutnya semakin berkembang pula para pengrajin serta penjaja makanan dan mainan kanak-kanak. Proposisinya adalah semakin berkembang kesenian Barongan Blora, semakin berkembang pula tingkat ekonomi lokal. Semakin berkembang kesenian Barongan, semakin tinggi pertumbuhan industri kreatif di Blora

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberikan pendanaan Penelitian ini melalui Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Universitas Negeri Semarang Nomor: SP DIPA- 023.17.2.677507/2021, tanggal 23 November 2020, sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Dana DIPA UNNES Tahun 2021 Nomor 349.26.4/UN37/PPK.3.1/2021, tanggal 26 April 2021.

DAFTAR PUSTAKA

Dewandaru, B., & Purnamaningsih, N. (2017). Strategi Dalam Memajukan Industri Kreatif Dan Pengembangan Ekonomi Lokal Sebagai Daya Tarik Wisata (Studi Pada Kesenian Jaranan Di Kota Kediri). *Ekonika : Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, *1*(2), 170–187. https://doi.org/10.30737/ekonika.v1i2.4

Dewi, A. P. (2016). Komodifikasi Tari Barong di Pulau Bali (Seni Berdasarkan Karakter Pariwisata). *Panggung*, *26*(3), 222–233. https://doi.org/10.26742/panggung.v26i3.187

Gershman, B. (2016). Long-Run Development and the New Cultural Economics. *Department of Economics,. American University, 4400 Massachusetts Avenue NW, Washington,.Http://Fs2.American.Edu/Gershman/Www/Research/Culture/Newcultecon.Pdf*.

Ginsburgh, V.A. & Throsby, D. (2014). Handbook of The Economics of Art and Culture. *Elsevier B.V. All Rights Reserved, Www.Elsevier.Com/Permissions.*

Guntaris, E. (2018). Dialektika Ritual Dan Hiburan Dalam Kesenian. *Thesis Commons*, 1–13.

Ibda, H. (2019). Strategi Grup Barong Sardulo Krida Mustika Dalam Melestarikan Seni Barongan Blora. *Handep: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, *2*(2), 161–186. https://doi.org/10.33652/handep.v2i2.35

Jazuli, M. (2014). *Sosiologi Seni: Pengantar dan Model Studi Seni* (Cetakan 1,). Graha Ilmu.

Jazuli, M., & Alam, S. (2020). From Ritual To Entertainment: the Changing Role of Barongan Performance Arts. *Humanities & Social Sciences Reviews*, *8*(4), 496–506. https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8448

Jazuli, M., MD, S., & Paranti, L. (2020). Bentuk dan Gaya Kesenian Barongan Blora. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, *15*(1), 12–19. https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i1.2892

Puspita, D. R., Nurhadi, & Liestyasari, S. I. (2017). Upaya Pelestarian Kesenian Barongan Di Kecamatan Cepu (Studi Fenomenilogi Tiga Paguyuban Barongan Di Kecamatan Cepu Kabupaten Blora). *Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, *8*(3), 10. https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/11369/8070

Ritzer, G. (1975). Professionalization, Bureaucratization and Rationalization: The Views of Max Weber. *Social Forces*, *53*(4), 627–634. https://doi.org/10.1093/sf/53.4.627

Rusiani, R. V. (2006). *Struktur dan Fungsi Pertunjukan Kesenian Barongan Dalam Upacara Ritual Pada Bulan Sura Di Dusun*

Gluntungan Desa Banjarsari Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan. Skripsi Unnes.

Septiya Pambudi, F. B., Iswidayati, S., & Supriyanto, T. (2015). Perkembangan Bentuk Topeng Barongan Dalam Ritual Murwakala Di Kabupaten Blora. *Catharsis: Journal of Arts Education*, *4*(2), 84. http://jurnal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis

Slamet, M. (2014). *Barongan Blora: Menari di atas Politik dan Terpaan Zaman*. Citra Sains LPKBN.

Sugiyono. (2011). *Teknik Wawancara*.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Suhardono, E. (1994). *Teori Peran: Konsep, Derivasi dan Implikasinya*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Taylor, S. dan R. B. (1984). *Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for Meanings, Second Edition. John Wiley and Sons.*

BAB IV. PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TARI GAGRAG LASEMAN DALAM PEMBELAJARAN SANGGAR SENI GALUH AJENG KABUPATEN REMBANG

Wahyu Lestari[1], Agustina Ayu Andira[2]

[1,2] Fakultas Pascasarjana, Program Studi Pendidikan Seni,
Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia
wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id
agustinaayuandira99@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan media video Tari Gagrag Laseman dalam pembelajaran Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang merupakan penelitian yang mengembangkan media video pembelajaran praktik tari agar siswa tetap dapat belajar praktik tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng meskipun tidak bisa hadir mengikuti pertemuan tatap muka. Tujuan penelitian pengembangan media video Tari Gagrag Laseman dalam pembelajaran Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang adalah mendeskripsikan pembelajaran tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang dan membuat pengembangan media video Tari Gagrag Laseman dalam pembelajaran Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang. Produk dalam penelitian berupa media video Tari Gagrag Laseman dan buku panduan Tari Gagrag Laseman. Produk penelitian berupa media video Tari Gagrag Laseman dan buku panduan Tari Gagrag Laseman.

Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (*R and D*) dengan mengadopsi model pengembangan *analyze, design, development, implementation and evaluation* (ADDIE). Teknik pengumpulan data kualitatif menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk mencari validitas dan reliabilitas. Produk media

video Tari Gagrag Laseman diuji validitasnya oleh tiga *expert judgment* dengan hasil persentase kriteria kualitatif untuk menentukan kelayakan produk. Reliabilitas produk diuji dengan formula *Alpha cronbach* Produk yang telah diuji validitas dan reliabilitas, selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil kepada 10 siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng usia 12-17 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-wilk* berdasarkan hasil penilaian praktik siswa. Uji efektivitas produk diuji menggunakan formula uji *Paired Sample T-Test*.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penelitian menghasilkan produk berupa media video Tari Gagrag Laseman dan buku panduan Tari Gagrag Laseman sebagai pendamping media video. Peneliti memberikan saran kepada pendidik tari agar media video pembelajaran tari dapat dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran tari jarak jauh bagi siswa sekolah maupun sanggar tari yang lain.

Kata kunci: pengembangan, media video, pembelajaran, Sanggar Seni Galuh Ajeng

PENDAHULUAN

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V (2020) adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk sesuai kebutuhan masyarakat (Winarno, 2013:57 dalam Rahman, Kurniawan, & Heynoek, 2020, p. 80). Kebutuhan masyarakat selalu meningkat seiring dengan perubahan kondisi sosial masyarakat, sehingga inovasi dalam mengembangkan produk diperlukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satu contoh pemenuhan kebutuhan masyarakat yang terus dikembangkan adalah dalam bidang pembelajaran.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai bentuk edukasi yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa (Pane & Darwis Dasopang, 2017, p. 333). Proses pembelajaran berjalan

secara efektif apabila guru dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi pembelajaran dengan baik. Guru perlu memahami kondisi dan kebutuhan siswa terlebih dahulu, sehingga guru dapat menentukan metode dan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Media berupa video pembelajaran dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan materi khususnya dalam pembelajaran di masa pasca pandemi Covid-19, agar pendidikan di Indonesia tidak mengalami kemunduran teknologi.

Media pembelajaran berupa video dapat memperjelas materi pembelajaran dengan sajian yang ringkas serta praktis dapat dibuka kapanpun dan dimanapun (Irwandani, Iqbal, & Latifah, 2019, p. 137). Video merupakan media audio visual berbentuk elektronik yang menyajikan adegan-adegan dalam gerak (Saputri & Lestari, 2021, p. 29). Video dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran tari, karena dapat memvisualkan materi gerak tari yang tidak dapat disampaikan melalui verbal. Video mampu menyampaikan komunikasi non-verbal dalam tari seperti gerakan maju, gerakan mundur, gerakan tempo cepat, gerakan tempo lambat (Pangestuti & Arianto, 2020, p. 5).

Kelebihan dari media video dapat menunjukan langkah prosedural, dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas, dan mudah diakses, sedangkan kekurangan dari video memerlukan waktu yang panjang dan biaya yang banyak dalam proses pembuatan (Apriansyah, Sambowo, & Maulana, 2020, p. 11). Biaya yang dibutuhkan dalam proses pembuatan video dapat disiasati dengan memaksimalkan kemampuan yang dimiliki dalam proses rekaman maupun editing, sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya untuk jasa produksi video. Aplikasi yang digunakan ketika proses editing juga dapat menggunakan aplikasi tidak berbayar yang sudah banyak tersedia di internet, sehingga biaya produksi video dapat lebih diminimalisir.

Video pembelajaran sudah sering digunakan sebagai media dalam pembelajaran tari di sekolah maupun di sanggar tari. Menurut (Pangestuti & Arianto, 2020, p. 7) media pembelajaran

berupa video sangat efektif digunakan dalam pembelajaran tari, karena video dapat diputar kapanpun dan dimanapun serta dapat diakses oleh banyak orang. Pendapat Pangestuti diperkuat oleh pendapat James Marshal, 2002 dalam Gon & Rawekar, 2017, p. 20, bahwa persentase orang mengingat suatu pembelajaran adalah 10% dari membaca, 20% dari mendengar, 30% dari melihat, dan 50% dari yang didengar dan dilihat, sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran apabila disampaikan melalui media video pembelajaran.

Penggunaan media video dalam pembelajaran merupakan implementasi dari teknologi yang siswa gunakan sehari-hari (Adnyani, Mahayanti, & Suprianti, 2019, p. 221). Wawancara dilakukan dengan Najwa (6 Juli 2023), salah satu siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng, mengenai pendapat tentang video pembelajaran tari.

> "Saya senang nonton video tari di Youtube mbak, yang saya tonton biasanya video pertunjukan tari, kadang ya nonton video pembelajarannya kalau ada, tapi saya jarang menemukan yang ada penjelasannya. Biasanya saya nontonnya waktu lagi capek ngerjain tugas mbak terus iseng-iseng nonton video tari di Youtube atau kalau nggak ya nonton konten-konten tari di Tiktok."

Pengembangan media video pembelajaran tari adalah proses mengembangkan media berupa video pembelajaran yang di dalamnya terdapat penjelasan prosedural praktik tari agar guru tidak perlu mengulangi materi yang diajarkan secara konvensional apabila ada siswa yang tidak masuk. Penggunaan video sebagai media pembelajaran tari tepat digunakan dalam kondisi pasca pandemi Covid-19, karena dapat menyampaikan materi praktik tari dengan audio visual dari guru kepada siswa serta tetap menggunakan teknologi meskipun pandemi Covid-19 sudah berakhir.

Sanggar merupakan salah satu satuan lembaga pendidikan nonformal sebagai wadah untuk mengembangkan kreativitas, membentuk karakter, serta meningkatkan kecerdasan sesuai

potensi, bakat, minat, dan psikologi yang dimiliki anak (Resi, Haryono, & Subiyantoro, 2019, p. 104). Sanggar bertujuan untuk menggali bakat dan potensi yang ada dalam diri anak agar anak dapat lebih berkembang tidak hanya dalam bidang akademis, namun juga dalam bidang non-akademis. Sanggar tari menyelenggarakan pembelajaran seni tari yang mengandung nilai-nilai berpengaruh terhadap jasmani dan rohani peserta didik terutama dalam proses internalisasi yakni proses pembentukan jati diri peserta didik (Lestari, 2015, p. 217). Salah satu sanggar tari yang aktif yaitu Sanggar Seni Galuh Ajeng.

Sanggar Seni Galuh Ajeng terletak di Rumbut Malang, RT 04 RW 04, Desa Kabongan Kidul, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang. Tahun 2013 sampai sekarang, Sanggar Seni Galuh Ajeng dipimpin oleh Puji Purwati. Sanggar Seni Galuh Ajeng melaksanakan latihan rutin selama dua kali dalam satu minggu yaitu setiap hari Selasa dan Jumat pukul 16.00 sampai 15.00. Latihan rutin di Sanggar Seni Galuh Ajeng sempat terhenti selama kurang lebih enam bulan dikarenakan pandemi Covid-19, selanjutnya pada pertengahan September 2020 kegiatan pembelajaran tatap muka kembali diaktifkan ketika Indonesia sedang melaksanakan *new normal* sampai sekarang.

Peneliti memilih Sanggar Seni Galuh Ajeng sebagai lokasi penelitian. Alasan penelii memilih Sanggar Seni Galuh Ajeng sebagai lokasi penelitian dikarenakan Sanggar Seni Galuh Ajeng merupakan sanggar pertama di Kabupaten Rembang yang masih eksis sampai sekarang, dan memiliki jumlah siswa banyak. Peneliti melakukan wawancara dengan Rahajeng, pelatih di Sanggar Seni Galuh Ajeng mengenai model pembelajaran menggunakan media video.

> "Ya sebenarnya kami butuh menggunakan media video pembelajaran soalnya kan kalau tatap muka itu kadang banyak siswa yang absen dan setiap minggu kita harus mengulangi materi minggu kemarin. Jadinya kalau latihan ya nggak bisa maksimal. Menurut saya perlu diadakan pembelajaran jarak jauh pakai video pembelajaran biar siswa tetap bisa belajar tari meskipun tidak datang ke sanggar, apalagi sanggar belum

punya video pembelajaran jadinya kalau mau membuat video pembelajaran bisa dijadikan dokumentasi sanggar." (Wawancara Rahajeng, 6 April 2023)

Kebutuhan pembelajaran tari menggunakan media video juga dialami oleh siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng, siswa memiliki keinginan yang kuat untuk mengikuti pembelajaran tatap muka di sanggar, namun karena kegiatan sekolah seperti ekstrakurikuler, siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran di Sanggar Seni Galuh Ajeng. Alasan siswa ingin melaksanakan pembelajaran di sanggar karena siswa dapat menghibur diri bertemu dengan teman sambil belajar menari serta mengembangkan bakat dan minat siswa dalam bidang seni tari. Siswa membutuhkan model pembelajaran tari yang baru agar siswa tetap dapat belajar menari dan tidak ketinggalan materi meskipun tidak dapat hadir di Sanggar Seni Galuh Ajeng. Analisis kebutuhan di lapangan menunjukan bahwa 40 siswa tetap ingin belajar tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng, dibuktikan dengan data pendaftaran ulang siswa pada bulan Mei 2023. (Dokumentasi Sanggar Seni Galuh Ajeng, 9 Mei 2023)

Keinginan belajar siswa di masa pandemi menjadi tolak pangkal dalam melakukan penelitian di Sanggar Seni Galuh Ajeng. Peneliti memiliki gagasan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang dan memberikan aktivitas kepada siswa untuk tetap belajar seni tari meskipun siswa tidak dapat hadir di Sanggar Seni Galuh Ajeng dikarenakan kegiatan sekolah.

