

KEBUDAYAAN, IDEOLOGI, REVITALISASI, DAN DIGITALISASI SENI PERTUNJUKAN JAWA DALAM GAWAI



Editor: Ekawati Marhaenny Dukut
Desain: Maya Putri Utami



The Java Institute
Unika Soegijapranata



**KEBUDAYAAN, IDEOLOGI,
REVITALISASI DAN DIGITALISASI
SENI PERTUNJUKAN JAWA
DALAM GAWAI**

**Editor:
Ekawati Marhaenny Dukat**

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

Kebudayaan, Ideologi, Revitalisasi dan Digitalisasi Seni Pertunjukan Jawa dalam Gawai

Pelindung	: Rektor Unika Soegijapranata
Penanggungjawab	: Ka. LPPM Unika Soegijapranata
Editor	: Ekawati Marhaenny Dukut
Cover designer	: Maya Putri Utami
Layouter	: Timothy Androsio Estevanus
Reviewer	: Christin Wibhowo Cecilia Titiek Murniati Ekawati Marhaenny Dukut Hendra Prasetya Lindayani Sentot Suciarto Tjahjono Rahardjo V.G. Sri Rejeki
Penerbitan buku	: Eko Budi Setiono
ISBN	: 978-623-7635-09-3
Edisi	: Ke-1, 2020
Penerbit	: Unika Soegijapranata, Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Semarang, 50234
Tilpun	: 024-8441555 (hunting)
Email	: ebook@unika.ac.id

Buku ini menerbitkan makalah-makalah terpilih yang telah dipresentasikan di acara Seminar Nasional TJI (The Java Institute) 2019.
Buku ini tidak boleh diedit, ditiru, dan diperbanyak oleh siapapun kecuali oleh ijin tim penulis dan penerbit.

Kata Pengantar

TJI (The Java Institute) adalah sebuah Pusat Studi yang bernaung di bawah LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) di Universitas Katolik Soegijapranata di Semarang yang memiliki perhatian atas studi dan kajian tentang Pulau Jawa. Kegiatan penelitian, pengabdian masyarakat dan publikasi yang diadakan oleh TJI sifatnya multidisiplin karena merangkul para akademisi dari lintas bidang ilmu. Hasil kegiatan TJI diharapkan bermanfaat bagi masyarakat lokal yang tinggal di Pulau Jawa dan masyarakat global yang mempunyai perhatian khusus terhadap fenomena yang berlangsung di Pulau Jawa.

Dalam rangka menambahkan hasil publikasi tentang Pulau Jawa, TJI berkesempatan untuk menggelar Seminar Nasional yang ke-1 dengan tema: **"Kebudayaan, Ideologi, Revitalisasi dan Digitalisasi Seni Pertunjukan Jawa dalam Gawai"**. Rasional penyelenggaraan seminar nasional ini didasari oleh keadaan masyarakat yang mengalami revolusi industry 4.0 yang menitik beratkan pada produk-produk yang berhubungan dengan teknologi, dan atas masuknya masyarakat 5.0 yang menitikberatkan pada sumber daya manusia. Dengan mempunyai masyarakat dimana seni pertunjukan di Pulau Jawa yang tadinya di lapangan terbuka telah berkembang ke lapangan yang tertutup dan lebih sempit yaitu di dalam gawai atau alat teknologi yang ada di dalam tangan kita, budaya dan ideologi masyarakat disinyalir telah mengalami beberapa perubahan yang disadari secara langsung dan tidak langsung, sehingga masyarakat harus pandai untuk mengatur teknologi itu daripada diatur olehnya.

Buku ini yang mempunyai judul yang sama dengan tema Seminar Nasional TJI ke-1, dan telah memilih beberapa makalah untuk diterbitkan dengan mengakomodasi tiga macam topik sebagai bahan diskusi, yaitu:

1. Simbolisasi pesan, makna, dokumentasi, karya sastra, pertunjukan seni Jawa tradisional dan kontemporer dalam teknologi digital,
2. Ideologi pertunjukan seni Jawa yang ditinjau dari dampak globalisasi, lingkungan, sosial, budaya, agama, psikologi, serta politik regulasinya, dan
3. Bisnis dan manajemen revitalisasi seni pertunjukan Jawa melalui inovasi bangunan, packaging, desain, branding dan visualisasi dari generasi X,Y,Z

Semoga diskusi-diskusi yang dipaparkan dalam bentuk makalah di buku ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Ekawati Marhaenny Dukut
Editor

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii

SENI PERTUNJUKAN WAYANG JAWA

Formasi & Transformasi Wayang Jawa dari Masa Lampau sampai Era Digital - Sumarsam	1
Wayang Kapsul: Wawasan Budaya Bangsa untuk Kaum Muda - A Arif Setiawan	21
Pagelaran Wayang Kulit Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Bangsa - Bernadeta Resti Nurhayati & Val. Suroto	29
Tinjauan Desain Pada Wayang Superhero Karya Is Yuniarto Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Generasi Muda Akan Desain Wayang - Maya Putri Utami	50

SENI PERTUNJUKAN JAWA DALAM MEDIA DIGITAL

Hibrida Budaya dan Manajemen Ruang Seni Pertunjukan Gamelan dalam <i>Youtube</i> - Yosaphat Yogi Tegar Nugroho	71
Viral Sebagai Capaian Baru Estetika Pedalangan Masa Kini - Wejo Seno Yuli Nugroho	106
<i>Spirit</i> Seni Pertunjukan Tradisional Jawa dalam Media Digital yang Bersifat <i>Mobile</i> - Arwin Purnama	119

Pembentukan Makna Seni Pertunjukan oleh Penikmat Karya
Seni: Studi kasus *Instagram Location* ISI Solo - Alfons
Christian Hardjana & Bayu Widianoro 139

PERAN TEKNOLOGI DALAM SASTRA & BUDAYA DI JAWA

*Piwulang Sastra Jawa Klasik: Modal Konten Update Status yang
lebih Bermartabat dalam Sosial Media* - Yusro Edy Nugraha
.....163

Peran Teknologi dalam Meningkatkan Minat Baca terhadap
Sastra Jawa Moderen: Sebuah Tinjauan Kritis - Yosep
Bambang Margono-Slamet189

Peran Teknologi Digital terhadap Kondisi Psikologis - Christin
Wibhowo211

Peranan Generasi Muda dalam Merevitalisasi Sopan Santun
Jawa Melalui e-Book - Ekawati Marhaenny Dukut.....220

Perubahan Sajian Tumpeng Masa Kini di Kota Semarang -
Lindayani, Laksmi Hartayanie, Sumardi, Miranti Aprodia &
Fanny Owela242

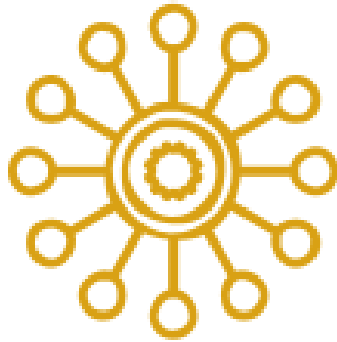
Digitalisasi Arsitektur yang Lebih Meng-Indonesia: Kasus
Pendopo - Ch. Koesmartadi & Gustav Anandhita262

Bentuk Aransemen Lagu Ilir-Ilir dalam Lomba Vocal Grup
Tingkat Nasional FLS2N SMP Tahun 2013 di Medan -
Gita Surya Shabrina, Slamet Haryono, Widodo286

Seni Peram Lintas Gender dalam Pertunjukan Tradisional Jawa
- Nugrahanstya Cahya Widyanta305

Indeks subyek322

SENI PERTUNJUKAN WAYANG JAWA



TJI

Formasi dan Transformasi Wayang Jawa dari Masa Lampau sampai Era Digital

Sumarsam

sumarsam@wesleyan.edu

Profesor Winslow-Kaplan Bidang Musik
Universitas Wesleyan, Connecticut, USA

Abstrak: Struktur, makna dan konteks seni pertunjukan terbentuk dan mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan sejarah, termasuk perjumpaannya dengan konversi agama baru, perubahan sosial-politik dan budaya, dan modernitas terkini: era digital dan cyber space. Dengan mengetrapkan ilmu studi budaya dan pemikiran kritis, presentasi saya mencoba untuk mengungkap wayang yang dikenal sebagai seni pertunjukan multidimensi itu adalah seni yang mempunyai sejarah yang panjang, mengandung kedalaman estetika dan ungkapan simbolis dan religiusitas, dan bagaimana wayang menyesuaikan dengan zamannya. Pokok persoalannya adalah, sebagai dampak dari keterbukaan orang Jawa/ Indonesia dengan dunia luar, bagaimana wayang menyerap, mengakomodasi, bernegosiasi dengan agama/keimanan, sosial, patronase yang bergantian sebagai akibat dari perjumpaannya dengan dunia luar tersebut. Perubahan zaman dari Jawa-Hindu ke Jawa-Islam, kemudian perjumpaannya dengan kolonialisme Barat, nasionalisme, dan globalisasi, ini semua berdampak pada formasi dan transformasi wayang, termasuk teknis pertunjukannya, struktur dan alur ceriteranya, dan iringan musiknya. Maka sudah tepat kalau dikatakan bahwa sebetulnya seni pertunjukan wayang adalah seni hibrida yang dibentuk atas dasar perjumpaan interkulturalisme. Studi-studi yang ada menemukan bahwa di satu sisi interkulturalisme dianggap membuahkan hasil-hasil yang membahagiakan, menyenangkan, menguntungkan, dan membanggakan, tetapi di sisi lain interkulturalisme menghasilkan kegamangan, pemudaran tatanan, paradoks, dan dekadensi.

Kata kunci: dekadensi, era digital, hibrida, Jawa, transformasi wayang

PENDAHULUAN

Formasi dan transformasi pertunjukan wayang sepanjang sejarah, dari zaman Hindu-Jawa, ke Islam-Jawa, kolonialisme, sampai pertunjukan wayang masakini sangat panjang, apabila dituliskan disini. Oleh karena ada batasan waktu, maka saya ambil jalan tengah: dengan mendiskusikan satu pokok persoalan atau ceritera wayang, yaitu pusaka Jimat Kalimasada,

Dimulai dengan kutipan dari kakawin *Bharatayuda* (ditulis abad ke-12), yang menceritakan pada waktu perang antara Pandhawa dan Kurawa hampir berakhir, Salya berhadapan dengan Yudhistira. Salya melepaskan panahnya, panah itu berubah menjadi api yang menjilat-jilat. membasmis prajurit Pandhawa. Tahu tentang itu, penasehat Pandhawa Kresna menyuruh Yudhistira untuk menembakkan senjatanya. Senjata yang berwujud pustaka atau sokumen tertulis yang bernama Kalimahoshadha itu menembus dada Salya, mengatari Salya mokswa.

Ada dua pertanyaan: (1) Bagaimana menjelaskan bahwa senjata yang dimiliki Yudhistira itu wujudnya adalah dokumen tertulis? (2) Mengapa oleh orang Jawa masakini senjata ampuh milik raja Amarta itu dikenal dengan nama “Kalimasada”? Tentang pertanyaan pertama ada kaitannya dengan pengenalan orang Jawa pada teknologi cetak dari India dalam konteks proses Hinduisasi Jawa. Pertanyaan kedua, dari Kalimahoshadha menjadi Kalimasada (biasanya dihubungkan dengan Kalimah Sahadat), ini ada kaitannya dengan proses penyesuaian sosio-religius dan kebudayaan yang dinamik, kompleks, dan rumit yang terjadi dalam periode peralihan dari dunia Jawa-Hindu ke Jawa-Islam.

Kita kenal dengan dongeng-dongeng yang memperkuat dan mencitrakan peralihan zaman ini, misalnya dongeng tentang pertemuan antara Sunan Kalijaga dan Yudhistira. Ceriteranya begini. Bathara Guru tidak mengijinkan Yudhistira mokswa; s raja Amarta ditugaskan kembali ke madyapada. Tetapi Yudhistira ingin meninggalkan dunia. Dia masuk ke dasar laut, tapi tidak bisa meninggalkan dunia. Kemudian dia bertapa di hutan Glagahwangi. Disitulah Yudhistira bertemu Sunan Kalijaga yang Jimat Kalimasada yang bisa menjelaskan

pusaka milik sang raja, yaitu bahwa pusaka dalam bentuk surat yang bertulisan Arab gundhul itu adalah Kalimah Sahadat. Setelah Sunan menjelaskan arti dan makna Jimat itu, Yudhistira memohon untuk menjadi siswa Sunan Kalijaga. Selanjutnya, Yudhistira mensucikan diri cara Islam. Akhirnya Yudhistira meninggal dunia, jenazahnya dikubur di Demak, ditandai dengan pusara yang panjang.

Biasanya pertemuan Yudhistira dengan Sunan Kalijaga tidak muncul dalam pertunjukan wayang. Tetapi akhir-akhir ini beberapa dhalang di Yogyakarta membawakan lakon ini dalam pertunjukan mereka, dengan judul lakon “Kalimasada Kajarwa”. Di akhir adegan, Yudhistira menyerahkan Jimat Kalimasada kepada Sunan Kalijaga bersama dengan pusaka yang lain, dan minta supaya Sang Sunan menerima pusaka-pusaka ini dan memberikannya kepada raja-raja Jawa turun-temurun, sampai pada Sultan Hamengku Buwana X.

Setelah ki dhalang memaparkan bahwa sudah waktunya Yudhistira mokswa, ki dhalang mengambil wayang Yudhistira dari kelir, memegang wayang itu di depan mukanya, dan berdoa. Kemudian dewa kematian Yamadipati menjemput Yudhistira untuk dibawa ke sorga. Ritual ini dilakukan diluar kelir-ritual yang mengesahkan kepercayaan bahwa Yudhistira tidak hanya sekedar wayang boneka, tetapi personifikasi nenek moyang dinasti raja-raja Jawa.

Dapat dicatat disini bahwa kasus-kasus yang saya ajukan di atas berkaitan dengan “hibrida” atau “hibriditas”, yaitu tentang temu-silang antara beberapa budaya yang menghasilkan suatu daftar pengalaman lipat ganda dan komunikasi kebudayaan yang intensif. Jadi hibriditas berkenaan dengan berbagai macam temu-silang budaya (intercultural encounters) yang mana orang-orang yang mempunyai tradisi dan pandangan berbeda-beda tentang dunia bertemu satu sama lain, kemudian dilanjutkan dengan pertukaran artifak budaya. Artifak-artifak budaya ini tidak hanya diamati atau dirawat saja oleh yang menerima, tetapi juga diwujudkan kembali dengan berbagai macam cara dan hasil. Temu-silang interkultural ini menunjukkan perubahan dan keberlangsungan tradisi budaya, dan mewujudkan budaya hibrida yang membahagiakan (*happy fusion*), tetapi juga

mengandung ambivalensi atau ambiguitas—inilah dinamika dari hibriditas.

Lakon Petruk Dadi Ratu, ia menjadi raja karena punya akses memegang Jimat Kalimasada, menjadi lakon yang tepat untuk mendiskusikan wayang dalam konteks kolonialisme. Yang menarik adalah bahwa lakon ini menjadi topik wacana sosio-politik yang berkepanjangan, dari masa lampau sampai masakini. Esensinya adalah bahwa lakon ini merupakan suatu sindiran bagaimana orang yang memegang kekuasaan tidak bisa menjalankan pekerjaannya. Akan tetapi sindiran siapa, kepada siapa? Ada dua interpretasi: Interpretasi pertama, lakon ini merupakan suatu sindiran rakyat Jawa terhadap pemimpinnya yang tidak bisa memerintah negaranya. Interpretasi kedua, lakon ini merupakan sindiran penjajah Belanda kepada orang Jawa: kalau orang Jawa memegang pemerintahan, maka seperti seorang badut yang memerintah negara sekehendak hatinya sendiri.

Apa yang dapat dicatat dari pembawaan lakon Jimat Kalimasada adalah bahwa seorang dhalang menyanggit (menginterpretasikan) suatu lakon sesuai dengan kondisi sosio-politik pada saat dan lanskap budaya tertentu. Dhalang Yogyakarta membuat sanggit tentang Jimat Kalimasada sebagai jimat yang berasal dari Kalimah Sahadat sebagai pusaka ampuh raja-raja Mataram, sampai pada keturunannya yang terkini, yaitu Sri Sultan HB X. Tetapi untuk dhalang-dhalang di Solo, sanggit mereka diinspirasi oleh situasi sosio-politik nasional terkini, terutama hubungan Kalimasada dengan Pancasila. Dua interpretasi ini terjadi karena status dari kota dan keraton Kasultanan Yogyakarta lain dengan status kota dan keraton Kasunanan Solo

Sejajar dengan ciri-ciri hibriditas dari lakon dan ideologi wayang, bentuk dan praktik penyajian pertunjukan wayang juga mengalami hibridisasi, utamanya penambahan unsur-unsur baru, unsur Jawa maupun non-Jawa. Misalnya, pencahayaan pertunjukan wayang dengan bohlam listrik (berfungsi sebagai spot lights); penggunaan sistim amplifikasi yang sangat elaborat; sekarang posisi pesindhen menghadap ke penonton; sabetan wayang menjadi lebih bervariasi-posisi lampu pencahayaan yang digantung lebih tinggi memungkinkannya; timbul permainan bayangan yang menarik di

muka kelir. Pada hakekatnya, pertunjukan wayang masakini menjadi pertunjukan tiga dimensi yang sempurna. Ini diperkuat oleh adegan Limbukan dan Gara-Gara dengan narasi, dialog, dan sajian lainnya yang tidak ada hubungannya dengan ceritera wayang yang dipertunjukkan: yaitu munculnya bintang tamu (seperti penyanyi dangdut, pelawak, tari-tarian, orasi pejabat atau pidato dari orang yang punya hajad, dlsb.) yang dipentaskan di luar kelir—“Kalir Tanpa Batas,” inilah judul buku Umar Kayam (2001) yang salah satu kritiknya adalah bahwa wayang masakini mepresentasikan “Tatanan yang Memudar.” Setelah hampir dua dasawarsa dilampui, mungkin perlu mendiskusikan kembali pendapat Umar Kayam tersebut.

Diskursus tentang isi dan konteks seni pertunjukan tidak dapat dipisahkan dari pengalaman-pengalaman silang-sejarah, silang-budaya, dan silang-agama. Studi saya menyarankan bahwa seni pertunjukan harus dilihat tidak hanya sebagai tontonan/hiburan saja, akan tetapi lebih tepat kalau seni pertunjukan dideskripsikan sebagai dramatisasi dari refleksi kebudayaan, mitologi, dan sejarah secara kolektif dari masyarakat dan kehidupan manusianya. Seni pertunjukan sebagai pertanda indeks dari transformasi kebudayaan dan sosio-religi dapat mencitrakan tentang bagaimana anggota masyarakat mengintegrasikan masa lampau dengan masa kini, agama masa lampau dengan masa kini, ideal dengan kontradiksi, dan mitologi dengan realitas.

Pengantar ini memberi penjelasan bahwa formasi dan transformasi pertunjukan wayang sepanjang sejarah, dari zaman Hindu-Jawa, ke Islam-Jawa, kolonialisme, sampai pertunjukan wayang masakini. Jelas bahwa sejarah wayang itu sangat panjang, sehingga saya akan membutuhkan waktu berjam-jam untuk menyelesaikan penjelasan saya. Maka saya ambil jalan tengahnya, yaitu memilih satu pokok persoalan atau satu ceritera wayang, yaitu pusaka Jimat Kalimasada, yang akan saya bicarakan dalam konteks perubahan zaman. Saya akan memulai dengan ceritera sebagai berikut.

KALIMAHOSHADHA

Hampir di akhir perang Bharatayudha, Raja Salya sebagai komando prajurit Kurawa tidak dapat dikalahkan. Ratusan panah

mengenai badannya, tetapi dia tidak luka sedikitpun. Justru dia melepas panahnya yang berubah menjadi api sebesar gunung, menjilat-jilat memusnahkan prajurit Amarta. Mengetahui suasana ini, penasihat Pandawa Kresna berseru: “Yayi Prabu Yudhistira, tembakkan senjata pustakamu.” Senjata pustaka yang dimaksud, yang sangat bagus, bersinar gemerlapan karena dilapisi dengan intan dan emas, adalah buku bernama Kalimahoshadha. Mendengar seruan Kresna itu, maka raja Amarta menembakkan senjata pustakanya. Senjata pustaka itu menembus dada Salya, minum darahnya yang mengalir, seperti pelangi meresap air. Itulah Daya ampuh dan kesaktian senjata pustaka yang mengantar Salya mokswa.

Ceritera ini saya kutip dari puisi kekawin *Bharatayudha* (Wiryooparto 1968) yang menceritakan tentang perang besar antara Pandhawa dan Kurawa, ditulis dalam bahasa Jawa Kuna pada abad ke-12, pada waktu mana Jawa telah diHindukan selama sekitar dua dasawarsa. Dua hal dari ceritera ini menarik perhatian saya: Hal pertama, senjata yang membunuh Salya berupa pustaka (buku atau manuskrip), bagaimana menjelaskannya? Kedua, mengapa pusaka ampuh milik Yudhistira itu dikenal orang Jawa dengan nama Kalimasada, yang umumnya dimengerti/dipertimbangkan berasal dari Kalimah Sahadat. Apakah hubungan antara Kalimahoshadha dan Kalimasada?

Sehubungan dengan hal pertama, saya berpendapat bahwa ada kaitannya dengan pengenalan orang Jawa pada teknologi cetak dari India dalam konteks proses Hinduaisasi Jawa, dan bersamaan dengan revolusi intelektual yang terjadi pada waktu itu. Perkembangan ini berhasil membangun pusat-pusat politik dan budaya, yaitu kerajaan-kerajaan Hindu-Jawa. Selanjutnya, pusat-pusat ini menyebarkan tidak hanya kehidupan sosio-politik dan agama, tetapi utamanya karya susastra dan ekspresi seni, seperti epik *Mahabharata* dan *Ramayana* yang menjadi dasar ceritera wayang dan karya sastra Jawa. Karena teknologi cetak merupakan peralatan yang sangat berguna untuk menyebarkan ilmu pengetahuan dan karya susastra, maka orang Jawa menghargai setinggi-tingginya teknologi ini, justru kadang-kadang menjadi barang pujaan dan isi teksnya bisa menjadi mantra. Jadi

penggunaan buku atau manuskrip sebagai senjata bermakna sebagai simbol Daya (Power) atau kesaktian dari teknologi cetak.

KALIMASADA

Sehubungan dengan hal kedua-perubahan dari Kalimahoshadha menjadi Kalimasada-penjelasananya terletak pada sejarah proses Islamisasi Jawa, di sekitar abad ke-15, setelah runtuhnya kerajaan Hindu-Jawa Majapahit terakhir. Di masa peralihan agama dari Hindu-Jawa ke Islam-Jawa itu, di satu sisi orang Jawa melestarikan dan mengembangkan praktik-praktik seni pertunjukan lama, termasuk wayang yang ceriteranya berdasarkan dongeng-dongeng Hindu (Ras 1985). Di sisi lain, pengetahuan dan aktivitas susastra Jawa kuna menurun, maka ketrampilan orang Jawa untuk mengerti, menulis, dan membaca susastra Jawa kuna juga menurun. Asumsinya di sini adalah bahwa perubahan dari Kalimahoshadha menjadi Kalimasada terjadi karena pembacaan kekawin *Bharatayuda* yang korup, karena orang Jawa sudah tidak begitu mumpuni membaca bahasa Jawa kuna.

Akan tetapi ada penjelasan lain yang mungkin lebih tepat. Penjelasan ini dilestarikan dalam sumber historiografi Jawa, legenda atau semi-legenda dalam bentuk lesan maupun tulisan. Salah satunya adalah ceritera yang di muat dalam *Serat Centhini*, karya susastra yang ditulis pada sekitar akhir abad ke-18 sampai awal abad ke-19—empat abad setelah pengislaman Jawa. Ceriteranya sebagai berikut:

Pada saatnya Pandhawa moskwa, dengan upacara kremasi, badan Yudhistira (saudara tertua Pandhawa) tidak dapat terbakar. Maka kepala dewa Bethara Guru memerintahkan Yudhistira untuk kembali ke madyapada untuk melengkapi pengalaman hidupnya. Tetapi dia ingin mokswa. Maka dia masuk ke dasar laut, tetapi tetap tidak bisa meninggalkan dunia. Kemudian dia bertapa di hutan Glagahwangi. Di sana dia bertemu Sunan Kalijaga, salah satu dari walisanga yang dipercaya sebagai penyebar Islam di Jawa. Sang Sunan bertanya: “Kamu siapa, mengapa kamu di sini? Yudhistira menjawab: “Saya yakin di hati anda sudah tahu, saya adalah raja Amarta pada zaman agama Buddha-Brahma. Pada waktu saya dinobatkan menjadi raja Amarta, Sanghyang Wenang memberi saya pustaka bernama

Kalimasada.” “Apa yang ditulis pada Kalimasada? Tanya sang Sunan. “Saya tidak tahu karena pusaka ini sangat suci, saya takut membukanya,” jawab Yudhistira. Dalam hatinya sang Sunan bergumam, bagaimana bodohnya Yudhistira, mengapa dia takut membuka buku itu. Maka Sunan membuka dan membaca buku itu, menjelaskan kepada Yudhistira bahwa apa yang tertulis dengan huruf Arab di buku itu adalah Kalimah Sahadat. Sunan Kalijaga menjelaskan panjang lebar makna dari Kalimah Sahadat. Kemudian Yudhistira menyatakan dirinya sebagai murid Sunan. Singkatnya, setelah menjadi seorang Muslim, Yudhistira meninggal dunia, badannya dikubur di Demak, dengan ditandai pusara yang panjang.

Apakah kami harus percaya dengan dongeng ini? Tentu tidak. Tetapi kalau kami mengikuti pertimbangan bahwa karya susastra adalah representasi tekstual dari transformasi lembaga sosial dan kultural (Creese 2004; Saraswati 2013), dongeng dapat dipertimbangkan sebagai pertanda indeks kehidupan sosial, agama, dan kebudayaan. Maka isi dongeng bisa dipertimbangkan dalam usaha kita mengerti dunia masa lampau.

Poinnya adalah bahwa ceritera pertemuan antara Yudhistira dan Sunan Kalijaga menandai dinamika proses penyesuaian sosio-religius dan kebudayaan yang kompleks dan rumit yang terjadi dalam periode peralihan dari dunia Hindu-Jawa ke Islam-Jawa. Transisi ini telah memunculkan percampuran tradisi Hindu, Jawa, dan Islam: sistim kepercayaan, ideologi, perilaku, dan ritual yang berbeda-beda dirajut perilaku dan cara pandang orang Jawa. Praktek-praktek silang budaya, silang agama, dan silang sejarah tersebut telah menimbulkan variasi yang kaya dalam isi dan konteks seni pertunjukan seperti wayang.

Ini menandakan bahwa perubahan istilah dari Kalimahoshadha menjadi Kalimasada terjadi tidak disebabkan pembacaan korup kekawin *Bharatayudha* yang ditulis dalam bahasa Jawa Kuna itu, tetapi merepresentasikan suatu indeks pertanda atau indeks simbol (indexical marker or indexical symbol) dari suatu transformasi sosio-religi dan budaya. Perubahan istilah itu sengaja dilakukan untuk memberi status legal Islam pada pertunjukan wayang (Simuh 1995). Perubahan ini secara berhati-hati dikemas untuk melegitimasi

ceritera wayang yang berdasarkan pada dunia Hindu-Jawa menjadi milik masyarakat Muslim.

KALIMASADA KAJARWA (DIJABARKAN)

Kembali pada ceritera Jimat Kalimasada, sampai sekarang dhalang-dhalang masih sering mementaskannya, biasanya tidak memasukkan adegan pertemuan antara Yudhistira dan Sunan Kalijaga. Akan tetapi, akhir-akhir ini beberapa dhalang di wilayah Yogyakarta mempresentasikan adegan pertemuan ini, sebagaimana diceriterakan dalam *Serat Centhini* yang sudah saya sebut di muka. Ki dhalang Sigit Manggolo Seputro dari Kasihan, Bantul menceriterakannya sebagai berikut.

Adegannya mulai dengan Walisanga sedang menghadap Raja Demak Jimbuningrat. Kemudian Yudhistira datang menghadap sang Raja, menjelaskan bahwa dia sedang mencari seseorang yang dapat menjelaskan arti dan makna Jimat Kalimasada yang dia miliki. Sunan Kalijaga menjelaskannya, bahwa Kalimasada berasal dari Kalimah Sahadat. Kemudian Ki Sigit menyebut 99 nama atribusi Allah; menjelaskan dua bagian Sahadat: sahadat Tauhid dan Rasul dan ajaran Islam lainnya. Seusai penjelasan dari Sunan Kalijaga, Yudhistira berkata: “Sunan, perkenankan saya menyerahkan kepada Kangjeng Sunan empat pusaka. Pertama pusaka Jamus Kalimasada yang berupa buku; kedua Kangjeng Tunggulnaga, yaitu payung yang gemerlapan; ketiga tumbak Kangjeng Karawelang dengan pamor Plered; dan keempat Kanjeng Kyai Kopek berupa keris dengan pamor Jalak Sangu Tumpeng. Perkenankan Sang Sunan menerima pusaka ini dan memberikannya kepada raja-raja Jawa yang berkarakter satriya berbudi bawā leksānā. Kemudian Yudhistira mensucikan diri; wudu. sholat dan berdhikir. Seusai itu dalam sekejap mata, sinar mengembus badan Yudhistira, membawanya ke sorga. Kemudian raja Demak mengumumkan suatu keputusan bahwa empat pusaka tadi akan menjadi milik raja-raja Jawa turun-temurun, dari generasi ke generasi: dari Demak Jimbuningrat ke Sultan Hadiwijaya di Pajang, ke Panembahan Senapati Mataram, seterusnya sampai kepada Sultan Hamengku Buwana X di kerajaan Yogyakarta.

Catat bahwa ki dhalang tidak hanya menginterpretasikan Kalimasada dengan Kalimah Sahadat dalam konteks kerajaan Demak, tetapi juga menceritakan tentang Kalimasada (bersamaan dengan pusaka-pusaka lainnya) menjadi pusaka yang diwariskan turun temurun oleh raja-raja Mataram, sampai pada Sri Sultan Hamengku Buwana X, raja Yogyakarta sekarang. Poinnya adalah bahwa apa yang dipresentasikan oleh Ki Sigit bermakna mengkontekstualisasikan masa lampau dengan masa kini, dan masa kini dengan masa lampau, maka melestarikan pengembangan teks—*itulah kebudayaan* (“*a means for contextualizing the past in the present, and the present in the past, hence preserving the expanding text that is culture.*”)(Becker 1979).

RITUAL DALAM PERTUNJUKAN

Di akhir adegan ini ada yang menarik perhatian saya: setelah ki dhalang mengatakan bahwa sudah waktunya Yudhistira mokswa, ki dhalang mencabut/mengambil wayang Yudhistira dari kelir, memegang wayang itu di depan mukanya, dan berdoa. Kemudian dewa kematian Yamadipati menjemput Yudhistira untuk dibawa ke sorga. Ritual ini dilakukan diluar kelir/diluar ceritera. Ini adalah suatu ritual yang mengesahkan suatu kepercayaan bahwa menurut tradisi Jawa Yudhistira adalah personifikasi nenek moyang dinasti raja-raja Jawa. Silsilah, apakah itu berupa manusia atau barang tidak bernyawa, dipercaya sebagai sumber untuk menguatkan Daya (Power). Dari pandangan modern Barat atau Indonesia, ini adalah tidak masuk akal. Akan tetapi, tradisi Jawa memandang kepercayaan begitu kuat sehingga di masa lampau orang Jawa menganggap seniman seperti dhalang melakukan pekerjaan yang sangat “berbahaya”, yaitu pekerjaan yang berhubungan dengan mempersonifikasikan Daya (Power).

KEBUDAYAAN HIBRIDA

Sebelum saya lanjutkan sehubungan dengan formasi dan transformasi Jimat Kalimasada, saya selingi dulu dengan suatu analisa

kebudayaan berdasarkan pada kasus-kasus kebudayaan hibrida yang telah saya paparkan. Apa yang dapat saya catat adalah bahwa “hibrida” atau “hibriditas” itu menunjuk pada suatu pengertian tentang temu-silang antara beberapa budaya yang menghasilkan suatu indeks pengalaman lipat ganda dan komunikasi kebudayaan yang intensif (a wide register of multiple identity experiences and intensive cultural communication). Jadi hibriditas berkaitan dengan berbagai macam temu-silang budaya (intercultural encounters) yang mana orang-orang yang mempunyai perbedaan tradisi dan pandangan dunia bertemu satu sama lain, kemudian dilanjutkan dengan pertukaran artifak budaya tidak hanya untuk diamati atau dirawat, tetapi juga dikemas kembali dengan berbagai macam cara dan hasil; ini adalah proses perubahan dan kelangsungan tradisi budaya sebagaimana si penerima kebudayaan yang baru mengangkat, menyesuaikan, menolak, dan/atau menegosiasi konteks dan ideologi kebudayaan baru datang tersebut. Kesimpulan yang saya tarik dari proses temu-silang interkultural ini adalah bahwa perubahan dan keberlangsungan tradisi budaya yang dihasilkannya tidak terwujud hanya pada suatu hibrida yang membahagiakan (happy fusion), tetapi juga mengandung ambivalensi atau ambiguitas—inilah dinamika dari hibriditas. Maka tidak mengejutkan kalau perubahan-perubahan makna senjata pustaka Kalimahoshadha menjadi Kalimasada/Kalimah Sahadat, itu dapat menimbulkan wacana-wacana yang menyenangkan bagi yang menyetujui, tetapi juga bisa meimbulkan wacana-wacana yang kontraversial.

Mungkin Anda bisa menebak dinamika yang saya ajukan ini, yaitu munculnya pro-kontra diskusi tentang wayang yang timbul karena bangkitnya Islam konservatif dan derasnya perjumpaan Indonesia dengan budaya populer Barat. Dalam hal ini, wacananya berkisar pada memposisikan seni pertunjukan sebagai sesuatu yang halal atau haram. Sehubungan dengan budaya Barat, pokok persoalannya adalah sejauh mana budaya populer Barat akan berpengaruh pada identitas dan karakter seni pertunjukan Indonesia. Dua hal ini telah lama menjadi sorotan para ilmuwan. Dalam bukunya yang terkenal, sejarahwan terkenal, M.C. Ricklefs (2012) melontarkan prediksi yang sangat pesimistis. Yaitu bahwa karena timbulnya pendalaman Islam koservatif akhir-akhir ini, kesenian tradisional seperti wayang dan

gamelan telah dihilangkan makna kebudayaan aslinya (denatured culturally). Lebih lanjut dia mengatakan bahwa walaupun reformist Islam tidak berusaha mendeskreditkan kesenian tradisional, pada akhirnya modernisasi dan globalisasi hiburan populer Barat akan mengakibatkan kesenian tradisional ditinggalkan. Mungkin prediksi ini terasa berlebih-lebihan, tetapi perlu untuk kita renungkan bersama.

Memang topik dalam diskusi yang dilontarkan oleh Ricklefs adalah topik yang sangat luas, di luar jangkauan topik yang saya bicarakan pagi ini. Salah satu topik yang berkaitan dengan ini adalah bagaimana bahasa dan ideologi wayang sering sekali dipakai untuk wacana-wacana sosial dan politik. Contohnya, sebagaimana yang terjadi akhir-akhir ini, tentang ceritera Petruk Dadi Ratu (Petruk menjadi raja) yang dipakai untuk mengkritik Presiden Jokowi. Media massa banyak menyoroti dan memberitakan hal ini. Kiranya akan terlalu menyimpang dari topik saya kalau saya membahasnya. Tetapi saya ingin menelusuri asal-usul ceritera Petruk menjadi raja itu.

KALIMASADA DAN KOLONIALISME

Ceritera singkatnya, Petruk mendapat akses memegang Jimat Kalimasada, yang waktu itu menjadi rebutan antara Mustakaweni dengan keluarga Pandhawa. Karena kehebatan Jimat itu, Petruk bisa menaklukkan raja-raja, mendirikan kerajaan dengan dia sendiri sebagai rajanya.

Dalam ceritera ini, nama raja Petruk adalah Prabu Welgeduwèlbèh atau Thong Thong Sot, negaranya Loji Tenggara. Dari busana, nama, dan nama kerajaannya kami sudah diberi pertanda bahwa ceritera Petruk jadi raja ini penuh dengan unsur-unsur Eropa. Topi kuluknya dan beberapa unsur busananya adalah busana militer Eropa. Nama “Welgeduwelbeh” merupakan kata-kata korup dari bahasa Belanda, yaitu “*Weledelgeboren Heer*” yang sering disingkat “*Weled.ged.H*”, ucapan formal (Yang Terhormat atau Dear Sir) dalam surat menyurat (Heins 2003). “Thong Thong Sot” adalah sinonim dari kata memedi (semacam wéwé gombèl). “Loji Tengârâ,” Loji adalah bangunan rumah besar gaya/dulunya milik pedagang Belanda yang kaya. Di

Solo rumah ini terkenal dengan nama Loji Gandrung, karena pada zaman kolonial Belanda, rumah itu sering digunakan untuk pesta dan dansah orang-orang Belanda-laki-laki dan perempuan menari berpasangan--sebagai rujukan penambahan kata "Gandrung."

Diperkirakan lakon Petruk Dadi Ratu muncul pada abad ke-19 (Sri Margana, 2019; Soedarsono, 1997). Saya ketemudian ada dua interpretasi tentang makna simbolik dari lakon ini. Yang biasa kita ketemui adalah bahwa lakon ini merupakan suatu sindiran rakyat jelata Jawa terhadap penjajah Belanda. Pada level yang lain, bisa juga dipertimbangkan sebagai sindiran raja Jawa (yang kehilangan kekuasaannya) terhadap penguasa Belanda. Akan tetapi ada interpretasi lain, yaitu bahwa lakon ini merupakan sindiran penjajah Belanda kepada orang Jawa: kalau orang Jawa memegang pemerintahan, maka seperti seorang badut yang memerintah negara sekehendak hatinya sendiri.

Menurut Sri Margana, lakon ini ada kaitannya dengan proyek pemerintah Belanda melakukan propaganda melalui karya sastra. Khususnya, hal ini terjadi di Yogyakarta di bawah pemerintahan HB VIII. Sebagaimana keraton-keraton yang lain, Kasultanan Yogyakarta mendapat pengawasan ketat dari pemerintah Belanda, di Yogyakarta dipimpin oleh Residen Belanda Dingemans. Residen ini mensponsori penerbitan dongeng-dongeng Jawa, ditulis dengan huruf Jawa, salah satunya adalah *Caritane Simin diukum pangadilan amarga dadi Ratu Adil palsu*. Sri Margana menghubungkan lakon Petruk Dadi Ratu dengan ceritera ini.

Kapankah lakon Petruk Dadi Ratu ini muncul? Soedarsono menemukan data bahwa naskah lakon ini telah ada pada zaman pemerintahan HB V (memerintah 1828-1855). Kalau ini betul, berarti bahwa lakon ini tidak ada hubungan langsung dengan propaganda melalui karya sastra yang disponsori Residen Dingemans. Jadi pertanyaannya masih berkisar pada apakah lakon Petruk Dadi Ratu muncul sebagai usaha propaganda pemerintah Belanda sebagaimana yang dilakukan oleh Residen Dingemans pada era pemerintahan HB VIII (memerintah 1880-1939), atau sebaliknya, yaitu sindiran raja Jawa pada pemerintahan penjajah Belanda? Dugaan saya HB V tidak akan seberani itu mengkritik pemerintah

Belanda karena usaha sang Raja muda menjalin hubungan baik dengan penguasa Belanda. Mungkin membaca naskah Petruk Dadi Ratu yang disimpan di perpustakaan kraton Yogyakarta, yang belum saya lakukan, akan memandu kami mencari jawaban yang tepat. Sementara ini saya mengikuti pendapat Sri Margana.

KALIMASADA DAN PANCASILA

Poin penting yang dapat kami catat adalah bagaimana dhalang menyanggit (menginterpretasikan) suatu lakon sesuai dengan kondisi sosio-politik pada suatu saat dan ruang budaya tertentu. Sebagaimana saya katakan tadi, bahwa beberapa dalang Yogyakarta membuat sanggit tentang Jimat Kalimasada sebagai pusaka yang berasal dari Kalimah Sahadat, dan menyebutnya bahwa bersama dengan pusaka-pusaka lainnya pusaka hebat ini diberikan oleh Yudhistira kepada raja-raja Mataram, sampai pada keturunannya yang terkini, yaitu Sri Sultan Hamengku Buwana X. Kiranya apa yang dilakukan oleh beberapa dalang di Yogya ini merupakan suatu pertanda atau pencitraan loyalitas kawulo Yogyakarta terhadap Sultan mereka. Ini masuk akal karena status Yogyakarta sebagai Daerah Istimewa dan jabatan rangkap yang disandang beliau-sebagai seorang raja dan gubernur-sehingga sang raja sangat dikenal masyarakatnya.

Lain halnya dengan Solo. Solo tidak menjadi Daerah Istimewa, rajanya tidak menyanggit kewajiban seperti Sultan Yogyakarta. Maka hubungan antara kawulo Solo dengan raja dan kerajaannya tidak sekuat seperti di Yogyakarta. Pertanyaannya adalah, apa yang menjadi inspirasi dhalang-dhalang di Solo dalam membawakan lakon Jimat Kalimasada? Dari beberapa dhalang terkemuka di Solo yang saya amati, situasi sosio-politik nasional terkini menjadi dasar inspirasi mereka. Di satu sisi, mereka masih menghubungkan Kalimasada dengan Kalimah Sahadat. Tetapi di sisi lain yang sering mereka tekankan adalah kata “lima,” yang dihubungkan dengan Pancasila. Di bawah ini cuplikan dari dialog antara Semar dan Yudhistira di adegan pertama yang dibawakan oleh dhalang Ki Cahyo Kuntadi dalam rangka memperhatikan Harlah partai NU.

Kalimasada punika dumados saking gangsal prekawis. Minongka dasaring negari ingkang sepisan ngaweruhi ing gesang sejati kang tinitahken dening Gusti ingkang Maha Agung menungsa wajib nindakaken perintah ngedohi cegah ning Alah. Ongka kalih ngrembakakaken sifat welas asih angemuti menawi sesandhingan kaliyan pepadaning urip. Dening ingkang ongka tiga nyawijining tekad sesarengan nggayuh dumateng kamardikan. Ingkang ongka sekawan ngugemi dhumateng kawicaksanaan. Menawi sekawan prekawis kalawau sampun cinakup, ingkang pungkasan adil badhe mawujud sinandang dening para kawula dasih. Niku isine Kalimasada.

Kalimasada terbentuk dari lima hal. Sebagai dasar negara, pertama mengetahui hidup sejati yang diciptakan oleh Tuhan yang Maha Agung, manusia wajib menindaki perintah tidak menjauhi kepercayaannya kepada Allah. Kedua, membangun sifat kasihan, mengingat bahwa manusia itu berdampingan dengan kehidupan manusia yang lain. Ketiga, mempersatukan tekad kebersamaan mencapai kemerdekaan. Keempat, memegang teguh pada kebijaksanaan. Kalau empat hal itu sudah tercakup, yang terakhir keadilan akan terbentuk untuk dipakai oleh rakyat yang asih. Itulah isi Kalimasada.

“Tatanan yang memudar,” ini saya kutip dari salah satu kesimpulan Umar Kayam (2001) dalam bukunya *Kelir Tanpa Batas*. Buku itu berisi pandangan kritis beliau terhadap pertunjukan wayang pada tahun 1980-90an. Seajar dengan ciri-ciri hibriditas dari lakon dan ideologi wayang yang telah saya uraikan, bentuk dan praktik penyajian pertunjukan wayang juga mengalami hibridisasi, utamanya penambahan unsur-unsur baru, unsur Jawa maupun non-Jawa. Misalnya, (1) pencahayaan yang di masa lampau menggunakan blencong, sekarang diganti dengan bohlam listrik, dan fungsinya tidak lagi untuk menimbulkan bayangan (sekarang sudah jarang penonton yang menikmati wayang di belakang kelir), tetapi berfungsi sebagai spot lights seperti pada pertunjukan wayang wong. (2) Sistem amplifikasi yang dulunya tidak ada, sekarang mikrofon dipasang hampir di seluruh instrumen gamelan, selain mikrofon untuk penyanyi dan dhalang tentunya; dan penggunaan penguat suara

ganda yang berukuran besar sudah menjadi standar. Ini semua mempengaruhi bentuk dan cara penyajian wayang secara keseluruhan, misalnya: (3) posisi pesindhen yang dulu duduk di antara musisi menghadap kelir, sekarang posisi mereka di sebelah kanan dhalang, menghadap ke penonton—biasanya dengan pakaian yang seksi, mereka menjadi bagian yang dikedepankan dalam pertunjukan wayang; (4) sabetan wayang menjadi lebih bervariasi karena ada ruang yang cukup luas untuk menggerakkan wayang karena posisi lampu pencahayaan yang digantung lebih tinggi daripada wayang masa lampau. Selain itu, timbul permainan bayangan yang menarik di muka kelir, tidak di belakang kelir—kombinasi antara figure wayang itu sendiri dan bayangan di muka kelir menjadi suguhan visual yang baru untuk dinikmati.

Dengan menghilangnya konsep pertunjukan wayang sebagai pertunjukan bayangan, maka pertunjukan wayang masakini berubah dari pertunjukan dua dimensi menjadi pertunjukan tiga dimensi yang sempurna. Ini diperkuat oleh sajian-sajian dalam adegan Limbukan dan Gara-Gara: sajian-sajian yang tidak ada hubungannya dengan ceritera wayang, dibawakan oleh bintang tamu, seperti penyanyi dangdut, pelawak, penari, orasi pejabat, pidato dari orang yang punya kerja atau yang mewakili. Ini semua dipentaskan di panggung tersendiri didepan simpingan wayang di sebelah kanan atau kiri dhalang. Beberapa Akhir-akhir ini saya mencatat beberapa pertunjukan wayang yang menyajikan tari-tarian sebelum wayang mulai, juga pada waktu adegan Limbukan atau Gara-Gara, biasanya dibawakan oleh para pesindhennya. Ada juga pertunjukan wayang yang diselingi dengan “door prize” (undian berhadiah).

Dalam pertunjukan wayang di masa lampau ada hubungan simbiotik organik antara dhalang dan wayang—dhalang membangun narasi dan dialognya sesuai dengan karakter wayang dan lakonnya (Mrazek). Pada waktu bintang tamu muncul di panggung, hubungan simbiotik organik ini menjadi kabur. Ki dhalang tidak sepenuhnya berkolaborasi dengan karakter wayang, tetapi dengan bintang tamu. Juga sudah menjadi kebiasaan kalau salah satu dari karakter parekan (Cangik atau Limbuk) atau panakawan (biasanya Petruk) mewakili dhalang dalam berdialog dengan bintang tamu.

Perlu saya kemukakan bahwa pertunjukan wayang masa lampau juga membawakan adegan Limbukan dan Gara-Gara ini, walaupun tidak merupakan suatu keharusan. Untuk adegan Gara-Gara, ada perbedaan antara pertunjukan wayang gaya Surakarta dan Yogyakarta. Kalau gaya Yogyakarta, setiap pertunjukan wayang pasti selalu ada adegan Gara-Gara. Untuk gaya Surakarta, Gara-Gara dipentaskan hanya pada waktu adegan satriya yang sedang susah. Perbedaan ini sudah tidak berlaku lagi. Sekarang setiap pertunjukan wayang, apakah gaya Surakarta atau Yogyakarta pasti akan ada adegan Gara-Gara ini.

Sebagaimana sering didengar dalam diskursus tentang filsafat pertunjukan wayang, bahwa wayang tidak hanya merupakan suatu tontonan (untuk hiburan), tetapi juga sebagai tuntunan (panduan hidup yang baik); kadang-kadang tatanan ditambahkannya. Idealnya adalah bahwa harus ada keseimbangan antara adegan yang sifatnya sebagai tontonan dan tuntunan ini. Begitu keseimbangan ini tidak terjaga, maka akan terjadilah wacana pro dan kontra. Pada waktu Umar Kayam menulis bukunya (terbit tahun 2001), beliau berpendapat bahwa perkembangan wayang masakini terjadi karena perjumpaan Jawa/Indonesia dengan dunia global, yang berdampak pada seniman seni tradisional: mereka menjadi gelisah, tidak tahu secara pasti bagaimana harus mengkonteksualisasikan keseniannya dengan dunia yang baru, suatu lingkungan baru yang mereka belum begitu akrab. Maka apa yang terjadi adalah inovasi-inovasi yang cenderung menghasilkan pertunjukan-pertunjukan spektakular. Setelah hampir dua dasawarsa dilampaui semenjak terbitnya buku Umar Kayam, mungkin kami perlu mempertimbangkan kembali pendapat Umar Kayam tersebut—apa ada perkembangan dan wacana yang baru tentang pertunjukan wayang masakini

KESIMPULAN

Dari uraian tentang Jimat Kalimasada kami mencatat proses pengislaman wayang yang awalnya mewedahi pandangan Hindu-Jawa. Transformasi ini bisa berhasil baik karena sifat toleransi dari Sufisme yang diterapkan oleh pemimpin-pemimpin Muslim di periode awal

Islamisasi untuk dapat melestarikan, mengembangkan, dan memberi makna yang baru terhadap wayang.

Perkembangan ini disusul dengan perkembangan yang baru sebagai akibat dari perjumpaan orang Jawa dengan terutama budaya populer dan teknologi Barat. Dengan penyerapan beberapa unsur Barat kedalam pertunjukan wayang, hasilnya cenderung pada bentuk pertunjukan yang sifatnya besar-besaran atau spektakular. Perkembangan ini kadang-kadang mengakibatkan timbulnya diskusi pro dan kontra tentang kearah mana identitas wayang akan dibawa.

Gambaran besar dari semuanya ini adalah bahwa diskursus tentang isi dan konteks seni pertunjukan tidak dapat dipisahkan dari pengalaman-pengalaman silang-sejarah, silang-budaya, dan silang-agama. Studi saya menyarankan bahwa seni pertunjukan harus dilihat tidak hanya sebagai tontonan/hiburan saja, akan tetapi secara kolektif sebagai dramatisasi dari refleksi kebudayaan, mitologi, dan sejarah dari masyarakat dan kehidupan manusianya. Seni pertunjukan sebagai indeks pertanda dari transformasi kebudayaan dan kehidupan sosio-religius dapat mencitrakan tentang bagaimana anggota masyarakat mengintegrasikan masa lampau dengan masa kini, agama masa lampau dengan masa kini, ideal dengan kontradiksi, dan mitologi dengan realitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ang, I. (2001). *On Not Speaking Chinese*. London: Routledge, 2001.
- Becker, A. (1979). "Text Building, Epistemology, and Aesthetics in Javanese Shadow Theater." In *The Imagination of Reality: Essays in Southeast Coherence System*, edited by A. L. Becker and Aram A. Yengoyan, 211-43. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation, 1979.
- Heins, E. (2003). *Gamelan Listserve*.
- Irving, D. R. M. (2010). *Colonial Counterpoint: Music in Early Modern Manila*. Oxford: Oxford University Press.

- Kayam, U. (2001). *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Gama Media for Pusat Studi Kebudayaan UGM.
- Kuntadi, C. (2018). *Kalimosodo Kawedhar*. Harlah ke-95 NU. <https://www.youtube.com/watch?v=FbAdcE5w2PY>
- MacAloon, J. (1984). "Olympic Games and the Theory of Spectacle in Modern Societies." In *Rite drama, festival, spectacle: Rehearsals toward a theory of cultural performance*. Philadelphia: Institute for the Study of Human Issues.
- Margana, S. (2019). "Religion, Communism, and Ratu Adil: Colonialism and propaganda literature in 1920s Yogyakarta." *Wacana* 20/2: 233-249.
- Mrázek, J. (1999). "Javanese Wayang Kulit in the Times of Comedy: Clown Scenes, Innovation, and the Performance's Being in the Present World. Part I." *Indonesia* 19.
- Mrázek, J. (2000). "Javanese Wayang Kulit in the Times of Comedy: Clown Scenes, Innovation, and the Performance's Being in the Present World. Part II." *Indonesia* 19: 107-72.
- Nugroho, P.B. (2019). *Detik News* "Beda dari Sindiran Fadli, Begini Cerita 'Petruk Dadi Ratu' Versi Umum." *Detik News* 12 Februari 2019. <https://news.detik.com/berita/4424839/beda-dari-sindiran-fadli-begini-cerita-petruk-dadi-ratu-versi-umum>
- Palit, A. (2019). "Dari 'Petruk Dadi Ratu' dan 'Misteri Ratu Adil'." *Kompasiana* 10 Januari 2019. <https://www.kompasiana.com/pewartaindependen/5c3702b4677ffb260639bb0a/dari-petruk-dadi-ratu-dan-misteri-ratu-adil?page=all>
- Ras, J. J. (1985). "Kata Pengantar." Di *Serat Kandhaning Ringgit Purwa*, vol. 1. Transliterasi oleh R. S. Subalinata.
- Ricklefs, M. C. (2012). *Islamisation and Its Opponents in Java c. 1930 to th3bPresent*. Honolulu University Hawaii Press.
- Saraswati, A. (2013). *Seeing Beauty, Sensing Race in Transnational Indonesia*. Dalam *Southeast Asia: Politics, Meaning, and Memory*. USA: University of Hawaii Press.

- Serat Tjentingi. Batavia: Ruygrok, 1912–15. Karya asli, akhir abad ke-18 – awal abad ke-19.
- Simuh. (1995). *Sufisme Jawa: Transformasi Tasawuf Islam ke Mistik Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Supomo, S. (1997). “From Sakti to Sahada: The Quest for New Meanings in a Changing World Orders.” In *Islam: Essays on Scripture, Thought & Society*, edited by Peter G. Riddell & Tony Street. Leiden, New York, Koln: Brill.
- Soedarsono, R.M. (1997). *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Margana, S. (2019). “Religion, communism, and Ratu Adil: Colonialiam and propagarnda literature in 1920s Yogyakarta. *Wacana* 20/2: 233-249.
- Sumarsam. (2013). *Javanese Gamelan and the West*. Rochester: Rochester University Press.
- Sumarsam. (2018). *Memaknai Wayang dan Gamelan: Temu Silang Jawa, Islam, dan Global*. Yogyakarta: Penerbit Gading.
- Supomo, S. (1997). “From Sakti to Sahada: The Quest for New Meanings in a Changing World Orders.” In *Islam: Essays on Scripture, Thought & Society*, edited by Peter G. Riddell & Tony Street. Leiden, New York, Koln: Brill.
- Wiryoseparto, R. M. (2019). *Kakawin Bharata-Yudha*. Djakarta: Bharata.

Wayang Kapsul Radio JFM: Wayang untuk Kaum Muda

Arif Setiawan

arif_jfm@yahoo.co.id

Radio JFM Semarang

Abstrak: Selama ini terdapat stigma bahwa wayang hanya untuk orang tua (generasi tua) dan anak muda menjadi enggan untuk melirik apalagi peduli dan menyenangkan wayang. Sementara itu, wayang sebenarnya sudah diakui sebagai warisan adiluhung. Tidak tanggung - tanggung, Unesco sebagai Lembaga Budaya PBB menetapkan bahwa wayang adalah warisan mahakarya dunia yang tidak ternilai dalam seni bertutur. Namun, pada saat dunia memberikan apresiasi pada warisan budaya, wayang justru kurang mendapat tempat dihati anak muda sehingga acapkali siaran acara wayang, hanya didominasi oleh penikmat dewasa dan terutama kaum laki- laki. Radio JFM 102.8 di Semarang menghadirkan wayang yang dikemas untuk menarik perhatian anak muda di Semarang dan sekitarnya melalui program Wayang, yang adalah singkatan dari Wawasan Budaya Wayang. Program Wayang di radio atau Wayang Kapsul mengangkat cerita serta tokoh pewayangan yang disampaikan dalam Bahasa Indonesia dan lokal yang komunikatif dengan durasi sekitar 5 hingga 8 menit, dan merupakan program sisipan (*insert*) dalam sebuah acara. Sekalipun disajikan dalam durasi yang pendek, Wayang Kapsul sarat nilai dan filosofi kehidupan dengan disisipi humor yang menyentil situasi dan kondisi masyarakat dewasa ini dan mampu mengajak pendengar untuk tersenyum sekaligus merenung dan memaknai nilai - nilai yang terkandung. Tidak mengherankan jika Wayang Kapsul dari radio JFM mampu menarik perhatian pendengar dari berbagai kalangan. Bukan saja di kalangan anak muda (remaja), namun juga dari Ibu Rumah Tangga, karyawan, para profesional dan masyarakat luas.

Kata kunci: budaya, filosofi kehidupan, JFM, wayang kapsul, radio

PENDAHULUAN

Budaya sebagai seni tradisional memang masih eksis di sekitar kita. Namun demikian, perkembangannya tidak bisa tumbuh signifikan seiring majunya zaman. Perkembangan Teknologi yang tidak melepaskan manusia dari *gadget* telah membawa generasi muda lebih dekat dengan budaya luar, yang sarat dengan *game*, medsos dan hiburan *online* lainnya.

Melihat hal demikian, sebagai insan berbudaya yang peduli akan seni tradisi, saya merasa memiliki tanggung jawab moral yang begitu besar, dan tergelithik untuk melakukan sesuatu. Oleh karena itu, melalui pemikiran kreatif dan inovatif diupayakan agar generasi muda memiliki rasa *sense of belonging* terhadap tumbuh kembangnya seni budaya Indonesia agar tidak punah. Memang untuk membuat generasi muda mencintai serta nguri uri budaya tidak cukup hanya dengan sekedar ide dan selesai pada tataran diskusi, tetapi totalitas untuk mewujudkannya dalam bentuk nyata.

Sebagai bagian dari seni tradisional, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* wayang adalah bentuk hasil karya yang mengandung nilai estetika dan berpegang teguh pada tradisi. Dengan kata lain pengertian seni tradisional adalah bentuk seni yang berpedoman pada aturan atau kaidah secara turun temurun. Dengan demikian, wayang bukan hanya sekedar sebuah karya yang dinikmati secara utuh secara turun temurun tanpa sentuhan kreatif.

Wayang sebagai bentuk seni budaya klasik tradisional bangsa Indonesia yang telah berkembang selama berabad abad (Wiwin, 2009) perlu diselamatkan dan sangat eman untuk dulupakan. Bahkan Walikota Semarang, Hendrar Prihadi dalam salah satu kesempatan ketika membuka gelaran Wayang for Student di depan ratusan siswa SMP pernah berpesan “Wayang sebagai warisan leluhur harus dilestarikan bersama-sama. Yang paling penting, semua harus senang dulu, sehingga bisa dinikmati lalu bisa belajar banyak”. Yang tersirat dari pesan Walikota Semarang tersebut adalah antara lain, untuk membuat generasi muda gemar, Wayang harus dikembangkan sesuai jamannya.

Radio JFM menangkap kesempatan ini untuk kemudian membuat program yang dinamai Wayang Kapsul. Disebut program kapsul, karena ibarat supleme, wayang yang dikemas pendek tersebut selalu muncul atau diudarakan masuk dalam program acara radio tertentu yang dianggap *highlight* (unggulan) misalnya, dalam Acara Pilihan Pendengar, *Rest and Relax* dan acara unggulan lainnya.

Wayang Kapsul adalah sebuah kepedulian dengan sentuhan kreatif dan inovatif yang diharapkan mampu menembus ruang generasi muda. Wayang Kapsul sengaja menggunakan Bahasa sehari-hari baik Jawa maupun Indonesia, dan disampaikan secara santai dengan memperhatikan unsur *proximity* (kedekatan dengan penikmatnya).

Salah satu contoh adalah ketika seorang laskar perang dengan cara *nghurug* (mendatangi lawan) biasanya harus melewati suatu hutan belantara. Namun di Wayang Kapsul, laskar tersebut melewati simpang lima, atau tugu muda-nya Kota Semarang. Sebagai alat transportasinya, si lascar tidak lagi naik kuda, tetapi naik moge (motor gede). Cara yang seperti ini yang menurut Radio JFM dapat menarik penikmat acara Wayang Kapsul yang target utamanya adalah para kaum muda.

Durasinya Wayang Kapsul juga sengaja dibuat sangat pendek, yaitu sekitar 5 hingga 8 menit, sehingga tidak akan membuat generasi muda capek mendengarkan. Sedara dialog, si dalang berusaha siaran secara artistik, dimana suara dalang dapat berubah suara yang tadinya laki-laki menjadi perempuan, yang tadinya seorang karakter yang sudah tua menjadi suara dengan karakter anak kecil. Dalam proses produksinya, Wayang Kapsul menggunakan unsur musik tambahan maupun *sound effect* sebagai pemanis paket acara.

TINJAUAN PUSTAKA

Wayang adalah istilah Bahasa Jawa yang bisa dimaknai sebagai bayangan. Hal ini disebabkan karena penonton wayang biasanya menikmati wayang dari belakang *kelir* atau hanya dari melihat bayangannya saja. Dalang memainkan wayang kulit didepan kelir,

yaitu layar yang terbuat dari kain putih, sementara dibelakangnya disorotkan lampu minyak (*blencong*) atau lampu listrik, sehingga penonton yang berada dibelakang layar dapat melihat bayangan wayang yang jatuh ke *kelir*. Sedangkan penonton yang didepan *kelir* dapat melihat pertunjukan wayang secara nyata dalam bentuk maupun warnanya, dan bukan dari bayangannya saja (Tofani, 2013).

Secara umum, wayang dikenal sebagai media hiburan. Namun lebih dari itu, wayang juga menjadi sarana pendidikan, terutama pendidikan watak serta mental. Hal tersebut sangat penting untuk membangun karakter bangsa dalam membangun manusia seutuhnya. Unsur-unsur pendidikan dalam cerita pewayangan diantaranya, adalah masalah kebenaran, keadilan, kejujuran, ketaatan, kesetiaan, kepahlawanan, spiritual, psikologi, filsafat serta segala aspek perwatakan manusia dan problematikanya. Oleh karena itu, selain sebagai tontonan, cerita wayang biasanya dijadikan media untuk menyampaikan tuntunan orang Jawa, karena didalamnya banyak terdapat pesan moral dan filosofi yang memiliki korelasi dalam kehidupan nyata untuk manusia. Pagelaran wayang juga dapat dipakai sebagai media informasi, karena penampilannya yang komunikatif, karena menjadi alat untuk melakukan pendekatan pada masyarakat dalam menyampaikan pesan agar dapat memahami suatu tradisi, masalah kehidupan dan segala aspeknya.

Dalam perkembangan waktu, diakui atau tidak, saat ini kita tengah berada pada zaman yang disebut sebagai era modern. Dalam era ini, banyak sekali perubahan yang terjadi ditengah-tengah masyarakat. Salah satu perubahan yang cukup signifikan adalah berubahnya gaya hidup (*life style*) dan paradigma masyarakat dari tradisional ke modern. Tidak hanya dari sisi *fashion*, tetapi juga disemua sektor kehidupan, seperti budaya, seni, sosial dan lain-lain. Ironisnya, arus modernisasi tidak hanya membawa perubahan positif melainkan juga negatif (Aizid, 2012). Sisi negative yang dimaksud adalah ditinggalkannya kesenian dan kebudayaan tradisional oleh masyarakat.

Kesenian tradisional Jawa yang mesti dipertahankan secara turun temurun dari nenek moyang itu seakan-akan tidak dipedulikan lagi.

Akibatnya ada banyak kesenian maupun kebudayaan tradisional yang lenyap tak berbekas. Indonesia adalah bangsa yang multikulturalisme, dimana didalamnya terdapat banyak ragam budaya, seni, suku ras dan agama yang patut dipertahankan. Dari keberagaman itulah akan muncul keindahan apabila kita bisa merawatnya. Diantara keberaneka ragam itu, salah satunya yang perlu dilestarikan adalah seni tradisional wayang. Wayang sebagai warisan budaya bangsa diharapkan bisa menjadi sarana penyebar luasan nilai nilai budaya daerah yang adiluhung dalam rangka pembinaan dan pengembangan kebudayaan Nasional serta Ketahanan Nasional (Carita, 1993) .

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat kecenderungan kaum muda yang tidak memiliki minat untuk mengenal budaya Jawa, khususnya wayang. Disamping itu penelitian ini juga bertujuan untuk mensyaratkan penciptaan kondisi sosial yang memungkinkan kebebasan untuk berkembang selaras dengan watak dan kemampuannya (Rajagopalachari ,2012), dan sekaligus mengetahui apakah sentuhan kreatif Wayang Kapsul di Radio JFM dengan memperpendek durasi serta memasukkan dialog-dialog lucu yang menggelithik bisa lebih meningkatkan minat generasi muda terhadap Wayang.

A. Responden

Responden dalam penelitian ini adalah beberapa siswa SMA maupun SMK yang diambil secara *purposive*. Usia para responden adalah antara 15 hingga 17 tahun. Usia tersebut dipilih karena mereka mewakili kelompok remaja yang sudah bisa diajak diskusi dalam memberikan masukan ataupun usulan dari obyek yang sedang diteliti.

B. Instrumen

Instrumen penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan wawancara dengan metode *vox pop*, yaitu satu pertanyaan yang

berlaku bagi semua responden yang berjumlah 6 siswa. Pertanyaannya adalah “Bagaimanakah wayang menurutmu”.

C. Prosedur

Untuk 4 siswa SMK, pertanyaan diberikan secara langsung dengan menggunakan HP sebagai alat rekaman pada saat tatap muka kelas pelajaran seni budaya atau etnomusikologi, sedangkan 2 orang pelajar SMA wawancara dilakukan disela-sela pertunjukan *Wayang for Student* pada sekolah yang bersangkutan. Untuk pelajar SMK sejumlah 4 orang yang diwawancarai adalah siswa jurusan *Broadcasting*, sedangkan 2 orang pelajar SMA lainnya, yang 1 orang adalah seorang dalang remaja yang sudah dikenal sebelumnya serta responden lainnya adalah salah seorang penonton pagelaran *Wayang for Student* yang diselenggarakan di SMA Karangturi Semarang. Hasil jawaban di analisis untuk selanjutnya dilakukan dituliskan sebagai hasil pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pertanyaan yang diberikan, yaitu “Bagaimanakah wayang menurutmu?”, lima dari enam responden menunjukkan keterangan yang negatif, sedangkan yang seorang memberi jawaban yang positif dikarenakan ia sudah berprofesi sebagai dalang muda. Secara rinci, jawaban mereka adalah:

01. Wayang kulit ? Capek deh (sekitar 6 - 7 jam)
02. Wayang kulit identic dengan rasa kantuk (lama *nglangut*)
03. Wayang kulit itu punakawan (Gareng Petruk Semar Bagong)
04. Wayang kulit itu ya Gatotkaca, Werkudara, Janaka
05. Wayang kulit itu ngopi semalam suntuk / begadang.
06. Wayang kulit itu ramai dan penuh tantangan.

A. Pandangan, Sikap, Pemikiran dan minat terhadap Wayang

Dari pertanyaan tunggal yang diberikan “Bagaimanakah wayang menurutmu” terdapat fenomena yang menarik. Responden No. 1, 2 dan 3 tak satupun menunjukkan sikap positif (menyukai seni budaya wayang). Sedangkan Responden no. 3 dan 4 merupakan dua kelompok spesial yang mengenal wayang sebagai

a. Punakawan

Responden 3 memiliki pengetahuan atau sedikit mengerti bahwa wayang yang dikenal hanyalah tokoh-tokoh tertentu, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

b. Tokoh satria

Kelompok yang diwakili Responden 4 lebih mengenal wayang karena ketokohnya sebagai Satria. Wayang Satria atau Tokoh itu antara lain adalah: Gatutkaca, Werkudara, Janaka, Hanoman dll.

B. Teknologi untuk Meningkatkan Minat Menyukai Wayang

Tidak dapat dihindari bahwa kemajuan teknologi sekarang ini membawa kita pada era gadget atau gawai. Hampir semua penduduk bumi ini sudah mempergunakan teknologi canggih sebagai sarana komunikasi maupun mendapatkan hiburan. Melalui gawai, siapapun dapat mengakses informasi maupun hiburan dari belahan dunia mana saja. Hal ini mengindikasikan bahwa generasi tua terlebih generasi muda sudah sangat akrab dengan gawai.

Melalui kemajuan teknologi ini, sudah tidak ada kendala lagi jika ingin memberikan informasi seluas luasnya mengenai seni Tradisi dan Budaya khususnya wayang terhadap generasi muda. Baik itu lewat pendidikan formal disekolah maupun penyebaran hiburan wayang oleh para *stake holder*.

KESIMPULAN

Dari temuan dan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa memberikan informasi dan menanamkan nilai buya melalui

wayang masih dapat dilakukan secara maksimal. Penggunaan teknologi gawai serta sentuhan *stake holder* sangat ditunggu kreativitasnya untuk lebih membumikan wayang agar digemari dan dicintai para generasi muda terbuka lebar. Seyogyanya ruang itu diberikan agar wayang tidak lenyap ditelan jaman. Wayang kapsul adalah salah satu bentuk kepedulian untuk menyebarkan virus wayang bagi generasi muda. Walaupun butuh waktu, kita perlu melakukan sesuatu yang nyata untuk kaum muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Prihadi, H. (2009). *Wayang for Student*. SMA Karangturi, Semarang.
- Purwadi & Diyono, B. A. (2007). *Mengenal tokoh wayang purwa dan keterangannya: Pelestarian budaya Jawa: untuk pelajar, mahasiswa, dan umum*. Sukoharjo: Cendrawasih.
- Rajagopalachari, C., (pengarang); Abdul Azis Sukarno (editor); Yudhi Murtanto (penerjemah). (2012). *Kitab epos mahabharata*. Banguntapan, Yogyakarta: IRCisoD,
- Rajagopalachari, C. (2012). *Kitab Epos Mahabarata*, cetakan ke-1, Banguntapan, Yogyakarta: IRCisoD,
- Wiwien, W. R., & Indriastuti, H. (2009). *Ensiklopedi wayang*. Yogyakarta: Pura Pustaka.