Permasalahan yang terjadi di Sanggar Seni Galuh Ajeng memerlukan inovasi baru berupa kreativitas agar seni tari dapat tetap berkembang di kalangan anak tanpa mengesampingkan kegiatan sekolah. Kreativitas merupakan cara yang penting dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dalam pengembangan tari (Sugiarto & Lestari, 2020, p. 101). Kreativitas yang ada dalam pembelajaran dianggap sebagai faktor pendukung baik dalam pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah (Astuti, Lestari, & Cahyono, 2021, p. 105). Kreativitas dalam pembelajaran juga perlu memperhatikan kondisi lingkungan.

Peneliti memiliki gagasan dalam membuat model pembelajaran tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng berupa media video pembelajaran tari. Media video pembelajaran tari merupakan bentuk pengembangan yang digagas oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan di Sanggar Seni Galuh Ajeng. Media video pembelajaran tari yang ada di Youtube rata-rata hanya berisi demonstrasi gerak tari, sedangkan dalam media video pembelajaran tari yang peneliti buat berisi penjelasan mengenai deskripsi tari, tutorial gerak dasar tari, tutorial ragam gerak tari, dan peragaan tari dari awal sampai akhir.

Materi yang digunakan oleh peneliti dalam media video pembelajaran adalah Tari Gagrag Laseman. Tari Gagrag Laseman merupakan tari kreasi baru yang diciptakan oleh Sanggar Seni Galuh Ajeng pada tahun 2015. Tari Gagrag Laseman menggambarkan proses pembuatan corak-corak utama batik Lasem yang diantaranya terdiri dari corak sekar jagad, lung-lungan, latohan, dan kricakan. Tari Gagrag Laseman dipilih oleh peneliti sebagai materi pembelajaran, karena Tari Gagrag Laseman merupakan karya orisinil ciptaan Sanggar Seni Galuh Ajeng serta gerakannya yang tidak terlalu rumit sehingga lebih mudah jika disampaikan melalui media video pembelajaran (Wawancara Rahajeng, 12 Agustus 2023).

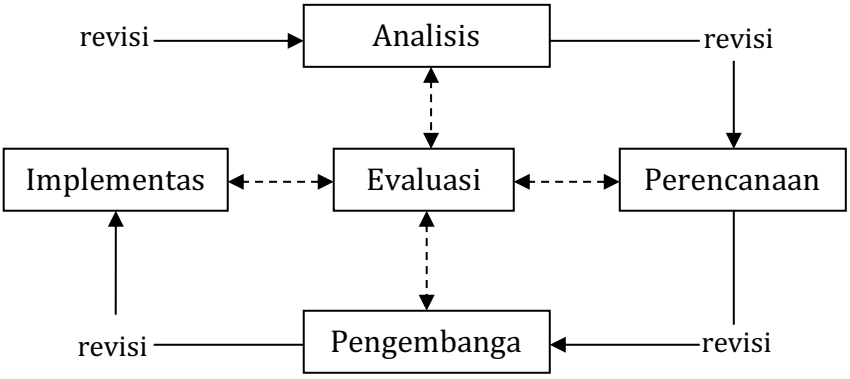
Media pembelajaran Tari Gagrag Laseman belum pernah dibuat sebelumnya karena Tari Gagrag merupakan karya tari baru. Media video Tari Gagrag Laseman yang dibuat oleh peneliti merupakan media pembelajaran yang sangat dibutuhkan oleh Sanggar Seni Galuh Ajeng. Menurut wawancara Rahajeng 6 April 2023, Sanggar Seni Galuh Ajeng membutuhkan media video pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran bagi siswa agar siswa tetap dapat belajar tari meskipun ketinggalan materi dikarenakan izin mengikuti kegiatan sekolah.

METODE

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data empiris dengan ciri keilmuan (Sugiyono, 2017, p. 2). Berdasarkan topik penelitian Pengembangan Media Video

Tari Gagrag Laseman dalam Pembelajaran Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R *and* D) dalam mengkaji penelitian yang peneliti lakukan. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi produk dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2017, p. 5).

R *and* D merupakan salah satu metode yang cocok digunakan guna mengembangkan media video Tari Gagrag Laseman karena memiliki relevansi dengan tujuan penelitian. dalam penelitian adalah pengembangan media video Tari Gagrag Laseman dan buku panduan Tari Gagrag Laseman. Media video Tari Gagrag Laseman diunggah di *web Youtube* agar siswa dapat belajar praktik tari di rumah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) sebagaimana gambar 4.1.



Gambar 4.1. Model Pengembangan ADDIE
(Agustina, 20 Agustus 2023)

Penelitian diawali dengan proses pengumpulan data awal dengan teknik observasi dan wawancara. Observasi dilaksanakan secara langsung di Sanggar Seni Galuh Ajeng untuk mengamati proses pembelajaran tari. Peneliti juga melakukan wawancara dengan pimpinan, pelatih, dan siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran praktik tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng.

Analisis kebutuhan pelatih dan siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng menunjukan bahwa siswa tetap ingin belajar praktik tari meskipun banyak siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah setiap hari Selasa maupun Jumat, sedangkan pelatih juga membutuhkan model pembelajaran praktik tari yang bisa dilakukan secara jarak jauh. Peneliti memiliki gagasan dalam membuat model pembelajaran tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng berupa media video pembelajaran tari dengan materi Tari Gagrag Laseman.

Media video Tari Gagrag Laseman diuji validitas dan reliabilitas melalui penilaian pakar pembelajaran tari, pakar media, dan pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng menggunakan instrumen penilaian media video Tari Gagrag Laseman yang dinilai menggunakan ketentuan skala *Likert*. Hasil penilaian setiap validator pakar dibuat dalam bentuk persentase, selanjutnya didapatkan interval persentase kriteria kualitatif untuk menentukan kelayakan produk. Penilaian pakar diuji reliabilitas menggunakan formula *Alpha cronbach* (α).

Media video pembelajaran diimplementasikan kepada sampel penelitian yaitu 10 siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng usia 12-17 tahun yang termasuk dalam kelompok eksperimen. Peneliti membagi subjek penelitian menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan media video Tari Gagrag Laseman untuk dipelajari siswa selama pembelajaran tatap muka di Sanggar Seni Galuh Ajeng dihentikan. Kelompok kontrol tidak diberikan media video Tari Gagrag Laseman untuk belajar, namun siswa mempelajari Tari Gagrag Laseman melalui imitasi gerak Tari Gagrag Laseman pada video pertunjukan Tari Gagrag Laseman. Kelompok eksperimen

dan kelompok kontrol dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji normalitas dalam penelitian yang peneliti lakukan yaitu data hasil tes tentang pemahaman dasar siswa mengenai seni tari. Uji normalitas dianalisis menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan cara membandingkan nilai selisih terbesar dengan nilai tabel *Kolmogorov-Smirnov.* Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya diberikan perlakuan media video Tari Gagrag Laseman untuk kelompok eksperimen dan diberikan video pertunjukan Tari Gagrag Laseman untuk kelompok kontrol. Siswa diminta untuk mempelajari Tari Gagrag Laseman secara mandiri dan melakukan praktik Tari Gagrag Laseman berdasarkan hasil belajar siswa. Praktik Tari Gagrag Laseman oleh siswa dilakukan penilaian oleh pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng. Skor hasil penilaian dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui efektivitas media video Tari Gagrag Laseman.

Uji efektivitas didapatkan dari pengujian data hasil penilaian siswa dalam praktik Tari Gagrag Laseman. Efektivitas media video Tari Gagrag Laseman ditentukan dengan melihat hasil belajar siswa melalui penilaian keterampilan. Skor yang didapatkan dari perhitungan selanjutnya diuji efektivitas. Perhitungan uji efektivitas dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan formula uji *Paired Sample T-Test* signifikasi 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa media video Tari Gagrag Laseman dan buku panduan Tari Gagrag Laseman yang dapat digunakan oleh guru tari maupun pelatih tari di sanggar tari untuk mengajar praktik tari. Penelitian di Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang tentang Pengembangan media video Tari Gagrag Laseman menghasilkan temuan proses pembelajaran tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng dan pengembangan media video Tari Gagrag Laseman. Pembahasan dalam penelitian meliputi uji

validitas dan reliabilitas media video Tari Gagrag Laseman, serta uji coba skala kecil media video Tari Gagrag Laseman.

1. Pembelajaran Tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng

Gambar 4.2. Pembelajaran tari di Sanggar Seni Galuh Ajeng (Dokumentasi Puji Purwati, Mei 2023)

Gambar 4.2 merupakan aktivitas proses pembelajaran tatap muka di Sanggar Seni Galuh Ajeng. Orang yang memakai jilbab coklat, kaos berwarna hitam, dan selendang warna ungu di depan sebelah kiri merupakan Puji Purwati, ketua sanggar sekaligus pelatih yang sedang memberikan arahan gerak, di belakang terdapat sekitar 20 siswa yang sedang mempraktikan gerak yang diinstruksikan oleh pelatih.

Pelatih menggunakan metode demonstrasi pada saat menyampaikan materi. Metode demonstrasi merupakan metode praktik tari dengan cara pelatih memberikan contoh gerakan yang selanjutnya diikuti oleh siswa (Nugroho, Wadiyo, Cahyono, & Lestari, 2021, p. 34). Siswa menirukan gerakan yang dipraktikan oleh pelatih, selanjutnya siswa

melakukan latihan mandiri untuk menghafal materi yang diberikan pelatih. Metode demonstrasi telah dilakukan sejak Sanggar Seni Galuh Ajeng berdiri.

Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang merupakan sanggar pertama yang ada di Kabupaten Rembang yang berdiri sejak tahun 1980. Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang pada awalnya bernama Kelasti (Kelompok Latihan Seni Tari) yang dipelopori oleh Rajendro Sumardjono. Rajendro serta kelima muridnya latihan menari bersama dengan tujuan mengembangkan seni tari di Kabupaten Rembang. Semakin bertambahnya waktu, Kelasti sudah tidak berjalan lagi sampai pada tahun 1994 salah satu murid Rajendro yang bernama Puji Purwati bersama Purwono menghidupkan kembali Kelasti dalam bentuk sanggar tari yaitu Sanggar Tari Galuh Ajeng.

Nama Galuh Ajeng diambil dari kata *Galuh* yang berarti wanita dan *Ajeng* yang memiliki arti keinginan sehingga *Galuh Ajeng* memiliki makna wanita yang selalu memiliki keinginan. Nama *Galuh Ajeng* juga merupakan gabungan dari nama anak kedua dan ketiga dari Puji Purwati, yaitu Ajeng dan Galuh.

Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang dipimpin oleh Puji Purwati. Sanggar Tari Galuh Ajeng terus berkembang tahun demi tahun, siswa yang belajar di sanggar juga semakin meningkat hingga pada tahun 2017 Sanggar Tari Galuh Ajeng mendapatkan akta notaris berbadan hukum dan berganti nama menjadi Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang. Alasan Puji Purwati mengubah nama dari Sanggar Tari Galuh Ajeng menjadi Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang dikarenakan Puji Purwati ingin mengembangkan sanggar yang ia dirikan tak hanya di bidang seni tari, akan tetapi dapat mencakup semua bidang seni (Wawancara Puji Purwati 26 Maret 2023).

Penerimaan siswa di Sanggar Seni Galuh Ajeng diadakan setiap enam bulan sekali atau ketika pergantian semester. Puji Purwati beserta tim Sanggar Seni Galuh Ajeng mempromosikan pendaftaran Sanggar Seni Galuh Ajeng

melalui sosial media Facebook dan Instagram. Siswa yang diterima berasal dari berbagai usia dan kalangan. Sanggar Seni Galuh Ajeng tidak hanya menerima siswa untuk latihan tari secara reguler, namun juga menerima siswa untuk latihan secara privat.

Sanggar Seni Galuh Ajeng juga membuka Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) bagi guru TK, SD, maupun umum yang ingin belajar menjadi guru tari atau ingin mempunyai kemampuan menari. LKP Sanggar Seni Galuh Ajeng sudah berakta notaris pada tahun 2018. Peserta LKP Sanggar Seni Galuh Ajeng terdiri dari guru TK dan SD, ibu-ibu PKK, serta masyarakat sekitar Sanggar Seni Galuh Ajeng yang ingin mengembangkan diri di bidang seni tari.

Pendopo Sanggar Seni Galuh Ajeng didirikan pada tahun 2018. Sanggar Seni Galuh Ajeng selalu berpindah tempat sebelum memiliki pendopo. Tahun 1990an Sanggar Seni Galuh Ajeng bertempat latihan di Gedung Golkar Kabupaten Rembang. Tahun 2000an Sanggar Seni Galuh Ajeng berpindah di Gedung Sanggar Budaya Museum Kartini Kabupaten Rembang yang terkadang harus berbagi tempat latihan dengan kursus taekwondo. Tahun 2018 Sanggar Seni Galuh Ajeng secara resmi memiliki tempat latihan sendiri di Rumbut Malang Desa Kabongan Kidul Kecamatan Rembang Kabupaten Rembang. Pendopo Sanggar Seni Galuh Ajeng awalnya beralaskan semen sehingga kurang nyaman ketika dipakai latihan sampai tahun 2019 diadakan renovasi dan peningkatan sarana prasarana sehingga pendopo Sanggar Seni Galuh Ajeng nyaman digunakan untuk latihan menari maupun karawitan.

Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang telah banyak mendapatkan prestasi dan menghasilkan karya tari. Karya tari yang telah diciptakan oleh Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang meliputi: (1) Tari Gandaria tahun 2010; (2) Tari Rembang Kumandang tahun 2012; (3) Tari Greget Taruma tahun 2013; (4) Tari Trubus tahun 2015; (5) Tari

Gagrag Laseman tahun 2015; (6) Tari Patholan 2017; (7) Tari Gambuhan tahun 2018; (8) Tari Deres Lontar tahun 2019.

Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang sudah sering mengikuti pementasan, lomba, maupun festival di tingkat daerah, provinsi, dan nasional. Prestasi yang telah diraih Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang diantaranya: (1) pada tahun 2017 mendapatkan juara harapan 1 Lomba Tari Pethilan tingkat Jawa Tengah; (2) tampil pada penyambutan gubernur dalam acara peringatan Hari Pers Nasional di Rembang tahun 2018; (3) tahun 2019 berpartisipasi dalam Pentas Seni Anjungan Jawa Tengah di TMII; (4) mengikuti Parade Budaya Jawa Tengah tahun 2019 yang diselenggarakan di Wonogiri; (5) mengirimkan siswa untuk mengikuti kompetisi tingkat nasional Puteri Tari Indonesia 2021 dan Puteri Tari Cilik Indonesia 2021.

2. Pengembangan Media Video Tari Gagrag Laseman

Pengembangan media video Tari Gagrag Laseman menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

a. Analisis

Analisis merupakan pengumpulan data hasil studi pendahuluan yang digunakan untuk menentukan fokus permasalahan dalam penelitian (Sugiyono, 2017, p. 245). Tujuan dari proses analisis untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di Sanggar Seni Galuh Ajeng. Permasalahan didapatkan dari proses observasi dan wawancara. Peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi di Sanggar Seni Galuh Ajeng berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian.

Permasalahan yang terjadi di Sanggar Seni Galuh Ajeng berupa pelaksanaan pembelajaran di Sanggar Seni Galuh Ajeng dilakukan pada hari Selasa dan Jumat,

terdapat beberapa siswa yang berhalangan hadir karena adanya kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, sedangkan pelatih perlu menyampaikan materi tari kepada siswa. Siswa yang tidak bisa hadir karena kegiatan sekolah menjadi ketinggalan materi dan kesulitan untuk mengikuti pembelajaran, sehingga pelatih membutuhkan media pembelajaran agar pelatih tidak perlu mengulang materi bagi siswa yang berhalangan hadir.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap permasalahan yang terjadi di Sanggar Seni Galuh Ajeng, peneliti mengembangkan media video Tari Gagrag Laseman sebagai alternatif model pembelajaran praktik tari yang bisa dilaksanakan jarak jauh, sehingga siswa tetap dapat belajar praktik tari meskipun berhalangan hadir dikarenakan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah ataupun dikarenakan alasan lainnya.

b. Perencanaan

Proses perencanaan merupakan proses menentukan metode, model, dan struktur yang dikembangkan (Pangestuti & Arianto, 2020, p. 3) dalam pengembangan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Perencanaan yang peneliti lakukan dimulai dengan menentukan materi tari sesuai dengan kemampuan siswa, melakukan observasi ragam gerak, menentukan metode pembelajaran yang digunakan, dan membuat naskah video pembelajaran.

Materi tari yang digunakan berupa Tari Gagrag Laseman yang merupakan karya orisinil Sanggar Seni Galuh Ajeng. Tari Gagrag Laseman dipilih karena gerakannya yang tidak terlalu rumit dan ditujukan untuk ditarikan oleh usia remaja, sehingga lebih mudah jika disampaikan melalui media video pembelajaran (Wawancara Rahajeng, 12 Agustus 2023).

Observasi ragam gerak yang peneliti lakukan yaitu dengan mengamati dokumentasi pertunjukan Tari Gagrag

Laseman. Peneliti mencatat nama ragam dan proses gerakan setiap ragam gerak, selanjutnya peneliti menarasikan proses gerakan setiap ragam gerak agar dapat disampaikan melalui media video Tari Gagrag Laseman.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam media video Tari Gagrag Laseman meliputi metode demonstrasi dan metode latihan. Peraga dalam media video Tari Gagrag Laseman mendemonstrasikan gerakan pada setiap ragam dan memberikan instruksi berupa langkah-langkah melakukan gerak yang diperagakan. Metode latihan dilakukan oleh siswa setelah menonton media video Tari Gagrag Laseman. Siswa mempelajari dan melakukan latihan Tari Gagrag Laseman secara mandiri melalui pembelajaran media video Tari Gagrag Laseman. Naskah video berisi alur yang bertujuan untuk memberikan gambaran media video Tari Gagrag Laseman (Nanda, Tegeh, & Sudarma, 2017, p. 95). Naskah video terdiri dari keterangan visual, durasi setiap scene, audio dan narasi.

c. Pengembangan

Tahapan pengembangan yang dilakukan yaitu proses produksi video, dan editing. Proses produksi media video Tari Gagrag Laseman terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

Tahap pra produksi dimulai dengan mempersiapkan alat yang dibutuhkan dalam membuat media video Tari Gagrag Laseman. Alat yang digunakan terbagi menjadi tiga jenis meliputi: peralatan *shooting*, peralatan peraga dan peralatan *editing*. Peralatan *shooting* terdiri dari: kamera, *tripod* dan *handphone*. Peralatan peraga terdiri dari: kostum Tari Gagrag Laseman, alat *make up*, properti kain Batik Lasem dan kostum peraga. Peralatan *editing* terdiri dari: *handphone* dan aplikasi *editingInshot* sebagai pengolah video dan audio.

Tahap produksi dimulai dengan membagi materi menjadi tiga sub topik, yaitu bagian deskripsi, ragam gerak, dan peragaan. Peneliti membagi tiga sub topik ke dalam empat video. Video bagian 1 berisi pembukaan, penjelasan deskripsi Tari Gagrag Laseman, penggunaan jarik Tari Gagrag Laseman, serta penjelasan sikap dan gerak dasar. Video bagian 2 berisi penjelasan ragam gerak 1 sampai ragam gerak 4. Video bagian 3 berisi penjelasan ragam gerak 5 sampai ragam gerak 10. Video bagian 4 berisi penjelasan ragam gerak 11 sampai ragam gerak 13 dan peragaan Tari Gagrag Laseman dari awal sampai akhir menggunakan kostum dan iringan. Berikut visualisasi media video Tari Gagrag Laseman.

Gambar 4.3. Pembukaan media video Tari Gagrag Laseman (Agustina, 11 September 2023)

Gambar 4.3 merupakan video narator pada bagian pembukaan dari media video Tari Gagrag Laseman. Narator berdiri di depan gerbang rumah gaya Tiongkok dengan mengenakan jaket almamater UNNES dan jilbab berwarna hitam. Pembukaan media video Tari Gagrag Laseman terdapat pada video bagian 1. Media video Tari Gagrag Laseman diawali dengan logo UNNES yang berada di tengah disusul dengan teks *credit* lembaga "Pendidikan

Seni Drama Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang", nama dan NIM pembuat video, serta judul video. Audio pada saat tampilan teks *credit* yaitu iringan Tari Gagrag Laseman 20 detik dengan volume 50%. Tampilan selanjutnya video pembukaan dari narator yang menjelaskan pengertian dan tujuan media video Tari Gagrag Laseman.

Bagian pembukaan bertujuan untuk memperkenalkan media video Tari Gagrag Laseman kepada siswa. Siswa mendapatkan informasi mengenai pengertian dan tujuan media video Tari Gagrag Laseman dalam pembukaan media video Tari Gagrag Laseman.

Gambar 4.4. Penjelasan deskripsi Tari Gagrag Laseman (Agustina, 11 September 2023)

Gambar 4.4 merupakan tampilan penjelasan deskripsi Tari Gagrag Laseman. Latar belakang tampilan yang berada di gambar merupakan video pertunjukan Tari Gagrag Laseman. Penjelasan deskripsi dilengkapi dengan audio dan *subtitle* untuk memudahkan siswa ketika memahami penjelasan deskripsi Tari Gagrag Laseman.

Penjelasan deskripsi Tari Gagrag Laseman diawali dengan *caption* berdurasi selama 7 detik berlatar hitam

yang terdapat teks “Deskripsi Tari Gagrag Laseman” dengan audio iringan Tari Gagrag Laseman dan volume 30%, selanjutnya penjelasan deskripsi Tari Gagrag Laseman dengan latar belakang video dan foto pertunjukan Tari Gagrag Laseman, video latihan Tari Gagrag Laseman, video dokumenter Lasem, serta proses tata rias Tari Gagrag Laseman. Durasi penjelasan deskripsi Tari Gagrag Laseman selama 1 menit 45 detik. Tujuan dari penjelasan deskripsi Tari Gagrag Laseman agar siswa mengetahui gambaran umum, makna, sejarah, karakteristik gerak, iringan, dan tata rias Tari Gagrag Laseman. Siswa lebih mudah mengekspresikan Tari Gagrag Laseman apabila memahami deskripsi Tari Gagrag Laseman.

Tampilan setelah pembukaan merupakan tampilan video penjelasan cara penggunaan jarik oleh peraga dengan audio *dubbing* langkah-langkah penggunaan jarik. Penjelasan cara penggunaan jarik diawali dengan caption berlatar hitam terdapat teks “Penggunaan Jarik Tari Gagrag Laseman” dengan audio iringan Tari Gagrag Laseman selama 7 detik dan volume 30%, selanjutnya video penjelasan cara penggunaan jarik dengan durasi 36 detik. Penjelasan cara penggunaan jarik bertujuan agar siswa dapat menggunakan jarik Tari Gagrag Laseman.

Gambar 4.5. Penjelasan sikap dan gerak dasar Tari Gagrag Laseman (Agustina, 11 September 2023)

Gambar 4.5 merupakan tampilan video penjelasan sikap dan gerak dasar Tari Gagrag Laseman. Gambar 5 terlihat peraga sedang memperagakan sikap tangan *ngiting* dengan *subtitle* berdasarkan audio penjelasan sikap tangan *ngiting*. Penjelasan sikap dan gerak dasar Tari Gagrag Laseman diawali dengan video narator sebagai *transisi* menuju penjelasan gerak dasar Tari Gagrag Laseman, selanjutnya *caption* berlatar hitam yang terdapat teks "Sikap dan Gerak Dasar Kaki" dengan audio iringan Tari Gagrag Laseman selama 7 detik dan volume 30%. Video penjelasan sikap dan gerak dasar kaki berisi penjelasan berupa: audio *dubbing* dan peragaan mulai dari sikap *nylekenthing*, gerak *gejug*, gerak *debeg*, gerak *ingsut*, sikap *mancat*, sikap *jengkeng*, gerak *kengser*, gerak *srisig*, gerak *tranjalan*, gerak *putar*, sampai gerak *sindhet*.

Tampilan selanjutnya *caption* berlatar hitam terdapat teks "Sikap dan Gerak Dasar Tangan" dengan audio iringan Tari Gagrag Laseman selama 7 detik dan volume 30%. Video penjelasan sikap dan gerak dasar tangan berisi penjelasan berupa audio *dubbing* dan peragaan mulai dari: sikap *ngiting*, sikap *ngrayung*, gerak *ukel*, sikap cina, gerak *lembehan*, gerak *sindhet*, sikap *menthang kiri jarik*, sikap *genggem jarik*, gerak *putar jarik*, sampai gerak *ikat jarik*.

Tampilan selanjutnya *caption* berlatar hitam terdapat teks "Sikap dan Gerak Dasar Badan" dengan audio iringan Tari Gagrag Laseman selama 7 detik dan volume 30%. Video penjelasan sikap dan gerak dasar badan berisi penjelasan berupa audio *dubbing* dan peragaan yang terdiri dari sikap *mendhak* dan gerak *ogek lambung*. Tampilan selanjutnya *caption* berlatar hitam terdapat teks "Sikap dan Gerak Dasar Kepala" dengan audio iringan Tari Gagrag Laseman selama 7 detik dan

volume 30%. Video penjelasan sikap dan gerak dasar kepala berisi penjelasan berupa: audio *dubbing* dan peragaan yang terdiri dari gerak *lung-lungan* dan gerak *ceklek.* Penjelasan sikap dan gerak dasar Tari Gagrag Laseman bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi Tari Gagrag Laseman, sehingga siswa dapat menarikan Tari Gagrag Laseman dengan teknik dasar yang benar.

Gambar 4.6. Penjelasan ragam gerak Tari Gagrag Laseman (Agustina, 11 September 2023)

Gambar 4.6 merupakan penjelasan ragam gerak Tari Gagrag Laseman. Gambar 4.6 terlihat peraga sedang memperagakan ragam gerak *pambuka* dengan sikap *jengkeng* dengan tangan membawa kain batik. Peragaan ragam gerak *pambuka* dilengkapi dengan *subtitle* sesuai dengan audio penjelasan.

Penjelasan ragam gerak Tari Gagrag Laseman terdapat pada media video Tari Gagrag Laseman bagian 2 sampai bagian 4. Penjelasan ragam gerak diawali dengan video narator sebagai *transisi* menuju penjelasan ragam gerak Tari Gagrag Laseman. Penjelasan ragam gerak berisi peragaan detail gerak masing-masing ragam dengan audio *dubbing* penjelasan dan *subtitle* untuk membantu memperjelas penjelasan melalui audio.

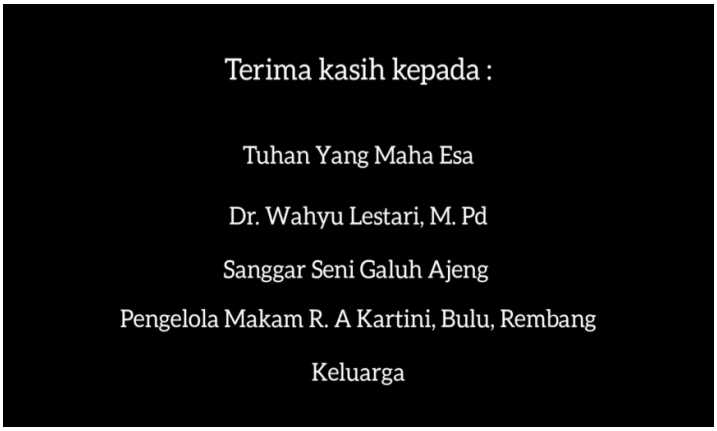
Tampilan setiap ragam gerak diawali dengan *caption* berlatar hitam yang terdapat teks nama ragam gerak dengan audio iringan Tari Gagrag Laseman selama 7 detik dan volume 30%, dilanjutkan dengan video penjelasan ragam gerak. Tampilan selanjutnya peragaan ragam gerak dengan tampilan video dua sisi yaitu sisi tampak depan dan tampak belakang.

Gambar 4.7. Peragaan Tari Gagrag Laseman
(Agustina, 11 September 2023)

Gambar 4.7 merupakan tampilan peragaan Tari Gagrag Laseman menggunakan kostum Tari Gagrag Laseman. Gambar 4.7 terlihat peraga sedang memperagakan sikap *mendhak* sambil memiringkan kain batik ke arah kanan dengan latar belakang *gebyok* yang terdapat di kompleks Makam R.A Kartini Kecamatan Bulu, Kabupaten Rembang. Peraga menggunakan kostum dan tata rias Tari Gagrag Laseman.

Peragaan Tari Gagrag Laseman berisi peragaan Tari Gagrag Laseman menggunakan kostum dan tata rias dengan musik mulai dari awal hingga akhir. Peragaan Tari Gagrag Laseman diawali dengan video narator sebagai *transisi* menuju peragaan Tari Gagrag Laseman, selanjutnya tampilan *caption* berdurasi selama 7 detik berlatar hitam yang terdapat teks “Peragaan Tari Gagrag

Laseman" dengan audio iringan Tari Gagrag Laseman dan volume 30%. Peragaan Tari Gagrag Laseman terdapat pada video bagian 4. Peragaan Tari Gagrag Laseman bertujuan agar siswa mendapatkan gambaran pertunjukan Tari Gagrag Laseman. Siswa juga dapat melihat kostum dan tata rias yang digunakan dalam pertunjukan Tari Gagrag Laseman.



Gambar 4.8. Penutup media video Tari Gagrag Laseman (Agustina, 11 September 2023)

Gambar 4.8 merupakan bagian penutup dari media video Tari Gagrag Laseman. Gambar 4.8 berlatar belakang hitam dengan teks ucapan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, dosen pembimbing, lokasi penelitian, lokasi pengambilan gambar pada video, dan pihak yang mendukung pengambilan video.

Bagian penutup terdiri dari video harapan dan salam penutup dari narator serta teks *credit* ucapan terima kasih kepada pihak yang terlibat dalam pembuatan media video Tari Gagrag Laseman. Tujuan dari bagian penutup media video Tari Gagrag Laseman agar siswa mengetahui harapan pembuat video dan pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng kepada siswa untuk dapat mempraktikan Tari Gagrag Laseman dengan teknik yang baik dan benar.

Tahap terakhir pengembangan yaitu pasca produksi berupa: proses *editing*, *review*, evaluasi media video Tari Gagrag Laseman oleh validator dan pembuatan Buku Panduan Media Video Tari Gagrag Laseman Sanggar Seni Galuh Ajeng Kabupaten Rembang. *Editing* dilakukan menggunakan aplikasi pada *handphone* yaitu *Inshot*. Aplikasi *Inshot* dipilih karena mudah digunakan serta tidak mengeluarkan banyak biaya produksi. Media video Tari Gagrag Laseman yang telah melewati proses *editing*, selanjutnya diuji validitas oleh validator pakar.

Pengembangan media video Tari Gagrag Laseman telah melewati proses validasi oleh pakar. Validator terdiri dari pakar pembelajaran tari, pakar media, dan pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng. Validator pakar memberikan saran untuk menjadikan media video Tari Gagrag Laseman lebih baik.

Saran yang telah peneliti terima dari pakar selanjutnya peneliti gunakan untuk merevisi media video Tari Gagrag Laseman. Proses revisi peneliti lakukan hingga media video Tari Gagrag Laseman dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

d. Implementasi

Implementasi merupakan tahap menerapkan media video Tari Gagrag Laseman yang telah dikembangkan kepada subjek penelitian untuk mengetahui keefektifan, dan efisiensi pembelajaran (Tegeh & Pudjawan, 2015, p. 210). Media video Tari Gagrag Laseman digunakan pada pembelajaran praktik tari jarak jauh oleh kelompok eksperimen siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng yang berusia 12-17 tahun. Media video Tari Gagrag Laseman digunakan selama 4 pertemuan, yaitu pada 24 Agustus 2023, 27 Agustus 2023, 31 Agustus 2023, dan 3 September 2023 yang peneliti bagikan melalui *Whatsapp Grup* siswa.

Pertemuan pertama peneliti membagikan media video Tari Gagrag Laseman bagian 1 pada tanggal 24 Agustus 2023 dengan materi deskripsi dan gerak dasar

Tari Gagrag Laseman. Pemberian materi deskripsi dan gerak dasar Tari Gagrag Laseman bertujuan agar siswa dapat lebih mudah menarikan dan mengekspresikan Tari Gagrag Laseman. Pertemuan kedua peneliti membagikan media video Tari Gagrag Laseman bagian 2 pada tanggal 27 Agustus 2023 dengan materi ragam gerak *pambuka*, ragam gerak *latohan*, ragam gerak *budhalan* dan ragam gerak *ajak-ajak*.

Pertemuan ketiga peneliti membagikan media video Tari Gagrag Laseman bagian 3 pada tanggal 31 Agustus 2023 dengan materi ragam gerak *sekar jagad*, ragam gerak *pecinan*, ragam gerak *dolanan jarik*, ragam gerak *nyanting*, ragam gerak *gawangan* dan ragam gerak *mbatik*. Pertemuan keempat peneliti membagikan media video Tari Gagrag Laseman bagian 4 pada tanggal 3 September 2023 dengan materi ragam gerak *nembok*, ragam gerak *nggirah*, ragam gerak *kricakan* dan peragaan Tari Gagrag Laseman. Siswa mempelajari dan mempraktikan materi dalam media video pembelajaran secara mandiri, selanjutnya siswa mengirimkan hasil belajar Tari Gagrag Laseman melalui media video Tari Gagrag Laseman pada 5-9 September 2023.

e. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk melihat kelayakan, efektivitas, dan efisiensi produk (Pangestuti & Arianto, 2020, p. 4). Evaluasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol oleh pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng.

Kelompok eksperimen terdiri dari 5 siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng berusia 12-17 tahun yang diberi perlakuan berupa pembelajaran praktik tari menggunakan media video Tari Gagrag Laseman dalam waktu 4 pertemuan. Kelompok eksperimen mempelajari Tari Gagrag Laseman secara mandiri menggunakan media video Tari Gagrag Laseman yang didalam media video

Tari Gagrag Laseman terdapat penjelasan deskripsi, gerak dasar, ragam gerak, serta peragaan Tari Gagrag Laseman. Hasil belajar siswa kelompok eksperimen didokumentasikan dalam bentuk video yang selanjutnya dievaluasi oleh pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng.

Kelompok kontrol terdiri dari 5 siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng berusia 12-17 tahun yang tidak diberi perlakuan menggunakan media video Tari Gagrag Laseman. Kelompok kontrol mempelajari Tari Gagrag Laseman secara mandiri menggunakan video peragaan Tari Gagrag Laseman tanpa adanya penjelasan materi selama 4 pertemuan. Hasil belajar siswa kelompok kontrol didokumentasikan dalam bentuk video yang selanjutnya dievaluasi oleh pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng.

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Media Video Tari Gagrag Laseman

Uji validitas dan reliabilitas media video Tari Gagrag Laseman digunakan untuk mengetahui kevalidan dan konsistensi media video Tari Gagrag Laseman. Data yang digunakan dalam uji validitas dan reliabilitas media video Tari Gagrag Laseman yaitu penilaian dari validator pakar. Uji validitas dalam penelitian menggunakan pendapat pakar (*expert judgment*). Uji validitas media video pembelajaran Tari Gagrag Laseman dilakukan oleh validator pakar pembelajaran tari, validator pakar media dan pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng sebagai pengguna. Uji validitas pakar dilakukan dengan meminta pendapat pakar mengenai produk yang selanjutnya dilakukan uji coba produk (Sugiyono, 2017, p. 125). Validator diminta untuk memberikan penilaian dan saran terhadap media video pembelajaran Tari Gagrag Laseman yang telah dikembangkan melalui angket instrumen penilaian.

Uji validitas media video pembelajaran Tari Gagrag Laseman dilakukan oleh validator pakar pembelajaran tari, validator pakar media dan pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng

sebagai pengguna. Validitas media video Tari Gagrag Laseman ditentukan dengan cara menghitung persentase penilaian pakar terhadap media video Tari Gagrag Laseman. Persentase panilaian pakar selanjutnya disesuaikan dengan persentase kualitatif yang didapatkan dari hasil perhitungan interval persentase menurut Mohammad Ali, 1993, p. 186.

Tabel 4.1. Persentase Kualitatif

Interval	Kriteria
84% ≤ Skor ≤ 100%	Sangat Baik
67% ≤ Skor ≤ 83%	Baik
50% ≤ Skor ≤ 66%	Cukup
33% ≤ Skor ≤ 49%	Kurang
16% ≤ Skor ≤ 32%	Sangat Kurang

Tabel 4.1 menunjukkan perhitungan persentase kualitatif. Berdasarkan hasil perhitungan, apabila skor validator berada diantara persentase 84% sampai 100%, maka penilaian termasuk dalam kriteria “sangat baik”, apabila skor validator berada diantara persentase 67% sampai 83%, maka penilaian termasuk dalam kriteria “baik”, apabila skor validator berada diantara persentase 50% sampai 66%, maka penilaian termasuk dalam kriteria “cukup”, apabila skor validator berada diantara persentase 33% sampai 49%, maka penilaian termasuk dalam kriteria “kurang”, apabila skor validator berada diantara persentase 16% sampai 33%, maka penilaian termasuk dalam kriteria “sangat kurang”.

Skor yang telah peneliti dapatkan dari validator selanjutnya dihitung menggunakan SPSS 25 dengan formula *Pearson Product Moment*. Skor yang didapatkan dari validasi pakar pembelajaran tari sebesar 82% yang menunjukkan kriteria “baik”. Skor yang peneliti dapatkan dari pakar media sebesar 94% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Skor validasi yang peneliti dapatkan dari pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng sebesar 84% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”.

Uji reliabilitas adalah pengujian indeks untuk mengetahui konsistensi instrumen (Amanda, Yanuar, & Devianto, 2019, p. 183). Uji reliabilitas diukur menggunakan formula *Cronbach alpha* (α) sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1}\left[1 - \frac{\sum s_t^2}{s_t^2}\right]$$

s_t^2 = varians skor total seluruh instrumen atau item pertanyaan,

s_j^2 = varians skor instrumen atau item pertanyaan

k = jumlah instrumen

Apabila α lebih besar dari r_{tabel} maka instrumen dinyatakan konsisten, namun apabila α lebih kecil dari r_{tabel} maka instrumen tidak konsisten, r_{tabel} dalam penelitian menggunakan teori tingkat reliabilitas *Alpha cronbach* oleh Hair Jr, Black, Babin, & Anderson, 2010, p. 125 yang menyatakan suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki α lebih dari 0,6.

Uji reliabilitas pada penelitian yang peneliti lakukan diambil dari hasil uji validitas pakar, dikarenakan dalam penelitian yang peneliti lakukan tidak terdapat angket penilaian yang ditujukan kepada siswa. Peneliti menggunakan instrumen penilaian tes tindakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Skor yang telah peneliti dapatkan dari validator selanjutnya dihitung menggunakan SPSS 25 dengan formula *Cronbach alpha*. Berikut hasil perhitungan reliabilitas skor validator pakar menggunakan SPSS 25:

Tabel 4.2. Uji reliabilitas media video Tari Gagrag Laseman

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	*N of Items*
.753	10

Tabel 4.2 menunjukkan hasil uji reliabilitas media video Tari Gagrag Laseman menggunakan SPSS 25. Kolom N of items

menunjukkan jumlah indikator penilaian yang berjumlah 10 indikator. Kolom *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai α sebesar 0,753 yang mana lebih besar dari 0,6, sehingga dapat disimpulkan media video Tari Gagrag Laseman reliabel.

4. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan dengan mengujikan media video Tari Gagrag Laseman kepada 10 siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng dengan rentang usia 12-17 tahun. Siswa diberikan tes tentang pemahaman dasar mengenai seni tari terlebih dahulu. Hasil tes siswa mengenai pemahaman dasar seni tari diuji normalitas untuk mengetahui kemampuan siswa berdistribusi normal atau tidak.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak (Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019, p. 143). Uji normalitas dianalisis menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan cara membandingkan nilai selisih terbesar dengan nilai tabel *Kolmogorov-Smirnov*. Apabila selisih nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data hasil tes siswa berdistribusi normal, apabila selisih nilai signifikansi (Sig.) tidak lebih besar dari 0,05 maka data hasil tes siswa tidak berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan formula *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Normalitas
N		10
Normal Parameters[a,b]	*Mean*	84.50
	Std. Deviation	11.655
Most Extreme Differences	*Absolute*	.217
	Positive	.184
	Negative	-.217
Test Statistic		.217

Asymp. Sig. (2-tailed)	.200[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 4.3 menunjukkan Sig. sebesar 0,2 yang berarti data berdistribusi normal. Peneliti menggunakan 0,05, sedangkan syarat normalitas suatu instrumen adalah Sig. lebih besar dari 0,05. Instrumen tes pemahaman dasar seni tari yang dikerjakan oleh siswa dapat disimpulkan berdistribusi normal. Siswa yang telah mengerjakan tes pemahaman dasar tari, selanjutnya mempraktikkan Tari Gagrag Laseman dengan cara mempelajari media video Tari Gagrag Laseman. Hasil belajar siswa melalui media video Tari Gagrag Laseman diuji efektivitas untuk mengetahui keefektifan media video Tari Gagrag Laseman.

b. Uji Efektivitas

Uji efektivitas media video Tari Gagrag Laseman dilakukan dengan mengujikan media video Tari Gagrag Laseman kepada 10 siswa di Sanggar Seni Galuh Ajeng dengan usia 12-17 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok meliputi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa yang termasuk dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol telah dilakukan uji normalitas *one sample kolmogorov-smirnov* berdasarkan hasil pekerjaan siswa terhadap soal pemahaman dasar tari. Berikut uji normalitas *one sample kolmogorov-smirnov* tes pemahaman dasar tari oleh siswa:

Tabel 4.4. Uji normalitas 10 siswa Sanggar Seni Galuh Ajeng

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Normalitas
N		10
Normal Parameters[a,b]	*Mean*	84.50

	Std. Deviation	11.655
Most Extreme Differences	*Absolute*	.217
	Positive	.184
	Negative	-.217
Test Statistic		.217
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 4.4 menunjukkan N atau jumlah siswa sebanyak 10 siswa dengan rata-rata skor 84,5. Simpangan baku skor siswa sebesar 11,655. Nilai Z *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,217. Nilai signifikasi *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,2 yang berarti data berdistribusi normal. Peneliti menggunakan signifikasi 0,05, sedangkan syarat normalitas suatu instrumen nilai signifikasi Sig. lebih besar dari 0,05.

Instrumen tes pemahaman dasar seni tari yang dikerjakan oleh siswa dapat disimpulkan berdistribusi normal. Siswa yang telah mengerjakan tes pemahaman dasar tari, selanjutnya mempraktikkan Tari Gagrag Laseman dengan cara mempelajari media video Tari Gagrag Laseman untuk kelompok eksperimen dan mempelajari video peragaan Tari Gagrag Laseman untuk kelompok kontrol. Hasil belajar siswa melalui media video Tari Gagrag Laseman diuji efektivitas untuk mengetahui keefektifan media video Tari Gagrag Laseman. Perhitungan uji efektivitas menggunakan formula uji *Paired Sample T-Test.* Berikut merupakan hasil perhitungan efektivitas menggunakan uji *Paired Sample T-Test:*

Tabel 4.5. Uji Paired Sample T-Test

No.	Perlakuan	Hasil
1.	Nilai rata-rata kelompok eksperimen	89,72
2.	Nilai rata-rata kelompok kontrol	69,93
3.	t hitung	7,570
4.	Simpangan baku *(df)*	4
5.	Nilai signifikasi *(Sig. 2 tailed)*	0,002

Tabel 4.5 menunjukan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelompok eksperimen sebesar 89,72 dan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelompok kontrol 69,93. Nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol.

Nilai t hitung dari kedua kelompok berdasarkan uji Paired Sample T Test sebesar 7,570 dengan simpangan baku 4. Nilai signifikasi yang digunakan 5%, sehingga t tabel sebesar 4,303. Simpulan dari perbandingan nilai t yaitu t hitung > t tabel. Nilai signifikasi dari kelompok eksperimen dan kelompok belajar sebesar 0,002, sedangkan nilai signifikasi yang digunakan 0,05, sehingga Sig. > 0,05 yang berarti H_o ditolak dan H_a diterima.

Simpulan dari uji hipotesis menggunakan perbandingan t dan nilai signifikasi adalah ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar siswa menggunakan media video Tari Gagrag Laseman dengan tidak menggunakan media video Tari Gagrag Laseman yang berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran media video Tari Gagrag Laseman dalam membantu siswa mempelajari praktik Tari Gagrag Laseman di rumah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video Tari Gagrag Laseman Sanggar Seni Galuh Ajeng, dapat disimpulkan bahwa baik pelatih maupun siswa Sanggar Seni Galuh

Ajeng membutuhkan media pembelajaran praktik tari untuk pembelajaran jarak jauh dikarenakan beberapa siswa tidak bisa mengikuti latihan di Sanggar Seni Galuh Ajeng bersamaan dengan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Media pembelajaran praktik tari berupa media video Tari Gagrag Laseman yang diunggah di *web Youtube* agar mudah diakses oleh siswa. Media video Tari Gagrag Laseman telah memenuhi kriteria kevalidan dan reliabel berdasarkan ketetapan validator pakar pembelajaran tari, pakar media, dan pelatih Sanggar Seni Galuh Ajeng.

Media video Tari Gagrag Laseman telah melalui tahap uji efektivitas menggunakan uji *Paired Sample T Test* dengan hasil t hitung > t tabel dan nilai Sig. lebih besar dari nilai signifikasi 0,05, sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar siswa menggunakan media video Tari Gagrag Laseman dengan tidak menggunakan media video Tari Gagrag Laseman yang berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran media video Tari Gagrag Laseman dalam membantu siswa mempelajari praktik Tari Gagrag Laseman di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. Jurnal Matematika UNAND, 8(1), 179–188. https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019

Astuti, Y. T., Lestari, W., & Cahyono, A. (2021). Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Tari Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Kajian Ilmiah, 21(1), 101–110. https://doi.org/10.31599/jki.v21i1.445

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Gon, S., & Rawekar, A. (2017). Effectivity of E-Learning through Whatsapp as a Teaching Learning Tool. MVP Journal of Medical Sciences, 4(1), 19–25. https://doi.org/10.18311/mvpjms/0/v0/i0/8454

Hair Jr, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). Multivariate DataAnalysis (7th Editio). New York: Pearson.

Irwandani, I., Iqbal, M., & Latifah, S. (2019). Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring. Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan, 7(2), 135–148. https://doi.org/10.35450/jip.v7i2.140

Lestari, W. (2015). Internalisasi Pengajaran Seni Tari Pada Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama. Imaji, 7(2), 215–228. https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6637

Mohammad Ali. (1993). Strategi Penelitian Pendidikan. Bandung: Penerbit Angkasa.

Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, 5(1), 88–99.

Nugroho, S. C., Wadiyo, W., Cahyono, A., & Lestari, W. (2021). Evaluasi Pelatihan Sangkakala di Gereja Higher Than Ever sebagai Media Pendidikan Seni. Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni, 4(1), 22–40. https://doi.org/10.37368/tonika.v4i1.241

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333–352. https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945

Pangestuti, S. A. I., & Arianto, F. (2020). Media Video Pembelajaran Materi Ragam Gerak Tari Remo Gagrak Anyar pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X SMAN 19 Surabaya. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 10(29), 1–10.

Rahman, Z., Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. P. (2020). Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kelincahan Berbasis Multimedia Interaktif. Sport Science and Health, 2(1), 78–92. https://doi.org/10.17977/um062v3i22021p40-53

Resi, L. A., Haryono, S., & Subiyantoro, S. (2019). Pendidikan Seni Tari Sanggar Seni Sarwi Retno Budaya Surakarta Sebagai

Pengembangan Karakter Anak. Mudra Jurnal Seni Budaya, 34(3), 402–410. https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.648

Saputri, L. H., & Lestari, W. (2021). Video: Evaluation Media of Dance Practise Learning in the Era of Covid-19 Pandemic. Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan, 12(1), 27–32. Retrieved from http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria

Sugiarto, E., & Lestari, W. (2020). The Collaboration of Visual Property and Semarangan Dance: A Case Study of Student Creativity in "Generation Z." International Journal of Innovation, Creativity and Change, 10(12), 100–110.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualiatif, fan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tegeh, I. M., & Pudjawan, I. N. J. K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. Seminar Nasional Riset Inovatif IV, 208–216.

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. Journal of Education Technology, 3(3), 140. https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735

BAB V. IKONOGRAFI NARASI SOSIAL DAN POLITIK DALAM LUKISAN BERALIRAN *MODERN* DAN *POST MODERN* PADA GALERI SENI RUPA BEREPUTASI

Mujiyono[1], Eko Haryanto[2], Gunadi[3], Arif Fiyanto[4]

[1]Program Studi Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang
[2,4]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Semarang
[3]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas negeri Semarang
mujiyonosenirupa@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Narasi sosial politik sering pilih pelukis dalam tema lukisan beraliran *modern* dan *post modern*. Meskipun perbentukan simbolnya sama namun eksistensi simbol dalam lukisan *modern* dan *post modern* berperan secara berbeda. Banyak publik gagal memahami lukisan *modern* dan *post modern* karena keterbatasan kognitif dan pengalaman estetik. Pengkajian ikonografi terhadap perbentukan dan fungsi simbol dilakukan dalam rangka memperjelas kerangka teoritik estetika khususnya pemahamaan simbol lukisan *modern* dan *post modern* Indonesia. Pendekatan penelitian menggunakan deskriptif kualitatif melalui desain *instrumental case study* dengan metode kajian ikonografi. Subjek penelitian berupa lukisan bertema sosial politik tahun 2010-2020 karya pelukis Indonesia bereputasi. Teknik pengumpulan data terdiri dokumentasi, observasi dan wawancara. Analisis data dimulai pengumpulan dan penyeleksian lukisan dilanjutkan interpretasi denotatif, konotatif, dan dekonstruksivisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa narasi sosial politik diungkapkan dalam simbol *literal representation* dan simbol *non literal representation*. Tema sosial politik bernarasi ketidakadilan sosial,

kemiskinan, situasi politik dengan demokrasi yang diwarnai *money* politik, ketidaksesuaian antara janji politikus dengan kenyataan dan lain sebagainya. Narasi tersebut diungkapkan secara eksplisit dan implisit. Eksistensi simbol sosial politik dalam lukisan *posmodern* lebih berfungsi untuk mendekonstruksi estetika dan mendekonstruksi kepakeman simbol itu sendiri daripada sebagai penyampai pesan seperti karya *modern*.

Kata kunci: ikonografi, simbol, lukisan Indonesia, aliran *modern*, dan aliran *post modern*

PENDAHULUAN

Narasi sosial politik sering diangkat sebagai *subject matter* atau tema karya para pelukis Indonesia (Saidi, 2011). Narasi sosial yang diungkapkan pelukis meliputi pengangguran, kemisikinan, kenakalan remaja, kebencian, kegelisahan masyarakat dan lain sebagainya. Narasi politik meliputi peristiwa perebutan kekuasaan dari elit politik dengan segala tingkah lakunya di tingkat daerah lokal sampai nasional dalam pesta demokrasi. Simbol atau ikon pada lukisan yang sering muncul adalah tikus, orang kecil, suasana urban, peta Indonesia, merah putih, kursi, pejabat, menu sarapan, sawah dan lain sebagainya.

Ullan, (1999) telah mempelajari bahwa keberadaan simbol dan pemaknaannya bagi setiap pelukis akan berimplikasi terhadap produk artistiknya. Perbedaan latar belakang ekonomi, sosial, budaya dan psikologi pelukis mempengaruhi tampilan simbol yang diungkapkan baik dalam aliran *modern* maupun *post modern* (Crozier dan Chapman, 1984). Aliran *modern* berciri bahwa kehadiran subjek lukisan diposisikan sebagai simbol yang berfungsi sebagai penyampai pesan atau representasi sesuatu yang tidak hadir secara visual. Aliran *post modern* berciri simbol bukan diinterpretasi akan tetapi dipertanyakan ulang hakikatnya. Keberadaanya semacam salinan (*copy*), replika, imitasi, dan simulasi. Simbol sama sekali tidak mengacu pada realitas dunia luar. Simbol yang dipresentasikan dalam lukisan akan kehilangan makna asalnya karena sifat permainan atau simulasi ini (Piliang,

2003; Sumartono, 2000). Pelukis yang beraliran *post modern*isme cenderung membongkar atau mendekonstruksi pemaknaan simbol yang baku agar mencair.

Pelukis *modern* dituntut kreatif menghasilkan simbol yang baru dan unik namun efektif sebagai penyampai pesan. Penjelajahan dan pengeksplorasian simbol yang baru menjadi sebuah kewajiban kreatif. Sebaliknya, meskipun hanya mengutip, merayakan, menduplikasi, mengimitasi berbagai simbol yang sudah ada, pelukis *post modern* dituntut merefleksi, merevisi ulang sekaligus menginvestasikan, mempertanyakan, dan mengasosiasikan ulang nilai dan *value* simbol itu sendiri (Horne, 2015; Meskimmon, 1996).

Namun di sisi lain, perbentukan simbol yang dihadirkan relatif sama namun jika publik membacanya tanpa dukungan kecerdasan kognitif dan pengalaman estetik yang memadai maka nilai keindahan yang tertangkap bisa tidak sesuai harapan (Frois and Silva, 2014). Akibatnya, sebuah lukisan yang bermutu tidak dianggap penting. Lukisan *modern* sulit dipahami karena simbolnya metaforik dan multiinterpretatif. Karya *post modern* sulit diapresiasi karena keanehan, kejanggalan dan campur aduknya berbagai simbol yang tidak dalam satu kultur, satu periode, atau satu sistem tertentu. Publik pun mudah terjebak dan tergoda untuk menafsirkan simbol tersebut dan justru melupakan eksistensi dan peran simbol itu sendiri. Simbol karya *post modern* sudah seharusnya dimengeti bukan atas dasar kepakemaan tetapi lebih ke *pleasure* (Barthes, dalam Sunadrdi (2004).

Pembacaan karya lukisan baik yang *modern* dan *post modern* sangat membutuhkan pencermatan, analisis, interpretasi dan pemahaman berdasarkan dukungan teori yang proporsional dan sesuai hakikat karya. Beberapa pemikir Suzanne Langer (1953), Goodman (1976), dan Johnson (2007) telah mengembangkan seperangkat teori mulai dari teori-teori semiotika, saraf kognitif dan estetika eksperimental yang dapat digunakan sebagai pemahaman seni secara baik.