Pagelaran Wayang Kulit sebagai Sarana Pembentukan Karakter Bangsa

Bernadeta Resti Nurhayati dan Val. Suroto

resti@unika.ac.id; suroto@unika.ac.id

Ilmu Hukum, Fakultas Hukum dan Komunikasi

Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang

Abstrak: Bangsa Indonesia memiliki kekayaan berupa seni dan budaya adiluhung. Salah satu seni budaya ini adalah wayang kulit. Wayang kulit merupakan gabungan antara seni kriya, seni pahat, seni sastra, seni musik, dan seni rupa. Wayang kulit yang populer di Jawa Tengah dan Jawa Timur, dipercayai telah ada sejak masa 1500 tahun sebelum Masehi. Pada masa lalu, pagelaran wayang kulit seringkali diselenggarakan dalam berbagai kegiatan masyarakat, baik kegiatan ketika ada perhelatan perkawinan, maupun sunatan, *merti desa*, atau kegiatan kemasyarakatan lainnya. Asal mula kata wayang, yakni dari kalimat “Ma Hyang” yang berarti berjalan menuju ke Hyang Maha Tinggi (roh, Tuhan, Dewa), maka tema-tema cerita yang digarap dalam seni pewayangan dimaksudkan untuk mengingatkan bahwa setiap manusia berjalan menuju pada ke-Ilahi-an. Pentas wayang kulit tidak terlepas dari peran dalang yang bertugas sebagai narator. Dalang berperan untuk menyampaikan pesan-pesan “*piwulang*” atau ajaran tentang kebaikan dan kebenaran dalam kehidupan manusia. Dalang berperan penting dalam menyiapkan naskah cerita yang inovatif sesuai kondisi dan kebutuhan, namun tetap memiliki konten edukasi dan budaya tanpa mengabaikan tuntutan masyarakat akan hiburan. Pesan inilah yang menyebabkan dalam seni pagelaran wayang kulit terkandung nilai filosofi budaya bangsa Indonesia yang perlu untuk selalu dihidupkan meskipun tidak harus sesuai dengan pakem yang ada, tetapi disesuaikan dengan kekiniannya untuk tetap menyampaikan pesan filosofinya.

Kata kunci: karakter bangsa, nilai filosofis, pagelaran, seni budaya, wayang kulit.

LATAR BELAKANG

Bangsa Indonesia memiliki kekayaan seni budaya adiluhung. Salah satu seni budaya ini adalah wayang kulit. Seni budaya wayang kulit dikenal terutama di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Di daerah Jawa Barat, seni wayang yang berkembang adalah wayang golek.

Wayang kulit di Jawa Tengah dan Jawa Timur, telah ada sejak beberapa abad yang lalu. Bukti konkret yang ditemukan membahas mengenai kesenian wayang adalah sebuah catatan yang mengacu pada prasasti yang bisa dilacak yang berasal dari tahun 930. Prasasti tersebut menyebutkan tentang si Galigi mawayang. Galigi adalah seorang dalang dalam pertunjukan wayang kulit. Sesuai dengan isi kitab *Kakawin Arjunawiwaha* karya Empu Kanwa, pada tahun 1035, sosok Galigi dideskripsikan sebagai seorang yang cepat, dan hanya berjarak satu wayang dari Jagatkarana atau dalang tersebut hanya berjarak satu layar dari kita. Bahkan beberapa penulis menyebutkan bahwa wayang kulit yang populer di Jawa Tengah dan Jawa Timur, dipercaya telah ada sejak masa 1500 tahun sebelum Masehi.

Pada berbagai cerita wayang tampak bahwa dunia wayang banyak diwarnai cerita-cerita perihal kekuatan-kekuatan magi (atau magis). Mengutip pandangan Sri Mulyono, magi mengarahkan pandangan manusia bertitik tolak dari dunia ghaib dan penuh kekuatan yang tinggi tersebut dan diarahkan pada dunia ramai, dunia ramai dalam pewayangan itu sendiri. Magi lebih bersifat okultisme atau condong menguasai sesuatu dengan lewat kekuatan, kepandaian, dan keahlian. Magi berusaha menguasai orang lain dan cenderung untuk menonjolkan dirinya menjadi sakti (*ora tedhas tapak palune pandhe sisane gurenda, tanabi tedhaning kikir* atau tidak mempan jika terkena senjata tertentu) atau menjadi manusia kebal (Mulyono, 1989).

Lebih lanjut Sri Mulyono (1989) menyebutkan bahwa para penghayat magi condong untuk menolak dan menangkis semua bahaya yang mengancam dengan menggunakan kekuatan-kekuatan alam yang ditundukkannya. Ia lebih suka menggunakan mantra-mantra dan sarana-sarana yang lain dari seseorang yang dianggapnya lebih tinggi, misalnya guru, leluhur, dewa dan sebagainya. Cerita

semacam ini banyak ditampilkan dalam cerita pewayangan seperti Rahwana dengan aji Pancasona, Prabu Nitawakawaca dengan aji Gineng, Anoman dengan aji Mundri dan sebagainya. Sehingga tidak mengherankan jika kemudian bahkan masyarakat menanggapi wayangpun sebagai upaya menolak balak (Jawa: *sukerti/* bencana).

Pada masa lalu, pagelaran wayang kulit diselenggarakan dalam berbagai kegiatan *merti desa* (bersih desa) dengan tujuan agar desa tersebut terhindar dari bencana gempa bumi, kekeringan, terhindar dari penyakit, hasil panen yang buruk dan sebagainya. Pentas wayang kulit juga diselenggarakan dalam kegiatan syukuran maupun dengan tujuan untuk meruwat *sukerta*. Menurut Sri Mulyono, kata *ngruwat* berasal dari kata *ruwat* yang berarti *luwar* atau lepas, dilepaskan dan dibebaskan. Jadi meruwat berarti melepaskan, membebaskan atau menolak dan menghindarkan malapetaka yang diramalkan akan menimpa dirinya (Mulyono, 1989, hal. 33). Sebagai bagian dari kepercayaan masyarakat pula, ada beberapa lakon wayang tabu, sehingga tidak selalu berani ditampilkan dalam pentas wayang. Lakon Baratayudha misalnya tabu dipentaskan karena banyak orang yang tidak mau mengambil risiko tertimpa malapetaka. Sebagai contoh, pada tahun 1958 di Sasana Hinggil Dwi Abad Kraton Ngayogyakarta, diselenggarakan pagelaran wayang lakon Baratayuda. Pada saat ramai orang menikmati lakon Baratayuda, tiba-tiba terjadilah gempa bumi di Yogyakarta. Kejadian serupa terjadi pada tahun 1973/1974 di Gelora Senayan diselenggarakan pagelaran wayang kulit dengan Lakon Baratayuda yang dipentaskan oleh ki Timbul Hadiprayitno, tak berapa lama kemudian terjadilah peristiwa MALARI (lima belas Januari 1974). Orang kemudian menghubungkan antara lakon Baratayuda yang dipentaskan dengan kejadian bencana yang terjadi setelahnya.

Dalam perkembangan berikutnya, ketika banyak pementasan wayang tidak lagi mampu menarik perhatian masyarakat untuk menikmati pentas wayang tersebut, pagelaran wayang dibuat lebih menarik dengan menggabungkan pementasan wayang dengan sisipan berbagai kegiatan seni yang tengah disukai oleh masyarakat. Pada masa ketika lagu-lagu pop Jawa yang dikenal sebagai Campursari amat digemari oleh masyarakat, maka dalang mengembangkan ide dengan

menyisipkan lagu-lagu campursari sebagai hiburan. Kadang-kadang pentas wayang diisi dengan lagu-lagu dangdut. Alternatif sisipan yang pernah dilakukan dalam pentas wayang adalah dengan lawak. Ketika kelucuan karakter pak Ndul tengah viral, maka dalang menyisipkan pak Ndul untuk mengisi pentas wayang untuk menarik penonton, dan lain sebagainya. Tetapi pada masa sekarang, pentas wayang semakin jarang dilakukan. Mahalnya biaya pentas wayang menjadi kendala. Persoalan lain adalah waktu pentas yang cukup panjang atau cerita yang dianggap tidak menarik sehingga seolah pentas wayang kalah pamor jika dibandingkan dengan hiburan masa kini. Di sisi lain karakter bangsa tergerus oleh nilai-nilai yang kurang sesuai dengan nilai budaya bangsa, yang justru mengancam persatuan bangsa Indonesia.

PERMASALAHAN

Berdasarkan uraian pada permasalahan tersebut di atas, dapat disampaikan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah mengkinikan pagelaran wayang kulit sebagai upaya membentuk karakter bangsa?

PEMBAHASAN

A. Pengertian dan Asal Muasal Wayang Kulit

Menurut Sri Mulyono (1989), kata wayang berasal dari bahasa Jawa, yang berarti “bayang” atau bayang-bayang yang berasal dari akar kata “yang” dengan mendapat awalan “wa” menjadi kata “wayang”. Kata “wayang”, “hamayang” pada waktu dulu berarti: mempertunjukkan “bayangan”. Lambat laun menjadi pertunjukan bayang-bayang, kemudian menjadi pentas bayang-bayang atau wayang. Kemudian menjadi seni pentas bayang-bayang atau wayang.

Pengertian tersebut mengejauwintah pula dalam pakem asli pentas wayang kulit. Penonton melihat pentas wayang bukan melihat bentuk asli wayang itu sendiri, tetapi melihat permainan bayangan dari tokoh-tokoh pewayangan yang dimainkan sang dalang. Dalam

pertunjukan bayang-bayang tersebut memerlukan kelengkapan seperti: *kelir*, *blencong*, *kothak*, *kepyak*, dan tentu saja *dalang*.

Kelir berasal dari kata “*lir*” atau “*lar*” yang mengandung arti: terbentang. Jadi, *kelir* berarti sesuatu yang terbentang atau tergelar. Dari *kelir* yang dibentangkan inilah pertunjukan wayang dipergelarkan. Jadi, penonton melihat bayangan wayang dari arah depan *kelir*. *Dalang* beserta *nayaga* (penabuh gamelan pengiring pertunjukan wayang) dan *sinden* yang membawakan tembang-tembang pengiring pertunjukan wayang.



Gambar 1: *kelir*, layar tempat pertunjukan wayang kulit
Sumber: Igaseptya blogspot.com, diakses 25 Juli 2019

Blencong berasal dari kata “*cang*” = “*cong*” yang berarti tidak lurus. Dalam bahasa Jawa ada kata “*menceng*” “*mencong*” yang berarti “tidak lurus”. Demikian pula dalam pertunjukan wayang digunakan lampu minyak yang mempunyai sumbu yang tidak lurus. Pertunjukan dengan lampu minyak yang temaram, tidak terlalu terang, justru memberikan keindahan sendiri pada bayangan yang dimunculkan. Dalam masa kini, *blencong* dengan minyak sudah amat jarang digunakan, dan diganti dengan lampu tenaga listrik.



Gambar 2: Blencong, lampu minyak yang digunakan dalam pentas pertunjukan wayang

Sumber: Patinafolkart.blogspot.com, di akses 24 Juli 2019

Kothak dalam seni pertunjukan wayang kulit merupakan wadah/tempat yang terbuat dari kayu untuk menyimpan wayang. Kothak tersebut terdiri dari dua bagian yang terpisah, tidak dihubungkan dengan engsel, yaitu bagian “wadah” serta bagian “tutup”-nya.



Gambar 3: Kothak wayang kulit

Sumber: <http://jual-wayang-kulit.blogspot.com>, diakses 24 Juli 2019

Kepyak. Kata ini berasal dari kata “*pyak*” atau “*pyek*” yang mengandung arti: bunyi dari dua atau beberapa kepingan (tembaga atau kuningan) yang bertemu. *Kepyak* diikatkan pada jempol kaki dalang, yang dibunyikan dalam pertunjukan wayang yang mengeluarkan bunyi “*pyak*” atau “*pyek*”.



Gambar 4: Kepyak

Sumber: Snipview.com, diakses 24 Juli 2019

Dalang berasal dari akar kata “lang” yang mengandung arti selalu berpindah tempat (*langlang*). Dalang adalah orang yang memainkan pertunjukan wayang kulit. Dalam melaksanakan pekerjaannya ia selalu berpindah tempat dari satu tempat ke tempat yang lain.

Selain berarti pertunjukan bayang-bayang dari tokoh wayang di kelir, dalam pentas wayang sebenarnya mementaskan pertunjukan bayang-bayang, dalam arti bahwa cerita lakon dalam seni pertunjukan wayang kulit merupakan simbol, bayangan dari hidup dan kehidupan. Sri Mulyono menyebutkan bahwa melihat wayang penonton bukan sekedar melihat wayangnya, melainkan melihat bayangan (lakon) diri kita sendiri. Di situlah mengapa dalam pertunjukan wayang terkandung seni sekaligus filosofi tentang hidup dan kehidupan. Lakon yang dimainkan oleh sang Dalang adalah lakon yang sangat mungkin terjadi dalam kehidupan manusia.

Menurut beberapa sumber, wayang sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Pertunjukan wayang dalam bentuknya yang sangat sederhana sudah ada di Indonesia jauh sebelum kedatangan orang-orang Hindu. Pertunjukan wayang timbul kurang lebih pada zaman Neolithikum atau kurang lebih pada tahun 1500 sebelum Masehi (SM).

Budaya wayang diperkirakan sudah lahir di Indonesia setidaknya pada zaman pemerintahan Prabu Airlangga, raja Kahuripan (976 - 1012), yakni ketika kerajaan di Jawa Timur itu sedang makmur-makmurnya. Karya sastra yang menjadi bahan cerita wayang sudah

ditulis oleh para pujangga Indonesia, sejak abad X. Antara lain, naskah sastra Kitab Ramayana Kakawin berbahasa Jawa Kuna ditulis pada masa pemerintahan raja Dyah Balitung (989-910), yang merupakan gubahan dari Kitab Ramayana karangan pujangga India, Walmiki. Selanjutnya, para pujangga Jawa tidak lagi hanya menerjemahkan Ramayana dan Mahabarata ke bahasa Jawa Kuna, tetapi menggubahnya dan menceritakan kembali dengan memasukkan falsafah Jawa ke dalamnya. Contohnya, karya Empu Kanwa Kakawin Arjunawiwaha, yang merupakan gubahan yang berinduk pada Kitab Mahabarata.

Gubahan lain yang lebih nyata bedanya dengan cerita asli versi India, adalah Kakawin Baratayuda karya Empu Sedah dan Empu Panuluh. Karya agung ini dikerjakan pada masa pemerintahan Prabu Jayabaya, raja Kediri (1130 - 1160). Wayang sebagai suatu pertunjukan dan tontonan pun sudah dimulai ada sejak zaman pemerintahan raja Airlangga. Beberapa prasasti yang dibuat pada masa itu antara lain sudah menyebutkan kata-kata “*mawayang*” dan “*aringgit*” yang maksudnya adalah pertunjukan wayang.

Wayang pada awal mulanya digunakan dalam upacara religius atau suatu upacara yang ada hubungannya dengan kepercayaan. Pertunjukan dilakukan pada waktu malam dengan tujuan mengadakan hubungan dengan roh para leluhur, karena pada waktu malam hari roh-roh tersebut mengembara. Namun pula, malam hari adalah waktu khusus untuk bersembahyang kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan uraian tersebut tampak bahwa pertunjukan wayang berhubungan dengan upaya menghormati para roh leluhur, tetapi sekaligus juga untuk menghubungkan diri dengan Tuhan Allah Hyang Maha Esa, Hyang Maha Kuasa. Ini adalah bentuk lain dari pengakuan akan keberadaan hubungan antara manusia dengan Penciptanya.

1. Simbolisme dalam Pewayangan

Banyaknya cerita wayang menyebabkan terdapat beraneka rupa tokoh wayang dengan sifat dan karakternya masing-masing. Berdasarkan pakem Surakarta dan sekitarnya, yang mengacu pada

“*Serat Pedhalangan Ringgit Purwo*” karya KGPAA Mangkunegara VII, yang terdiri dari 37 jilid berisi 177 lakon dan terbagi dalam empat (4) kelompok cerita sebagai berikut:

- a. Cerita Dewa tujuh (7) lakon;
- b. Cerita Arjuna Sasrabahu lima (5) lakon;
- c. Cerita Ramayana 18 lakon; dan
- d. Cerita Pendhawa Kurawa 147 lakon.

Sebuah lakon/cerita wayang, kadang memiliki judul lain pada versi cerita yang lain. Misalnya, lakon “Karna Tanding” juga disebut lakon “Adipati Karno Gugur”, “Arjuna Sasra Cangkrama Samodra” juga disebut “Dasamuka Bandan” atau “Sumantri Gugur.” Dalam Ensiklopedi Wayang Indonesia disebutkan bahwa terdapat sekitar 500 lakon wayang kulit (wayang purwo) yang dikenal oleh masyarakat penggemar wayang di Pulau Jawa. Cerita wayang ini pun semakin hari semakin berkembang. Hal ini karena adanya pengembangan lakon atas dasar kreativitas dalang, yang sering disebut sebagai *lakon carangan* atau lakon gubahan.

Lakon carangan adalah lakon yang keluar dari pakem atau standar kisah Mahabarata atau Ramayana, namun masih menggunakan pemeran (tokoh-tokoh wayang) dan tempat-tempat berdasarkan kisah Mahabarata atau Ramayana. Biasanya cerita *carangan* semacam ini dilakukan untuk memenuhi pesanan dari pihak penanggap, atau untuk misi tertentu dari Pemerintah. Lakon *carangan* ataupun lakon berdasarkan pakem asli, tetap merupakan karya manusia, yang keduanya tetap menjunjung tinggi budaya adiluhung. Justru cerita carangan ini berusaha mengembangkan budaya pewayangan.

Tokoh-tokoh pewayangan merupakan citra manusia. Sifat-sifat tokoh pewayangan adalah cerminan sifat manusia. Ada tokoh-tokoh dengan sifat bijaksana seperti Batara Ismaya (Semar) dan Batara Guru.

Dari berbagai sumber dikisahkan bahwa Sang Hyang Tunggal yang menikah dengan Dewi Rekatawati. Dari pernikahan tersebut menurunkan sebuah telur. Kulit telur menjelma menjadi tokoh

wayang Sang Hyang Antara atau disebut pula Batara Antaga atau kemudian lebih dikenal dengan nama Togog. Bagian putih telur menjelma menjadi Sang Hyang Ismaya atau disebut pula Batara Ismaya, atau Semar. Semar juga dikenal dengan sebutan Bapa Semar atau Ki Lurah Semar Badranaya. Sedangkan kuning telur menjadi Sang Hyang Manikmaya atau disebut pula Batara Guru, yang menjadi bapak semua dewa-dewi.

Suatu ketika Sang Hyang Tunggal ingin mewariskan tahta Kahyangan Suralaya. Namun Sang Hyang Antaga dan Sang Hyang Ismaya malah berselisih siapa yang pantas mewarisi tahta. Kedua dewa tersebut beradu kesaktian siapa yang sanggup menelan gunung dan mengeluarkannya lewat dubur dialah yang pantas mendapatkan tahta.

Sang Hyang Antaga memulai pertama kali. Ditelannya gunung, tetapi meskipun mulutnya sobek dan sampai matanya melotot dia tidak sanggup menelan gunungnya. Akhirnya Sang Hyang Antaga memuntahkan gunung tersebut, namun mulutnya menjadi robek dan lebar sehingga hilanglah ketampanannya.



Gambar 5: Sang Hyang Antaga

Sumber: purwa-carita.blogspot.com, diakses 26 Juli 2019

Berganti Sang Hyang Ismaya yang menelan gunung. Karena kesaktiannya dia sanggup menelan gunung, tetapi ternyata Sang Hyang Ismaya tidak sanggup mengeluarkan gunung yang ditelannya. Sejak saat itu perutnya menjadi besar.



Gambar 6: Sang Hyang Ismaya

Sumber: purwa-carita.blogspot.com, diakses 26 Juli 2019.

Kecewa dan marah Sang Hyang Antaga beserta Sang Hyang Ismaya berniat untuk menyerang Sang Hyang Manikmaya agar dia juga mengalami nasib seperti mereka. Namun sebelum terlaksana sudah dicegah Sang Hyang Tunggal. Sang Hyang Antaga dan Sang Hyang Ismaya akhirnya menyesal. Sebagai hukuman dari Sang Hyang Tunggal mereka berdua diutus ke dunia manusia untuk mengabdikan dan “*momong*” (mengasuh) keturunan Sang Hyang Manikmaya.

Sang Hyang Manikmaya bergelar Bethara Guru dan memimpin Kahyangan. Sang Hyang Antaga berganti nama menjadi Togog. Beserta Bilung, keduanya mengabdikan kepada keturunan Sang Hyang Manikmaya yang memiliki ras Raksasa. Karena ras saksasa memang susah dibina dan senang berbuat kejahatan akhirnya berujung kematian di tangan Ksatria. Karena hal tersebut Togog dan Bilung sering berganti majikan. Sang Hyang Ismaya berganti nama menjadi Semar. Semar beserta anak-anaknya, yakni Gareng, Petruk dan Bagong (mereka disebut Punokawan) mengabdikan ke keturunan Sang Hyang Manikmaya yang memiliki kasta ksatria juga yang merupakan titisan Dewa Wisnu. Itulah mengapa ketika Dewa Wisnu menitis ke raga lain, punokawan juga ikut pindah pengabdian.

Karakter Semar dan Togog tidak ada dalam kisah asli Ramayana dan Mahabharata, karena mereka adalah ciptaan pujangga Jawa. Oleh karena itu layak kiranya jika tokoh Semar dikatakan sebagai pertemuan antara Hindu dan budaya Jawa. Pengaruh agama Hindu diterima dan ajaran yang sesuai dengan nilai-nilai hidup orang Jawa

dihidupi dan tetap dirawat. Tokoh Semar dianggap sebagai tokoh yang menjadi “role model” watak bijaksana bagi orang Jawa. Sosok yang lumrah dan mulia pada diri Semar dianggap lebih baik daripada sosok Maha Kuasa seperti Batara Guru. Semar melukiskan sikap dan watak orang-orang Jawa dalam kehidupan keseharian mereka, yang tidak sekedar mengejar tahta dan harta. Semar bahkan kemudian diposisikan lebih tinggi daripada Batara Guru.



Gambar 7: Sang Hyang Manikmaya alias Batara Guru
Sumber: purwa-carita.blogspot.com akses 26 Juli 2019

Sang Hyang Manikmaya meskipun bertahta si Suralaya, namun dalam watak dan sikap tidak selalu digambarkan memiliki pribadi yang secara bijaksana sempurna. Dalam diri Sang Hyang Manikmaya masih terdapat sifat duniawi. Sri Mulyono menyebutkan misalnya, bahwa Sang Hyang Manikmaya mengutuk istrinya sendiri, Dewi Uma yang cantik jelita, ketika melakukan tindakan yang tidak terhormat, yakni menyeleweng. Dewi Uma kemudian dikutuk menjadi raseksi yang bertaring dan giginya “rangah” seperti padas runcing, dan diberi nama Betari Durga yang berarti jahat dan khilaf. Betari Durga diusir keluar dari Ujung Giri Salaka dan harus turun ke hutan Setra Ganda Mayit.

Dikisahkan pula akhirnya Betari Durga kemudian dirawat sehingga pulih kembali menjadi Dewi Uma yang cantik jelita. Yang meruwat adalah dewanya dewa-dewa. Dewa itu “*ora lanang ora wadon, ora ngadeg ora linggih, ora dunung ora papan*” (bukan laki-laki bukan

perempuan, tidak berdiri tidak duduk, tidak memiliki kediaman yang tetap) tetapi berada di setiap tempat. Yang meruwat adalah Sadewa dan Semar. Dengan demikian, berdasarkan runutan cerita di atas, yang meruwat adalah saudara kandung suami Dewi Uma, yakni Semar atau Sang Hyang Ismaya. Tokoh wayang lain yang juga pantas sebagai kaca benggala kehidupan adalah tokoh jahat Patih Sengkuni dan Cakil.

Sengkuni (atau dalam beberapa tulisan disebut Sakuni) sesungguhnya adalah patih di Negeri Astina. Sengkuni digambarkan badannya kurus, mukanya pucat kebiru-biruan. Cara berbicaranya klemak-klemek menjengkelkan. Sengkuni digambarkan suka memfitnah, menghasut dan mencelakakan orang lain, tetapi pada akhirnya ia termakan oleh ucapannya sendiri. Salah satu puncak kelicikan Sengkuni adalah upaya pembunuhan terhadap Dewi Kunti dan anak-anaknya (Pandawa) dalam lakon Bale Sigala-gala.



Gambar 8: Sakuni atau Sengkuni

Sumber: resharakasiwiputra.blogspot.com, diakses 26 Juli 2019

Tokoh antagonis lain adalah Cakil. Tokoh Cakil atau buto Cakil diciptakan pada zaman Sultan Agung memerintah Mataram (1630-1645). Kronogram (candra sengkala) Cakil adalah “*Tangan Yaksa Satataning Jalma*”, yang artinya bahwa Cakil yang dibuat tahun 1552 Jawa atau tahun 1630 Masehi itu digambarkan memiliki dua buah tangan sebagaimana gambaran manusia (jalma) pada umumnya.

Dalam pewayangan tokoh raksasa biasanya digambarkan hanya mempunyai satu tangan, yaitu tangan sebelah kiri, sedangkan tangan kanannya diikat (Mulyono, 1989, hal. 96).

Buta Cakil selalu dimunculkan dalam berbagai lakon peperangan, khususnya perang kembang atau perang Kusumayuda. Dalam perang kembang tersebut selalu ditampilkan empat tokoh raksasa yaitu: raksasa kuning (buta Cakil) melambangkan nafsu keinginan (aluamah), raksasa merah (buto rambut geni) melambangkan nafsu amarah, raksasa hitam (Pragalba) melambangkan nafsu jahat (sufiah), dan raksasa hijau (Galiuk) melambangkan nafsu atau watak pengecut (mul himah) (Mulyono, 1989, hal. 33). Dalam perang kembang, empat tokoh raksasa tersebut selalu dilawankan dengan ksatria yang sedang menjalankan misi kebaikan/kemanusiaan, mencari ilmu atau mencari wahyu. Hal ini menggambarkan bahwa manusia di dalam mencapai cita-citanya selalu ada cobaan atau rintangan, dan barangsiapa mampu menghadapinya atau mampu mengendalikan nafsunya akan dapat mencapai cita-citanya.

Sebaliknya, manusia yang menghindari rintangan atau tidak mampu menghadapi rintangan, dan tidak mampu mengendalikan nafsunya, maka tidak akan dapat mencapai cita-citanya yang tertinggi. Buto Cakil dan kawan-kawan raksasa lainnya tidak pernah dilawankan dengan Kurawa dalam perang kembang, meskipun dalam lakon turunya wahyu (apapun) Kurawa juga selalu berusaha untuk mendapatkan wahyu tersebut karena Kurawa sejak awal memang disimbolkan/mewakili manusia yang tidak dapat mengendalikan nafsunya, tidak mampu menghadapi rintangan dan suka mengambil “jalan pintas”.



Gambar 9: Cakil

Sumber: <https://jv.wikipedia.org/wiki/Cakil>, diakses 8 Agustus 2019

Beberapa tokoh sebagaimana telah disebutkan di atas adalah kaca benggala dari watak wantu manusia. Tokoh Semar yang bijak adalah idealisme sempurnanya manusia. Ia sabar, sederhana, rendah hati, namun juga cerdas. Semar juga digambarkan sangat ilahi dan bijaksana. Dalam masyarakat Jawa, bentuk tubuh Semar yang bulat menggambarkan bahwa bumi ini bulat. Raut wajah yang selalu tersenyum (Jawa: *mesem*), juga mata yang sembab mengeluarkan air mata merupakan simbol suka dan duka dalam kehidupan manusia. Semar selalu menghibur ketika “momongan”-nya bersedih, selalu bisa mencairkan suasana yang tegang dengan petuah-petuahnya. Tangan kiri Semar yang digambarkan selalu ke arah belakang melambangkan bahwa Semar orang yang selalu berserah diri kepada Penciptanya. Watak seperti inilah yang menyebabkan Semar dalam kehidupan manusia pantas menjadi Penuntun atau Sang Pamomong.

Dalam pewayangan terdapat beberapa ajaran yang dimunculkan melalui tokoh Semar, antara lain sebagai berikut:

a. *Urip iku urup* (hidup itu terang)

Hidup itu menghidupi, memberi terang kepada sekitarnya. Hidup harus bisa memberikan manfaat bagi semua orang di sekitar kita. Agar hidup kita lebih bermakna, maka kita harus bermanfaat bagi setiap orang di sekitar kita.

b. *Sura dira jayaningrat, lebur dening pangastuti*

Artinya, bahwa segala sifat picik, keras hati, dan angkara murka bisa dikalahkan dengan sikap bijaksana, sabar, dan lembut hati.

c. *Datan sering lamun ketaman, datan susah lamun kelangan*

Artinya, jangan bersedih saat mengalami musibah yang menimpa kita, juga jangan sedih jika kita sedang kehilangan sesuatu, karena semua akan kembali kepada-Nya.

Semar atau Semar Badranaya, kulitnya yang hitam legam melambangkan bahwa kehidupan adalah misteri, ketidaktahuan mutlak, ketidaktahuan semua makhluk kepada Sang Penciptanya.

Maka, Hyang Ismaya dalam tugasnya nanti di marcapada harus mengganti nama sebagai Semar Badranaya (semar = haseming samar-samar atau penuntun hidup) dan Badra (*bebadra* = membangun dari dasar) dan Naya (*nayaka*= utusan).

Bila dicermati, kata-kata bijak yang dimunculkan dari tokoh Kyai Semar mengandung nilai filosofi yang tinggi sebagai tuntunan dalam kehidupan. Semasa hidup, seyogyanya tidak hanya sekedar memikirkan nafsu-nafsu duniawi semata, tetapi aspek kehidupan rohani juga penting untuk menjadi pertimbangan. Kebijaksanaan, kearifan, selalu gembira dalam menerima suka duka kehidupan.

Bagaimana dengan Batara Guru? Batara Guru atau Batara Manikmaya adalah saudara kandung Semar Bodronoyo. Mereka keturunan dari Sang Hyang Tunggal. Batara Guru memiliki 27 nama gelar, antara lain: Sang Hyang Jagadnata, Sang Hyang Jagadpratingkah, Sang Hyang Pramesti Guru, Sang Hyang Siwa, Sang Hyang Girinata. Batara Guru mewarisi kekuasaan dari Sang Hyang Tunggal. Ia menguasai 3 lapisan jagad raya, yaitu: Mayapada (dunia kedewataan), Madyapada (dunia manusia) dan Arcapada (dunia bawah atau neraka). Saat diciptakan, Batara Guru merasa bahwa ia sempurna dan tiada cacatnya. Mendengar kesombongan tersebut Sang Hyang Tunggal tidak suka, oleh karena itu dia bersabda bahwa Batara Guru akan memiliki cacat, dan akhirnya hal tersebut terjadi. Batara Guru memiliki cacat belang pada leher, lemah pada kaki kiri, bercaling, dan memiliki empat buah tangan.

Bagaimana dengan karakter antagonis lainnya? Dalam lakon pewayangan, terdapat cukup banyak tokoh antagonis. Patih Sengkuni dan Buto Cakil adalah dua di antaranya. Patih Sengkuni terkenal dengan sifat licik dan busuk. Sedemikian busuknya Sengkuni, sampai salah seorang penulis wayang, Resha Rakasiwiputra menyebutkan bahwa jika pada figur “orang-orang kiri” (baca wayang), semisal Burisrawa, Durna, dan Jayadatra, pada tokoh-tokoh wayang tersebut masih menemukan sisi baik, meski samar-samar. Tetapi hal itu tidak berlaku pada Sengkuni. Dengan demikian, Sengkuni alias Haryo Suman adalah tokoh antagonis tulen. masyarakat tradisional Jawa memakai nama Sengkuni untuk menjuluki orang yang paling tidak disukai di lingkungannya, karena wataknya yang buruk. Di masa lalu,

bahkan dalam pentas wayang yang melibatkan Sengkuni, setelah pertunjukan masyarakat melarung Sengkuni ke laut Selatan sebagai simbol penolakan karakter jahat yang dipersonifikasikan pada tokoh ini.

Bagaimana dengan Buto Cakil? Buto Cakil termasuk seorang dari bangsa raksasa, namun Cakil tubuhnya kecil, seukuran manusia pada umumnya, sama sekali tidak menunjukkan sifatnya sebagai bangsa raksasa. Namun tetap saja Cakil mempunyai ciri khusus sebagai bangsa raksasa, yakni memiliki taring di mulutnya, yang tumbuh pada deretam gigi bagian bawah. Demikian pula sifatnya, angkuh, congkak, sombong, dan tak mempunyai aturan dalam pergaulan.

Cakil digambarkan selalu tampil dalam setiap peperangan. Hal ini menggambarkan bahwa setiap saat dalam kehidupan manusia selalu menghadapi peperangan, yakni perang antara kebaikan melawan kejahatan, kebenaran melawan kebatilan. Perang tersebut tak pernah henti dihadapi manusia. Musuh utama manusia adalah nafsu keinginan (*aluamah*), nafsu amarah (*pragalba*), nafsu jahat (*sufiah*), dan nafsu atau watak pengecut (*mul himah*). Senyatanya, sifat manusia itulah musuh utama manusia sendiri.

Tema-tema cerita yang digarap dalam seni pewayangan dimaksudkan untuk mengingatkan bahwa setiap manusia berjalan menuju pada keilahan. Lima ajaran pokok tentang kebenaran yang diajarkan dalam lakon wayang adalah:

- a. *Manembah* (menyembah kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Kuasa);
- b. *Menepi* (sabar, instropeksi diri, dan menghindari pertengkaran);
- c. *Maguru* (berguru, mencari ilmu pengetahuan);
- d. Mengabdikan (mengabdikan pada keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara serta agama); dan
- e. *Makarya* (bekerja tanpa pamrih untuk mencukupi kebutuhan dan mencapai kesejahteraan).

2. Peran Sentral Dalang

Pentas wayang kulit tidak terlepas dari peran dalang yang bertugas sebagai narator dialog antar tokoh dalam cerita wayang tersebut. Dalang berperan untuk menyampaikan pesan-pesan “*piuwulang*” atau ajaran tentang kebaikan dan kebenaran dalam kehidupan manusia. Dalang berperan penting dalam menyiapkan naskah cerita yang inovatif sesuai kondisi dan kebutuhan, namun tetap memiliki konten edukasi dan budaya tanpa mengabaikan tuntutan masyarakat akan hiburan.

Hal inilah inti pandangan mengapa pagelaran wayang dikatakan sebagai sarana pembentukan karakter bangsa. Nilai-nilai tentang kebenaran, keadilan, kearifan, kebijaksanaan, kemanusiaan, cinta pada hidup dan kehidupan merupakan pesan moral yang bisa dilekatkan pada tokoh-tokoh tertentu sesuai dengan keinginan dalang. Nilai adiluhung sesuai dengan cita dan karakter bangsa Indonesia inilah yang perlu selalu digaungkan, antara lain melalui wayang sebagai budaya asli Indonesia. Menumbuhkan cinta pada budaya sekaligus cinta pada tanah air, yang akan mempererat ikatan persaudaraan antar sesama bangsa Indonesia. Tumbuhnya sikap cinta tanah air, bangsa dan negara ini akan mempererat persatuan dan kesatuan bangsa, sekaligus menghindarkan perpecahan karena ideologi impor yang belum tentu sesuai dengan karakter bangsa Indonesia.

Dalam menjalankan tugasnya dalang didampingi *waranggana* atau *pesinden*, yakni perempuan yang bertugas mengiringi pagelaran wayang kulit dengan *tetembangan* (lagu-lagu). Tetembangan yang dinyanyikan oleh pesinden inipun sarat petuah dan nilai. Salah satu misalnya dalam Serat Wedatama *Pupuh Pocung* yang syairnya berbunyi demikian:

*Ngelmu iku
Kalakone kanti laku
Lakune lawankas
Tegese kas nyantosani
Setya budya pangekese dur angkara*

Yang selengkapnya bermakna: Ilmu (ma'rifat) itu baru dapat dikatakan terlaksana jika penghayatannya disertai laku (tirakat) yang sungguh-sungguh itu berarti kesentausaan terhadap kesadaran sebagai sarana untuk memusnahkan nafsu jahat. Tembang atau *pupuh Pocung* ini intinya adalah memberikan nasihat tentang tata laku bahwa jika ingin berilmu tinggi maka orang harus berupaya keras untuk mencapainya. Jalan yang harus dilalui tidak mudah, licin dan terjal. Namun kesulitan itulah yang akan menguatkan (iman) seseorang, sehingga mampu mengatasi nafsu jahat. Tembang lain dalam Wulangreh sekar Dandhang Gendhis yang syairnya berbunyi demikian:

*Pada gulangen ing kalbu
Ing sasmita amrih lantip
Aja pijer mangan nendra
Ing kaprawiran den kaesti
Pesunen sariranira
Cegah dahar lawan guling*

Yang artinya:

latihlah dirimu agar supaya
menjadi cerdas dalam sasmita (menjadi awas dan waspada
Jangan hanya hanyut menuruti makan dan tidur (syahwat)
Tetapi usahakan watak perwira ini dengan jalan mencegah
(mengurangi) nafsu perut dan nafsu tidur (syahwat).

Tembang-tembang yang dinyanyikan oleh para Pesinden inipun sarat dengan nilai-nilai keutamaan hidup. Bahwa manusia harus melatih diri, untuk tidak mengagung-agungkan nafsu duniawi. Harus bekerja keras jika ingin mencapai kemuliaan. Seraya berpasrah, bahwa manusia boleh berusaha, namun Tuhan seringkali menggariskan lain, seturut kehendak Sang Dalang kehidupan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa cerita dalam pewayangan sarat dengan nilai-nilai keutamaan karakter bangsa. Cerita wayang menyajikan “tontonan” dan “tuntunan” hidup bagi kita manusia. Untuk menghadapi, menemukan dan mengenal diri sendiri, tidak

semata-mata dengan menggunakan akal budi, tetapi juga dengan berkontemplasi atau bermeditasi.

Dalam perkembangan saat ini, ketika pagelaran wayang tak lagi sesering dulu karena berbagai faktor, namun nilai keutamaan dalam kisah-kisah wayang masih tetap relevan untuk digali dan dipentaskan. Hal ini karena kisah-kisah dalam pewayangan sarat akan nilai-nilai luhur sebagai pembentuk karakter bangsa. Kisah pewayangan juga sangat dekat dengan ajaran agama sebagai salah satu pembentuk karakter manusia, dapat digunakan sebagai tuntunan dalam hidup manusia, juga sebagai upaya mencari jati diri manusia.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pagelaran wayang kulit yang sarat dengan nilai luhur budaya Indonesia dapat digunakan sebagai upaya untuk membentuk karakter bangsa. Dalang berperan penting untuk mendekatkan budaya wayang pada generasi milenial dengan menampilkan kisah kekinian, termasuk pesan untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, S. (2012). *Falsafah Hidup Jawa, Menggali Mutiara Kebijakan dari Intisari Filsafat Kejawen*, Cetakan Kelima, PT. Bhuana Ilmu Populer (Kompas Gramedia Group), Jakarta.
- Mulyono, S. (1989). *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang, Sebuah Tinjauan Filosofis*, Cetakan Ketiga, Jakarta: CV Haji Masagung.
- Mulyono, S. (1989). *Wayang dan Karakter Manusia*, Cetakan Keenam, Jakarta: CV Haji Masagung.

Sumber internet:

<https://ilmuseni.com/seni-pertunjukan/sejarah-wayang-kulit>,
diunduh tanggal 10 Juli 2019.

<https://wayangku.id/pagelaran-wayang-lakon-carangan-atau-cerita-carangan/> diakses tanggal 25 Juli 2019.

<https://ceritawayangkulit.wordpress.com/> diakses tanggal 25 Juli 2019.

<https://caritawayang.blogspot.com/2013/11/macam-macam-lakok-wayang.html> diakses tanggal 25 Juli 2019.

<https://lakon-wayang.blogspot.com/> diakses tanggal 25 Juli 2019.

<http://resharakasiwiputra.blogspot.com/2010/12/sengkuni-tokoh-paling-ditakuti-saat-ini.html> diakses tanggal 26 Juli 2019.

<https://wayangku.id/falsafat-wayang-ajaran-wayang-budaya-jawa/>
diakses tanggal 26 Juli 2019.

<https://jagad.id/wayang-semar/> diakses tanggal 26 Juli 2019.

<https://purwa-carita.blogspot.com/2014/05/kisah-togogsemar-dan-bathara-guru.html> diakses tanggal 26 Juli 2019.

<https://jv.wikipedia.org/wiki/Cakil>, akses tanggal 8 Agustus 2019.

Tinjauan Desain pada Wayang Superhero Karya Is Yuniarto sebagai Upaya Meningkatkan Minat Generasi Muda akan Desain Wayang

Maya Putri Utami

angeliamaya@unika.ac.id

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang

Abstrak – Wayang kulit merupakan salah satu seni yang sangat erat kaitannya dengan kebudayaan Jawa. Namun, seiring perkembangan zaman dan masuknya era digital, minat generasi muda akan wayang kulit semakin berkurang. Generasi muda cenderung lebih mengenal gaya anime dan gaya visual komik barat dalam keseharian mereka. Kurangnya promosi akan pertunjukan wayang di Indonesia juga menjadi salah satu penyebab generasi muda kurang memahami akan gaya desain wayang Jawa. Is Yuniarto sebagai salah satu ilustrator di Indonesia, membuat inovasi berupa adaptasi karakter superhero dari berbagai film ke dalam bentuk wayang. Gaya wayang ini kemudian menjadi sebuah gaya ilustrasi yang mampu menjembatani kebudayaan tradisional Jawa dengan generasi muda Indonesia. Teori yang digunakan di dalam penelitian ini adalah teori kritik seni oleh Feldman, terutama Kritik Ekspresivistik. Menurut Feldman, kritik Ekspresivistik menganalisis kualitas gagasan atau ekspresi yang ingin dikomunikasikan seniman melalui sebuah karya seni, meliputi judul, tema, isi, dan visualisasi objek-objek dalam sebuah karya. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, gaya desain wayang pada karakter superhero karya Is Yuniarto menunjukkan terdapat dua hal utama yang ingin dikomunikasikan. Pertama, perspektif edukasi yang ingin mengajak generasi muda Indonesia untuk tertarik pada desain wayang Jawa dengan menggunakan figur yang lebih dikenal. Kedua, perspektif seni yang ingin menunjukkan bahwa karya seni tidaklah bersifat kaku dan dapat menerima tren generasi baru untuk terus maju dan berkembang di masa depan.

Kata kunci– wayang, superhero, ilustrasi modern, kebudayaan Jawa

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang adalah bentuk seni pertunjukan yang sangat dihargai. Ada campuran seni sastra (peran / teater), seni musik, lukisan, sculpture, dan semiotik. Wayang juga diakui oleh UNESCO sebagai karya agung lisan dan tak benda warisan manusia karena memiliki nilai yang tinggi bagi peradaban umat manusia. Di dalam wayang, ada nilai-nilai yang dapat dilihat baik pada cerita, karakter dari penokohan, dan unsur-unsur yang mendukungnya. Terlebih lagi, wayang dapat digunakan sebagai media informasi dan pendidikan, media hiburan, dan media untuk memahami nilai-nilai filosofis (Wardani & Widiyastuti, 2013). Wardani & Widiyastuti (2013) lebih lanjut menyatakan bahwa Wayang memiliki kelebihan yaitu pada kandungan kearifan lokal yang menjadi jembatan antara nilai-nilai lokal dan global. Wayang yang dikenal di Indonesia memiliki beberapa bentuk, beberapa diantaranya yaitu: wayang orang, wayang golek, wayang kulit, wayang beber, dan wayang klithik (Voets, 2014).

Wayang kulit merupakan salah satu seni yang sangat erat kaitannya dengan kebudayaan Jawa. Namun, seiring perkembangan zaman dan masuknya era digital, minat generasi muda akan wayang kulit semakin berkurang. Generasi muda cenderung lebih mengenal gaya *anime* dan gaya visual komik barat dalam keseharian mereka. Anak-anak dan remaja sangat akrab dengan bacaan komik dan novel yang membuat mereka mengidolakan tokoh-tokoh superhero dalam bacaan mereka (Kompas, 2010). Kurangnya promosi akan pertunjukan wayang di Indonesia juga menjadi salah satu penyebab generasi muda kurang memahami akan gaya desain wayang Jawa. Padahal, dengan diakuiinya wayang sebagai karya agung menjadikan wayang harus tetap dilestarikan dan dikenalkan ke setiap generasi. Fenomena perubahan zaman ini akhirnya ikut mempengaruhi beberapa pegiat kesenian tradisional untuk mengadaptasi perubahan tersebut dengan memberikan sentuhan modern pada karya mereka dengan mengambil kode budaya kinerja, mendiami bentuk-bentuk yang diterima dan membuatnya kembali untuk berbicara dengan kekhasan lokal dan isu-isu global (Cohen, 2016).



Gambar 1. Wayang Kulit Indonesia
Sumber: wayang.wordpress.com

Beberapa seniman mengaplikasikan wayang kulit dalam bentuk modern seperti wayang kulit 3D, animasi wayang kulit, ataupun dengan mengadaptasikan bentuk wayang dengan menggunakan pendekatan modern. Dalam seni visual, salah satu cara untuk tetap mengenalkan wayang kepada generasi muda adalah dengan menggabungkan karakteristik dari visual wayang dengan obyek yang biasa mereka lihat. Di Indonesia, pengaruh *anime* dan gaya visual komik barat dikenal melalui film dan komik yang sangat dekat dengan remaja. Salah satu film populer di kalangan remaja adalah *Avengers* buatan Marvel, film ini mampu memecahkan rekor penayangan pada hari pertama dan akhir pekan di hampir setiap pasar di dunia (Republika, 2019).

Is Yuniarto sebagai salah satu *illustrator* di Indonesia, membuat inovasi berupa adaptasi karakter *superhero* dari berbagai film ke dalam bentuk wayang kulit. Gaya wayang kulit ini kemudian menjadi sebuah gaya ilustrasi yang mampu menjembatani kebudayaan tradisional Jawa dengan generasi muda Indonesia. Adaptasi gaya wayang kulit yang digunakan sebagai dasar penggambaran karakter *superhero* kemudian menjadi menarik untuk dibahas, karena

penggunaan tokoh-tokoh modern yang dikenal oleh generasi muda kedalam wayang memberikan nuansa baru dalam pengenalan karakteristik dan gaya dalam wayang kulit Jawa.



Gambar 2. Wayang kulit *Captain Marvel* karya Is Yuniarto
Sumber: Instagram @is.yuniarto

Teori yang digunakan di dalam penelitian ini adalah teori kritik seni oleh Feldman, terutama Kritik Ekspresivistik. Menurut Feldman, kritik Ekspresivistik menganalisis kualitas gagasan atau ekspresi yang ingin dikomunikasikan seniman melalui sebuah karya seni, meliputi judul, tema, isi, dan visualisasi objek-objek dalam sebuah karya. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, gaya desain wayang pada karakter superhero karya Is Yuniarto menunjukkan terdapat dua hal utama yang ingin dikomunikasikan. Pertama, perspektif edukasi yang ingin mengajak generasi muda Indonesia untuk tertarik pada desain wayang Jawa dengan menggunakan figur yang lebih dikenal. Kedua, perspektif seni yang ingin menunjukkan bahwa karya seni tidaklah bersifat kaku dan dapat menerima tren generasi baru untuk terus maju dan berkembang di masa depan.

Dalam perspektif edukasi, akan diteliti bagaimana proses edukasi yang diberikan oleh wayang superhero dilihat dari ciri khas wayang kulit pada wayang superhero, posisi penokohan, gaya gambar, dan

detail desain pada karakter wayang kulit superhero tersebut. Ciri khas gaya wayang kulit pada karakter wayang superhero akan dilihat dari bentuk postur tubuh, gaya penggambaran wajah, tangan, dan kaki. Selain itu juga akan dilihat hal-hal yang membedakan antara wayang kulit superhero dengan gaya desain dari karakter wayang kulit jawa. Sedangkan dalam perspektif seni, akan dilihat bagaimana usaha adaptasi karya seni tradisional untuk menyesuaikan diri dengan tren generasi baru sehingga karya tradisional wayang kulit dapat tetap berlangsung dan dikenal oleh masyarakat luas terutama generasi muda.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Identifikasi kesamaan karakteristik antara wayang superhero dengan wayang Jawa?
2. Bagaimana Peran edukatif dari wayang superhero terhadap minat generasi muda akan wayang Jawa?
3. Bagaimana adaptasi wayang kulit tradisional terhadap tren yang berkembang di generasi muda.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi kesamaan karakteristik antara wayang superhero dengan wayang Jawa?
2. Untuk mengetahui peran edukatif dari wayang superhero terhadap minat generasi muda akan wayang Jawa?
3. Untuk mengetahui adaptasi wayang kulit tradisional terhadap tren yang berkembang di generasi muda

D. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berupa studi literatur.

LANDASAN TEORI

A. Teori Kritik Seni Feldman

1. Definisi Kritik Seni

Kritik seni merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan tanggapan terhadap sebuah karya seni, yang bertujuan untuk menunjukkan kelebihan dan kekurangan dari karya seni tersebut. Kritik seni berfungsi untuk menunjukkan kualitas dari sebuah karya seni, meningkatkan pemahaman akan karya seni tersebut, dan sebagai bagian dari apresiasi seseorang akan karya seni itu (Bahari, 2008). Kritik seni juga digunakan sebagai standar yang digunakan untuk meningkatkan kualitas dari karya seni tersebut baik proses dan hasilnya. Hasil penilaian dari seorang kritikus seni terhadap karya seni juga dapat mempengaruhi persepsi penikmat, bahkan juga mempengaruhi nilai jual dari karya seni tersebut. Di dalam penelitian, pendekatan kritik seni juga banyak digunakan karena memiliki aspek deskriptif, interpretatif, dan evaluatif (Suharto, 2007).

2. Jenis Kritik Seni

Ada empat jenis kritik seni menurut Feldman (1967), yaitu: kritik jurnalistik, kritik kependidikan, kritik populer, dan kritik keilmuan. Setiap jenis dari kritik seni ini memiliki kriteria, pola berpikir, media, sasaran, cara, dan materi yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Perbedaan dari keempat jenis kritik seni tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kritik Jurnalistik

Kritik jurnalistik merupakan salah satu jenis dari kritik seni yang penyampaianannya melalui media massa terutama surat kabar. Kritik jurnalistik memberikan tanggapan atau penilaian terhadap sebuah karya seni secara terbuka dengan bahasa yang mudah dipahami, namun dengan ulasan yang dalam dan tajam. Kritik jurnalistik juga dapat dengan cepat mempengaruhi persepsi masyarakat akan kualitas dari sebuah karya seni, karena pengaruh dari gaya komunikasi media massa dalam penyampaian hasil tanggapan terhadap karya seni tersebut.

b. Kritik Kependidikan

Kritik seni jenis ini memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengangkat kepekaan artistik dan estetika pada subjek yang mempelajari seni. Kritik kependidikan banyak dipergunakan oleh Lembaga Pendidikan seni untuk meningkatkan kualitas karya seni dari peserta didiknya dalam mata pelajaran pendidikan seni.

c. Kritik Populer

Kritik seni jenis ini merupakan kritik seni yang dimaksudkan sebagai konsumsi publik. Setiap kritik dan tanggapan yang disampaikan biasanya lebih bersifat umum, yang dimaksudkan sebagai pengenalan dan publikasi karya. Ciri khas dari kritik seni yang bersifat populer adalah penggunaan bahasa dan istilah-istilah yang cenderung sederhana agar dapat dipahami dengan mudah oleh orang awam.

d. Kritik Keilmuan

Jenis kritik seni yang terakhir adalah kritik keilmuan. Pada jenis ini, kritik seni lebih bersifat akademis. Kritik jenis ini membutuhkan kemampuan dan kepekaan yang tinggi untuk menilai sebuah karya seni, sehingga biasanya disampaikan oleh kritikus yang sudah teruji kepakarannya di dalam bidang seni. Kritik keilmuan juga disampaikan dengan metodologi kritik secara akademis, dimana hasil dari kritik tersebut seringkali dijadikan sebagai dasar referensi karya seni oleh kurator ataupun kolektor karya seni seperti di galeri, museum, dan balai lelang karya seni.

3. Pendekatan Kritik Seni

Pada keilmuan kritik seni, ada beberapa pendekatan yang digunakan, diantaranya: pendekatan formalistik, pendekatan ekspresivisme, dan pendekatan instrumentalistik. Pertama, Pada pendekatan secara formalistik, pengkritik mengasumsikan bahwa kehidupan seni memiliki dunia yang berbeda dengan kehidupan nyata, sehingga dunia dari kehidupan seni sama sekali tidak berhubungan dengan realitas kehidupan sehari-hari yang dialami oleh seseorang. Bell (1989) mengemukakan bahwa karya seni adalah

sebagai karya seni, sehingga karya seni haruslah mandiri. Kritik formalistik juga memiliki kriteria bahwa karya seni memiliki kapasitas bentuk seni yang melahirkan emosi estetis bagi pengamat seni untuk menentukan keunggulan dari sebuah karya seni.

Kedua, pendekatan ekspresivisme. Pendekatan ini menentukan berhasil atau tidaknya sebuah karya seni dari kemampuannya untuk membangkitkan emosi pengamat secara efektif, intensif, dan penuh gairah. Pendekatan ini juga sangat berhubungan erat dengan intensitas pengalaman dari seniman sehingga menjadikan karya seni yang baik adalah karya seni yang dapat memberikan getaran perasaan yang bahkan lebih kuat daripada saat seseorang melihat realitas yang sama dalam kehidupan sehari-harinya. Pendekatan ekspresivisme juga menitikberatkan pada spontanitas dari sebuah karya seni. Kriteria yang digunakan oleh pendekatan ini adalah pengalaman individual dari sang seniman yang berkaitan dengan komunikasi emosi, ekspresi diri, dan pembahasan pengalaman estetikanya. Croce (2017) mendefinisikan karya seni adalah sebuah ekspresi dari impresi. Dalam pendekatan ekspresivisme ini, karya seni bertolak belakang dengan pendekatan formalistik yang lebih menekankan pada keindahan bentuk emosi dan kurang memperhatikan aspek emosi. Dengan kata lain, pendekatan ekspresivisme lebih menekankan pada aspek emosi dari seniman yang memiliki citra ekspresi pribadi dan diterjemahkan ke dalam bentuk karya seni.

Ketiga, pendekatan instrumentalistik. Pada pendekatan instrumentalistik, pandangan utamanya menekankan pada makna seni sebagai sebuah sarana yang memiliki tujuan lebih besar daripada hanya merupakan hasil dari kemampuan seniman untuk menggunakan sarana material dalam penciptaan karya seni. Dengan kata lain, karya seni dipandang sebagai sarana untuk mengembangkan tujuan agama, politik, moral, dan psikologi yang relevan dalam konteks kesenian (Baldacchino, 2013). Menurut Page (2019), karya seni dalam pendekatan instrumentalistik dianalisis sebagai sebuah instrument dalam mencapai tujuan tertentu yang memiliki kegunaan bagi masyarakat. Pendekatan instrumentalistik ini memiliki kelemahan di mana penafsiran seni instrumentalistik dipandang sebagai suatu hal yang sulit untuk dilakukan. Ini karena

seni pada dasarnya dibuat dan dikagumi menggunakan pandangan subjektif sehingga alasan sebuah karya seni diciptakan dapat menjadi berbeda-beda (Higgins, 2008). Selain itu, pendekatan instrumentalistik juga memiliki asumsi bahwa seni instrumentalistik dipengaruhi oleh dukungan dari berbagai stakeholder atau pihak yang berkaitan dengan karya seni tersebut. Stakeholder tersebut dapat berupa organisasi, donator perorangan, ataupun lembaga yang memiliki kepentingan terhadap penciptaan karya seni. Dengan kata lain, pendekatan instrumentalistik menganggap bahwa seniman memiliki motivasi untuk menciptakan seni dengan memenuhi kebutuhan sponsor. Namun, asumsi ini menjadi susah untuk dibuktikan karena tidak adanya dukungan terhadap hubungan antara donator dengan kualitas penciptaan seni dari seniman tersebut (Bunting, 2008).

4. Tahapan dalam Kritik Seni

Walaupun terdapat beberapa pendekatan dalam kritik seni, namun Geahigan (2000) merumuskan tentang tahapan-tahapan kritik seni secara umum yang memiliki empat tahapan utama yaitu: deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Pada tahap pertama, karya seni ditemukan dan dicatat untuk menggambarkan tentang hal-hal yang dilihat secara mentah oleh panca indra dari analisis. Hal ini menekankan bahwa tidak adanya pengambilan keputusan atau analisis yang dilakukan terhadap karya seni. Analisis atau pengkritik seni haruslah mampu menggambarkan dengan baik dengan memiliki pengetahuan yang cukup terkait dengan hal-hal teknis dalam dunia seni. Kemampuan ini merupakan hal yang penting untuk dimiliki pengkritik seni karena terdapat beberapa dimensi karya seni yang hanya dapat dideskripsikan dengan baik melalui istilah-istilah teknis (Osborne, 2004).

Tahap kedua yaitu analisis formal. Pada tahapan ini, sebuah karya seni dianalisis berdasarkan atas unsur-unsur pembentuk dan struktur formalnya. Sebagai contoh, karya seni rupa dapat dianalisis berdasarkan prinsip penempatan atau penataan sehingga mampu menghasilkan gambaran yang lebih baik pada tahapan kritik seni ini.

Dalam tahap ketiga, pengkritik melakukan interpretasi dari karya seni. Tahapan interpretasi ini mengacu pada penafsiran atau pemberian makna dari sebuah karya seni berdasarkan atas tema atau symbol yang relevan di mana karya seni tersebut diciptakan. Tahapan interpretasi juga merupakan tahapan yang utama di dalam proses tahapan kritik seni karena pada tahapan inilah, kemampuan analisis dan interpretasi dari pengkritik seni diuji. Interpretasi juga sangat terbuka dan tidak terbatas pada sudut pandang tertentu karena interpretasi tergantung pada pengetahuan dari pengkritik seni (Busch, 2009).

Tahap terakhir dalam kritik seni yaitu evaluasi. Tahap evaluasi yaitu tahap yang terakhir dalam kritik seni. Tahap ini mengacu pada kritik untuk menentukan kualitas dari karya seni jika dibandingkan dengan karya lain yang sejenis atau yang menjadi pesaing maupun *benchmark* dari karya seni yang sedang diuji. Penilaian atau evaluasi dapat dilakukan dalam berbagai konteks atau dimensi dari karya seni tersebut, yang meliputi aspek konteks atau aspek formal dari karya seni (Geahigan, 2000). Oleh karenanya, pada penelitian ini menggunakan empat tahapan dari kritik seni untuk menganalisis wayang kulit superhero karya Is Yuniarto. Hal ini karena empat tahapan kritik seni tersebut merupakan tahapan umum dari pendekatan-pendekatan kritik seni yang telah dibahas sebelumnya.

B. Budaya Wayang Jawa

1. Definisi Wayang

Wayang merupakan salah satu bentuk kebudayaan Indonesia yang menjadi karakteristik khusus dari rakyat Indonesia. KBBI (2019) mendefinisikan wayang sebagai “boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh di pertunjukan drama tradisional yang biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang”. Selain itu, wayang dalam bahasa Jawa juga diartikan sebagai “bayangan”. Dalam makna filsafatnya, wayang diartikan sebagai bayangan yang merupakan bentuk pencerminan dari sifat-sifat manusia. Sifat tersebut dapat berupa sifat baik seperti kebajikan dan murah hati, ataupun sifat yang jelek seperti amarah dan serakah (Sukistono, 2014). Selain itu,

Currell (2015) mengatakan bahwa wayang juga merupakan gambaran alam semesta secara keseluruhan yang berarti bayangan tersebut tidaklah sebatas pada bayangan akan sifat-sifat manusia tetapi lebih ke bayangan atau gambaran dari kondisi alam semesta.

Alam semesta merupakan sebuah kesatuan yang harmonis dan berhubungan satu sama lain sehingga unsur yang satu memiliki peranan penting untuk keseimbangan dari unsur yang lainnya. Hal tersebut menjadi sebuah filosofi unik dari wayang yang menggambarkan arah keseimbangan secara keseluruhan sebagai sebuah keutuhan. Sedangkan Keeler (2017) mendefinisikan wayang sebagai seni pertunjukan dalam drama yang dibalut menggunakan perpaduan dari berbagai seni lainnya, meliputi seni rupa, seni sastra, seni suara, dan seni musik. Hal ini menunjukkan bahwa pertunjukan wayang sendiri sebenarnya merupakan sebuah pertunjukan yang kompleks dan memiliki berbagai aspek yang membentuknya. Oleh karenanya, berdasarkan atas berbagai definisi di atas, maka dapat dikatakan bahwa wayang merupakan sebuah penggambaran akan sifat-sifat manusia dan alam semesta secara keseluruhan yang dibalut sebagai perpaduan berbagai seni untuk menghasilkan karya seni yang komprehensif khas Indonesia.

2. Karakteristik Wayang Kulit

Salah satu jenis wayang yang terkenal di Indonesia yaitu wayang kulit. Wayang kulit sendiri merupakan bentuk kebudayaan nusantara yang lahir dari masyarakat Indonesia dan menjadi bukti kesukaan masyarakat Indonesia akan kesenian. Bagian dari pementasan wayang kulit memiliki makna filosofi yang kuat, sebagaimana definisi akan wayang secara filosofi merupakan bayangan akan sifat-sifat manusia dan alam semesta. Dalam cerita wayang kulit terdapat berbagai pelajaran moral akan saling mencintai serta juga terkadang kritik sosial (Basuki, 2006). Downes (2012) mengatakan bahwa terdapat tiga karakteristik utama dari wayang kulit. Karakteristik pertama yaitu wayang bersifat “Momot Kamot”. Ini berarti wayang merupakan sebuah karya seni yang menggambarkan aspek-aspek kehidupan manusia (“momot kamot”) di mana pemikiran manusia dari berbagai aspek digambarkan di dalam seni wayang tersebut. Aspek tersebut mencakup politik, ekonomi, sosial, budaya, dan ideologi.

Karakteristik kedua yaitu wayang mengandung tatanan, tuntunan, dan tontonan. Wayang mengandung tatanan berarti wayang tersebut memiliki aturan main atau norma yang disepakati dan dijadikan pedoman oleh dalang dalam menggambarkan wayang tersebut sebagai sebuah pementasan. Aturan main tersebut menjadi sebuah tuntunan atau tata cara dalang di dalam memainkan wayang dan telah menjadi sebuah warisan atau tradisi yang turun temurun. Hal inilah yang membentuk sebuah konvensi pertunjukan wayang kulit sebagai sebuah tontonan.

Karakteristik ketiga yaitu wayang merupakan “teater total”. Dalam hal ini, pertunjukan teater total berarti wayang tersebut menyajikan pertunjukan dari berbagai aspek seni yang secara total atau komprehensif membentuk keseluruhan pertunjukan tersebut. Aspek-aspek seni tersebut antara lain yaitu aspek seni musik, seni tari, seni sastra, seni rupa, dan seni drama. Seni tersebut membentuk dan mempengaruhi ekspresi narasi (carita), dialog antar tokoh (antawecana), serta penuturan wayang sebagai wujud pendramaan wayang tersebut bagi penontonnya.

PEMBAHASAN

A. Analisis Visual pada Karakter Wayang Kulit Superhero karya Is Yuniarto

Beberapa contoh karya wayang kulit superhero yang dibuat oleh Is Yuniarto, seperti karakter dari komik Marvel (*Captain America*, *Captain Marvel*, *Iron Man*, *dsb*), Komik DC (*Batman*, *The Flash*, *dsb*), dan film-film yang sedang populer saat ini.

Di dalam penelitian ini tokoh dari wayang superhero karya Is Yuniarto yang akan dibahas adalah tokoh Captain Marvel. Karakter ini dipilih karena memiliki ciri khas yang paling kuat baik dari sisi visual wayang kulit maupun dari sisi visual karakter *Captain Marvel* di film aslinya.

B. Analisis Visual Wayang Kulit *Captain Marvel*

1. Deskripsi



Gambar 3. *Captain Marvel* versi film dan versi wayang kulit
Sumber: (mceuexchange.com & Instagram @is.yuniarto)

Karya wayang kulit superhero versi protagonis *Captain Marvel* merupakan karya Is Yuniarto dan ditampilkan melalui akun Instagram @is.yuniarto sebagai salah satu *fanart* untuk ikut berpartisipasi pada tren seri film buatan Marvel yaitu *Avengers*. Pada tampilan visual wayang kulit *Captain Marvel* diatas, dapat dilihat bentuk wajah dengan hidung yang runcing, dengan pangkal hidung yang melengkung membentuk ukiran ke dalam. Bentuk runcing dengan ujung melengkung tersebut juga ditemui pada bagian rambut, hiasan kepala, dan ujung-ujung dari pakaian karakter tersebut.

Pada bagian tutup kepala, karakter wayang kulit *Captain Marvel* memiliki tutup kepala berwarna merah, dengan guratan garis biru, dan *sumping* (hiasan pada telinga wayang) sebagai pengganti desain dari tutup kepala versi filmnya. Bentuk figur wayang kulit *Captain Marvel* berupa tubuh yang cenderung kecil, tangan yang Panjang dengan jari-jari yang lancip dan melengkung, serta pose kaki yang terangkat satu. Penggunaan warna yang dominan pada karakter wayang kulit *Captain Marvel* yaitu warna merah, kuning, dan biru.

2. Analisis Formal

Di dalam analisis formal, Feldman (1994) menerapkan hubungan obyek-obyek di dalam karya dengan prinsip-prinsip desain. Suyanto (2004) membagi prinsip dasar di dalam desain menjadi 6 prinsip, yaitu kontras, repetisi, kesatuan, irama, keseimbangan dan aksentuasi atau penekanan. Kontras merupakan perbedaan dari elemen desain yang tampak mencolok, baik warna, ukuran maupun letak. Repetisi merupakan pengulangan yang dilakukan di dalam sebuah karya. Kesatuan merupakan peletakan obyek-obyek di dalam karya yang ketika diamati secara keseluruhan menyatu sebagai sebuah karya yang dapat dinikmati oleh penikmatnya.

Irama merupakan gerakan-gerakan semu yang muncul dari penataan-penataan obyek ataupun elemen-elemen desain yang ditata sedemikian rupa sehingga memunculkan kesan bergerak. Keseimbangan merupakan peletakan obyek di dalam karya yang membuat sebuah karya tampak indah. Keseimbangan memiliki 2 jenis yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Sedangkan penekanan merupakan pengaturan pada salah satu obyek di dalam sebuah karya untuk menciptakan sebuah penekanan di dalam karya agar obyek tersebut terlihat 'mencolok' ketika diamati sekilas oleh penikmatnya.

Dalam analisis karakter wayang kulit *Captain Marvel*, dapat dilihat bahwa karya ini menggunakan prinsip dasar desain. Berikut akan dianalisa hubungan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam foto dengan masing-masing prinsip dasar desain untuk mengetahui dengan jelas hubungan antar elemen-elemen yang terdapat di dalam karakter wayang kulit superhero dengan prinsip-prinsip dasar desain.

Secara kontras, karakter wayang *Captain Marvel* memiliki kontras dari warna yang digunakan pada karakternya. Penggunaan kontras penting untuk membedakan elemen-elemen dan mengorganisasikannya secara hirarkis dalam desain. Dengan penggunaan kontras, sebuah karya dapat dikenali dengan baik dan tidak menimbulkan kebingungan bagi orang yang melihat. Elemen-elemen yang kontras dan berbeda antara satu dengan lainnya di dalam sebuah karya akan membuat ketertarikan visual di dalam karya.

Elemen kedua di dalam prinsip dasar desain yang diterapkan pada karakter wayang *Captain Marvel* ini adalah kesatuan. Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun. Biasanya prinsip ini dipakai untuk “menyatukan” object yang terdiri atas beberapa elemen. Dengan adanya kesatuan itulah, elemen-elemen yang ada akan saling mendukung dan bukannya saling membunuh sehingga diperoleh fokus yang dituju (Sitepu, 2006). Pada karakter wayang *Captain Marvel*, kesatuan dapat dilihat dari obyek-obyek yang tersusun pada setiap bagian dari bentuk figur wayang.

Elemen ketiga dari prinsip dasar desain yang akan dibahas yaitu repetisi. Repetisi/pengulangan elemen desain visual seperti warna, bentuk, tekstur, dan garis dapat membantu memperkuat kesan yang ingin ditampilkan di dalam karakter wayang *Captain Marvel*. Repetisi mampu menjaga konten tetap dalam satu kesatuan, terorganisasi, dan menarik secara visual, sehingga menarik untuk dilihat. Pengulangan pada karakter wayang *Captain Marvel* dapat dilihat dari tekstur ukiran yang menghiasi hamper keseluruhan tubuh dari karakter wayang tersebut.

Elemen keempat yaitu irama. Pola berulang menghasilkan *Rhythm*/ Irama, hal itu dihasilkan dan dibuat oleh unsur-unsur yang berbeda-beda dengan *pattern* yang berirama dan unsur serupa dan konsisten dan mungkin dengan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen) yang menjadi kunci untuk ritme visual pada karakter wayang *Captain Marvel* tersebut. Irama juga ditunjukkan pada ukiran di sudut karakter, baik rambut, tangan, kaki, dan pakaian wayang tersebut.

Elemen berikutnya yang akan dibahas adalah keseimbangan. Di dalam sebuah karya seni, fungsi dari keseimbangan akan lebih terlihat ketika penonton menyatukan pandangan pada sebuah kesatuan (*unity*) desain yang utuh, sehingga tidak tertangkap kesan berat sebelah, penuh sebelah, ramai sebelah dan seterusnya. Hal itu disebabkan setiap elemen pada susunan visual telah ditentukan oleh ukurannya, kegelapan/ketebalan atau keringanan. Keseimbangan mempunyai 2 pangkal pokok metoda yang biasa dipakai, yaitu:

keseimbangan simetris yang berarti keseimbangan berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar ke arah sisi dan kanan, dan keseimbangan asmetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur keseimbangan. Keseimbangan yang ditunjukkan pada karakter wayang kulit *Captain Marvel* diatas adalah keseimbangan simetris, dimana titik berat pada sisi kiri dan sisi kanan wayang cenderung sama berat. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya ukiran, serta besar dan kecilnya obyek pada bagian sisi kiri dan sisi kanan wayang.

Elemen dari prinsip dasar desain terakhir yang akan dibahas pada analisis formal ini adalah aksentuasi atau penekanan. Pada setiap desain dan tata letak mempunyai sebuah stressing (penekanan) dan "keyword" sebagai bagian titik tolak perhatian dari penonton. Terlalu banyak penekanan akan mengakibatkan kebingungan desain yang berakibat menjadi gugurnya tujuan utama/fokus dari desain. Pada desain karakter wayang kulit *Captain Marvel* memiliki aksentuasi pada karakternya. Penekanan ini digambarkan dengan baik tanpa mengakibatkan kebingungan desain. Fokus pada desain karakter wayang kulit *Captain Marvel* dapat secara jelas dilihat dari atribut yang digunakan oleh karakter wayang tersebut.