Penulis berasumsi bahwa lukisan beraliran *modern* dan *post modern* akan memperlihatkan karakteristik bentuk dan fungsi

simbol yang berbeda. Pada titik kritislah tersebut, perbentukan simbol dalam konteks fungsi sebagai penyampai pesan (*modern*) dan sekedar permainan (*post modern*) akan dianalisis secara ikonografi. Pendekatan ikonografi merupakan pendekatan memahami seni dalam perspektif simbolik. Tahapan yang dimulai penguraian, pengidentifikasian, penggolongandan penjelasan objek-objek visual dan dilanjutkan penginterpretasiannya sebagai simbol dalam konteks ruang dan waktu tertentu akan mempermudah pemahaman simbol. Diharapkan terperoleh kerangka teroretik yang mudah dan operasional dalam memahami proses pembentukan makna beserta karakteristik perwujudan simboliknya (Adams, 2016).

Pemahaman tersebut sangat berelasi pada strategi pengungkapan visual simbol pelukis dalam rangka menghasilkan fungsi representasi dan simulasi. Keunikan simbol sebagai representasi jika bersifat *singularity* namun bersifat transindividual. Kreatifitas pelukis *post modern* tercermin simbol yang mampu mempertanyakan nilai filosofis atas simbol itu sendiri. Kreativitas pelukis *post modern* dalam mengutip simbol tentunya sangat beragam motivasi penciptaannya mulai dari keinginan memutus atau menegasikan hakikat kebenaran makna yang telah pakem. Motivasi pelukis ingin pula membongkar dan meruntuhkan hubungan simbol dan makna yang terlalu kuat dan stabil hingga pemaknaan simbol tertentu menjadi tidak pernah pasti dan mengalir tanpa henti. Bahkan motivasi yang terakhir, hanya sekedar bermain-main, kolase, *pastiche* dan lain sebagainya.

Penyelidikan ini menjadi sangat penting karena sangat relevan dengan kondisi apresiasi masyarakat atau publik saat ini yang masih belum teredukasi nilai-nilai keindahan lukisan *post modern* dan *modern* secara optimal. Penyelidikan ikonografi simbol lukisan dibatasi pada galeri seni rupa bereputasi agar diperoleh keunikan simbol yang berkualitas sehingga ditemukan identitas ikonografi dan strategi visual komparatif yang bersifat kategorik, komparatif dan mendasar. Subjek kajian diharapkan diperoleh simbol berkualitas berdasarkan asumsi bahwa karya-karya dipilih setidaknya telah melalui proses kurasi. Hasil temuan ini

diharapkan dapat digunakan model pembuktian atau sekaligus memperkuat teori estetika lukisan aliran *modern* dan *post modern* karya pelukis Indonesia. Pembatasan tema narasi sosial politik juga memudahkan proses analisis khususnya dalam interpretasi simbol dengan perbentukan ikonografi yang rumit dan kompleks karena telah tersedianya tema nrasi sebagai *anchorage* atau *ground* dalam penginterpretasian.

METODE

Pendekatan penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Desain penelitian yang dipilih adalah *instrumental case study* melalui kajian ikonografi dengan analisis kritik estetik dan dekonstruksivisme. Subjek penelitian adalah lukisan bernarasi sosial politik yang dipamerkan di galeri seni rupa bereputasi dalam penciptaan tahun 2010-2020. Sasaran penelitian adalah karakteristik bentuk dan fungsi simbol lukisan *modern* dan *post modern* yang ber-*subject matter narasi* sosial politik dan model strategi penciptaan simbolnya.

Dokumenter merupakan teknik paling utama dalam mengumpulkan foto lukisan dari katalog, web galeri, galeri, studio seniman atau rumah kolektor. Di samping itu, dilakukan pula pengumpulan data terhadap faktor ekstraestetik (konteks penciptaan dan penilaian karya) (Rohidi, 2011). Wawancara terhadap pihak yang berkompeten seperti tim kurasi galeri, pemilik galeri, pelukis (seniman), kolektor, dan apresiator atau kritikus untuk mendapatkan pertimbangan penilaian karya dan intensitas apresiasi masyarakat terhadap karya *modern* dan *post modern*. Obyektivitas diharapkan tercapai melalui hasil intersubjektivitas penilaian tokoh yang berkompeten baik dari sisi profesional dan akademik serta pasar. Teknik observasi juga digunakan, terutama untuk mengetahui fakta empirik wujud karya seni lukis yang dipamerkan baik dari pengamatan langsung maupun dari katalog. Pengamatan lebih difokuskankan pada *subject matter*, *form* (simbol) dan *content* selain itu pengamatan juga dilakukan pada proses penciptaan karya lukis *modern* dan *post modern* dimulai dari pembuatan sket, pengolahan ide, dan

berkarya serta suasana pameran.

Adapan analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap. Langkah pembacaan kritik seni akan dilakukan secara heuristik dan hermeneutik. Pembacaan secara heuristik diperlukan untuk memperoleh pemahaman secara denotatif terhadap tanda-tanda pada *subject* lukisan yang terpilih. Pembacaan menggunakan semiotika struktural karena melihat teks atau subjek dalam lukisan sebagai kesatuan struktur dalam pemaknaan yang bersifat statis dan logosentrisme. Seni lukis tidak dibaca sebagai struktur yang otonom tetapi struktur yang kontekstual dengan harapan makna konotatif yang dihasilkan lebih obyektif (Widagdo, 2006).mPembacaan hermeneutik untuk memperoleh pemaknaan secara konotatif melalui penafsiran tanda-tanda berdasarkan wacana kontekstual pada pengantar kuratorial dan konsep karya (Piliang, 2003).

Sedangkan karya *post modern* akan dilakukan pembacaan secara posstruktural berprinsip adanya jejak makna. Posstruktural karena melihat makna teks atau *subject matter* dalam lukisan sebagai suatu makna yang bersifat dinamis (Sobur, 2004). Dilanjutkan pemahaman strategi visual untuk memperoleh pemahaman pendekonstruksian, pendaurulangan, dan penghibridian makna dan idiom pada karya *modern* maupun tradisi dengan idiom kekinian. Secara keseluruhan tahapan detail tersebut di lakukan dengan prinsip reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan (Rohidi, 2011: 234).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Seni Lukis *Modern* dan Seni Lukis Kontemporer di Indonesia

Seni rupa *modern* Indonesia menjunjung kebebasan ekspresi individual dan mengejar kebaruan atau orisinalitas sesuai perkembangan di Barat. Raden Saleh merupakan pelukis pribumi Nusantara yang memiliki kemampuan menggambar dengan cara realistik berdasarkan prinsip-prinsip estetika *modern* Barat. Moo Indie merupkan kumpulan pelukis pemandangan alam Indonesaia

dengan gaya Barat yang mengedepankan gaya *modern*. Mereka menyajikan keindahan alam dengan gaya realisme dan naturalisme. Perkembangan seni rupa *Modern* yang berkepribadian Indonesia muncul pada saat masa persagi (Persatuan Ahli-Ahli Gambar Indonesia) dengan tokoh pendirinya Sudjojono dan Agus Djaja. Esensi tema inilah yang menjadikan sebagai tolok ukur *modern*. Menginjak orde baru, akhirnya beberapa seniman yang sebelumnya terkekang mulai bebas mengungkapkan tema secara bebas.

Seni rupa kontemporer di Indonesia ditandai munculnya Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) pada 1970 dengan tokoh Jim Supangkat dan kawan-kawan. GSRB bertujuan meruntuhkan definisi seni rupa yang terkungkung kepada seni lukis, seni patung dan seni grafis. GSRB menginginkan perkembangan seni rupa Indonesia menuju pencerahan. GSRB akhirnya bubar pada tahun 1979. Akan tetapi, seni rupa kontemporer di Indonesia tetap berkembang secara dinamis dengan tetap memunculkan sebuah identitas yang berciri lokalitas. Meskipun secara prinsip dan teknik mengadopsi cara-cara seni rupa kontemporer Barat, keharusan memunculkan identitas adalah suatu hal yang sangat disadari dan penting bagi seniman Indonesia sebagai bangsa yang pernah mengalami kolonialisasi. Identitas merupakan kejatidirian semangat nasionalisme keindonesiaan (Burhan, 2006).

2. Realitas Sosial Politik dalam Seni Lukis di Indonesia dalam Kajian Ikonografi

Karya lukisan bertema sosial politik yang berhasil dikumpulkan berjumlah 100 buah. Lukisan diperoleh dari koleksi galeri seni rupa kontemporer dan balai lelang di Indonesia maupun luar negeri baik yang berasal dari katalog pameran dan sumber internet. Galeri dan balai lelang terdiri Semarang *Contemporary Art Gallery*, Galeri Langgeng, Museum Macan dan Balai Lelang *Masterpiece*, Sidharta, Mutual, *Mizuma, artsy* dan lainnya. Situs-situs *web* yang dijadikan sumber untuk memperoleh karya meliputi, galeri-nasional.or.id/collection, indoartnow.com, archive.ivaa-online.org, outoftheboxindonesia, wordpress.com,

artspace.id, artsy.net, sidharta-auctioneer.com, sugarandcream.co, artsy.net dan mizuma-art.co.jp. Varian tema dalam lukisan kontemporer sangat banyak. Penjelajahan dilakukan dengan cara mengeksplorasi dari berbagai sumber.

Ikonografi (*iconography*) secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata *aekon* yang berarti gambar dan *graphe* yang berarti tulisan. Pendekatan ini muncul pada abad ke-19. Tokoh yang memfokuskan kajian pada sejarah seni yang berkaitan dengan pokok bahasan mengenai makna di antaranya Emilie Male, N.P. Kondadov, Hugo Kehrer dan Erwin Panofsky. Ikonografi dalam perkembangannya merupakan suatu kajian tentang isi atau muatan makna pada simbol karya seni rupa. Kajian ikonografi mengungkapkan makna yang tersembunyi di balik sebuah subjek-subjek atau form pada karya seni (Panofsky, 1955: 26-40). Panofsky mengemukakan terdapat dua tahap dalam menafsirkan sebuah makna, yaitu deskripsi pra-ikonografis dan analisis ikonografi. Kedua langkah tersebut harus disintesiskan agar diperoleh makna intrinsik pada karya melalui tahapan interpretasi Ikonologis. Ketiga tahapan tersebut (*iconography description*), analisis ikonografis (*iconographical analysis*) dan interpretasi ikonologis.

Deskripsi pra-ikonografi merupakan hirarki tahapan yang paling awal dan harus diteruskan ke langkah analisis ikonografi dan ikonologis. Ketiga langkah tersebut berjenjang, sistematis dan berurutan. Baik ikonografi maupun ikonologi mengandung proses interpretasi dalam bentuk aksi interpretasi, alat interpretasi dan prinsip korektif yang berbeda. Secara garis besar, tahap deskripsi pra-ikonografi menafsirkan makna primer atau alami, analisis ikonografi dilakukan untuk memperoleh makna sekunder atau konvensional dan pemaknaan sintensis. Setiap tahapan harus dipenuhi terlebih dahulu agar bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Ikonografi menuntut koreksi untuk mengetahui konfirmasi kebenaran makna yang telah diperoleh. Tahap deskripsi pra ikonografi menggunakan sejarah gaya. Analisis ikonografi menggunakan prinsip korektif sejarah tipe. Interpretasi

ikonologi prinsip korektif menggunakan sejarah gejala kebudayaan.

Bahasa visual dapat dipahami secara utuh dengan mendudukannya dalam konteks sitem komunikasi. Karya seni yang terpamerkan dapat dianalisis berdasarkan keterkaitannya dengan pencipta, kode pembacaannya, model penyajiannya, konteks, dan publik yang meresponnya. Pemahaman pesan yang ingin disampaikan akan menjadi lebih utuh dan holistik jika diurai dalam keterkaitan unsur komunikasi tersebut. Oleh karena itu, karya seni yang dipamerkan akan mudah dipahamai jika seorang apresiator mengetahui background senimannya, mengetahui struktur visual karya itu sendiri dalam dimensi estetikanya, mengetahui pula konteks karya itu dipamerkan, mengetahui kode-kode dalam rangka membongkar simbol karya, dan model penyajian dan pengemasan karya itu dipamerkan di galeri atau museum serta segmentasi publik sebagai apresiator.

Tabel 5.1. Tahap-Tahap Ikonografi dan Ikonologi Panofsky Berdasarkan Objek dan Tahapan Interpretasi

No	Objek Interpretasi	Tahapan Interpretasi
1	Pokok bahasan: makna primer atau alami, meliputi : (1) objek faktual, (2) ekspresional (menyususn dunia motif artistik	Deskripsi pra ikonologi
2	Pokok bahasan: makna sekunder atau konvensional, (menyusun dunia gambar, cerita, dan alegori)	Analisis ikonografi
3	Pokok bahasan: makna instrinsik atau isi, menyusun dunia nilai simbolis	Interpretasi ikonologis

a. Deskripsi Praikonografi

Tahap deskripsi pra-ikonografi merupakan interpretasi tahap awal terhadap aspek tekstual lukisan. Lukisan terdiri subjek utama dan subjek pendukung. Tahap ini mengungkap makna primer atau makna alami. Makna primer terdiri makna faktual dan makna ekspresional. Makna faktual adalah makna yang terperoleh dari identifikasi subjek utama dan pendukung lukisan. Makna ekspresional adalah makna yang didapat dari identifikasi suatu ekspresi familiar dari subjek utama dengan subjek pendukung lukisan. Prinsip korektif pada tahap ini menitikberatkan pada sejarah gaya (*style*) atau corak dari subjek lukisan (Panofsky 1955: 33–35).