3. Interpretasi

Karya wayang kulit *Captain Marvel* buatan Is Yuniarto ini memberikan interpretasi sosok pahlawan wanita dari karakter wayang kulit, yaitu Srikandi. Ada beberapa kemiripan antara karakter wayang kulit *Captain Marvel* dengan srikandi, yaitu dilihat dari bentuk hidung dan mulut. Yang membedakan adalah bentuk kaki dari wayang kulit *Captain Marvel* yang memiliki pose dinamis dan tidak hanya tegak berdiri. Selain itu, penggambaran bentuk tangan pada wayang kulit *Captain Marvel* juga memiliki bentuk melipat pada satu jarinya, sedangkan jari yang lain mengarah ke atas. Perbedaan lain yang cukup tampak pada karakter wayang kulit *Captain Marvel* karya Is Yuniarto ini adalah bentuk kepala yang cenderung lebih besar dari proporsi tubuhnya, apabila dibandingkan dengan karakter tokoh wayang kulit pada umumnya.

Selain itu, ciri khas dari wayang kulit Jawa sangat Nampak pada atribut yang dikenakan oleh karakter *Captain Marvel* versi wayang kulit ini. Hal tersebut Nampak dari bentuk sumping yang dikenakan, dan juga penambahan selendang yang diletakkan di pinggang karakter, dimana selendang tersebut tidak ada pada karakter *Captain Marvel* versi filmnya. Sedangkan ciri khas yang membuat karakter wayang kulit ini masih dapat dikenali sebagai karakter *Captain Marvel* adalah dari bentuk tutup kepala yang memiliki ruang untuk rambut karakter, bentuk bintang pada pakaian karakter, serta ciri khas kostum dan guratan garis pada pakaian karakter tersebut. Hal ini membuat generasi muda masih dapat mengetahui bahwa karakter yang dibuat oleh Is Yuniarto dalam wujud wayang kulit tersebut adalah karakter *Captain Marvel*.



Gambar 4. Wayang Kulit Srikandi dan Wayang Kulit *Captain Marvel*
Sumber: *Pinterest & Instagram @is.yuniarto*

4. Evaluasi

Konsep adalah hal terpenting dalam proses pemotretan. Di dalam pembuatan sebuah karya, konsep harus mengandung 5W + H (What, Who, Why, When, Where dan How) yaitu: apa yang dibuat, siapa targetnya, apa yang akan ditonjolkan, dimana dan kapan pembuatannya, lalu teknik apa yang akan digunakan untuk membuat karya tersebut (Bahari, 2008). Konsep dapat mempengaruhi dalam keberhasilan sebuah karya yang dihasilkan melalui sebuah

perencanaan yang tepat. Oleh karena itu interpretasi akan karya seni ini menjadi sebuah hal yang penting untuk dapat memahami makna dari sebuah karya seni.

Dilihat dari perspektif edukatif, penggunaan karakter superhero yang diadaptasikan dalam bentuk wayang ini membuat generasi muda dapat mengidentifikasi bagaimana karakteristik wayang kulit yang disampaikan melalui karakter superhero. Selain itu, penggunaan karakter superhero ini tentunya lebih dikenali oleh generasi muda dibandingkan karakter wayang tradisional, dan mampu menarik minat generasi muda akan wayang Jawa. Sedangkan dilihat dari perspektif seni, wayang kulit superhero merupakan sebuah bentuk adaptasi dan inovasi. Hal ini diargumentasikan untuk dapat mengembalikan minat generasi muda akan wayang Jawa.

KESIMPULAN

Identifikasi kesamaan karakteristik antara wayang superhero dengan wayang Jawa dapat dilihat dari bentuk wajah, postur tubuh, gaya desain, dan guratan pada tokoh. Pada studi kasus tokoh superhero *Captain Marvel* versi wayang kulit, kesan wayang muncul dari bentuk atribut yang dikenakan oleh karakter tersebut. Penambahan bentuk selendang pada pinggang juga semakin menguatkan karakteristik wayang kulit Jawa. Sedangkan karakter superhero masih tetap dapat dikenali dari elemen-elemen pakaian, dan warna pada karakter. Dilihat dari perspektif edukatif, penciptaan wayang superhero oleh Is Yuniarto ini dapat mengajak generasi muda Indonesia untuk tertarik pada desain wayang Jawa dengan menggunakan figur yang lebih dikenal. Sedangkan dari perspektif seninya, wayang kulit superhero menunjukkan bahwa karya seni tidaklah bersifat kaku dan dapat menerima tren generasi baru untuk terus maju dan berkembang di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa seiring dengan perkembangan zaman dan meluasnya tren digital, membuat seniman pertunjukan tradisional juga harus dapat mengadaptasi karya seninya tanpa menghilangkan identitas dan ciri khas dari pertunjukan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, N. (2008). *Kritik seni: wacana, apresiasi, dan kreasi*. Pustaka Pelajar.
- Baldacchino, J. (2013). What creative industries? Instrumentalism, autonomy and the education of artists. *International Journal of Education through Art*, 9(3), 343-356.
- Basuki, R. (2006). Panakawan's discourse of power in Javanese shadow puppet during the New Order regime: From traditional perspective to new historicism. *Kata lama*, 8(1), 68-88.
- Bell, C. (1989). *Art as significant form*. *Aesthetic: A critical anthology*, 73-83.
- Bunting, C. (2008). What instrumentalism? A public perception of value. *Cultural Trends*, 17(4), 323-328.
- Busch, K. (2009). Artistic research and the poetics of knowledge. *Art & Research: A Journal of Ideas, Contexts and Methods*, 2(2), 1-7.
- Cohen, M. I. (2016). *Global Modernities and Post-Traditional Shadow Puppetry in Contemporary Southeast Asia*. *Third Text*, 30(3-4), 188-206.
- Croce, B. (2017). *Aesthetic: As science of expression and general linguistic*. Routledge.
- Currell, D. (2015). *Shadow puppets and shadow play*. London: Crowood.
- Downes, M. (2012). Shadows on the page: Javanese wayang in contemporary Indonesian literature. *RIMA: Review of Indonesian and Malaysian Affairs*, 46(1), 127.
- Geahigan, G. (2000). Critical discourse and art criticism instruction. *Journal of Art & Design Education*, 19(1), 64-71.
- Grehenson, G. (2013). *Wayang ditinggal generasi muda*. Ugm.ac.id. <https://ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang-ditinggal-generasi-muda>. Diakses tanggal : 25 Juni 2019

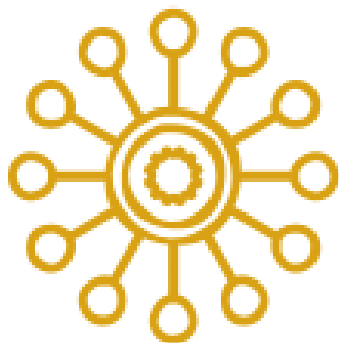
- Higgins, C. (2008). Instrumentalism and the clichés of aesthetic education: A Deweyan corrective. *Education and Culture*, 24(1), 7-20.
- Keeler, W. (2017). *Javanese shadow plays, Javanese selves*. Princeton: Princeton University Press.
- Kompas.com. (2010). *Mengenalkan wayang pada remaja*. <https://nasional.kompas.com/read/2010/07/26/03274764/mengenalkan.wayang.kepada.remaja>. Diakses tanggal: 25 Juni 2019
- Mertosedono, A. (1986). *Sejarah wayang: asal usul, jenis dan cirinya*. Dahara Prize.
- Osborne, P. (2004). Art beyond aesthetics: Philosophical criticism, art history and contemporary art. *Art History*, 27(4), 651-670.
- Page, M. C. (2019). Cultivating Visual Analysis and Critical Thinking Skills Through Experiential Art. In *Critical Literacy Initiatives for Civic Engagement* (pp. 123-140). IGI Global.
- Republika.co.id. (2019). 8 *Capaian fantastis Avengers:Endgame*. <https://www.republika.co.id/berita/senggang/film/19/04/30/pqrpft328-8-capaian-fantastis-avengers-endgame>. Diakses tanggal: 25 Juni 2019
- Sitepu, V. (2006). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. PT. Elex Media.
- Suh, N. P. (1990). *The principles of design (Vol. 990)*. New York: Oxford University Press.
- Suharto, S. (2007). *Refleksi Teori Kritik Seni Holistik: sebuah Pendekatan Alternatif dalam Penelitian Kualitatif bagi Mahasiswa Seni (Reflection on Art Criticism and Holistic Art Criticism: an Alternative Approach of Qualitative Research for Art Students)*. Harmonia: Journal of Arts Research And Education, 8(1).
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi desain grafis untuk periklanan: dilengkapi sample iklan terbaik kelas dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.

Sukistono, D. (2014). Pengaruh Karawitan terhadap Totalitas Ekspresi Dalang dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak Yogyakarta. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(2), 179-189.

Voets, M. (2014). *Lima Jenis Wayang Indonesia*. Belindomag.nl. <https://belindomag.nl/id/seni-budaya/5-macam-wayang-indonesia>. Diakses tanggal 25 Juni 2019

Wardani, N. E., & Widiyastuti, E. (2013). *Mapping Wayang Traditional Theatre as a Form of Local Wisdom of Surakarta Indonesia*. *young*, 2(2).

SENI PERTUNJUKAN JAWA DALAM MEDIA DIGITAL



TJI

Hibrida Budaya dan Manajemen Ruang Seni Pertunjukan Gamelan dalam Youtube

Yosaphat Yogi Tegar Nugroho

yogi_tegar@unika.ac.id

Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Katolik Soegijapranata, Kota Semarang

Abstrak – Akhir-akhir ini perkembangan teknologi sangat cepat, sehingga membuat orang menjadi lebih simple praktis dalam melakukan berbagai hal. Teknologi yang berkembang secara cepat dan dikuasai oleh kaum kapitalis mengakibatkan budaya asing masuk ke Indonesia secara masif. Hal ini juga merambah pada ranah seni musik, dimana anak-anak muda sekarang lebih tertarik pada genre lagu pop *Electro Dance Music* (EDM). Berangkat terhadap dari keprihatinan terhadap identitas bangsa Indonesia yang mulai pudar oleh budaya asing, beberapa orang ingin mengenalkan kembali kesenian daerah seperti ‘gamelan’ kepada generasi muda. Beberapa konsep seperti menggabungkan alat musik barat dan gamelan mulai marak. Beberapa waktu lalu ditemukan inovasi, yakni gamelan telah dibuat pada aplikasi smart phone, sehingga kini orang-orang tidak perlu lagi menggunakan gamelan asli. Terlepas dari kontroversi tentang estetika permainan gamelan, beberapa orang tersebut telah merevitalisasi kembali kesenian daerah jawa. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi kesenian musik dalam ranah ruang seni pertunjukannya. Orang-orang saat ini malas untuk datang langsung ke suatu tempat pertunjukan seni musik. Kebanyakan dari mereka lebih memilih untuk menonton seni pertunjukan music melalui media sosial, seperti youtube. Dengan beberapa kasus di atasitu, maka dapat dikatakan bahwa ruang seni pertunjukan musik di era modern saat ini sudah mengalami perubahan. Adanya ruang pertunjukan baru dan lebih global dirasa dapat membantu mengenalkan kembali budaya gamelan baik pada generasi muda Indonesia maupun masyarakat manca Negara. Pengalaman merevitalisasi budaya seni gamelan di sebuah SMA di Semarang

menjadi bukti bahwa gamelan tetap dinikmati sebagai budaya yang adi luhung.

Kata kunci – hibrida budaya, manajemen ruang seni pertunjukan, gamelan, youtube

LATAR BELAKANG

Ketika membicarakan tentang musik khas Indonesia, salah satu jenis musik yang akan disebut oleh para penikmat musik lokal maupun mancanegara adalah musik gamelan dari Pulau Jawa. Namun, akhir-akhir ini, produk kesenian gamelan kurang diminati oleh kalangan anak muda, sehingga sesuai dengan perkembangan jaman dimana industry musik mulai menitikberatkan pada berbagai media teknologi digital, saat ini ada inovasi-inovasi yang dilakukan pada musik dan seni pertunjukan gamelan. Semenjak tahun 2000, Heryanto ed. (dalam Sekewael, 2016, hal. 3) menyatakan bahwa musik pop kontemporer telah mengalami hasil pemasaran yang tiga kali lipat dibandingkan pada tahun 1998. Fenomena ini menarik untuk dikaji ketika banyak orang kala itu juga telah kehilangan pekerjaannya dengan adanya media teknologi digital dalam kehidupan masyarakat kebanyakan. Dengan tumbangannya pemerintahan Soeharto, setelah tahun 1998, musik tradisional seperti gamelan menemukan jati diri kebaruannya dengan membuka kesempatan akan adanya inovasi-inovasi dalam memperdengarkan musik gamelannya, yaitu dengan mengkombinasi musik gamelan dan musik hasil budaya populer, yaitu musik pop dari grup band para generasi muda.

Senada dengan ciri khas budaya populer yang hadir secara majemuk dan sengaja berada di tempat-tempat yang gampang dijangkau oleh masyarakat agar biaya produksi dapat kembali dengan segera dengan berlipat ganda (Dukut, 2018) musik gamelan dibuat *nge-pop* dengan mengkombinasikan alat musik band seperti gitar, drum dan keyboard untuk menarik perhatian generasi terkini. Pengaruh alat musik Barat pada gamelan menurut Sumarsam (2013,

hal. 4-6) marak terjadi sejak abad ke-19 ketika Presiden Soekarno mendorong pemain gamelan dari Bali, Sunda, dan Jawa ke luar negeri. Meskipun pada abad ke-20, pada pemerintahan Presiden Soeharto upaya dilakukan untuk mengembalikan suara gamelan pada aslinya tanpa adanya pencampuran musik modern dari ensemble musik Barat; pada masa Transformasi, para generasi muda kembali merangkul bunyi-bunyi dari alat Barat sehingga terjadi budaya hibrida pada gamelan.

Budaya hibrida melalui genre musik seperti ini telah dilakukan oleh salah satu grup band ternama, yaitu grup Kuaetnika yang dipimpin oleh Djaduk Ferianto. Pada grup Kuaetnika, gamelan yang digunakan masih memiliki tangga nada pentatonis (5 nada). Pada gamelan, biasanya terdapat dua jenis tangga nada yaitu slendro dan pelog. Seringkali, peralatan musik gamelan dapat diatur untuk mempunyai nada slendro atau pelog itu. Sebagai jenis nada yang mempunyai 5 titi nada dalam 1 oktaf, tangga nada slendro dipandang setara dengan skala hexatonik musik Barat. Pada pelog, ada 7 titi nada dalam 1 oktaf, namun 2 diantaranya biasanya tidak diperdengarkan sehingga menjadi setara dengan skala pentatonik musik Barat (Sumarsam, 2013, hal. 175). Hal inilah yang kemudian memungkinkan gamelan dibuat hybrid dengan alat musik Barat.

Di Semarang, tepatnya di SMA Loyola terdapat gamelan Soepra (Soegijapranata) yang berbeda dengan gamelan pada umumnya, karena tangga nada yang dihasilkan oleh gamelan tersebut sudah dikonversi dengan tangga nada diatonis yang mempunyai 12 nada tangga. Gamelan Soepra diciptakan oleh seorang Jesuit asal Belanda yaitu Henricus Constant van Deinse, SJ pada tahun 1957. Saat gamelan karya Van Deinse dipentaskan dalam sebuah acara di Senayan, secara kebetulan Presiden Soekarno hadir dalam acara tersebut, untuk kemudian menamai koleksi gamelan itu, Gamelan Soepra (Soegijapranata) pada tahun 1965. Nama itu dipilih dikarenakan gamelan itu berasal dari Semarang, Jawa Tengah dan pahlawan terkenal dari Semarang adalah Mgr. Soegijapranata.

Meski sudah dimodifikasi dari sisi tangga nada yang dihasilkan, gamelan Soepra tetap mempertahankan bentuk serta warna suara (timbre) yang dihasilkan, sehingga tetap sama dengan yang asli. Konsep ansambel dari gamelan Soepra adalah gabungan antara instrumen gamelan (kenong, gambang, bonang, kempul, saron) dengan instrumen musik barat (band, gesek, dan tiup). Oleh karena gamelan Soepra adalah gamelan yang menghasilkan nada diatonis, maka sangat leluasa bagi gamelan Soepra untuk memainkan berbagai genre lagu. Dengan adanya inovasi dari penggabungan dua budaya ini, maka generasi muda zaman sekarang dapat menghargai budaya lokal.

Penelitian yang dilakukan ini mempunyai tujuan untuk mengkaji budaya hibrida yang ada di Gamelan Soepra. Tujuan lainnya adalah untuk mendiskripsikan ruang pertunjukan gamelan Jawa di era digital melalui Youtube.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Ruang Seni Pertunjukan

Buku yang ditulis oleh Permas (2013), Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan, berisi tentang konsep manajemen seni pertunjukan. Di dalam buku ini dibahas tentang diperlukannya perencanaan yang strategik dalam menanagani suatu proyek, untuk ditindaklanjuti dengan cara pemasaran yang meliputi kegiatan penggalangan dana. Dengan perencanaan yang baik tentang suatu proyek itu, maka konsep ruang untuk suatu seni pertunjukan menjadi lebih matang dan siap untuk dipasarkan.

Buku selanjutnya dari Selden dan Sellman (1964) yakni, Stage Scenery and Lighting, yang walaupun dilihat dari tahun terbitnya sudah lama, buku ini tetap menjadi buku yang signifikan karena informasi yang dituliskan dalam buku ini berisi tentang teori-teori yang dapat dipakai dalam mengatur ruang suatu seni pertunjukan. Dari buku ini, hal-hal yang seharusnya dipertimbangkan untuk pementasan suatu pertunjukan seni dapat dipersiapkan dengan baik.

Seperti yang dapat ditangkap dari penelitian tesis yang berjudul "Manajemen Festival Musik dan Ruangnya: Studi Kasus Festival Ngayogjazz 2015", Nugroho menyatakan bahwa untuk menampilkan ansambel dengan format besar dimana di ruangan itu terdapat banyak alat musik, seperti yang diperlukan untuk format gamelan, panggung yang dibutuhkan adalah dengan ukuran kurang lebih 8x6 meter (2016, hal. 99). Oleh karena ada minimal 12 alat, yaitu gong, kempul, balungan, bonang, kenong, gender, gambang, suling, rebab, kecap, kendang, dan ketuk, maka tata ruangnya harus diatur agar tidak terkesan hanya dipenuhi oleh alat gamelan saja, namun terlihat juga pentingnya pesinden yang menjadi pelengkap dan dalang yang menjadi primadona dari permainan gamelan itu.

Menurut Nugroho, dan Selden & Sellman, fokus perhatian dari seni pertunjukan gamelan adalah alat gamelannya itu sendiri. Oleh karena dalang seringkali di tengah bagian depan bersama pesinden, maka posisi gamelan ada di belakang pesinden, seperti yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1: Tata Ruang Gamelan

<https://geometryarchitecture.wordpress.com/2015/06/03/geometri-dalam-pertunjukan-gamelan-jawa/>

Seperti terlihat dalam Gambar 1, peletakkan gamelan diharuskan melebih untuk menciptakan suasana yang tenang dimana setiap alat gamelan tidak akan menonjolkan masing-masing suara. Hal ini demikian karena lagu yang biasanya menggunakan gamelan memberi rasa tenang dan damai bagi pendengar dan penontonnya. Gong yang

mempunyai ukuran paling besar dan mempunyai peranan sebagai pemimpin, biasa diletakkan di paling belakang untuk mengurangi sifat dominasinya. Situasi yang sama dilakukan untuk alat kenong. Untuk alat lain yang lebih kaci dan rendah serta hanya berjumlah satuan, seperti kendang, rebab, dan suling biasanya ditempatkan di depan tengah karena mempunyai fungsi sebagai penghias lagu.

Selanjutnya penelitian tesis yang ditulis oleh Agustinus (2015) mengenai Pembelajaran Gamelan Soegijapranata di SMA Katolik Kolese Loyola Semarang Tahun 2011-2015 juga menjadi rujukan untuk penelitian ini. Bahasan Agustinus tentang konsep, perilaku, dan bunyi dalam musik Gamelan Soepra dapat memperlihatkan esensi dari diciptakannya Gamelan Soepra. Meskipun penelitian Agustinus adalah sama dalam membahas objek utama penelitiannya yaitu Gamelan Soepra akan tetapi, perbedaannya terletak pada penekanan dari ruang pertunjukan gamelan yang harus dapat merangkul generasi muda dari era Centennial ini.

Penelitian selanjutnya yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini adalah tesis yang disusun oleh Indriasari (2009) mengenai “Pengelolaan Festival Budaya di Indonesia: Studi Kasus Pengelolaan Festival Tradisi Lisan Maritim di Wakatobi Sulawesi Tenggara”. Penelitian ini membahas mengenai cara pengelolaan modern yang dapat diterapkan dalam penyelenggaraan suatu festival budaya.

Cara pengelolaan yang mementingkan adanya promosi yang memadai tentang festival itu melalui berbagai fasilitas sosial media dan internet seperti youtube menjadi salah satu kunci keberhasilan dari suatu festival yang menginginkan popularitas dengan cara yang cepat mengglobal. Penelitian Indriasari ini relevan dengan data utama tim peneliti yang sama-sama membahas tentang tata ruang seni pertunjukan dari gamelan. Namun, perbedaannya dengan Indriasari adalah penelitian ini tidak hanya menganalisis pengelolaan ruang pertunjukan seni musik gamelan, namun juga mengevaluasi pengelolaannya dengan analisis SWOT.

B. Youtube sebagai Ruang Pertunjukan Budaya Populer

Suatu budaya yang sedang populer dan disegani oleh masyarakat hingga masyarakat tersebut ikut menirukan apa yang menjadi trend

dan rela membeli jasa pelayanan atau produk yang dihasilkan adalah budaya populer. Sebagai sebuah budaya populer, jasa atau produk yang dihasilkan itu biasanya tersedia dimana-mana karena produsen budaya populer itu biasanya membuat barang atau layanan jasa dalam jumlah yang melimpah. Oleh karena jumlahnya yang banyak itu, harga jualnya menjadi murah dan masyarakat menjadi mampu untuk membeli dan merasa puas. Dengan tersebarnya informasi bahwa jasa atau produk budaya populer itu memuaskan maka barang atau layanan tersebut menjadi laris terjual dan mendatangkan profit bagi produsernya. Oleh karena itu, budaya populer dapat dikatakan mempunyai beberapa kriteria dasar, yaitu 1) diproduksi secara massal, 2) mudah didapat, 3) mempunyai harga yang terjangkau, 4) dapat memuaskan konsumen, 5) mendatangkan profit bagi produsen, 6) dapat selalu menarik perhatian konsumen untuk memiliki supaya dapat mengikuti trend masyarakat terkini (Dukut, 2018).

Salah satu produk budaya populer terlaris saat ini yang digunakan oleh generasi Z atau Centennial adalah youtube. Menurut Kavoori (2015, hal.2) youtube adalah suatu ruang seni pertunjukan untuk menceritakan sesuatu yang didasarkan pada pengalaman online yang dialami oleh masyarakat dalam kurun waktu tertentu. Mengutip Uricchio (dalam Kavoori, 2015, hal. 2), "Youtube stands as an important site for cultural aggregation...the site as a totality where variously sized videos, commentaries, tools, tracking devices and logics of heirarchization all combine into a dynamic seamless whole". Dengan kata lain, ruang seni pertunjukan youtube adalah tempat untuk memperlihatkan apa yang menjadi kesepakatan pengalaman dari para youtubers.

Memperhatikan siapa yang menjadi pengunggah video youtube, dalam penelitian Burgess dan Green telah dipetakan bahwa generasi muda atau kelompok youth adalah yang paling sering melakukannya. Hal yang sering diunggah adalah "videos" yang "reflect popular culture elements of interest to young people" (dalam Kavoori, 2015, hal. 2).

Sebagai media untuk mengunggah suatu produk budaya populer, youtube dimunculkan di dalam sebuah kotak atau gawai yang mempunyai sidebar untuk video-video lain, dan dibawahnya ada

tempat untuk komentari video yang sedang main di dalam kotak itu. Lebih jelasnya, Schaefer (dalam Kavoori, 2015, hal. 3) menyatakan adanya tiga tata ruang dasar yang harus diikuti, yaitu 1) *foundationality* (elemen di sekitar video utama yang menjadi fondasi) yang ditentukan oleh 2) *referentiality* (adanya referensi video lain yang serupa dengan topik yang digambarkan dalam video utama), dan komentar-komentar yang mempunyai fungsi untuk memperlihatkan 3) *participatory*.

Sebagai highlight atau hal yang dianggap penting untuk diunggah berkali-kali di di youtube, menurut Deuze (dalam Kavoori, 2015, hal. 9) adalah tentang video pribadi seseorang seperti hal yang paling lucu, paling mengesankan, dan unggahan sebuah film, atau bagian dari apa yang pernah dilihat di televisi. Unggahan-unggahan dalam youtube pada dasarnya mempunyai satu tujuan, yaitu untuk mendapatkan fame atau popularitas karena apapun dan siapapun yang diunggah di youtube akan dengan cepat menjadi seorang bintang (Kavoori, 2015, hal. 10).

C. Generasi Z

Generasi Z (*centennial*) adalah para pemuda yang lahir pada kurun waktu tahun 1995-2010. Dengan demikian para pemuda itu bila tidak sedang belajar di bangku SMA, sudah berada di tingkat pertama suatu Perguruan Tinggi. Sebagai generasi Z, menurut laporan dari Nielsen, anggota generasi ini menempati 26% dari penduduk dunia, dimana anggota generasi selanjutnya yang menempati 24% dunia adalah generasi baby boomers (1944-1964), kemudian milenial (1980-1994) yang menempati sebanyak 22%. Sisanya adalah generasi X (1965-1979) sebanyak 20% dan generasi Greatest Generation (1910-1924) yang mempunyai 9% penduduk di dunia (<https://marketingland.com/move-millennials-gen-z-now-largest-single-population-segment-219788>).

Sebagai generasi yang terlahir di era digital, generasi Z dimanja dengan mudahnya akses internet untuk bermain game atau mendengarkan musik di media favorit mereka, yaitu di smartphone. Oleh karenanya kepopuleran suatu budaya bagi generasi Z dapat dimulai dari kegemaran mereka untuk melihat dan mencerna

berbagai seni pertunjukan di youtube. Bagi mereka budaya populer youtube menawarkan pertunjukan yang murah dan mudah didapat. Mereka dapat berselancar sesuka hati ke seluruh situs dunia untuk melihat apa yang mereka inginkan pada waktu yang sesuai sembari melakukan hal lain jika perlu, sehingga menghasilkan rasa kepuasan pribadi. Ongkos yang perlu dikeluarkan hanyalah terbelinya kuota internet. Dengan demikian, asalkan mendapatkan alamat web yang tepat sasaran, kaum generasi Z dapat menjadi manusia-manusia yang dapat mengikuti informasi-informasi terkini.

D. Kajian Budaya Hibrida Musik Gamelan dan Pop

Di dalam penelitian ini, Gamelan Soepra yang menjadi obyek penelitian diidentifikasi mempunyai percampuran atau hibriditas musik antara budaya Timur tradisional gamelan dan budaya Barat musik populer, yang biasa diproduksi oleh suatu band. Terjadinya budaya hibrida menurut Pieterse (dikutip dari Dukut, 2015) dikarenakan ada keperluan untuk mempopulerkan suatu produk budaya sehingga dapat dikenal secara global. Untuk itu, biasanya ada standarisasi dalam beberapa komponen budaya. Maka, ketika Pieterse menyatakan bahwa “the world is becoming more uniformed and standardized, through a technological, commercial, and cultural synchronization emanating from the West and that globalization is tied up with modernity” (1994, p. 171) ada beberapa komponen dari budaya hibrida gamelan yang dimungkinkan serupa dengan jenis musik lain. Misalnya, penggunaan alat gesek rebab pada gamelan bisa digantikan oleh atau digabungkan dengan bunyi musik barat, biola. Alat tiup suling juga bisa digantikan oleh bunyi flute pada efek keyboard yang lebih solid suaranya. Untuk meramaikan nuansa budaya hibrida gamelan, suara gitar elektronik juga dimungkinkan untuk dimunculkan dengan perangkat alat Gamelan Soepra.

Istilah budaya hibrida sebenarnya berasal dari istilah biologi hibriditas untuk menunjukkan hasil peranakan dari dua macam tanaman yang dikawinkan. Dalam ilmu budaya populer, sebuah kajian budaya hibrida kemudian dimengerti sebagai kajian dari hasil perkawinan dari dua macam budaya yang berbeda. Dalam penelitian ini adalah budaya tradisional gamelan yang dikawinkan dengan budaya barat band musik pop.

Seorang ahli seni musik, Sutton (2013, hal. 82) berpendapat bahwa budaya hibrida adalah sebuah percobaan, yang bersifat tidak stabil, dan tak terbatas karena bersandar pada area-area yang melampaui batasan-batasan aliran musik. Musik hibrida sebagai hasil percampuran bisa mengikuti kriteria yang berpenampilan keturunan campuran sehingga terjadilah budaya-budaya yang “mongrel ... half-breed ... hybrid vigor” Sutton (2013, hal. 82). Dengan demikian, dalam rangka mengglobalisasikan suatu budaya hibrida ada prediksi bahwa ada kebaruan dalam menciptakan suatu ruang kebudayaan untuk mengakomodasi hasil budaya dari suatu persilangan atau pertukaran, sehingga terjadi pengkayaan budaya yang sangat kompleks.

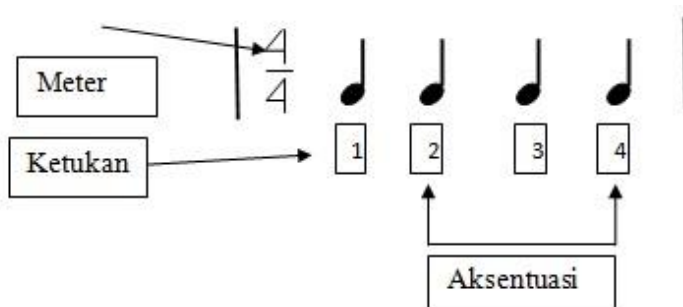
Dengan pengertian bahwa suatu hasil budaya tradisional seperti gamelan hanya akan dapat diterima oleh masyarakat jaman sekarang bila ada budaya hibrida, maka peneliti berasumsi bahwa hal ini akan mempunyai dampak pada ruang seni pertunjukan gamelan juga. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji dengan lebih mendalam tentang situasi ini sehingga sebagai hasil luaran penelitian nanti ada deskripsi tentang budaya hibrida seni pertunjukan gamelan masa kini.

E. Ritmis Pop

Rhythm atau ritme adalah pergerakan nada musik terhadap waktu, yaitu seberapa cepat nada itu bergerak (tempo), dengan pola nada yang panjang dan pendek, serta adanya aksentuasi (penekanan). Dalam ritme ada meter (pola nilai waktu), beat (aksen), dan tempo (laju kecepatan) yang menurut beberapa musikolog melibatkan semua unsur pergerakan musik, dan naik turunnya nada sehingga dapat terjadi suatu melodi. Dalam ritme ada juga irama harmonik (akord). Sebagian besar ahli musik mendefinisikan ritme murni sebagai catatan waktu, yang tidak peduli akan apa yang menjadi nadanya.

Seperti yang dapat dipelajari di atas, musik terdiri dari tiga elemen dasar: 1) melodi, 2) ritme, dan 3) harmoni. Dalam praktiknya unsur-unsur ini tidak dapat benar-benar dipisahkan, karena masing-masing saling mempengaruhi. Sejak abad ke-16, irama kebanyakan musik Barat (Eropa dan Amerika) didasarkan pada pola aksentuasi dan nilai

waktu (meter). Selama tiga abad sebelum itu, waktu bermusik diatur dengan menggunakan seperti Mensural Notation, dan sebelum itu diatur oleh MOD Rhythmic. Semua sistem ini kurang lebih didasarkan pada gagasan ketukan yang diulang secara teratur, seperti yang terdapat pada sebagian besar musik di Asia.



Gambar 1: Meter 4/4
(Nugroho, 2019, hal. 12)

Di sisi lain, tidak diorganisasikan dengan aksens yang berulang secara teratur, serta nada-nada yang tidak perlu diukur (nilai waktunya) membuat sistem semacam itu disebut ritme bebas. Beberapa contohnya dapat ditemukan dalam musik Barat, yaitu dalam nyanyian Gregorian, dalam resitasi opera, dan secara umum di mana pun musik meniru ritme ucapan sehari-hari, daripada puisi yang menggunakan metrik (Ammer, 2004, hal. 348-349).

Sebuah lagu biasanya mempunyai meter yang berbeda-beda, yaitu yang terdiri dari meter $\frac{1}{4}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$, dan $\frac{4}{4}$. Untuk lagu yang masuk dalam kriteria pop, meternya sering lebih cepat daripada lagu jazz, yaitu $\frac{2}{4}$ daripada yang $\frac{3}{4}$, atau $\frac{4}{4}$. Oleh karena itu, dalam memainkan gamelan bagi generasi muda, meter yang seringkali dipakai adalah yang $\frac{2}{4}$, namun tidak tertutup kemungkinan ada yang menggunakan meter $\frac{4}{4}$ seperti terlihat pada gambar 1.:

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan pendekatan multidisiplin, yaitu kajian budaya hibrida dan ruang seni pertunjukan.

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelompok informan pengajar dan siswa Gamelan Soepra, dan informan ahli gamelan Jawa.

B. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipakai adalah wawancara untuk informan pengajar dan ahli gamelan Jawa, dan kuesioner untuk pemain siswa.

C. Metode Pengumpulan Penelitian

1. Teknik Sampling

Teknik yang digunakan untuk menentukan informan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik purposif mengandaikan bahwa peneliti mengetahui secara relatif pasti informannya, sehingga secara langsung ia dapat berhubungan dan mengadakan wawancara.

Pertimbangan pemilihan informan yaitu terpilihnya pengajar Gamelan Soepra, dilakukan secara cermat, dengan memastikan bahwa mereka menjadi sampel terbaik karena dapat mewakili keseluruhan populasi.

Penelitian kualitatif tidak perlu bersusah payah menyebarkan kuesioner ke banyak orang, sebab pemilihan sampel yang terbatas, yaitu para siswa Gamelan Soepra, sudah dapat menjelaskan pokok permasalahan suatu penelitian (Ratna, 2010, hal. 215).

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, tim peneliti melakukan observasi, wawancara, pemberian kuesioner, melakukan dokumentasi,

dan mengkaji bahan literatur yang berkaitan erat dengan Gamelan Soepra.

D. Metode Analisis Data Penelitian

Model analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis budaya hibrida yang interaktif. Miles dan Huberman membagi tiga komponen dalam menganalisis data (Pawito, 2007, p. 104), yaitu 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data

Pertama, yang dimaksud dengan reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Tim peneliti dalam hal ini menyeleksi data informasi dari hasil wawancara beberapa narasumber yang membahas tentang gamelan. Data itu kemudian disesuaikan dengan topik yang diteliti, seperti menyeleksi informasi dari kelompok informan pelatih gamelan, informasi dari informan ahli gamelan Jawa dan informasi dari kelompok informan penyaji musik Gamelan Soepra yang merupakan anak Generasi Z. Informasi yang didapat tidak hanya berupa hasil wawancara dan kuesioner, tetapi juga atas hasil observasi, dan rekaman pentas dengan format video maupun foto.