Persoalan sosial politik direfleksi atau direspon tiap seniman secara beragam. Sebagian besar seniman menyampaikan kritik daripada sekedar respon berupa pernyataan. Bentuk kritikan ada yang disampaikan secara lugas secara ilustratif. Lukisan berupa hasil potret realitas sosial berupa situasi keterhimpitan orang miskin di antara kemajuan jaman. *Setting* pengambaran memperlihatkan orang-orang pinggiran yang hidup dalam kekumuhan, rumah-rumah kurang layak yang terletak di pinggir sungai yang dipenuhi sampah. Konfigurasi unsur-unsur rupa merepresentasikan subjek yang mudah dikenali. Setiap seniman memiliki identitas corak atau gaya yang sifatnya personal atau individual. Seniman Haris Purnomo lebih menyukai kepala manusia dengan atribut berupa tato. Seniman Dyan Anggraini lebih tertarik menyajikan setengah tubuh bagian atas manusia dengan benda topeng-topeng yang menutupi wajah figur. Subjek manusia ditampilkan dalam karakter ekspresi bervariatif. Teknik visualisasi perbentukan simbol lebih menggunakan teknik realis. Pewarnaan bidang dikerjakan secara manual. Media yang digunakan lebih banyak menggunakan bahan kanvas, cat minyak, cat akrilik, atau mix media melalui teknik kuas. Gaya lukisan diungkapkan secara realisme, abstrak, ekspresionisme, kartunal, metafora simbolik dan gaya kontemporer.

b. Analisis Ikonografi

Analisis ikonografis merupakan langkah interpretasi berdasarkan studi literatur, dan alegori untuk mendapatkan makna sekunder atau konvensional. Analisis ikonografi dilakukan untuk memperoleh makna yang tersirat atau makna yang tidak sesungguhnya atau konotatif. Untuk melakukan pembacaan simbol membutuhkan sumber acuan makna dari literatur, meliputi: buku pengetahuan, kamus, atau pengantar kuratorial saat pameran serta hasil ulasan dari kritikus populer yang diterbitkan dalam majalah, media massa, atau koran *online* maupun *offline*. Meskipun analisis ikonografi merupakan tahap pemaknaan tingkat konotatif, simbol-simbol yang digunakan pada lukisan masih sangat mudah untuk diinterpretasi karena konteks penciptaan karya seniman masih dalam satu dekade. Latar atau konteks penciptaan seniman bersifat kontekstual.

Dadang sebagai seniman dan kritikus berpendapat bahwa beberapa karya lukis banyak yang berbicara mengenai keadaan timpang yang dihadapi masyarakat pinggiran. Mereka hidup dalam situasi kemiskinan dan hidup dalam jepitan ekonomi yang susah ditembus di kota. Di sisi lain, mereka tertontonkan kehidupan yang menampilkan kemewahan-kemewahan. Berbagai seniman baik yang berada di pusat episentrum seni maupun bukan sangat ingin mengeksploitasi tema tersebut dalam nafas keindahan karya seninya. Pertama, lukisan banyak yang menampilkan raut kegelisahan masyarakat miskin terutama para petani yang kehilangan lapangan pekerjaan akibat efek samping pembangunan. Berdasarkan literatur pengantar pameran, banyak pula seniman yang ingin menyuarakan dimensi suasana dan kondisi politik yang selalu tidak ideal bagi masyarakat. Masyarakat selalu melihat situasi politik dalam kondisi yang tidak ideal dan banyak ketidakadilan. Banyak masyarakat yang menganggap bahwa para legislator tidak pernah amanah dalam menjalankan fungsi representasi dari rakyat.

c. Interpretasi Ikonologi

Tahap terakhir adalah interpretasi. Tahap interpretasi adalah langkah paling terakhir dan esensial untuk mengungkap makna instrinsik atau isi dari sebuah karya seni yang dapat diperoleh atas dasar dukungan ideologi. Teori yang diperlukan dalam rangka pembacaan konotatif adalah menggunakan Roland Barthes. Setiap lukisan jika dibaca secara tekstual dengan memperhatikan konteks maka makna yang tersembunyi akan dapat diungkap. Mitos merupakan gejala komunikasi yang seringkali menyiratkan suatu makna tersembunyi dalam konteks gejala yang terjadi pada lingkup dunia atau realitas. Selain itu, mitos yang bersifat masa lalu juga dalam bentuk sejarah yang statis juga menjadi hal ikut digunakan sebagai pertimbangkan atas makna yang diperolehnya.

Dalam mengintrepretasi ini, sangat membutuhkan kepekaan intuisi interpretator untuk dapat mensintesikan keterkaitan beragam simbol yang ada pada lukisan. Selain itu, untuk dapat memahami makna simbol secara utuh dan mendalam, seorang pembaca makna harus mengkorelasikan simbol dengan varibel dari seniman selaku pencipta. Pengetahuan atas pandangan hidup seniman dapat digunakan sebagai dasar untuk membantu mengkoreksi atas temuan makna yang diperoleh. Hal lainnya yang ikut dipertimbangkan sebagai langkah korektif atas makna yang dihasilkan adalah pemikiran personal individual.

Gambar 5.1. Dyan Anggraini. Mroyek, 2012, 140 x140 cm, Cat Minyak dan Pensil pada Kanvas

Berbagai pandangan hidup dan pemikiran personal seniman sangat mempengaruhi simbol-simbol yang digunakan dalam menyajikan tema sosial dan politik. Sebagai contoh, Lukisan bertema politik dapat dilihat pada karya Dyan Anggraini yang berjudul Mroyek. Dyan Anggraini merupakan pelukis wanita berasal dari Yogyakarta yang sering menampilkan tema tentang diri wanita. Selain itu, pembacaan atas realita politik juga sering direfleksikan pada karya-kaya lukisannya dengan cara simbolik feminisme. Lukisan menggambarkan adanya diskusi dua figur orang yang berbaju putih. Simbol figur yang disajikan adalah wanita-wanita yang berbaju putih, berwarna cerah dengan intensitas yang rendah. Suara kritik politik tidak hanya saja untuk menggambarkan sistuasi para pemimpin partai politik dalam memperoleh kekuasaan istana atau pemerintahan, tetapi politik dilihat dalam perspektif atas pandangan hidup personal. Oleh karena itu, politik bagi Dyan Anggraini menampilkan situasi politik pria untuk selalu berpikiran sempit bahwa dirinya adalah penguasa dan otoriter dalam menyikapi atas situasi rumah tangga. Akibatnya, wanita selalu dipandang dan dilihat dalam kaca matas yang sempit. Wanita selalu dilihat sebagai obyek sedangkan subyeknya adalah laki-laki.

Data deskripsi pra ikonografi dan analisis ikonografi memperlihatkan sebuah relasi yang sangat bersambungan. Kesesuaian antara data obyketif pada lukisan dengan makna yang terperoleh dari pengantar kuratorial semakin mempertegas bahwa simbol-simbol sebagain besar ingin menyampaikan tentang kondisi sosial dan politik di Indonesia. Seniman lukis Indonesia banyak yang memamerkan karya-karya banyak yang ingin menarasikan tentang beberapa kebiasaan politikus yang sering melakukan tindakan korupsi.

Seniman menyampaikan suara politik secara kritis dalam balutan kemasan artistik. Padahal suara yang dilontarkan menyampaikan pesan yang kuat dan mendalam. Sebagai individu sosial, mereka sangat memahami situasi dan kondisi politik di negeri Indonesia. Seniman memahami bahwa beberapa orang politikus banyak yang bertindak korupsi. Cara yang ditempuh untuk mendapatkan kedudukan dengan jalan yang tidak jujur, biaya kampanye yang mahal, terutama untuk pemilihan umum, serta penggunaan uang untuk membeli suara pemilih (*money politic*) yang masih marak terjadi. Sehingga setelah para politikus memperoleh jabatan, berbagai cara dilakukan guna mengembalikan modal saat berkampanye, hal ini yang menjadi penyebab beberapa politikus melakukan tindak korupsi.

Tema yang dipilih dalam penciptaan lukisan adalah kritik sosial terhadap kebohongan politik di Indonesia, sebagai bentuk keprihatinan penulis terhadap lunturnya pemahaman serta pelaksanaan prinsip-prinsip kejujuran dalam masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari potret buruk beberapa pemimpin yang setiap saat menjadi sorotan publik karena perilaku korupnya. Melalui refleksi yang matang, tema sosial politik telah menjadi sumber inspirasi yang terkadang diaktualisasikan sebagai tema namun pula hanya sebagai pemancing untuk inspirasi yang lebih mengembara.

Pengalaman keseharian atas fakta-fakta sosial politik yang menggetarkan sangat menstimulus kemunculan ide-ide dari seorang seniman. Seni rupa dianggap sebagai media komunikasi yang sangat artistik sebagai penyampai pesan. Tujuan

penyampaian pesan semakin memacu eksplorasinya dalam berkarya lukis. Karya seni sebagai kesaksian hidup bagi masyarakat sekitarnya.

Persoalan yang tersebut diangkat karena mereka teringat akan memori dan pengalaman masa lampau. Kepedihan yang dialami mengakibatkan seniman ingin mengusung adanya adanya politik. Hal tersebut tidak saja terjadi pada Dyan Anggraeni akan tetapi pada Djoko Pekik. Namun secara kontekstual kekinian, kegetiran tersebut selalu diungkapkan dengan bahasa simbol yang kekinian. Penguasan yang dianggap merugikannya karena sudah jatuh dan berganti maka politik yang didengungkan secara tersirat ditujukan ke pemerintahan sekarang yang masih menampakan jiwa-jiwa otoriter. Hal tersebut seperti apa yang dilakukan oleh seniman Djoko Pekik dengan melukis tema-tema kerakyatan. Sebagai seorang seniman besar yang melintasi zaman Soekarno, Soeharto, hingga presiden-presiden era reformasi juga banyak mengalami kondisi tekanan saat berani melakukan kritikan yang pedas terhadap pemerintahan terutama pada era orde baru.

Bahkan dalam proses berkeseniannya, situasi sosial politik terus diproduksi dalam tema-tema lukisannya. Djoko Pekik merupakan seniman yang produktif. Hampir setiap tahun ia menghasilkan karya seni (lukisan maupun patung) bertema sosial politik dan topik–topik aktual lainnya yang membahas tentang rakyat kelas bawah. Djoko Pekik seringpula menggunakan citraan binatang buas sebagai simbol dalam karyanya. Gaya lukisan Djoko Pekik adalah realis dengan teknik ekspresif dan dibumbui nilai–nilaikerakyatan.Semasa aktif di Sanggar Bumi Tarung, lukisan yang dihasilkan olehnya merupakan karya yang terinspirasi setelah melakukan Aksi Turun Ke Bawah (Turba) ke kawasan–kawasan miskin. Lukisan Djoko Pekik pada umumnya merupakan tema–tema keseharian dari kehidupan rakyat jelata, terkadang dipadukan dengan kesenian tradisional jawa seperti: *Jathilan, Ledek Gogek* dan *Tayuban*. Beberapa lukisan–lukisan itu berjudul: Pencari Kerikil, Berstagen Merah Bangun Tolak, Pengamen Istirahat, Ledek Gogek, Anak Warung Nasi, Stasiun Kereta Api Ngabean, Tukang Becak Momong , Kakek Veteran, Anak Bersepeda,

Penjaga Malam, Keretaku Hari Ini dan lain sebagainya. Lukisan Indonesia 1998, Berburu Celeng merupakan lukisan yang melambungkan namanya dalam pameran lukisan di Yogjakarta pada tahun 1999 karena lukisan ini terjual dengan harga satu milyar rupiah. Selanjutnya ada lukisan Trilogi Celeng yang bagi ia merupakan karya yang paling mengesankan dari ratusan karya Djoko Pekik. Lukisan tersebut adalah Indonesia 1998 Berburu Celeng, Susu Raja Celeng serta Tanpa Bunga dan Telegram Duka Cita.

Gambar 5.2. Lukisan Djoko Pekik berjudul Berburu Celeng yang dibuat tahun 1998

Secara lebih lanjut, kemiskinan juga dilakukan dengan mekanisme metonimia oleh beberapa pelukis kontemporer. Pelukis kontemporer sering menyampaikan pesan kemiskinan secara metonimia dengan cara mengkomposisi tanda sedemikian rupa sehingga tanda-tanda tersebut jika dikonstruksi merupakan sebab atau akibat sehingga pembaca akan dituntut untuk menafsirkan akibat sebaliknya sebab. Pembaca dipaksa untuk berpikir atau menafsirkan suatu akibat atau sebab karena memang konstruksi tanda tersebut menuntut hubungan yang final dan tuntas secara logika yaitu hubungan berkelanjutan. Lukisan Dede Eri Supria yang merepresentasikan kemiskinan dengan simbol berupa tanaman hidup dalam lantai beton. Hidup berdampingan dengan sampah. Makan sehari satu kali, dan lain sebagainya. Metonimia bekerja dengan prinsip sintagmatik. Hubungan antar tanda dalam lukisan akan ditafsirkan dalam hubungan yang

bersifat aktual karena antara tanda satu dengan tanda lainnya bersifat kesadaran logis, sebab akibat atau kausalitas. Metonimia ditandai hubungan yang sifatnya indeksikal. Subjek lukisan (*signifer*) yang hadir secara visual tidak akan memvisualkan signified pada lukisan. *Signifier* justru ingin menghadirkan *signified* yang tidak hadir pada lukisan. Terjadi demikian karena petanda yang tidak hadir memiliki hubungan eksistensial. Keberadaannya selalu merupakan akibat atau sebab dari signified yang hadir pada lukisan. Penafsiran ini bukan dilakukan secara *unconscious* tetapi justru menuntut *conscious*. Sebagai contoh pada lukisan Dede Eri Supria yang berjudul "Yang Berusaha Tumbuh" prinsip metonimia terlihat pada tanaman yang tumbuh di lantai cor beton secara hubungan kelanjutan atau logika secara sadar atau *conscious* akan mati karena secara *scientific* tanaman tidak memperoleh zat yang dibutuhkan untuk hidup. Berikut ini adalah mekanimse proses matafora dan metonima dalam lukisan yang ber-*subject matter* kemiskinan.