2. Penyajian Data

Kedua, setelah data diseleksi, tim peneliti mengumpulkan data-data yang diperoleh baik dari bahan bacaan literatur, hasil wawancara dan kuesioner untuk kemudian dikelompokkannya menjadi sebuah informasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan budaya hibrida, dan bentuk Gamelan Soepra melalui teori dari sebuah pertunjukan seni gamelan, hasil informasi dari pelatih, ahli gamelan Jawa dan pemainnya sehingga dapat dituangkan sebagai penyajian data dari penelitian ini.

3. Penarikan Kesimpulan

Ketiga, pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti memberikan kesimpulan dari data yang didapatkan sehingga menjadi sebuah rangkaian yang menjelaskan tentang kesinambungan dari data dan topik pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persamaan dan Perbedaan dari Gamelan Jawa dan Gamelan Soepra

Untuk mengetahui lebih baik tentang seni pertunjukan gamelan, ada manfaatnya jika mengetahui sejarah terjadinya gamelan. Konon diceritakan bahwa dahulu ada seorang raja dari Pulau Jawa yang membuat sebuah ansambel perunggu untuk menandai adanya musuh yang datang. Ansambel yang berupa drum perunggu itu akhirnya digunakan untuk pensinyalan. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman oleh masyarakat Jawa drum perunggu itu dijadikan instrumen alat musik gamelan.

Ansambel musik perunggu atau yang kita kenal sebagai gamelan dahulu memiliki peranan penting tidak hanya dalam kebudayaan Jawa namun juga untuk Bali. Alkisah, pada pertengahan abad ke-14 kerajaan Hindu-Jawa yang kala itu dikenal dengan nama kerajaan Majapahit memiliki mahkota dan permata pusaka. Koleksi benda-benda ritual yang melambangkan legitimasi untuk memerintah, termasuk ansambel musik yang terdiri dari instrumen perkusi logam atau gamelan. Orang Jawa kala itu, sangat menghargai senjata dan peralatan yang terbuat dari perunggu, bukan hanya karena kegunaannya yang unggul, tetapi karena asosiasi supranatural perunggu, yang berasal dari asal-usul logam, yaitu dari zat unsur (bijih logam) dan kekuatan unsur (api) yang dikandungnya (Spiller, 2004, hal. 57).

Sebagai alat perunggu yang memproduksi suara nada, gamelan digunakan untuk mengiringi tarian, dimana ritmisnya disesuaikan dengan gerakan penarinya. Istilah gamelan yang berasal dari kata Jawa *gamel*, yang berarti “menangani” atau “mengelola atau menyajikan sesuatu” merujuk pada proses pembuatan musik yang melibatkan perawatan atau penanganan ide dasar musikal. Kata *gamel* juga mengacu pada alat sejenis palu (Kunst, 1973; Lindsay, 1979, hal. 9)

yang dipakai untuk memukul suatu logam, seperti gamelan yang ukurannya lebih besar daripada palu itu sendiri. Ansambel gamelan yang ditunjukkan dengan pemain yang memukul logam dengan semacam palu itu ternyata ditiru dan ditempa semenjak jaman kerajaan Hindu-Jawa itu. Sebagai instrument yang terbuat dari perunggu, beberapa musisi Jawa membagi instrumen gamelan ke dalam dua kategori dasar, yaitu 1) pencon (atau penclon; instrumen yang terdiri dari gong, bonang, kenong) dan 2) wilahan (instrumen dengan kunci lempengan perunggu) (Spiller, 2004, hal. 59-60).

Mempelajari asal usul gamelan Jawa, ditemukan bahwa alat musik itu berasal dari Asia Tenggara. Dengan sebagian besar masyarakatnya menghidupi dirinya dengan bercocok tanam, maka filosofi gamelan memperlihatkan bagaimana masyarakat yang senang nggamel itu suka bekerja keras dan saling membantu. Secara realita, masyarakat Asia Tenggara suka bekerjasama dalam membangun sistem irigrasi untuk lahan persawahan mereka. Kehebatan mereka dalam bekerja kerjasama memperoleh hasil pertanian yang baik dan melimpah. Tidak mengherankan jika musisi dari Asia Tenggara suka menggunakan ostinato ritmis dalam lagu-lagunya. Ostinato disini adalah pola ritmis yang pendek yang diulang-ulang dalam permainannya, sehingga aliran suara dari masing-masing instrumen menjadi saling terkait yang bergabung bersama menjadi satu komposisi musik (Spiller, 2004, hal.12). Filosofi yang sama ini diberlakukan dalam gamelan. Macam alat gamelan cukup banyak. Agar terjadi harmoni, satu set gamelan harus terdiri dari gong, kempul, balungan, bonang, kenong, gender, gambang, suling, rebab, kecapi, kendang, dan ketuk. Para pemain gamelan biasanya bekerja keras untuk membawa masing-masing alat itu dalam suatu ruangan sehingga dapat bekerjasama dalam memproduksi bunyi dari alat gamelan itu dengan pola ritmis ostinato. Pelog dan slendro merupakan skala tangga nada pada gamelan Jawa. Biasanya skala tangga nada Jawa menggunakan pentatonik. Apabila dikonversi ke dalam sistem skala tangga nada Barat, pentatonik gamelan Jawa dapat dikonversi sebagai berikut.

Tabel 1: Konversi Skala Tangga Nada Pelog dan Slendro ke dalam Sistem Skala Tangga Nada Barat

Pelog	1 (Do)	3 (Mi)	4 (Fa)	5 (Sol)	7 (Si)
Slendro	1 (Do)	2 (Re)	3 (Mi)	5 (Sol)	6 (La)

Secara visual wujud Gamelan Soepra tidak begitu jauh berbeda dengan Gamelan Jawa asli. Perbedaannya terletak pada formatnya. Pada Gamelan Soepra perbedaan bentuk dari alat balungan, gender, bonang, kenong, gambang dan kempul sangat signifikan dibandingkan dengan bentuk Gamelan Jawa asli.

Pada Gamelan Jawa asli skala nada yang digunakan yaitu, pentatonik (5 nada), sedangkan pada Gamelan Soepra jumlah nada pada masing-masing instrumennya menggunakan system skala diatonik (12 Nada) sehingga dari segi bentuk lebih panjang dan formatnya lebih besar seperti yang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2: Skala Diatonik

Diatonik	1	2	3	4	5	6	7
	1/	2/	3/	4/	5/	6/	7/
	(Do)	(Di)	(Re)	(Ri)	(Mi)	(Fa)	(Fi)
					(Sol)	(Sel)	(La)
							(Sa)
							(Si)

Penggunaan skala diatonik dalam Gamelan Soepra memberi kesempatan untuk lebih bervariasinya nada agar lebih diterima oleh Generasi Z yang menginginkan banyak pilihan nada.

Dalam menarik perhatian generasi muda ini, Gamelan Soepra juga melakukan budaya hibrida dimana terjadi pecampuran antara produk budaya Barat (alat musik band) dan budaya Timur (alat musik gamelan) sehingga menjadi format ansambel musik yang baru dan unik. Alat musik Barat yang dipakai dalam Gamelan Soepra ada alat xylophone untuk memberikan nuansa yang menyejukkan, selain ada alat drum, bass elektrik, gitar elektrik dan piano/ keyboard sehingga membuat format ansambel Gamelan Soepra mempunyai efek yang lebih ramai dan up-beat saat tampil di panggung. Format rhythm section seperti itu memberi kesan bahwa gamelan adalah alat musik yang menarik dan atraktif, terlebih lagi, Gamelan Soepra juga menambahkan beberapa alat string section, yaitu dengan adanya

biola, dan brass section dengan terompet dan saxophone di antara alat gamelan tradisional.

Penggunaan sistem 12 nada atau diatonik itu membuat Gamelan Soepra lebih fleksibel dalam memainkan karya lagu, sehingga tidak hanya terpaku pada lagu asli Jawa saja. Tidak jarang Gamelan Soepra memainkan repertoar lagu populer Barat yang telah di aransemen, sehingga lagu gamelan yang dihasilkannya lebih menarik untuk dipelajari oleh generasi muda. Beberapa lagu populer Barat yang telah di aransemen untuk Gamelan Soepra adalah original soundtrack film terkenal dunia seperti: Mission Impossible, Pirate of Caribbean dan lain-lainnya.



Gambar 2: Format Ansambel Musik Gamelan Soepra

Hal ini juga tercermin pada grup ansambel musik Nikimuzieku, yang merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa (UKM) Universitas Soegijapranata. Format ansambel Nikimuzieku terdiri dari gamelan dan alat musik digital (serupa disc Jokey), sehingga genrenya adalah Electro Dance Music (EDM) yang di dalam komposisi musiknya terdapat isian gamelan.



Gambar 3: Format Ansambel Musik Nikimuzieku

B. Sejarah dan Filosofi dari Gamelan Jawa dan Gamelan Soepra

Sudah sewajarnya jika anak bangsa menjunjung tinggi keseniannya, seperti orang Jerman menggunakan kata “Hochkultur”. (kebudayaan luhur) untuk menunjukkan keunggulan pada musik klasik (Classical music) dan sastra klasik mereka. Akan tetapi, di dunia Barat kategori musik klasik-musik rakyat, atau biasa disebut produk budaya Highbrow-Lowbrow ini merupakan kategori yang dipandang lebih mapan. Kata classical berasal dari kata Yunani *classicus* yang menunjukkan bahwa orang Romawi dipandang mempunyai status yang tinggi, maka kesenian yang muncul di kalangan ini disebut classical music. Komponis terkenal untuk music ini adalah Haydn Mozart dan Beethoven, dimana karyanya dipandang rumit untuk dimainkan sehingga hanya musisi-musisi profesional yang ahli dalam menulis yang dapat memainkan musik tipe ini.

Di sisi lain, Folk Music (musik Rakyat) didefinisikan sebagai karya hasil tradisi lisan yang dipandang sebagai karya yang penuh dengan kesederhanaan, karena berakar dari perdesaan dan dimainkan oleh musisi-musisi non-profesional.

Di masa perkembangannya dimana telah hadir teknologi elektronik, tipe musik yang sedang digemari oleh masyarakat adalah yang disebut sebagai Popular Music. Musik populer ini adalah musik yang biasanya pendek, ringan, sederhana, dan mudah dinikmati oleh

penggemar dari kelas masyarakat mana saja. Melalui teknologi digital baru, music populer dapat dengan cepat dibuat secara massal dan dapat dinikmati oleh siapapun di dunia secara cepat dan pada waktu yang bersamaan.

Pada saat maraknya music populer ini, yaitu di pertengahan abad ke-20, di lingkungan para priyayi timbul wacana mencari istilah untuk bisa menjunjung tinggi status kesenian Jawa yang kala itu dikawatirkan akan memudar dengan lebih terkenalnya musik populer. Karena para priyayi tersebut telah kenal dengan kebudayaan Barat, maka diskusi mereka cenderung mengarah pada sekitar pencarian istilah-istilah yang sepadan dengan kategori Classical-Folk dari kebudayaan Barat.

Salah satu penggagas tentang keberlanjutan kesenian Jawa adalah Ki Hadjar Dewantara (1936, hal. 41-42) yang berpendapat bahwa kebudayaan Barat, memerlukan permainan gending yang menurutnya bermanfaat untuk membangkitkan hidup kebatinan, menuntun rasa berirama, keindahan, dan kesusilaan, sesuai dengan ajaran Sultan Agung yang sepadan dengan ajaran sarjana masyarakat Barat. Beliau menyarankan bahwa gending Jawa yang merupakan hasil dari kebudayaan adi luhung (indah dan luhur) itu dapat memantapkan dan memurnikan rasa kebangsaan orang Indonesia, khususnya orang Jawa.

Gagasan mengadiluhungkan kesenian Jawa ini boleh dikatakan merupakan suatu pengultusan kesenian Jawa yang akarnya dapat diketemukan pada abad ke-19, ketika priyayi Jawa dan cendekiawan Eropa ingin mengetahui secara mendalam tentang kehidupan keraton Jawa. Keraton Jawa menurut pemahaman mereka mempunyai kebudayaan yang istimewa dan luhur sebagaimana kebudayaan Klasik Eropa yang muncul di kalangan masyarakat kelas tinggi (bangsawan). Orang Eropa, terutama Belanda telah lama mengakui dan ikut mempertajam pandangan tentang sifat adiluhung kesenian Jawa tersebut.

Jaap Kunst, adalah orang Belanda yang belasan tahun menghabiskan waktunya sebagai pegawai kolonial pemerintah Belanda yang meneliti musik-musik Indonesia. Ia mengatakan bahwa

dalam membicarakan sistem tangga-nada di Jawa dan Bali “harus berbicara tentang sebuah “Hochkultur” (= tipe kebudayaan yang tinggi)” (Kunst 1973, hal. 12). Hal ini dikarenakan budaya Jawa melalui musiknya mempunyai estetika dan simbologi kesenian Jawa. Oleh karena itu, ada alasan untuk mengesahkan pentingnya melestarikan kehidupan kesenian Jawa (Sumarsam, 2003).

Artikulasi kultus adiluhung budaya Jawa ini berkelanjutan sampai sekarang, tidak hanya di kalangan priyayi keraton, tetapi juga priyayi non-keraton dan di kalangan pejabat pemerintah yang sangat menikmati pembicaraan tentang kedalaman budaya Jawa itu.

Memang ada pendapat yang lain, yang memosisikan “adiluhung” untuk menunjukkan sifat kesenian pada periode Jawa-Hindu, yang timbul pada zaman kejayaan kerajaan Majapahit dan sebelumnya. Sebagaimana disarankan oleh Simuh (1995, hal.127), begitu terjadi konversi agama Islam, terjadilah Islamisasi warisan budaya istana, yaitu sebagai usaha mempertahankan budaya Istana Jawa-Hindu (seperti Majapahit) yang dinilai sangat halus dan adiluhung serta kaya raya. Pewarisan budaya Jawa-Hindu ke masyarakat Islam baru ini memang terjadi, tetapi apakah waktu itu kata sifat adiluhung sudah dipakai untuk menunjukkan keluhuran kesenian Jawa-Hindu patut dipertanyakan.

Mengutip tulisan Robert Redfield, Humardani menyatakan adanya dua kategori dasar dari kesenian, “The Great Tradition” dan The Little Tradition,” untuk kualitas kesenian Jawa yang dinilai sejajar dengan kategori Classical-Folk atau Keraton-Rakyat, sebagaimana disinggung di atas. Dengan kata lain, pada pertengahan abad ke-20 muncul wacana yang mensejajarkan kesenian keraton yang adiluhung dengan kesenian klasik (the Great Tradition), dan membedakannya dengan seni rakyat (the Little Tradition), sebagaimana lazimnya pengategorian kesenian di dunia Barat.

Perbedaan isi antara kesenian Jawa dan kesenian Barat pada gamelan, misalnya, memperlihatkan adanya hubungan yang akrab antara gending-gending yang panjang, yang agung, yang “klasik” dengan gending-gending yang ringan, yang pendek, yang merakyat, yang “populer”. Maka tidak mengherankan jika gending yang agung

dan yang ringan bisa dimainkan berurutan dalam suatu pementasan gamelan (klenengan) dengan alat music Barat. Hal ini tidak akan terjadi dalam pementasan musik Klasik Barat karena lazimnya konser lagu Klasik tidak akan dicampur dengan lagu Rakyat atau lagu musik Populer.

Pada Gamelan Jawa, gending-gending yang dimainkan oleh pengrawit di keraton, seperti Gambirsawit, Bondhet, Srikaton, dan lainnya, juga dimainkan oleh pengrawit di pedesaan. Mungkin ada perbedaan tentang cara menyajikan gending-gending tersebut; katakanlah musisi keraton lebih membawakan garap yang lebih rumit atau ngrawit kalau dibanding dengan dengan garapan pengrawit pedesaan, terutama pada penabuh barangannya. Akan tetapi dengan memainkan gending yang sama, apa yang dimainkan di keraton sama saja dengan hasil gendhing yang dimainkan di pedesaan.

Menarik bahwa pementasan gamelan sebenarnya tidak lepas dari suguhan bunga rampai, yang berisikan filsafat yang dalam namun juga bersikan repertoar yang ringan-ringan. Maka kiranya tepat kalau kesenian Jawa disebut sebagai suguhan atau “tontonan” yang mengandung “tuntunan”, dan bahkan ada yang mengatakan bahwa gamelan mempunyai filsafat “tatanan” bagi kehidupan manusia yang lebih baik.

Dasar pemikirannya adalah bahwa dua dimensi suguhan ini—yang menghibur dan yang berisi filsafat yang dalam—dihidangkan secara seimbang dalam musik gamelan. Kalau ada suatu perubahan yang mengakibatkan ketidakseimbangan dari dua suguhan ini, terjadilah pro dan kontra diskusi. Inilah yang terjadi pada beberapa dekade akhir-akhir ini, yaitu adanya suatu dinamika pertemuan antara kesenian yang dianggap sebagai “adiluhung” dengan yang baru, yang dipengaruhi oleh teknologi dan budaya populer Barat.

Alhasil filosofi Gamelan Jawa asli yang oleh masyarakat mengandung nilai-nilai agama Jawa, pada saat dilahirkannya Gamelan Soepra telah bergeser menjadi sebuah ikon budaya. Gamelan Jawa yang biasanya dimainkan untuk memperingati perayaan penting, seperti perkawinan, kithanan dan bersih desa, pada Gamelan Soepra lebih ke arah pementasan untuk menghibur saja.

Hasil wawancara dengan Iwan menunjukkan bahwa Gamelan Soepra memiliki konsep yang cenderung mengikuti dinamika perkembangan zaman (wawancara, 26 Juni 2019). Oleh karenanya permainan lagu dari Gamelan Soepra cenderung melantunkan lagu-lagi yang sedang populer. Inilah sebabnya mengapa Gamelan Soepra dipandang sebagai media untuk melestarikan ikon kebudayaan Jawa kepada anak Generasi Centennial (Z). Seperti yang terlihat di lampiran gambar 29. Gamelan soepra bisa dimainkan.

C. Ruang Seni Pertunjukan Youtube

Ruang seni pertunjukan adalah ruang dimana di dalamnya terdapat batasan ruang penyaji dan ruang penonton seni pertunjukan (Simatupang, 2013, hal. 63-72). Menurut Jones, desainer panggung terkemuka di Amerika, ruang pertunjukan seni adalah lingkungan/ruang untuk sebuah aksi (Selden, 1964, hal.7).

Di era digital saat ini ada banyak inovasi mengenai teknologi, dan hal ini tidak terkecuali dialami pada ruang seni pertunjukan. Saat ini ruang seni pertunjukan tidak hanya dimaknai sebagai sebuah tempat yang di dalamnya terdapat ruang penyaji dan penonton dalam waktu tertentu, namun sekarang, media sosial seperti youtube juga dapat dimaknai sebagai ruang seni pertunjukan.

Konsep dari sebuah pertunjukan seni yang telah di digitalkan menjadi sebuah video dan di unggah ke dalam media youtube telah menjadi sebuah konsep pertunjukan yang baru bagi penonton yang tidak lagi harus berbondong-bondong pergi ke ruang pertunjukan yang terbuka di suatu lapangan misalnya. Penonton masa kini mempunyai kebebasan untuk menciptakan ruang pertunjukannya sendiri. Dalam hal ini, dengan adanya fasilitas internet yang dapat diakses kapan saja dengan media apa saja, suatu seni pertunjukan yang sedang *live* ataupun berupa rekaman, dapat dinikmati kapan pun penonton menginginkannya (Dukut & Nugroho, 2019).

Pada media sosial youtube, penyaji musik juga lebih fleksibel dalam manajemen ruang pertunjukannya. Seorang penyaji musik yang menekuni ruang seni pertunjukan pada youtube yang disebut youtubers akan dapat mengunggah video rekamannya ke dalam gawai youtube yang tidak menutup kemungkinan akan menghasilkan

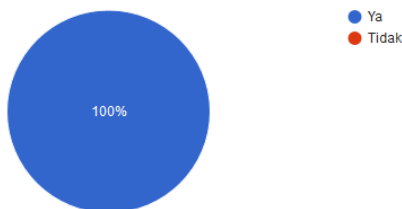
pendapatan karena karya seni pertunjukannya digemari oleh banyak penonton. Dengan demikian desain publikasi tentang pertunjukan seni musik seperti gamelan juga menjadi lebih fleksibel karena di era digital saat ini selain youtube seni pertunjukan gamelan juga dapat dilakukan melalui instagram, whatsapp, facebook, dan lain sebagainya.

D. Hasil Angket Kuesioner Generasi Centennial terhadap Gamelan Soepra dan Ruang Pertunjukannya

Dalam menganalisa minat anak generasi centennial terhadap gamelan dan ruang pertunjukan seni berbasis media digital youtube, telah dilakukan penyebaran angket kuesioner kepada 27 orang pemain Gamelan Soepra SMA Loyola. Pada pertanyaan pertama ditanyakan mengenai kecenderungan ketertarikan anak generasi Z terhadap Gamelan Soepra dan gamelan asli Jawa. Hasilnya adalah bahwa 100% responden lebih tertarik pada Gamelan Soepra.

1. Menurut anda, apakah gamelan Soepra lebih menarik dari gamelan tradisional asli?

27 responses

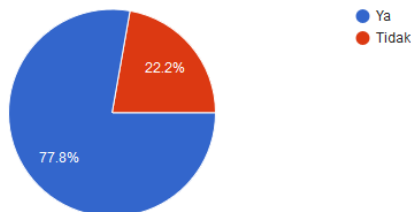


Bagan 1: Hasil Ketertarikan untuk Gamelan Soepra dan Gamelan Jawa

Alasan pemilihan untuk lebih tertarik pada Gamelan Soepra adalah lebih digemarinya peralatan musik yang mengakomodasi konsep budaya hibrida yang lebih ramai dan lebih bersemangat. Selanjutnya pada pertanyaan yang kedua yang mempertanyakan ketertarikan responden mengenai lagu pop dan dibandingkan dengan gendhing-gendhing Jawa dari gamelan, hasilnya 77,8 % dari mereka lebih suka mendengarkan lagu pop modern.

2. Menurut anda generasi muda, apakah lagu-lagu pop zaman sekarang lebih menarik dari pada lagu tradisional zaman dahulu?

27 responses



Bagan 2: Hasil Ketertarikan untuk Lagu Pop dan Tradisional

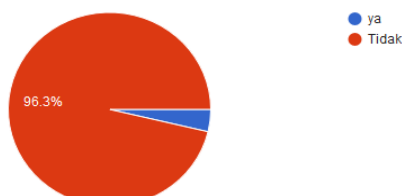
Alasan dari 77.8% yang tertarik pada lagu pop adalah karena lagu asli gamelan Jawa terlalu kuno. Hal ini terbaca juga pada uraian dari pertanyaan ini yang memperlihatkan bahwa genre lagu pop zaman sekarang lebih berpengaruh pada anak Generasi Z karena bentuk visual dan warna bunyi yang dihasilkan dari Gamelan Soepra dianggap lebih menarik.

Pertanyaan ketiga ingin mengetahui apakah responden yang dipahami sebagai generasi yang cenderung menggunakan gadget modern seperti smartphone lebih memilih media itu untuk melihat dan mendengarkan gamelan lewat fasilitas itu atau tidak. Hasil jawaban dari pertanyaan ini adalah ruang pertunjukan musik digital (youtube) dianggap lebih fleksibel dan mudah dalam menikmati suatu karya seni musik, tetapi 96.3% dari mereka berpendapat bahwa ruang pertunjukan musik digital melalui youtube tidak akan memberikan atmosfer Jawa yang diperlukan dari sebuah pertunjukan seni musik gamelan.

Bagan 3: Hasil Ketertarikan untuk Menikmati Gamelan via Smartphone dan secara Langsung

3. Akhir-akhir ini perkembangan teknologi sangat cepat, yang mana membuat orang menjadi lebih simple dalam berbagai hal, tidak terkecuali untuk kesenian gamelan. Beberapa waktu lalu, gamelan telah dibuat pada aplikasi smart phone, sehingga kini orang-orang tidak perlu lagi menggunakan gamelan asli. Apakah anda sebagai generasi muda setuju bahwa gamelan Soepra nantinya hanya dimainkan hanya menggunakan smart phone atau alat musik digital, sehingga lebih simple dalam persiapannya?

27 responses



Jawaban ini menunjukkan bahwa sebagai orang yang hidup di Pulau Jawa, para responden sebetulnya menyadari bahwa seni music gamelan memang harus dilihat dan didengar secara langsung. Ketika ditampilkan melalui youtube, sifat adiluhung gamelan menjadi hilang.

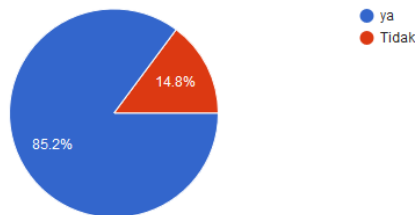
Pertanyaan nomor 4 adalah keingintahuan tim peneliti tentang tanggapan generasi muda tentang cara merevitalisasi lagu daerah Jawa dengan cara aransemen yang lebih ngepop. Menurut 85.2% dari responden cara merevitalisasi lagu daerah melalui aransemen yang modern itu tepat untuk dilakukan.

Ritme dan macam suara dari musik Barat yang dihibridakan dengan alat gamelan menarik perhatian Generasi Z untuk ikut menikmati lagu-lagu daerah yang biasa dimainkan oleh Gamelan Jawa.

Bagan 4: Ketertarikan untuk Revitalisasi Lagu Daerah Jawa

4. Sekarang sudah banyak orang yang membuat aransemen musik mengkombinasikan gamelan asli dan alat musik digital (Dj atau Launch Pad). Lagu yang diaransemen berupa lagu-lagu daerah Indonesia maupun lagu barat. Apakah anda setuju apabila hal tersebut bisa menjadi salah satu cara untuk melestarikan mengenalkan kembali gamelan dan lagu-lagu daerah jawa pada generasi muda?

27 responses



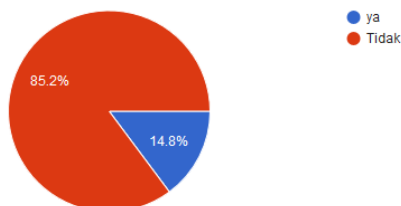
Jawaban yang disampaikan dalam pertanyaan ini membuat tim peneliti menjadi lebih yakin bahwa cara untuk menarik perhatian generasi muda dengan Gamelan Soepra adalah pilihan yang tepat untuk membantu terjaganya budaya musik gamelan untuk sepanjang masa.

Pertanyaan nomor 5 mempunyai tujuan yang sama dengan nomor 3. Sengaja pertanyaan ini dilontarkan untuk mengetahui dengan cara lain apakah kaum Generasi Z memang lebih suka menikmati music gamelan melalui youtube atau tidak. Ternyata seperti hasil jawaban di nomor 3, untuk pertanyaan ini, 85.2% responden tidak setuju. Mereka tetap lebih senang untuk menonton langsung seni pertunjukan gamelan di panggung daripada menonton sendiri lewat youtube.

Bagan 5: Hasil Ketertarikan untuk Menonton Gamelan di Panggung

5. Youtube saat ini merupakan sebuah sarana untuk orang yang ingin mencari tahu hampir semua informasi apapun yang mereka inginkan. Bagi anda Generasi muda, benarkah lebih suka menonton pertunjukan seni (musik, teater, ataupun drama) di aplikasi youtube smart phone, daripada Panggung seni pertunjukan asli?

27 responses



Hasil jawaban ini menarik untuk dicermati karena peneliti tadinya beranggapan bahwa generasi Z akan lebih memilih hal sebaliknya karena biasanya apapun yang ada di youtube adalah hal yang digemari. Mungkin salah satu sebab dari ketidaksetujuannya adalah karena para responden adalah juga pemain Gamelan Soepra yang menyadari arti pentingnya untuk hadir dalam kebersamaan untuk mengsucceskan permainan gamelan.

Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari menonton gamelan di youtube, peneliti memberikan kuesioner nomor 6 dan 7. Menurut responden kelebihan dari youtube antara lain adalah kepraktisan untuk menonton kapanpun dan dimanapun secara berulang asalkan ada kupta internet atau wifi. Untuk lebih rincinya jawaban dapat dibaca sebagai berikut:

- a. Bisa melihat tayangannya berulang-ulang jika memang tidak membosankan, dan bisa melihat sembari sibuk bekerja, atau jika sedang malas kemana-mana.
- b. Kelebihannya yaitu kita bisa menonton pertunjukan seni saat kita ada halangan untuk tidak dapat hadir menonton pertunjukan seni tersebut secara langsung. Selain itu, kita

juga dapat memutar kembali untuk menonton seni tersebut sehingga anak cucu kita suatu saat dapat kita ajak untuk menonton pertunjukan seni tersebut.

- c. Praktis, jika tidak ada waktu untuk menonton bisa menonton lagi.
- d. Lebih mudah untuk diakses dan tentunya dapat dilakukan di mana saja.
- e. Lebih praktis, murah (daripada nonton konser). Bisa ditonton nerkali-kali jadi bisa buat tambah ilmu.
- f. Praktis.
- g. Bisa ditonton kapanpun dan dimanapun hanya perlu kuota internet atau wifi.
- h. Lebih mudah di akses. Biaya dan tenaga yang dikeluarkan jauh lebih kecil
- i. Lebih simple dan cepat. Kemungkinan bear lebih banyak orang ynag bisa melihat di youtube.
- j. Hanya bisa dilihat tidak bisa dirasakan feelnya.

Sedangkan sebagai kekurangan dari youtube ditemukan bahwa youtube menghambat kesempatan untuk bersosialisasi secara langsung, terutama dengan artis yang dihadirkan, dan kualitas yang kurang sempurna bila tdak langsung di acara pertunjukannya. Secara terperinci contoh jawaban para responden tentang kekurangandari youtube adalah:

- a. Tidak bisa berinteraksi langsung dengan artis atau pemerannya, menghabiskan kuota internet jika panjang durasinya.
- b. Kekurangannya yaitu orang-orang tidak dapat bersosialisasi dengan sesame pecinta seni lainnya yang sbenarnya dapat bertemu secara langsung di acara pertunjukan seni.
- c. Kurang dapat merasakan feelnya.

- d. Kita tidak dapat melihat secara langsung, kualitas suara pun terkadang kavcau dan membuat pengalaman menonton secara umum kurang memuaskan.
- e. Terasa berbeda dengan aslinya, seperti suara aslinya dengan suara handphone menurutku lebih enak suara aslinya, dan kita bisa menyaksikan dan mendengarkan langsung jika menonton langsung.
- f. Tidak jelas.
- g. Kurang bisa mendapatkan feel-nya. Tidak bisa mendengarkan dengan suara yang berkualitas sekilas yang asli. Tidak ada spesialnya karena bila video diambil dari sebuah pertunjukan maka orang akan lebih memilih untuk tidak membeli tiket dan hanya menonton youtube saja walaupun masih ada beberapa yang tetap menonton langsung tapi kebanyakan akan memilih yang gratis.

D. Analisis SWOT terhadap Gamelan Soepra dan Ruang Pertunjukannya

Merujuk dari pembahasan-pembahasan sebelumnya, analisis SWOT dilakukan untuk mengetahui kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*), dan ancaman (*Threat*), dari sebuah konsep budaya hibrida Gamelan Soepra yang mempunyai ruang pertunjukan seni di era digital yaitu, youtube.

Mempelajari hasil SWOT pada Gamelan Asli Jawa terlihat bahwa formasi Gamelan Jawa yang dinilai sebagai hasil lokal yang genius lebih dapat diandalkan kestabilannya. Namun permainan lagu yang kurang mengakomodasi ritme dan beat yang diinginkan oleh Generasi Z bisa menjadi factor ditinggalkannya budaya seni ini.

Strength: Bentuk keaslian formasi gamelan lebih stabil

Weakness: Lagu kurang bervariasi, hanya lagu daerah Jawa

Opportunity: Menjadi local genius suatu daerah tertentu

Threat: Semakin ditinggalkan generasi muda

Dibandingkan dengan SWOT-nya Gamelan Soepra hasil kelebihannya terletak pada music yang dinilai kreatif dan produktif.

Namun kekreatifitasnya menjadi ancaman bagi format gamelannya yang dinilai tidak mendukung budaya asli Jawa. Menarik bahwa Gamelan Soepra yang dianggap sebagai local genius ternyata masih ada ancaman untuk ditinggalkan oleh kaum muda. Secara lebih jelas penggambaran SWOT-nya adalah sebagai berikut:

Strength: Karya seni yang dihasilkan lebih kreatif dan produktif

Weakness: Format dan konsep gamelan cenderung tidak stabil dan mengaburkan makna Adiluhung pada gamelan

Opportunity: Menjadi local genius suatu daerah tertentu

Threat: Semakin ditinggalkan generasi muda

Perihal ruang seni pertunjukannya, SWOT juga dilakukan untuk mencari kelebihan dan kekurangan Gamelan Asli Jawa jika dibandingkan dengan SWOT Gamelan Soepra. Untuk ruang seni pertunjukan gamelan yang asli dilaporkan banyak disukai para responden karena atmosfer seni pertunjukannya mendukung akustik suara yang bagus dari para pemain dan alat gamelannya. Sayangnya pertunjukan yang langsung ini tidak dapat diputar kembali, dan jumlah penyajinya sedikit. Untuk lebih jelasnya SWOT seni pertunjukan asli adalah sebagai berikut:

Strength: Lebih terasa atmosfer dari seni yang dipertunjukan

Weakness: Tidak dapat di tonton sewaktu-waktu

Opportunity: Banyak orang-orang yang ingin menggunakan ruang pertunjukan tersebut, karena baik akustik suaranya.

Threat: Semakin sedikit penyaji musik yang menggunakan ruang pertunjukan asli

Untuk SWOT seni pertunjukan di youtube, terbaca bahwa tontonan di youtube dapat dilihat kembali kapanpun dan dimanapun dari belahan dunia ini. Meskipun seni pertunjukan di youtube itu praktis, sebagian besar responden kecewa dengan tidak dapat merasakan suasana seni pertunjukannya secara langsung dan adanya ancaman tentang sedikitnya jumlah penyaji juga akan dialami pada fasilitas youtube ini. Perincian SWOT untuk ruang seni pertunjukan youtube-nya adalah sebagai berikut:

Strength: Dapat ditonton sewaktu-waktu dan mudah aksesnya

Weakness: Atmosfer akustik ruang seni pertunjukan kurang dirasakan oleh penonton

Opportunity: Lebih cepat menjadi penyaji musik yang terkenal, karena penontonnya lebih global,

Threat: Semakin sedikit penyaji musik yang menggunakan ruang pertunjukan asli

Hal ini juga tercermin pada grup ansambel musik Nikimuzieku, yang merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa (UKM) Universitas Soegijapranata. Format ansambel Nikimuzieku terdiri dari gamelan dan alat musik digital (serupa disc Jockey), sehingga genrenya adalah Electro Dance Music (EDM) yang di dalam komposisi musiknya terdapat isian gamelan.

KESIMPULAN

Penelitian tentang keberadaan Gamelan Soepra yang dibandingkan dengan Gamelan Jawa telah menghasilkan berbagai temuan, yaitu:

1. Gamelan Jawa dan Gamelan Soepra memiliki beberapa perbedaan yang signifikan baik dari segi bentuk format instrumen gamelan, skala tangga nada yang digunakan, dan filosofinya.
2. Dalam menghadapi globalisasi dan cara untuk mempertahankan keberlangsungan gamelan, konsep budaya hibrida telah dipilih untuk mempopulerkan seni pertunjukan Gamelan Soepra. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil kuesioner dan SWOT, budaya hibrida pada Gamelan Soepra menghasilkan seni musik gamelan yang efektif untuk memacu Generasi Z untuk merevitalisasi budaya lokal Jawa gamelan itu.
3. Ruang seni pertunjukan music tidak hanya dimaknai sebagai sebuah ruang yang di dalamnya terdapat penyaji, penonton dan karya seni, dalam suatu waktu tertentu, tapi ruang pertunjukan seni era digital terkini seperti youtube dapat dimaknai sebagai ruang pertunjukan di era digital. Sebagai ruang seni pertunjukan

dalam era digital, produk budaya populer, youtube telah terbukti memberi kepraktisan karena hasil seni dapat dinikmati secara berulang. Namun pada saat yang sama, kualitas pertunjukannya kurang memuaskan penonton yang lebih memilih untuk melakukan sosialisasi secara langsung.

4. Hasil SWOT menunjukkan bahwa konsep ruang seni pertunjukan konvensional (asli) dirasa unggul dalam atmosfer suatu pertunjukan musik, dan konsep ruang pertunjukan seni digital (youtube) lebih praktis karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Dengan mengatur ruang seni pertunjukan digital (youtube) dengan baik, konsep pertunjukan musik tertentu yang unik seperti Gamelan Soepra yang melakukan budaya hibrida menjadi lebih cepat terkenal, karena ranah pemasaran produk pertunjukan seninya ditujukan pada ranah global (seluruh dunia).

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih diucapkan kepada ibu Ekawati Marhaenny Duket yang bersedia bekerjasama untuk melakukan penelitian monodisiplin awal tentang hibrida budaya youtube sehingga dapat memberikan data awal untuk dipresentasikan dalam Seminar Nasional TJI 2019 dan pada akhirnya dapat dikembangkannya dalam bentuk artikel untuk buku ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, S. (2015). *Pembelajaran Gamelan Soegijapranata di SMA Katolik Kolese Loyola Semarang Tahun 2011-2015*. Tesis Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada.
- Ammer, C. (2004). *Dictionary of Music*. New York: C.F. Peters Corporation.

- Burgess, J. & Green, J. (2009). *Youtube: Online video and participatory culture*. Cambridge, UK: Polity Press. Dalam Kavoori, A. (2015). *Making Sense of Youtube*. *Global Media Journal*, 13 (24), www.globalmediajournal.com/open-access/making-sense-of-youtube.pdf
- Boston Village Gamelan. (2019). <http://www.gamelanbvg.com/gendhing/gendhing.html>, 7 Juli 2019.
- Deuze, M. (2006). Participation, Remediation and Bricolage: Considering principle components of a digital culture. Dalam Kavoori, A. (2015). *Making Sense of Youtube*. *Global Media Journal*, 13 (24), www.globalmediajournal.com/open-access/making-sense-of-youtube.pdf
- Dukut, E.M. (2015). A Popular Culture Research on American Hegemony in Transnational Women Magazine Advertisements. *Rubikon: Journal of Transnational American Studies*, 2(1).
- Dukut, E.M. (2018). *The Use of Digital Media in the Classroom (Penggunaan Media di Dalam Kelas)*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Dukut, E.M. & Nugroho, Y.Y.T. (2019). Hibrida Budaya dan Ruang Seni Pertunjukannya di Youtube. Laporan penelitian monodisiplin. Fakultas Bahasa & Seni, Unika Soegijapranata
- Geometri dalam Pertunjukan Gamelan Jawa. (2019). <https://geometryarchitecture.wordpress.com/2015/06/03/geometri-dalam-pertunjukan-gamelan-jawa/>, 8 Juli 2019
- Heryanto, A. (ed). (2008). *Popular Culture in Indonesia: Fluid identities in post-authoritarian politics*. London: Routledge. In Sekewael, Roos. 2016. *Indonesian popular music and identity expression: Issues of class, Islam and gender*. <https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/37626/complete%20ma%20thesis.pdf;sequence=1>
- Indriasari, S. (2009). *Pengelolaan Festival Budaya di Indonesia: Studi Kasus Pengelolaan Festival Tradisi Lisan Maritim di Wakatobi Sulawesi*

- Tenggara. Tesis Program Studi Ilmu Susastra Universitas Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (2019). <https://kbbi.web.id/format>, 7 Juli 2019.
- Kavoori, A. (2015). Making Sense of Youtube. *Global Media Journal*, 13 (24), www.globalmediajournal.com/open-access/making-sense-of-youtube.pdf
- Move Millennials. Gen Z is now the largest single population segment. <https://marketingland.com/move-millennials-gen-z-now-largest-single-population-segment-219788>.
- Olson, H.P., Indonesian Music: From Traditional to Hybrid <https://hannahpolson.weebly.com/uploads/1/3/6/6/13664827/muhi331finalpaper.pdf>.
- Nugroho, Y.Y.T. (2016). Manajemen Festival Musik dan Ruangnya: Studi Kasus Festival Ngayogjazz 2015. Tesis Master Seni Pertunjukan. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Pawito. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: LKIS.
- Permas, A. (dkk). (2003). *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT Sabdodadi.
- Pieterse, J.N. (1994). *Globalisation as Hybridisation*. *International Sociology*, 9 (2), pp. 161-184. <https://doi.org/10.1177/026858094009002003>
- Ratna, N.K. (2010). *Metode Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rink, J. (2002). *Musical Performance: A Guide to Understanding*, London: Cambridge University Press.
- Schaefer, M. (2008). Navigating Youtube: Constituting a hybrid information system. Dalam Kavoori, A. 2015. Making Sense of Youtube. *Global Media Journal*, 13 (24), www.globalmediajournal.com/open-access/making-sense-of-youtube.pdf

- Selden, S. & Sellman, H.D. (1964). *Stage Scenery and Lighting*. New York: Division of Meredith Publishing.
- Spiller, H. (2004). *Gamelan: The Traditional Sounds of Indonesia*. California: abc-Clio world music series.
- Sumarsam. (1995). *Cultural Interaction and Musical Development in Central Java*. Amerika: University of Chicago Press
- Sumarsam. (2013). *Javanese Gamelan and the West*. Rochester, New York: University of Rochester Press.
- Sutton, R. A. (2013). *Asian Music: Musical Genre and Hybridity in Indonesia: Simponi Kecapi and Campur Sari*. University of Texas Press: America Serikat.
- Timor, R. (2016). <http://radityatimor.blogspot.com/2016/12/macam-macam-gamelan.html>, 2 Juli 2019.
- Uricchio, W. (2008). The future of a medium once known as television. Dalam Kavoori, A. 2015. Making Sense of Youtube. *Global Media Journal*, 13 (24), www.globalmediajournal.com/open-access/making-sense-of-youtube.pdf

Sumber Wawancara

- Santoso, I. (2019). Wawancara “Gamelan Soepra” di rumahnya, Jl. Tumpang II Semarang, Indonesia.
- Sumarsam. (2019). Wawancara “Gamelan Jawa” di forum Seminar Nasional TJI (The Java Institute) ke-1 28 Juli 2019, Teater, Thomas Aquinas, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang, Indonesia.

Viral Sebagai Capaian Pertunjukan Wayang Masa Kini

Wejo Seno Yuli Nugroho

risangsena@gmail.com; wejosenoyulinugroho@yahoo.co.id

Pengkajian Seni, Pasca Sarjana
Institut Seni Indonesia, Surakarta

Abstrak – Viral Sebagai Capaian Pertunjukan Wayang Masa Kini merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengungkap fenomena yang terjadi di kalangan dalang-dalang era milenial, dalam menghadapi kebutuhan jaman, kaitanya dengan media sosial yang sedang berkembang saat ini. Dalang-dalang yang dijadikan objek penelitian adalah para dalang yang dianggap berhasil mengekspose dirinya, dan melakukan aktualisasi diri sehingga berhasil mendapatkan masa penggemar dari media sosial seperti youtube, instagram, dan facebook. Para dalang yang dijadikan objek kajian, dipilih 3 dalang sebagai contoh, diantaranya adalah Seno Nugroho, Sigid Aryanto, dan Anom Dwijokangko. Pemilihan ketiga dalang ini, didasari dari eksistensinya di media sosial, serta intensitas pementasannya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif interpretatif, dengan langkah-langkah pengumpulan data yang didapat melalui studi pustaka, wawancara, serta transkripsi yang didapat dari rekaman pementasan yang telah ada di akun youtube. Hasil dari penelitian ini membuktikan, bahwa capaian dalang masa kini dalam mempergelarkan pertunjukan wayang kulit, selain berpijak pada konsep garap pakeliran, serta kaidah estetika pedalangan, para dalang juga harus mencapai capaian viral, sebagai penanda keberhasilannya dalam menarik penonton dalam konteks masa kini.

Kata kunci – viral, wayang kulit, penonton, estetika pedalangan, garap pakeliran

PENDAHULUAN

Pertunjukan wayang sudah ada sejak abad ke sepuluh silam pada masa kerajaan Mataram Kuna dibawah pemerintahan Raja Dyah

Balitung. Hal ini dibuktikan dengan keberadaan Prasasti Wukujana yang berbunyi sebagai berikut:

Hinyunakên tontonan mawidu sang tangkil hyang sinalu macarita bhima kumara mangigêl kicaka si jaluk macarita ramayana maminus mabanyol si mungmuk si galigi mawayang buat hyang macarita ya kumara (Haryana, 2005 dalam Suyanto, 2009, hal. 2)

[Diadakan pertunjukan, yaitu menyanyi (*nembang*) oleh sang Tangkil Hyang Si Nalu berceritera Bhima Kumara dan menarik Kicaka si Jaluk berceritera Ramayana, menari topeng dan melawak oleh Si Mungmuk. Si Galigi memainkan wayang untuk Hyang (arwah nenek moyang) dengan ceritera (Bhima) Kumara]

Keberadaan wayang pada masa lampau berfungsi sebagai sarana ritual pemujaan terhadap arwah nenek moyang, seperti yang dikatakan Hazeu seorang sarjana Belanda menyimpulkan bahwa Orang Jawa jaman dahulu mempunyai kepercayaan menyembah roh leluhur. Oleh karena itu untuk menghormati roh leluhur itu, Orang Jawa membuat lukisan yang berbentuk bayangan (Haezeu, dalam Soetarno, 2010, hal. 1).

Pertunjukan wayang berkembang, baik secara bentuk maupun mekanisme pertunjukannya, sesuai dengan berbagai kepentingan serta kebutuhan masyarakat pendukungnya. Perkembangan perutnjukan wayang juga seiring dengan fungsi dan kebutuhan masyarakat yang semakin majemuk.

Wayang kulit purwa sebagai kesenian yang berkembang di dalam tembok kraton, pada awalnya merupakan sebuah karya seni yang terikat oleh kaidah-kaidah hegemoni kraton Mataram, kaidah-kaidah tersebut di susun secara kompleks, tidak hanya bentuk pertunjukannya saja, termasuk juga nilai serta filosofis yang terkandung keduanya saling terkait sebagai pembangun rasa estetis yang bertumpu pada kaidah estetika pedalangan. Seperti halnya yang terdapat pada pakem irawan rabi, tulisan atmatjendama maupun Kusuma Dilaga dalam pakem Sastra Miruda. Hingga saat ini, kedua pakem tersebut menjadi literasi utama, terhadap pemahaman tentang kaidah pedalangan kraton.

Pada masa pra kemerdekaan, legitimasi terhadap kraton Mataram, berangsur-angsur memudhar. Perlahan eksistensi Kraton hanya sebagai bentuk penghormatan kepada budaya, bukan sebagai negara yang memiliki pengaruh besar secara konstitusional bagi masyarakatnya. Pertunjukan wayang pun juga semakin berkembang, wayang mulai keluar dari tembok Kraton. Sebuah kesenian yang pada awalnya merupakan tontonan para aristokrat, menjadi dapat dinikmati oleh masyarakat umum secara luas. Terlebih ketika wayang telah masuk menjadi sebuah kesenian komersial. Salah satu bentuk komersialisasi wayang adalah, menjamurnya dapur rekaman yang menjual bebas rekaman audio pertunjukan. Hal ini ditandai dengan kehadiran Narta Sabda dan Anom Suroto, dengan ratusan *lakon* yang telah direkam. Pada masa ini, arah dari pakem pertunjukan wayang perlahan mengalami perkembangan. Tidak selalu patuh dengan kaidah pedalangan Kraton, tetapi menjadi beragam, seperti halnya Narta Sabda yang sering memadukan berbagai gaya pedalangan lain, pada pertunjukannya. Artinya, dalam sudut pandang estetika, capaian rasa estetis pada pola pertunjukan wayang, telah sedikit bergeser, pedalangan yang baik, bukan lagi dipandang dari sebagaimana kuat para dalang dalam mematuhi pakem buatan keraton, tetapi sudah pada ukuran kepuasan penonton yang lebih majemuk, bahkan penikmat wayang yang tidak memiliki wawasan feodal.

Kecenderungan menggunakan tolok ukur penonton, sebagai penentu keberhasilan pentas, berhasil menempatkan wayang sebagai salah satu media yang muthakhir sebagai alat pengumpul masa, maka dari itu pada tahun 1989, partai Golongan Karya (Golkar) dibawah kepemimpinan Soeharto, menggunakan wayang sebagai salah satu alat propaganda politik, melalui kadernya bernama Sudjadi. Bersama rekan kerjanya, ia menyusun sebuah pertunjukan wayang spektakuler, yang benar-benar melepaskan wayang dari belenggu konvensionalitas, menjadikan pertunjukan wayang sebagai kesenian glamour, dengan memadukan berbagai unsur-unsur lain non *pakeliran* seperti musik, dangdut, pelawak, penari, keroncong, pada adegan limbukan dan gara-gara. Selain itu juga penambahan unsur lain juga terdapat pada alat musik, seperti terompet, orjen, biola, saxophone, drum dan simbal sebagai pendukung suasana *pakeliran*. Pola *pakeliran* gagasan

Golkar dan Sudjadi ini pada akhirnya disebut sebagai *pakeliran* PANTAP (Panitia Tetap) (Emerson, 2017, hal. 211).

Dewasa ini, pola *pakeliran* PANTAP berpengaruh banyak terhadap perkembangan format pertunjukan wayang, yang dibawakan oleh para dalang generasi 90-an hingga sekarang. Meski secara pertunjukan tidak lagi utuh, artinya pola pertunjukan PANTAP tidak lagi banyak diminati, karena terlalu glamour dan memakan banyak biaya, tetapi banyak hal-hal kecil pada akhirnya menjadi warisan generasi dalang saat ini, diantaranya adalah penggunaan teknologi lampu, sinden yang dihadirkan berdiri dan lain sebagainya.

Kemunculan gawai, seperti menjadi babak baru yang mengubah pola pikir masyarakat masa kini, kecenderungan hidup praktis dan dinamis menjadikan media sosial satu-satunya platform yang dianggap menyediakan kemudahan bagi akses kehidupan. Pola berpikir praktis tersebut, mengubah pandangan masyarakat dalam menikmati karya seni. Masyarakat masa kini menjadi jemu dengan bentuk-bentuk kesenian hayatan, yang bertele-tele dan membutuhkan konsentrasi khusus dalam penghayatannya. hal ini berdampak pula terhadap pertunjukan wayang kulit. Pada platform Youtube misalnya, tersedianya akses live streaming membuat para penikmat wayang menjadi semakin mudah melihat pertunjukan wayang. dengan beberapa giga kuota internet, para penonton tetap dapat menikmati wayang tanpa menempuh jarak hingga kiloan bahkan ratusan kilo meter. Dari platform youtube ini juga, pada akhirnya muncul istilah dalang-dalang viral, dalang yang gaya *pakelirannya* dianggap mewabah bagaikan virus yang menular dan mempengaruhi dalang-dalang lain. para dalang-dalang viral ini adalah mereka yang memiliki jam terbang paling banyak, serta memiliki basis penggemar yang kuat.

Berdasarkan fenomena di atas, muncul beberapa hal yang menarik untuk digunakan sebagai bahan penelitian mengenai fenomena viral pada dunia pedalangan masa kini. Adapun dalang-dalang yang dianggap mewakili adalah Seno Nugroho (Jogja), Sigid Aryanto (Rembang) dan Anom Dwijokangko (Solo).

DALANG VIRAL

A. Ki Seno Nugroho

Seno Nugroho adalah seorang dalang yang lahir di Yogyakarta, pada 23 Agustus 1972. Menempuh pedalangan formal dari SMKI Yogyakarta, lulus dari jurusan pedalangan SMKI Yogya pada tahun 1991. Sebelum memasuki sekolah formal, pengetahuannya akan pedalangan didapatkan secara otodidak, hanya dengan melihat pentas ayahnya, Ki Suparman. Kekagumannya terhadap wayang semakin bertambah, ketika ia pertama kali melihat penampilan Manteb Soedarsono di Sasana Hinggil Dwi Abad Kraton Yogyakarta. Karena kecintaannya terhadap Manteb itu, hingga saat ini Seno Nugroho mampu membawakan dua gaya *pakeliran*, Jogja dan Solo.

Mendalang pertama pada usia 15 tahun, *Garap pakelirannya* sangat menonjol dalam *garap* catur, atau dialog dan narasi wayang. Seno Nugroho aktif bermedia sosial, ia memiliki akun youtube, facebook dan instagram yang ia kelola sendiri. Akun facebook aktifnya (Thenmust Seno) memiliki 4.800an hubungan pertemanan, sedangkan akun instagramnya memiliki 8.164 followers, serta akun youtube dalang seno yang memiliki 100.000an subscriber. Semua akun media sosial yang dimiliki, digunakan untuk membangun citra dan aktualisasi diri. Seperti halnya mengunggah kegiatan sehari-harinya, baik mendalang atau kegiatan lain. konten youtube-nya selain digunakan untuk menayangkan pentas keseniannya juga ia gunakan untuk mengunggah informasi tentang dirinya sendiri, seperti riwayatnya sebelum menjadi dalang dahulu, serta kisah-kisah kehidupan yang lain.

Selain mengelola akun media sosial, Seno Nugroho juga memiliki komunitas penggemar, yang diwadahi dalam PWKS penggemar wayang Ki seno Nugroho. PWKS terbentuk atas inisiatif para penggemar yang ingin mewedahi hobi mereka untuk melihat pertunjukan dalang idolanya. Sebagai pegiat pertunjukan wayang berbasis media sosial, saat ini PWKS memiliki anggota aktif sekitar 41.000an akun. Selain akun utama, PWKS juga memiliki akun cabang yang mewedahi para penggemar berdasarkan wilayahnya, seperti PWKS Jawa Timur, PWKS Jabotabek dan lainnya.

Garap pakeliran yang menonjol dari pedalangan Seno Nugroho terletak pada aspek *catur*, Seno dikenal sebagai dalang yang cucut, atau tidak memiliki kesulitan dalam membawakan dialog wayang, tiap-tiap antawecana, janturan dan pocapan dapat dibawakannya dengan baik, tanpa kesulitan yang berarti. Karena modal cucut yang dimiliki, Seno menjadi dikenal sebagai dalang yang semu, lucu dan memiliki warna tersendiri di setiap pentasnya.

Seno Nugroho dikenal dengan caranya membawakan tokoh petruk dan bagong. Karena kepiawaiannya dalam membawakan tokoh ini, pada tahun 2018, Seno Nugroho kerap mendapatkan permintaan *lakon* yang berhubungan dengan punakawan dan bagong. *Lakon* tersebut antara lain adalah *Petruk duta*, *Bagong Duta*, *Petruk takon bapa*, *Petruk dadi ratu*, *bagong dadi Ratu*, *Semar Mbangun Kahyangan*, *Semar Mbangun Pasar*, *Semar Mbangun Desa*, dan *Semar Mbangun Karangkadempel*.

B. Ki Sigid Aryanto

Sigid Aryanto lahir di Bloro, pada bulan Juni 1979. Saat ini tinggal di Leteh, Rembang, Jawa Tengah. Menyelesaikan pendidikan S1 di Jurusan Pedalangan ISI Surakarta, sebagai lulusan terbaik pada tahun 2003. Sebagai seorang akademisi, Sigid Aryanto sangat mematuhi kaidah pedalangan secara ketat, semua unsur pedalangan, ia kuasai dengan baik, mulai dari Sabet, Catur, Iringan dan *Lakon*. Debut pedalangannya dimulai ketika Sigid mendapatkan juara pada festival wayang nasional pada tahun 2008.

Meski menguasai semua unsur pedalangan, hal yang paling menonjol dari *pakeliran* Sigid adalah kemampuannya dalam mengolah *lakon*. Kemampuannya dalam menginterpretasi *sanggit*, dimilikinya sejak kuliah S1 di Jurusan Pedalangan, hal ini dibuktikan beberapa karya naskahnya digunakan oleh kampus untuk pementasan wayang layar panjang. Karya-karya tersebut antara lain adalah “Parikesit” di Teater Lingkar Semarang (2002). *Pakeliran* Padat “Hastabrata Kawedhar” Dies Natalies UNES Semarang (2005). Wayang Bahasa Indonesia(Sandosa) “Karna Tandhing” di Belanda dan Italia (2003).

Sigid Ariyanto benar-benar menyadari peran media sosial sebagai media aktualisasi diri, hal tersebut dibuktikan dengan giatnya di media sosial hingga saat ini. Sigid memiliki akun media sosial facebook dengan nama Sigid Ariyanto yang memiliki 4.917 pertemanan aktif, akun instagram yang memiliki 3.547 pengikut aktif, dan akun youtube yang terdiri dari akun sigid chanel dan jagad tv yang masing-masing memiliki 11.444 subscriber, dan 1.546 subscriber. Platform media sosial dimanfaatkan dengan baik, sebagai tempat untuk mengumumkan jadwal pementasannya, dan juga sebagai sarana mendekatkan dirinya dengan penggemar. Sebagai media komunikasi, Sigid juga sangat rajin mengunggah konten dalam youtube-nya yang berisi tentang kegiatan sehari-hari, tutorial teknik pedalangan, dan menayangkan pentas mendalangnya, baik secara live streaming, maupun penayangan ulang.

C. Anom Dwijo Kangko

Anom Dwijo Kangko adalah salah satu dalang yang pernah melakukan hal sensasional pada perhelatan Hari Wayang Dunia pertama di ISI Surakarta pada tahun 2015 silam. Dilahirkan di Blitar, pada 9 Oktober 1978. Semenjak kemunculannya, Dwijokngko dikenal dengan kepiawaiannya dalam membawakan *sabet*. Selain gerak wayang yang atraktif, ia dikenal sebagai dalang yang seringkali menghadirkan hal-hal yang sensasional disetiap pertunjukannya, sepinggal Enthus Susmono.

Hal-hal sensasional tersebut antara lain adalah memadukan unsur teater modern, seperti ketika Dwijokangko melakukan pementasan pada helatan Hari Wayang Dunia pertama di ISI Surakarta pada tahun 2015. Dalam *lakon* Gondomono Tundung yang mengkisahkan fitnah Haryo Suman terhadap Gondomono, Dwijokangko mengekspresikan emosi amarah Gondomono dengan total, termasuk pada bagian akhir, seolah ia sendiri yang menjadi Gondomono, berdiri dan menghajar Suman. Dalang yang tadinya menjalankan wayang itu, seketika berubah menjadi wayang itu sendiri. Pada wawancara yang dilakukan 11 Juli 2019, Kangko mengaku ia membawakan hal tersebut karena terbawa emosi dari *sanggit* yang ia bawakan sendiri. Selain itu, ia sengaja mencoba melakukan

eksplorasi, karena selain kemampuannya berseni peran, ia juga terdorong dari pengalamannya yang gemar melihat pertunjukan teater modern (Wawancara, Dwijokangko: 11 Juli 2019).

Anom Dwijo kangko juga aktif mengelola berbagai platform media sosialnya, seperti Facebook, Instagram dan Youtube. Akun facebook yang bernama Dalang kangko memiliki 2.496 pertemanan, akun instagramnya Ki_Anom Dwijokangko memiliki 7.365 follower, dan akun Youtube Dalang Kangko Chanel memiliki 3,8 ribu subscriber. Dari media sosialnya ia aktif mengunggah berbagai kegiatan, baik yang berhubungan dengan proses keseniannya, maupun kegiatan sehari-hari.

INDIKATOR PEMBENTUK VIRAL

Viral secara etimologi adalah sesuatu yang mewabah, berupa virus dan sangat cepat penyebarannya (Wikipedia/Viral). Strategi pemasaran viral, atau viral marketing, saat ini telah banyak dilakukan oleh para pengusaha/ penyedia layanan barang dan jasa yang berbasis media sosial. Alasan penggunaan media sosial dikarenakan faktor ketergantungan masyarakat saat ini terhadap gawai, dan kecanggihan teknologi, sehingga strategi pemasaran dapat lebih tepat sasaran dan memiliki ruang lingkup yang lebih luas (<https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-viral-marketing-dan-apa-manfaatnya>). Strategi yang digunakan dalam viral marketing tersebut adalah memicu reaksi orang, yang pada akhirnya baik secara sukarela ataupun tidak ikut membagikan kepada khalayak, hingga akhirnya menjadi sesuatu yang tersebar dan viral. Seperti juga yang terjadi pada dalang-dalang viral, Dewasa ini. Hanya bedanya, viral pada wayang tidak hanya bisa dicapai dengan sesuatu yang asal-asalan, tetapi dengan kesesuaian antara beberapa faktor-faktor pendukung lainnya.

Pertunjukan wayang sebagai sebuah hiburan populer tentunya tidak dapat lepas dari faktor-faktor pendukung popularitas dalang dan wayang. Meski jaman telah melaju pesat, pertunjukan wayang sudah menuntut glamouritas, tetapi kaidah-kaidah estetika pedalangan menjadi salah satu faktor penting yang harus dipahami dan dilakukan oleh para dalang yang ingin memiliki pangsa pasar.

Unsur-unsur pembentuk keberhasilan dalang masa kini, diantaranya dapat dicapai ketika dalang dapat menguasai estetika pedalangan, serta unsur-unsur *garap*.

A. Ruang Lingkup Estetika Pedalangan

Dunia pedalangan sebagai salah satu jenis pertunjukan yang menggunakan media wayang, juga memiliki ukuran dalam mencapai rasa estetis. Capaian rasa estetis ini tentunya tidak bisa lepas dari dua pakem pedalangan yakni *Sastramiruda* tulisan Kusumadilaga dan *Pakem Irawan Rabi* tulisan atmatjendana atau yang lazim disebut Nayawirangka. *Sastramiruda* tulisan Kusumadilaga menuliskan bahwa capaian estetika dapat ditempuh dengan memiliki Sembilan syarat yakni (1) *Awicarita*, Pandai bercerita, (2) *Paramakawi*. Atau ahli bahasa kawi, (3) *Mardawalagu* yakni menguasai gending, (4) *Amardibasa*, menguasai bahasa pewayangan, atau *Antawecana*, (5) *Paramengsastra*, atau banyak menguasai literatur, (6) *Renggep*, *pakelirannya* tidak kendhor dan berkesinambungan, (7) *Mardawabasa*, dapat menciptakan suasana, (8) Jangan sampai *kebogelan*, atau masih malam namun *lakon* sudah selesai, dan *karahinan* yakni sudah pagi namun *lakon* belum selesai. (9) *Sabet*, dapat menguasai gerak wayang secara hidup (Kusumadilaga dalam kamajaya, 1981: 187-188).

Kategori indah menurut *Sastramiruda*, selanjutnya juga diimplementasikan dalam *Pakem Irawan Rabi* tulisan Atmatjendana (1952: 22). Adapun capaian estetis dalam membangun suasana dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Regu*. Adalah suasana yang dapat dibangun dalang ketika sore hari, suasana ini dibangun pada adegan jejer pertama yang dapat menampilkan kesan wibawa.
2. *Sem*. Adalah suasana yang dibangun oleh dalang yang menimbulkan kesan romantis (teruntuk adegan cinta kasih).
3. *Nges*. Adalah suasana yang dibangun oleh dalang yang menimbulkan kesan sedih. Teruntuk adegan-adegan yang bersifat tragedi.

4. *Renggep*. Adalah suasana yang dibangun dalang untuk menimbulkan kesan serius.
5. *Lucu*. Dalang dapat membawakan suasana humor.

Sedangkan pencapaian kesan indah secara teknis, yang berhubungan dengan ketrampilan dasar dalang dalam membawakan sebuah pementasan, dapat digolongkan sebagai berikut:

6. *Greget*. Adalah suasana yang dibangun oleh dalang yang menimbulkan kesan seolah-olah seperti nyata.
7. *Antawacana*. Adalah kemampuan dalang untuk ber tutur.
8. *Unggah-ungguh*. Dalang harus bisa menguasai tata negara, yang berkaitan dengan sikap yang ditampilkan wayang. Juga mengenai bahasa yang digunakan.
9. *Tutuk*. Jelas ketika bercerita.
10. *Trampil*. Artinya mampu membawakan gerak wayang dan aspek-aspek lain dengan baik.

B. *Garap Pakeliran*

Indikator kedua setelah menguasai segala aspek estetika pedalangan adalah, mengaplikasikan bentuk *pakeliran garap* dalam setiap pementasannya sebagaimana pertunjukan wayang merupakan sebuah lahan *garap* yang luas bagi seorang dalang. Dalang yang dianggap berhasil adalah dalang yang dapat menyajikan *garap pakeliran* secara baik. Menurut Sugeng Nugroho (2012) istilah *garap* dalam dunia pedalangan adalah segala kegiatan ekspresi berkesenian yang dilakukan oleh seorang dalang dalam berkolaborasi dengan kerabat kerjanya. Unsur ekspresi tersebut dilakukan secara individual, tetapi memiliki keterkaitan antara satu dengan lainnya. Unsur-unsur yang saling terkait meliputi: *catur, sabet, gending, dan sulukan* (Nugroho, 2012, hal. 245). Kemampuan dalang dalam membangun keterkaitan unsur-unsur *garap* tersebut ditentukan oleh dua faktor, yakni latar belakang keseniman dan penguasaan terhadap unsur-unsur *garap pakeliran* (Nugroho, 2012, p. 438).

Garap pakeliran masa kini, tentunya tidak dapat lepas dari konsep *pakeliran* padat, gagasan Gendhon Humardani. Ketiga dalang yang digunakan sebagai obyek penelitian ini, adalah dalang-dalang yang menguasai sekaligus mengaplikasikan konsep *pakeliran* padat, pada setiap pementasannya.

Pakeliran padat lahir dari kejenuhan Gendhon Humardani terhadap pola *pakeliran* lama pada dekade 50-an. Menurutnya, banyak hal-hal tidak penting yang masih disertakan dalam pertunjukan semalam, sehingga menimbulkan kejenuhan bagi penikmat wayang. gagasan Gendhon ini telah ia sampaikan dalam berbagai ceramah dan kesempatan, hingga akhirnya baru pada dekade 70-an niatnya itu dapat terlaksana, dan lahir sebagai bentuk *pakeliran* baru di ASKI (Gendhon dalam Emerson, 2017, hal. 97).

Pakeliran padat adalah kesinambungan antara wadah dan isi, dalam *penggarapan* ini pola *pakeliran* tidak harus dimulai dari *jejer*, *kedhatonan*, dan seterusnya, tetapi bisa dimulai dari prolog, atau adegan flashback layaknya di film-film modern. Begitu juga dengan penggunaan karawitan *pakeliran*, tidak melulu menggunakan repertoar konvensional, tetapi lebih kepada karawitan *pakeliran* yang lebih sesuai dengan suasana adegan yang akan dibangun.

C. Kesenian Kitsch

Indikator selanjutnya selain memenuhi kaidah estetika pedalangan dan, *garap pakeliran*, adalah menyajikan pertunjukan kitsch. Menurut Lindsay (1991, hal. 80), kesenian kitsch adalah kesenian kemas yang disajikan sebagai hiburan dan seni komersil. Keberadaan seni kitsch ini menjadi sebuah hal yang tidak dapat dipungkiri, hubungannya dengan kemajuan jaman, dan tujuan diadakannya pertunjukan kesenian, sebagai sesuatu yang *prestisius*. Meskipun pada kenyataannya, juga masih sering dijumpai pertunjukan wayang tidak berbayar, terutama untuk upacara-upacara kerakyatan, alam hal ini dalang selalu meminimalisir pendapatan beserta para pendukung pertunjukannya, sebagai bentuk pengabdian.

Di dalam pertunjukan wayang, terutama yang diamati terhadap ketiga dalang objek penelitian ini, ciri kesenian kemas selain patuh

terhadap kaidah estetika dan *garap*, juga mempertimbangkan unsur estetis perabot fisik sebagai obyek visual dalam panggung. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan gamelan yang mengkilap, panggung yang megah, gawangan dan kelir yang tinggi dan besar. Keselarasan kostum antara pengrawit dan sinden, penggunaan sound sistem yang baik, penggunaan lampu yang terang dan berwarna-warni. Menyajikan segala aspek secara glamour (Soetarno et. al., 2007, hal. 27).

Pedalangan masa kini sebagai seni hiburan yang komersil, memiliki tujuan untuk menarik penonton sebanyak-banyaknya dengan mengharap dampak permintaan pentas yang semakin banyak. Dengan demikian, dalang yang berhasil menarik penonton dianggap dalang yang berhasil. Dalam hal ini usaha-usaha yang dilakukan juga termasuk memadukan unsur lain diluar *pakeliran*, seperti menghadirkan pelawak, penyanyi, pemain musik dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Setelah mengamati dan menelaah pertunjukan Seno Nugroho, Sigid Aryanto, dan Anom Dwijokangko, dapat disimpulkan beberapa hal terkait topik bahasan yang menjadi objek penulisan. Teknologi dan kebutuhan setiap manusia selalu berkembang. Dewasa ini ketergantungan setiap manusia terhadap gadget adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri lagi, maka dari itu, para dalang yang ingin memiliki pangsa pasar harus dapat memadukan, antara kemampuan mendalang secara tekhnis, penguasaan terhadap aspek-aspek *garap*, pengetahuan kaidah estetika pedalangan, dan gebrakan-gebrakan yang dilakukan seperti memadukan unsur lain diluar *pakeliran*, agar menarik perhatian penonton. Selain hal tersebut, para dalang juga harus menguasai teknologi, dan memanfaatkan media sosial dengan baik. Memiliki akun facebook, instagram dan youtube sebagai ajang aktualisasi diri yang efektif, mengekspose segala bentuk kegiatannya baik kegiatan berkesenian maupun kegiatan sehari-hari. Dengan demikian, viral menjadi salah satu penentu, eksistensi seorang dalang masa kini, hubungannya dengan keadaan jaman yang semakin canggih.