Analisis difokuskan pada sistem hubungan paradigmatik dan sintagmatik antara tanda satu dengan tanda lain. Diawali pembacaan deskriptif dan analisis formal terhadap karya sebagai pembacaan heuristik. Kemudian dilakukan penafsiran sebagai pembacaan hermeneutik. Penafsiran melalui tahapan internal dan eksternal. Penafsiran internal adalah pembacaan tanda visual secara intrinsik tanpa mengkaitkan dengan tanda lain. Penafsiran eksternal melalui mengkaitkan dengan tanda lainnya untuk mememperoleh pemahaman yang lebih baik. Pembacaan eksternal dilakukan secara paradigmatik dan sintagmatik. Penafsiran dilakukan secara bertahap. Pertama denotasi dan kedua konotasi. Pemahaman makna secara konotasi dilakukan kategorisasi secara domain untuk mengetahui penanda dan petanda berlandaskan hubungan paradigmatik dan sintagmatik.

Proses signifikansi makna suatu tanda akan berhubungan dengan tanda lainnya. Penyebabnya adalah makna tanda bukanlah *innate meaning* tetapi dihasilkan lewat interaksi orang dalam komunitas atau historisasi. Hubungan tanda dengan tanda lain dapat secara eksternal dan internal. Hubungan eksternal terdiri

paradigmatik dan sintagmatik. Paradigmatik adalah hubungan antara suatu tanda dengan tanda lain dalam satu kelas atau sistem yang bersifat virtual. Sintagmatik adalah hubungan yang bersifat aktual karena antara tanda satu dengan tanda lainnya bersifat kesadaran logis, sebab akibat atau kausalitas. Hubungan internal bekerjanya suatu tanda secara intrinsik tanpa perlu tanda lain karena secara alamiah sudah memiliki kekuatan simbolik yang mandiri. Hubungan *signifier* dan *signified* dapat terjadi dalam pembacaan tingkat pertama (denotasi) dan pembacaan tingkat kedua (konotasi). Metafora dan metonimia berlangsung pada signifikansi tingkat kedua.

3. **Karakteristik Simbol pada Seni Lukis Betema Sosial Politik Berdasarkan perspektif Aliran *Modern***

Persoalan sosial politik yang diusung seniman bukan disampaikan secara mentah-mentah tetapi telah mengalami pengolahan dan pengendapan melalui penghayatan rasa untuk diperoleh bentuk yang artistik. Karya representasi simbolik secara garis besar dibagi menjadi dua bagian yaitu *literal* dan *nonliteral*. *Literal representational* adalah karya seni karya yang berusaha mengejar kesesuaian dengan realitas. *Non literal representation* adalah karya seni yang tidak meniru realitas secara tepat dalam penggambarannya akan tetapi sudah ada penyeleksian terhadap realitas yang dianggap penting. Berdasarkan kajian ikonografi, seniman memiliki dua kecenderungan pengungkapan yaitu makna eksplisit dan makna implisit.

Ungkapan makna eksplisit dicirikan penggunaan simbol denotatif yang masih dalam satu ruang lingkup kehidupan sosial politik. Proses penyusunan atau sintagmatik simboliknya sangat ilustratif dan deskripsi kondisi faktual yang sesungguhnya. Kondisi sosial diungkapkan melalui penanda rumah gubug, nenek, baju kumuh, nasi bungkus, kardus, sampah, pakaian kumuh dan lain sebagainya. Penanda tersebut lazim ditemukan dalam keseharian masyarakat terpinggirkan. Contoh simbol dalam kehidupan politik terlihat pada pejabat yang biasanya selalu beridentik seorang berbaju jas, berdasi, bermobil dan bersepatu. Simbol mudah

diinterpretasi karena bermakna baku dan pakem. Makna teridentifikasi karena kekontrasan atau beroposisi biner.

Gambar 5.3. Sapto Sugiyo Utomo, Diujung Jalan Buntu, 2012, 2000x 150 cm, Cat Minyak pada Kanvas dan

Gambar 5.4. Haris Purnomo, *The Quartet*, 2012, 200 x 180, Akrilik pada Kanvas

Seniman Sapto Sugiyo Utomo tertarik menampilkan kondisi sosial di Jakarta dengan menampilkan kehdiupan keseharian masyarakat yang hidup dalam kemiskinan secara eksplisit. Ungkapan implisit dicirikan penggunaan simbol konotatif dengan penggunaan simbol metafora yang berasal di luar himpunan tema sosial politik. Simbol tidak ada kaitannya dengan keadaan sosial dan situasi politik. Simbol sulit dicerna secara mudah dan tidak mudah diinterpretasi karena makna sangat tidak baku dan mengalir sesuai konteks kekinian dan filosofi seniman yang berpandangan unik. Karya yang mengungkapkan ide atau

gagasan sosial dan politik secara implisit terlihat pada lukisan *The Quartet*, karya Haris Purnomo yang dibuat tahun 2012 berukuran 200 x 180 cm dengan akrilik pada kanvas. Lukisan tersebut menampilkan bayi yang bertato. Bayi sama sekali tidak ada kaitannya dengan keadaan sosial. Begitupula tato merupakan sebuah karya seni tersendiri yang tidak ada relasi dengan tema sosial. Namun demikian, Haris Purnomo memiliki pandangan bahwa bayi merupakan generasi muda yang menjadi korban dari ketidakadilan pemerintah dalam bidang sosial dan politik.

4. **Karakteristik Simbol pada Seni Lukis Bertema Sosial Politik Berdasarkan Perspektif Filosofi Seni Rupa *Posmodern***

Hasil analisis ikonografi melalui deskripsi-pra ikonografi, analisis ikonografi dan ikonologi memperlihatkan bahwa setiap simbol lukisan yang bertema sosial politik memiliki fungsi sebagai penyampai pesan atau makna. Di satu sisi lain, simbol lebih berfungsi sebagai media atau perantara dalam penyampaian konsep intelektual keindahan *new avant garde*. Atas dasar tersebut, simbol dalam lukisan *posmodern* terbagi menjadi dua yaitu simbol sebagai dekonstruksi kebakuan estetika dan dekonstruksi kebakuan pakem. Lukisan Galam Zulkifli berdimensi cukup panjang yaitu 150 x 300 cm dengan judul *Seri Ilusi: Indonesia Idea #TahtaUntukIndonesia* adalah karya kontemporer yang berusaha mendekonstruksi kebakuan estetika. Seniman sengaja mempertemukan beberapa tokoh dari beragam lintas sejarah dalam satu kanvas sehingga secara eksplisit menyampaikan pesan semangat nasionalisme pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Akan tetapi dalam penciptaannya, Galam Zulkifli sangat mementingkan efek permainan artistik lukisan yang dikemas dalam format *fluoresens*.

Gambar 5.5. Galam Zulkifli , Seri Ilusi: Indonesia Idea, 2020, #TahtaUntukIndonesia, 2020, Akrilik pada kanvas, 150x130 cm

Publik terpesona bukan karena ketokohan pahlawan yang sudah tidak diragukan lagi semngat nasionalisme akan tetapi efek visual kejutnya yang memperlihat tingkat *crafmanship* yang tinggi dalam mengolah imaji secara bersamaan dalam bidang kanvas tampil beberapa tokoh bersamaan. Esensi muatan keindahan bukan kepribadian karya seperti: ekspresionisme, realisme, kubisme atau surealisme akan tetapi temuan alur garis warna-warni sehingga bisa menghasilkan beberapa tokoh sekaligus. Tokoh pahlawan yang dihadirkan secara simulasi justru menghilangkan makna makna kepahlawanan nasionalisme. Simbol yang hadir lebih berfungsi sebagai metasign atau semacam kode petunjuk untuk melihat esensi keterpesonaan lukisan yang lebih penting. Apabila disejajarkan dengan konsep Roman Jakobson bahwa orang dalam berkomunikasi tidak ingin menitikberatkan pada fungsi emosi pengirim, penerima, makna pesan, atau kontekstual tetapi lebih menitikberatkan permainan bentuk itu sendiri.

Berdasarkan analisis ikonologi yang telah dilakukan, maka beberapa karya kontemporer juga memunculkan karya yang hanya berfungsi untuk merayakan prinsip kontemporer. Simbol pada kategori ini hadir untuk mendekonstruksi kemapanan hubungan penanda dan petanda pada simbol yang sangat kuat dan baku. Simbol pada katgeori kedua ini ingin membongkar kemapanan pemikiran strukturalisme. Karya seni ini tidak ingin terjebak pada

bentuk-bentuk simbol yang universal. Nano Warsono adalah salah satu seniman yang mengulang bentuk simbol yang kedudukannya terlalu kuat dan sulit ditafsirkan ulang. Simbol yang memiliki hubungan makna dan bentuk secara ajeg dan baku diruntuhkan. Nano Warsono mendaurulang simbol-simbol populer seperti: Popeye, *Thinker bell*, Peterpan, *The Rabbit* dan lain sebagainya untuk didekonstruksi makna. Karakter lukisan merayakan gaya *pasticeh, kistch, camp* dan *shizophrenia*. Berbagai macam simbol yang telah ada diungkapkan kembali dengan format-format bukan untuk menampilkan semangat, atau makna yang melekat pada wujudnya akan tetapi justru untuk mendevaluasi atau mendekonstruksi maknanya hingga tidak bermakna sesuai aslinya.

Gambar 5.6. Nano Warsono¸ Dasamucka, 2012, 150 x 180, Akrilik pada Kanvas

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. Pertama, perbentukan simbol lukisan yang bersubjek *matter sosial* dan politik dapat terkategorikan simbolik *literal representation* dan simbolik *non literal representation*. Simbolik *literal representation* merepresentasikan simbol dengan cara visualisasi secara ilustratif dan hubungan antara tanda sangat memperhatikan realistik atau kelogisan. Simbolik *non literal representation* dalam merepresentasikan simbol lebih menggunakan hubungan tanda secara surealistik. Kedua, lukisan yang ber *subject matter* setelah dilakukan penafsiran dengan pendekatan ikonografi melalui:

tahapan deskripsi pra ikonografi, analisis ikonografi dan interpretasi ikonologi sebagian besar bermakna tentang suara Ketidakadilan sosial yang ada di masyarakat dan banyaknya situasi politik di Indonesia yang masih kurang ideal seperti: adanya demokrasi yang diwarnai *money* politik, ketidaksesuaian antara janji dengan kenyataan dan lain sebagainya. Ketiga, simbol lukisan *modern* kajian ikonografi, seniman memiliki dua kecenderungan pengungkapan yaitu makna eksplisit dan makna implisit. simbol dalam lukisan *posmodern* terbagi menjadi dua yaitu simbol sebagai dekonstruksi kebakuan estetika dan dekonstruksi kebakuan pakem.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, L. S. (1996). *The Methodologies of Art an Introduction*. New York: Harper Collins Publishers.

Brown, S. (2019). "A Unifying Model of the Arts: The Narration/ Coordination Model". *In Empirical Studies of The Arts*, vol. 37, 2: pp. 172-196, London: SAGE Publications.

Cavallaro, Dani. (2001). *Critical And Cultural Theory*, Yogyakarta: Niagara

Crozier, W. R., & Chapman, A. (1984). "The Perception of Art: The Cognitive Approach and Its Contexts". In W. R. Crozier and A. Chapman (eds.), *Cognitive processes in the perception of art*, North-Holland: Elsevier.immon, M., 1996. The Art of Refection. London: Scarlet Press.

Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia

Feldman, Edmund Burke. (1967). *Art As Image and Idea*, New Jersey: Englewood Cliffs, Prentice Hall, Inc

Frois, J. P. and Silva, C. (2014). "Research Into Meaning Making Strategies in Encounters With Artworks" *Empirical Studies of The Arts,* 32(1) 43-73, 2014.

Goodman, N. (1976). *Languages of Art. an Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis, IN: Hackett Publishing Company.

Horne, V. (2015). "Kate Davis: Re-Visioning Art History After *Modern*ism and *Postmodern*ism". *Feminist Review*, 110(1), 34–54. doi:10.1057/fr.2015.12

Hospers, J. (1982). *Understanding the Arts*. New Jersey: Englewood Cliffs Prentice-Hall,Inc.

Johnson, M. (2007). *The Meaning of The Body: Aesthetics of The Human Understanding*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Langer, S. (1953). *Feeling and Form: a Theory of Art. New York*, New York: Charles Scribner's Sons.

Meskimmon, M. (2003). *Women Making Art: History, Subjectivity, Aesthetics*. London and New York: Routledge.

Piliang, Yasraf Amir. (2003). *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna,* Yogyakarta: Jalasutra.

Rohidi, T.R. (2011). *Metodologi Penelitian*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang

Sabana, Setiawan. (2011). "Nilai Spritualitas dalam Seni Rupa Kontemporer di Asia Tenggara". *Disertasi*. ITB

Saidi, Acep Iwan. (2008). *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Jakarta: Isac Book.

Setowati, Putri. Kawasan. (2018). "Kritik Sosial Sebagai Sumber Penciptaan Karya Seni Lukis" dalam *Tugas Akhir Karya Seni* Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta

Soedarso, Sp. (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni,* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI

Sudjiman, Panuti dan Van Zoest, Aart. (1991). *Serba-Serbi Semiotika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Sukron, (2013). "Karakteristik Pinokio Dalam Lukisan Bertema Kritik Sosial" dalam *Tugas Akhir Karya Seni* Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta

Sumartono. (2000). "Peran kekuasaan dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta" dalam *Yogyakarta dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti.

Sunardi, ST. (2004). *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.

Ullan, A.M and Belver, M.H., (1999). "The Meaning of *Modern* Art". *Empirical Studies of The Arts*, Vol. 17 (1) 25-35, London: SAGE Publications.

Widagdo. (2006). "Penelitian Bidang Seni Rupa" dalam *Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer.* Yogyakarta: BP ISI.

Winston, Andrew S. (1995). "Simple Pleasure: The Psychological Aesthetic of High and Popular Art". Dalam *Empirical Studies of The Arts*. Vol. 13 (2) 193-203

Yin, Robert K. (2012). *Studi Kasus Desain dan Metode*. Penerjemah. M.Djauzi Mudzakir. Jakarta: Rajawali Press.

Zoest, Aart Van. (2003). *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang kita Lakukan Dengannya.* Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

Penerbit
LPPM
Universitas Negeri Semarang

ISSN 2829-3843
9 772829 384005