DAFTAR PUSTAKA

- Emerson, K.A. (2017). *Pembaharuan Wayang Untuk Penonton Terkini Garap Sajian Dramatik Pakeliran Purbo Asmoro 1989–2017*. Surakarta:ISI Press.
- Kayam, U. (2001). *Kelir Tanpa Batas*, Yogyakarta:Gama Media.
- Kusumadilaga, (1981). *Sastramiruda*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,
- Lindsay, J. (1991). *Klasik, Kitsch dan Kontemporer*. Jogjakarta; UGM Press.
- Nugroho, S. (2012). *Lakon Banjaran, Tabir dan Lika-Likunya*. Surakarta: ISI Press
- Soetarno, S. & Sudarko. (2007). *Sejarah Pedalangan*. Surakarta: Cendrawasih,
- Soetarno. (2010). *Teater Wayang Asia*. Surakarta:ISI Press Solo,
- Sunardi. (2013). *Nuksma dan Mungguh Konsep Dasar Pertunjukan Wayang*. Surakarta :ISI Press.
- Sunardi. N. & Mungguh (2013). *Konsep Dasar Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press.
- Supanggih, R. (2011). *Dunia Pewayangan di Hati Pengrawit*. Surakarta: ISI Press Solo,
- Suyanto. (2009). *Nilai Kepemimpinan Lakon Wahyu Makutha Rama Dalam Perspektif Metafisika*. Surakarta: ISI press Solo,
- Suyanto. (2014). *Bahan Ajar Mata Kuliah Estetika Nusantara*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ISI Surakarta.
- <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-viral-marketing-dan-apa-manfaatnya>

Spirit Seni Pertunjukan Tradisional Jawa dalam Media Digital yang Bersifat *Mobile*

Arwin Purnama Jati

arwinpj@gmail.com, arwin@unika.ac.id

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang

Abstrak – Seni pertunjukan Jawa seperti tarian, drama, musik, dan pertunjukan lain yang bersifat tradisional masih memiliki eksistensi di masa kini yang seringkali disebut sebagai era digital. Pertunjukan seni tradisional Jawa tersebut pada umumnya digelar dengan cara-cara tertentu, yaitu menempati ruang, waktu khusus, ataupun menasar pada penonton yang memiliki minat khusus atau dalam rentang usia yang dekat dengan masa kepopuleran seni tradisional tersebut. Kelahiran media digital menimbulkan pergeseran pada 'cara' masyarakat menikmati berbagai bentuk seni pertunjukan termasuk seni pertunjukan tradisional Jawa. Sebagai contoh, masyarakat dapat menonton musik atau tarian Jawa melalui YouTube atau aplikasi audio-visual lain. Efisiensi penikmatan seni pertunjukan tersebut menjadi salah satu kelebihan media digital, selain dapat dinikmati secara individual (privat). Tulisan ini akan mengkaji bagaimana media digital mendukung penikmatan seni pertunjukan tradisional Jawa serta bagaimana *spirit* seni pertunjukan tradisional dapat ditangkap oleh para penonton melalui media digital yang bersifat *mobile*. Pengamatan pada media dan cara menonton, wawancara, dan pemilihan media digunakan sebagai metode untuk menemukan relasi antara sifat '*mobile*' media digital dengan penangkapan *spirit* seni pertunjukan tradisional Jawa oleh penonton. Pada akhirnya, pergeseran bentuk media dapat mempengaruhi bagaimana *spirit* atau semangat seni pertunjukan tradisional Jawa yang tertangkap oleh penonton, dibandingkan dengan penikmatan seni pertunjukan tersebut secara langsung.

Kata kunci– Media digital, seni pertunjukan, Jawa, *mobile media*

PENDAHULUAN

Perkembangan komunikasi dan informasi yang cukup pesat di era digital (sering disebut sebagai era milenium) dipengaruhi teknologi dalam praktik sekaligus penyebarannya. Teknologi tersebut salah satunya berupa berkembangnya media komunikasi digital, yaitu berupa telepon genggam yang secara bertahap ditingkatkan fungsi, ukuran, bentuk maupun fiturnya dari tahun 1990 sampai dengan 2000 sebagai fungsi praktis atas telepon jaringan yang menggunakan kabel. Telepon seluler atau telepon genggam yang muncul di tahun 2000-an dikategorikan sebagai *mobile media*, yaitu media yang “bergerak” atau dikatakan sebagai media yang dapat digunakan atau difungsikan secara individual dan mudah dibawa (*portable*). Istilah *smartphone* mengacu pada kemampuan sistem telepon (telepon seluler) yang dapat dioperasikan untuk memenuhi berbagai tujuan (*multi-purpose*). Pada dasarnya, telepon yang disebut *smartphone* merupakan telepon yang bersifat mobile atau seringkali dikenal dengan sebutan *mobile-phone*. Sebagai *mobile media*, *mobile phone* didukung dengan sistem pengoperasian secara *mobile*, atau *mobile operating system*, yang difungsikan untuk mendukung mobilitas pengguna. Sistem ini salah satunya adalah *Android* atau *Android Operating System* yang diperkenalkan pertama kali pada tahun 2008 oleh Google sebagai sistem operasi mobile yang paling terkenal di masa itu (Spinfeld, 2017), walaupun sebelumnya dikembangkan oleh Android Inc., sebelum diambil alih oleh *Google* pada tahun 2005.

Munculnya *smartphone* sebagai kelas *mobile phone* dan bagian dari *mobile media* menyebabkan perilaku pengguna juga berubah. Perubahan ini didasari dengan banyaknya fitur atau kelengkapan-kelengkapan sistem *smartphone* yang memudahkan cara berkomunikasi dan bertukar informasi antar penggunanya. Dengan kecenderungan ini, model-model komunikasi dan akses serta sharing informasi dapat berlangsung secara lebih efisien dan fleksibel antar pengguna *smartphone*. Fleksibilitas ini menyebabkan munculnya cara-cara atau model-model mengakses fitur dalam *smartphone* yang mengakomodasi berbagai macam konten dalam fitur, seperti musik, video, *chatting*, presentasi, *office*, *note*, dan sebagainya. Perkembangan teknologi media ini berperan besar dalam perubahan cara akses

sebuah *mobile phone*, termasuk cara menikmati fitur-fitur atau konten-konten yang tersedia melalui perantara gawai tersebut.

Terkait tayangan seni pertunjukan pada *smartphone* atau *mobile media*, pengaruh teknologi tersebut juga meliputi model-model cara penyajian seni pertunjukan, terutama seni pertunjukan tradisional yang pada umumnya disajikan secara konvensional, yaitu pertunjukan langsung. Seni pertunjukan Jawa sebagai salah satu seni pertunjukan tradisional yang masih eksis sampai saat ini, pada umumnya ditampilkan secara konvensional karena menggunakan seni musik atau sajian audio visual selama proses pertunjukan. Keunikan tayangan langsung inilah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para penikmat seni pertunjukan tradisional Jawa, selain dapat meresapi “*spirit*” seni pertunjukan tersebut yang merupakan representasi kehidupan beserta filosofi dalam kebudayaan Jawa. Melalui pertunjukan langsung, masyarakat penikmat seni pertunjukan tradisional Jawa dapat mengamati seluruh proses rangkaian atau kronologi pertunjukan berikut elemen-elemen artistik pelengkap pertunjukan, seperti peralatan musik/ gamelan, *setting* panggung, dan sebagainya. Sementara, melalui *mobile media* proses rangkaian kronologis seni pertunjukan tersebut kurang lengkap atau ditayangkan sesuai sudut pandang tertentu secara teknis.

A. *Mobile Media*

Media digital sebagai bagian dari kehidupan masyarakat modern meliputi berbagai jenis media, sebagai contoh televisi dan telepon. Dalam perkembangannya, sebagai media komunikasi yang mendukung kepraktisan, telepon seluler yang bersifat *mobile* lebih digemari karena menyesuaikan mobilitas masyarakat yang semakin tinggi. Selain itu, telepon seluler yang dikembangkan sebagai *smartphone*, mengakomodasi berbagai kepentingan masyarakat akan komunikasi. Misalnya, konten televisi juga dapat dinikmati melalui aplikasi di *smartphone*, atau dilihat secara *streaming* melalui media sosial khusus *sharing audio-visual* seperti Youtube atau Vimeo yang berbasis internet. Dengan perkembangan ini, persebaran informasi dan cara-cara komunikasi yang lebih *advanced* berkembang di masyarakat. Peningkatan ini dikatakan menimbulkan adanya

peningkatan lalu-lintas komunikasi di internet, dengan lebih dari separuh *traffic website* di dunia berasal dari ponsel. Menurut Clement (2018), *smartphone* menempati peringkat kedua penggunaan terbanyak di seluruh dunia untuk menonton tayangan video *online*, berdasarkan penghitungan statistik pada tahun 2018. Peningkatan penggunaan *mobile media*, terutama *smartphone*, menyebabkan hampir semua akses informasi dan komunikasi dilakukan dengan *smartphone*. Telepon seluler juga dikatakan sudah dimiliki oleh hampir dua pertiga populasi dunia, sehingga berbagai akses informasi di dunia maya dapat dilakukan secara *mobile*, tidak terikat waktu dan tempat, sesuai dengan karakter telepon seluler yang bersifat personal.

Telepon seluler, *smart-phone*, serta bentuk-bentuk gawai sebagai piranti teknologi yang lebih praktis memudahkan akses informasi dan komunikasi secara efisien. Media digital yang bersifat *mobile* memungkinkan interkoneksi antar-pengguna untuk bertukar informasi (Wei, 2013). Ketersediaan berbagai konten layanan dalam aplikasi maupun program-program berbasis digital semakin mengakomodasi kebutuhan masyarakat atas minat, informasi, maupun komunikasi mereka. Namun demikian, *mobile media* bukan sekedar *platform* untuk mendistribusikan konten dan tidak dapat hanya dilihat sebagai transformasi konten-konten yang eksis di dunia nyata/ keseharian. (Scholari, 2012). Kecenderungan ini diakibatkan oleh cara individu mengakses maupun merespon konten-konten yang tersebar melalui *mobile media*. Cara akses tersebut sebagai contoh cara mengunggah konten di media sosial, yang seringkali tidak berhubungan dengan keseharian atau kenyataan atas situasi yang sebenarnya. Fleksibilitas pemuatan atau penciptaan konten-konten di media digital tersebut disesuaikan dengan cara masing-masing individu dalam mengatur sistem kontennya. Hal ini menyebabkan sebuah konten pada media digital menjadi bersifat personal, tidak terikat dengan aturan tertentu, terutama dari skala teknis penyajiannya.

Jika dirangkum secara sederhana, sifat media digital yang bersifat *mobile* tersebut menjadi personal, *portable*, interaktif (bersifat timbal balik antar pengguna maupun pengguna dengan sistem), dan dikendalikan oleh pengguna (*user-controller*) baik yang menciptakan

konten maupun yang menikmati konten. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Wei (2013) bahwa *mobile media* didefinisikan sebagai peralatan yang mudah dipegang dalam berbagai range seperti telepon genggam, tablet, dan *game console*, yang pada dasarnya digunakan sebagai *platform portable* yang mudah dikontrol oleh pengguna, dapat disambungkan dengan internet, bersifat personal dan interaktif yang mampu menghubungkan para pengguna untuk digunakan sebagai pertukaran informasi personal maupun non-personal.

B. Seni Pertunjukan Tradisional Jawa

Seni pertunjukan tradisional pada dasarnya mengacu pada seni pertunjukan yang berlangsung cukup lama pada masyarakat di suatu tempat sebagai bagian dari kebudayaan masyarakat tersebut. Lokasi atau daerah di mana seni pertunjukan tradisional tersebut muncul akan mempengaruhi tata cara/ teknis pertunjukan maupun muatan atau filosofi kebudayaan masyarakat setempat. Sehingga, muncul beberapa jenis seni pertunjukan tradisional yang mewakili karakter masyarakat di mana seni pertunjukan tersebut lahir. Seni ini dikatakan Rohidi (2000) sebagai seni tradisi, yaitu kesenian asli di Indonesia yang bersifat tradisional dan terbagi menjadi beberapa macam kesenian daerah, yang terdiri dari kesenian rakyat, dan seni klasik. Jenis-jenis seni pertunjukan Jawa di antaranya adalah tarian, kethoprak, wayang, ludruk, gamelan, jathilan, dan sebagainya. Karakter dari jenis-jenis seni pertunjukan tersebut mewakili suatu kebutuhan atau ekspresi dari suatu masyarakat untuk mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu. Pesan tersebut dapat berupa aspirasi masyarakat tentang lingkungannya, situasi negerinya, ataupun berupa filosofi kehidupan masyarakat yang bertumbuh dan berkembang dalam masyarakat itu sendiri. Pesan yang disampaikan secara teknis dapat berupa musik/ lagu, tembang, lelucon, atau olah gerak berupa tarian maupun cerita dalam drama yang ditampilkan dengan nuansa tradisional. Hal ini sesuai dengan maksud yang ingin dicapai dalam seni pertunjukan itu sendiri, yaitu menyampaikan pesan dalam ekspresi gerak, suara, dan visual. Ekspresi seni pertunjukan sejalan dengan pernyataan Kusmayati (2000), yaitu seni pertunjukan sebagai perwujudan yang didasari aspek visual dan aspek

yang diperdengarkan. Selain itu, ekspresi juga ditampilkan melalui narasi cerita atau *story-telling*.

Seni pertunjukan tradisional juga memiliki penikmat spesifik yang cenderung memilih penyajian secara konvensional atau secara langsung. Dari hasil pengamatan dan wawancara sederhana dengan sejumlah penikmat seni pertunjukan tradisional Jawa, rata-rata menyatakan bahwa pertunjukan tersebut lebih dapat diresapi ketika ditampilkan secara langsung, tidak melalui media elektronik maupun media yang bersifat *mobile*. Hal ini terkait dengan nuansa dan *spirit* pertunjukan yang tidak dapat sepenuhnya terasa jika pertunjukan disajikan melalui media tidak langsung.

Spirit dalam KBBI diartikan sebagai semangat, dan diartikan juga sebagai jiwa atau roh. *Spirit* dalam seni pertunjukan dapat diartikan sebagai “semangat” atau “nyawa” dari seni tersebut, misalnya ekspresi gerakan tarian, atau harmoni aransemen musik gamelan yang mampu memikat pendengarnya. Para penikmat seni pertunjukan tersebut mengatakan mudah “larut” dalam nuansa tradisional sehingga lebih dapat menangkap atau memahami pesan maupun cerita seni pertunjukan tersebut. Dalam seni pertunjukan, ekspresi visual, musik, maupun gerakan-gerakan tertentu dapat dirasakan oleh penonton apabila disajikan dengan harmoni maupun integrasi yang baik antar elemen seni pertunjukan dari awal hingga akhir pertunjukan. Proses ini yang pada akhirnya mampu “membuai” penonton untuk terlibat secara emosional sehingga mampu menikmati sekaligus meresapi makna dari pertunjukan tersebut.

Dalam media digital yang bersifat *mobile* seperti *smartphone*, tayangan seni pertunjukan pada dasarnya dapat dinikmati sesuai dengan kebutuhan masing-masing personal. Beberapa pertunjukan juga seringkali tidak disajikan secara utuh, karena tidak ada aturan tertentu dalam mengunggah sebuah karya digital, baik kualitas, durasi, maupun temanya. Aturan tersebut dimiliki secara individual, atau tujuan masing-masing individual mengunggah ke media sosial. Media sosial yang paling sering digunakan sebagai sarana untuk mengunggah seni pertunjukan adalah Youtube, karena tingkat popularitasnya yang tinggi di antara media sosial lain yang berfungsi sebagai media *sharing*

audio-visual. Cara menonton tayangan audio-visual di Youtube juga berbeda bagi masing-masing individu, terkait dengan kebutuhan, tujuan, waktu, atau minat masing-masing. Sehingga, cara penikmatan maupun respon atas seni pertunjukan tradisional melalui media sosial dalam gawai yang bersifat *mobile* akan menjadi relatif.

Makalah ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh teknis tampilan dan cara menikmati tayangan seni pertunjukan tradisional Jawa melalui *mobile* media pada ketersediaan *spirit* seni pertunjukan ke penonton. Batasan dalam kajian ini meliputi media digital yang bersifat *mobile* (bergerak), seni pertunjukan tradisional Jawa Tengah yang memiliki kemiripan karakter tradisional atau *spirit* ual Kejawaan yang serupa. Selain itu, dibatasi juga pada kajian yang terkait dengan *spirit*, yaitu semangat atau roh seni pertunjukan tradisional Jawa, serta pengaruh penyajian seni pertunjukan melalui *mobile media* pada cara menonton secara personal. Kajian ini akan mengkaji bagaimana media digital yang bersifat *mobile* berpengaruh pada cara menonton seni pertunjukan tradisional Jawa termasuk *spirit* seni pertunjukan tersebut. Hal ini penting untuk dikaji karena beberapa jenis pertunjukan tradisional Jawa mulai ditayangkan melalui media sosial yang diakses melalui *mobile media*. Sementara pertunjukan tersebut yang pada awalnya ditampilkan secara langsung dikemas dalam format digital yang dapat terpengaruh berbagai aspek. Aspek-aspek seperti kualitas gambar dan suara, cara menikmati, durasi tayangan, editing, dan sebagainya dapat berpengaruh pada tercapainya nuansa tradisional atau *spirit* awal pertunjukan seni tradisional Jawa pada mulanya.

TINJAUAN PUSTAKA

Pustaka yang ditinjau dalam makalah ini merupakan penelitian-penelitian maupun publikasi-publikasi yang dilakukan sebelumnya. Pustaka atau literatur yang ditinjau dibatasi pada topik-topik kajian seni tradisional, seni pertunjukan tradisional Jawa khususnya, *mobile media*, budaya digital dan perkembangan internet, serta kajian tentang makna atau *spirit* dalam seni tradisional Jawa, terutama terkait seni pertunjukan. Selain itu, teori tentang perilaku pengguna gawai atau

mobile media juga ditinjau sebagai cara untuk mengamati dan menganalisis relasi antara media dan konten. Sebagai tambahan, teori tentang media dan spectacle juga secara singkat ditinjau sebagai bagian dari analisis perilaku pengguna gawai dalam budaya digital.

A. *Understanding Media*- oleh Marshall McLuhan

Pemahaman media yang dikaji oleh McLuhan berangkat dari pemahaman mengenai pesan dalam media. Lebih lanjut diungkapkan oleh Mc. Luhan bahwa media ini dikenal sebagai pesan itu sendiri. Pesan dalam medium dan teknologi merupakan skala yang menurut McLuhan (1964, p. 108) menciptakan kontak dengan hubungan-manusia. Media mobile yang merupakan bagian dari teknologi dapat dianggap sebagai representasi dari pergerakan atau mobilitas manusia itu sendiri. Kepraktisan, kecepatan, layanan, dan nilai fungsi lain dari mobile media pada akhirnya mewakili gambaran kebutuhan manusia, dan merupakan pesan bahwa nilai-nilai tersebut yang mewakili karakter masyarakat pada masa kini.

B. *Media and Cultural Studies, chapter 9: The Commodity as Spectacle* oleh Guy Debord

Dalam kehidupan sosial dengan situasi modern yang melingkupinya, kepentingan representasi segala sesuatu masuk kedalam akumulasi tontonan. Gambaran atau citra kehidupan nyata direpresentasikan dari setiap aspek kehidupan masyarakat sebagai satu kesatuan kehidupan, dalam hal ini didalam kehidupan masyarakat modern. Realitas kehidupan dipertimbangkan sebagai aspek yang terpisah, tidak terikat dari kesatuan yang bersifat umum, dan menjadi sekedar perenungan. Tontonan dalam keterkaitannya dengan situasi kehidupan umum memiliki otonomi atas pergerakannya dalam gambaran media. Dinamika tontonan tersebut masuk dan berperan dalam perubahan masyarakat sebagai suatu bentuk otonomi atas pergerakannya sendiri. Konsep tontonan dalam hubungannya dengan realitas sosial menjadikan tontonan bukan sebagai suatu kumpulan gambaran atau citra, melainkan sebagai relasi sosial diantara masyarakat yang dimediasi oeh gambaran atau citra-citra tersebut. Dalam perkembangannya, tontonan bukan sekedar perangkat media visual, namun memiliki nilai-nilai dan fungsi sebagai

informasi komersial-nonkomersial, propaganda, dan dapat mempengaruhi massa, bahkan menjadi model (refleksi) kehidupan sosial pada masa ini.

Terkait dengan budaya masyarakat menonton “wacana” atau tayangan seni budaya melalui media digital, permasalahan tampilan dapat menjadi bias karena nilai-nilai atau konsep tontonan dalam media tersebut yang akan dipahami. Pesan dalam citraan konten (seni, misalnya) akan cenderung dipahami sebagai realitas sosial itu sendiri dan bukan sekedar hiburan sesaat.

C. *Representation* oleh Stuart Hall

Kajian pustaka mengenai representasi digunakan untuk melihat bagaimana penonton tayangan seni pertunjukan berelasi dengan representasi pesan dan makna-makna melalui gerakan tari, dinamika music, dan sebagainya. Representasi dikatakan Hall sebagai suatu proses yang menggunakan bahasa sebagai sistem yang memunculkan tanda pada suatu budaya, dimana tanda tersebut memunculkan makna. Tanda-tanda melalui objek, perangkat, suara atau musik, orang, gerak dikatakan tidak memiliki makna yang final atau yang sejati. Makna akan selalui berubah. Jika dikaitkan dengan makna yang terkandung sebagai spirit seni pertunjukan tradisional, maka makna tersebut tidak dapat ditengarai sebagai makna pasti. Subjek atau pengguna dalam hal ini memiliki persepsi dan interpretasi yang berbeda tentang objek atau sesuatu yang direpresentasikan melalui tampilan seni pertunjukan. Sehingga pesan yang ditangkap bisa menjadi relative tergantung pengalaman dan pengetahuan, serta wacana budaya yang dipahami individu, serta bagaimana kisah atau *story-telling* dari tayangan seni pertunjukan memuat representasi yang diharapkan akan terbaca atau dipahami oleh penonton.

D. *Arak-arakan Seni Pertunjukan* oleh Hermien Kusmayati

Dalam kajiannya, Kusmayati mengamati dasar dari sebuah seni pertunjukan terutama seni pertunjukan yang mengedepankan gerak sebagai poin utama kajian. Seni pertunjukan dikatakan sebagai seni yang bermuatan utama pergerakan yang diiringi atau dilengkapi dengan suara dan musik. Seni pertunjukan tradisional Jawa dalam bahasan ini merupakan bagian dari seni pertunjukan yang

mengutamakan gerak, baik gerak tubuh manusia, gerak medium lain seperti boneka, ataupun macam gerak yang berasal dari cahaya dan harmonisasi suara/ lagu/musik.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam makalah ini berupa kualitatif dengan analisis deskriptif. Metode ini menggabungkan data-data yang didapat dari wawancara dengan beberapa responden penikmat seni pertunjukan tradisional Jawa, pengguna gawai yang bersifat *mobile*, dan kajian-kajian literatur tentang gawai dan seni pertunjukan tradisional Jawa. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bagaimana relasi diantara data-data yang didapat, yaitu cara menikmati atau menonton pertunjukan tradisional Jawa melalui *mobile media*, dan dianalisis dengan pendekatan teori-teori dalam penelitian-penelitian sebelumnya ataupun literatur yang telah ada untuk mencapai kesesuaian.

Secara spesifik, cara menonton seni pertunjukan tradisional Jawa yang diamati melalui menonton secara langsung dengan menonton melalui *mobile media (smartphone)*. Pengukuran dilakukan melalui pengamatan pada sudut pengambilan gambar (*angle*), alur atau kronologi, dan durasi tampilan seni pertunjukan untuk mendapatkan temuan yang kemudian diolah bersama dengan data literatur untuk menghasilkan kesimpulan. Data atau temuan yang didapat diinterpretasikan sesuai dengan batasan yang telah dibuat dan dikaji sesuai dengan pengamatan pada jenis-jenis seni pertunjukan tradisional Jawa. Kecenderungan yang sama pada aspek-aspek seni pertunjukan tersebut diambil sebagai bagian dari temuan yang mengindikasikan adanya kesesuaian antara objek kajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian didapatkan dari pengamatan beberapa jenis seni tradisional Jawa yang memiliki karakter tertentu, yaitu tarian Jawa, wayang, beserta tampilan perangkat musik yang mengiringinya. Hasil

pengamatan dikategorikan dalam karakteristik *mobile media*, pengguna, teknis penyajian di *mobile media*, karakteristik seni pertunjukan tradisional Jawa, dan kronologi pertunjukan sesuai durasi.

A. Karakteristik *Mobile Media*

Mobile media secara khusus ditengarai melalui ukuran dan fungsi yang meliputi *smartphone* maupun tablet yang keduanya berfungsi sebagai media komunikasi dan informasi melalui koneksi internet. Dalam kajian ini, *smartphone* memiliki kecenderungan lebih besar digunakan sebagai media komunikasi terkait jumlah pengguna *smartphone* yang semakin meningkat. *Smartphone* juga dapat mengakomodasi berbagai tayang hiburan termasuk seni pertunjukan tradisional Jawa karena dimiliki secara personal, bersifat individual.

Sebagai media untuk menayangkan seni pertunjukan, *smartphone* memiliki ukuran dan spesifikasi tertentu untuk menampilkan tayangan seni tradisional. Ukuran layar yang tidak terlalu besar menyesuaikan ukuran lebar *smartphone* memungkinkan pengguna menonton tampilan yang kurang jelas. Hal ini berakibat detil aspek (visual, audio, gerak) seni pertunjukan menjadi relatif tergantung pada spesifikasi *mobile media* tersebut. Dengan spesifikasi *smartphone* yang baik (misal, layar yang lebih lebar, kualitas warna, cahaya, dan jumlah *pixel* gambar pada layar).

B. Pengguna *Mobile Media*

Terkait akses pengguna ke *mobile media* atau *smartphone*, masing-masing pengguna memiliki kebebasan mengatur *setting smartphone* ataupun cara menggunakan *smartphone* tersebut. Hal ini juga berpengaruh pada cara pengguna mengakses konten seni pertunjukan tradisional Jawa di media sosial sharing audio visual seperti Youtube. Aplikasi semacam ini diformat untuk dapat diatur secara khusus oleh pengguna, atau dilengkapi dengan mekanisme pemutaran tayangan, seperti tombol *play*, *stop*, *pause*, *skip*, *next*, *volume*, dan sebagainya yang dapat diatur sesuai preferensi pengguna. Dengan demikian, pengguna memiliki kuasa untuk mengatur mekanisme dan waktu atau durasi menonton seni pertunjukan dalam *mobile media*. Subjektivitas minat atas tayangan terjadi karena masing-masing pengguna tidak selalu

menggunakan cara yang sama dalam menikmati dan mengatur tayangan di media. Selain itu, minat pada seni tradisional yang relatif antara pengguna juga dapat menjadi faktor pengguna menuntaskan suatu tayangan atau cepat berpindah pada tayangan yang lain.

C. Teknis Penyajian Seni Pertunjukan di *Mobile Media*

Penyajian seni pertunjukan di *mobile media* pada dasarnya terkait pada teknis pengambilan gambar yang dilakukan pada pertunjukan langsung. Pengambilan gambar pada umumnya dilakukan oleh juru kamera (*cameraman*) dan kadang dilakukan penyuntingan (*editing*) atas hasil pengambilan gambar tersebut jika akan diunggah di media sosial. Sebagai contoh, dalam pertunjukan wayang kulit, kamera berperan dalam menentukan *angle* dan fokus pertunjukan, jalannya acara, ataupun ekspresi dalang. Detil perangkat pertunjukan dan *angle* dilihat dengan cara yang tetap tergantung posisi atau sudut pandang penonton.



Gambar 1: Pertunjukan Wayang Kulit di Youtube (PWKS Live, 2019, Streaming Pagelaran Wayang Kulit Dalang Ki Seno Nugroho)

Pada pertunjukan wayang kulit, ada dua macam cara menonton, yaitu dari sudut pandang dalang (gambar 1.) atau dari sudut pandang

penonton yang berada di balik layar (*geber*) pertunjukan. Kamera mengambil gambar pertunjukan tersebut dari dua sudut pandang, namun cara menampilkan di media sosial tergantung kebutuhan masing-masing pengunggah. Misalnya, ada pengunggah yang akan menampilkan hanya sudut pandang penonton, yaitu wayang dalam tampilan bayangan di balik layar, sehingga hanya cerita yang ditampilkan secara keseluruhan. Selain itu, terdapat pertunjukan wayang yang diunggah ke media sosial melalui perangkat *mobile media* dengan menampilkan kombinasi dinamis beberapa sudut pandang, yaitu dari sudut pandang dalang, sudut pandang penonton di belakang dalang, dan sudut pandang penonton di balik layar (gambar 2.). Seringkali, pertunjukan wayang dengan dalang yang bereputasi juga menampilkan ekspresi dalang tersebut, sinden, maupun iringan perangkat musik yang ada di sekitarnya.



Gambar 2: Pertunjukan Wayang Kulit Keseluruhan
(Republika, 2018, Lorin Group Gelar Pementasan Wayang Kulit)

Cara penyajian seni pertunjukan lain seperti tarian tradisional juga dipengaruhi dengan teknis pengambilan gambar. Sebagai contoh, pada gambar.3 tampak tarian yang dilakukan oleh beberapa wanita yang diambil dari sudut pandang atas atau mata burung (*bird eye view*). Pengambilan gambar dari arah tersebut memungkinkan formasi penari yang berputar/ melingkar akan terlihat dengan baik dan estetik. Selain itu, dimungkinkan para pengiring musik/ gamelan juga akan ikut terekam kamera sebagai bagian dari pertunjukan. Namun, model

pengambilan semacam ini dimungkinkan untuk disajikan sebagai tayangan di media, karena pada umumnya penonton yang melihat pertunjukan secara langsung tidak berada pada sudut pandang tersebut.



Gambar 3: Tarian dengan Sudut Pandang Burung
(Chacha, 2018, Tari Wira Pertiwi)

Pada gambar 4. Ditunjukkan tarian yang diambil dari sudut pandang mata manusia (*human eye level*), namun pada gambar ini kamera juga memainkan pengambilan gambar yang cukup dekat dengan para penari, sehingga estetika dan dramatisasi tarian dapat diperoleh dengan baik. Sudut pandang yang berbeda tersebut dapat mempengaruhi bagaimana kesan penonton terhadap tayangan pertunjukan yang secara langsung atau melalui teknis pengambilan gambar tertentu.



Gambar 4: Tarian dengan Sudut Pandang Mata Manusia
(Chin Lung, 2017, Tari Bedaya Ketawang)

D. Karakteristik Seni Pertunjukan Tradisional Jawa

Seni pertunjukan tradisional Jawa biasanya ditampilkan dengan cara-cara tertentu, sesuai dengan jenis pertunjukan, *spirit*, durasi tayang, detail-detail perangkat pertunjukan, muatan falsafah Jawa dalam bentuk “*story-telling*” atau simbolisasi, biasanya melalui gerak. Dalam kajian ini, diambil contoh tarian Jawa Tengah yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan filosofi kebudayaan Jawa. Hughes (2009) mengatakan bahwa tari sebagai salah satu seni pertunjukan merupakan sebuah praktik kultural yang menyampaikan simbol yang diwujudkan dalam aksi (gerak) tubuh. Gerak juga dikatakan Kussudiarjo (2000, dalam Sartiti, 2012) berasal dari anggota tubuh manusia yang telah terbentuk yang secara sendiri atau berkesinambungan dan bersama-sama dapat digerakkan. Tarian Jawa meliputi berbagai aspek dalam penciptaannya, yaitu aspek visual, audio, aksi/ gerak. Pada tarian Jawa terdapat gerakan yang berciri tapakan kaki, tolehan, ekspresi gagah pada tarian pria (gambar 5), dan ekspresi lembut pada tarian wanita (gambar 6.).



Gambar 5: Tarian Jawa Pria
(Negeriku Indonesia, 2015, Tari Bambang Cakil)



Gambar 6: Tarian Jawa Wanita
(Digdo, 2017, Tari Gambyong)

Dalam tarian tradisional Jawa, terdapat unsur gerak yang disebut sebagai “wiraga”. Wiraga dalam tarian merupakan *spirit* atau jiwa dari sebuah tarian untuk merefleksikan dan menyampaikan makna-makna. Gerakan-gerakan yang ditampilkan oleh penari pria maupun wanita masing-masing merefleksikan *spirit* budaya Jawa dan falsafahnya. Pada tayangan langsung, penonton akan dapat menikmati gerak penari tanpa dibatasi sudut pandang tertentu yang sering dilakukan dalam mekanisme penyuntingan kamera. Sehingga, dalam tayangan yang telah disunting dengan mengkombinasikan berbagai sudut pandang, gerak tarian atau wiraga kurang dapat dinikmati secara utuh oleh penonton.

E. Kronologi Pertunjukan Sesuai Durasi Waktu

Pertunjukan tradisional memiliki durasi tertentu dalam tampilannya, tergantung jenis dan *story-telling* masing-masing seni pertunjukan. Sementara simbol-simbol diwujudkan melalui gerak, *story-telling* yang berupa kisah dimaksudkan untuk menyampaikan pesan pada masyarakat yang menonton sebagai bagian dari praktik budaya tradisional. Untuk menikmati kisah dalam seni pertunjukan

tradisional, penonton harus mengikuti kronologi pertunjukan sesuai dengan waktu atau durasi yang ditentukan. Hal ini dimaksudkan agar pesan dan maknanya tidak terputus sebagai bagian dari alur pertunjukan. Namun, hal ini kemungkinan besar dapat dicapai dengan menyaksikan pertunjukan secara langsung. Dalam pertunjukan yang sudah diunggah melalui perantara *mobile media*, kronologi dapat saja terputus tergantung cara pengguna menonton tayangan. Kelebihan media gawai yang bersifat *mobile* memungkinkan pengguna dapat memutar ulang tayangan, atau menghentikan sementara tayangan, namun kekurangan dari mekanisme tersebut adalah penonton melewatkan kronologi yang seharusnya tidak terputus. Sementara, *spirit* seni pertunjukan yang diwujudkan melalui gerakan, alur cerita, musik yang seharusnya dinikmati secara utuh dapat kurang terserap jika pengguna hanya menonton tayangan pertunjukan bagian per bagian.

KESIMPULAN

Dari hasil temuan dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait representasi seni pertunjukan tradisional, karakter *mobile media*, mekanisme penayangan atau tampilan seni pertunjukan tradisional, dan bagaimana *spirit* seni pertunjukan dapat dirasakan oleh penonton baik secara langsung ataupun melalui *mobile media*.

1. Seni pertunjukan tradisional Jawa merepresentasikan falsafah kehidupan masyarakat Jawa melalui tampilan, ekspresi gerakan, ataupun “*story-telling*” yang dilihat secara utuh (keseluruhan).

Melalui representasi yang dilihat secara utuh, nuansa tradisional ataupun pesan yang tersirat melalui gerak, audio-visual, kisah atau *story-telling*, juga simbol-simbol tertentu yang melengkapi pertunjukan dapat merangkum falsafah Jawa, sehingga penikmatan pertunjukan beserta atmosfer maupun *spirit* nya dapat diresapi oleh penonton.

2. Media digital yang bersifat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet* digunakan sebagai media yang mendukung pertunjukan,

mempermudah cara menyaksikan sebuah pertunjukan (efisiensi, kepraktisan).

Sifat media yang dapat diakses secara *mobile* oleh pengguna dimungkinkan untuk mengakomodasi kepentingan praktis, yaitu kemudahan akses informasi dan komunikasi. Demikian juga jika diterapkan untuk mengakses tayangan seni pertunjukan Jawa, kepraktisan tersebut dapat melingkupi cara pengguna menonton dengan mekanisme yang mudah sesuai kebutuhan pengguna.

3. Seni pertunjukan yang ditampilkan atau ditonton secara langsung (*live*) memberikan pengalaman “eksklusif” bagi penontonnya, fokus pada pertunjukan dari awal hingga akhir, dan tidak tergantung pada media yang menyajikan dengan teknis pengambilan gambar secara khusus.

Pengalaman eksklusif tersebut terkait dengan penikmatan seni pertunjukan secara langsung dan kronologi sesuai durasi waktu yang ditentukan dan tidak terputus. Sudut pandang yang tetap sejak awal hingga akhir juga membuat penonton fokus pada konten atau pesan-pesan yang disampaikan melalui ekspresi-ekspresi seni pertunjukan.

4. Sifat media digital yang bergerak sehingga dapat diatur pemutarannya mengurangi kenikmatan menonton seni pertunjukan secara kronologis, sehingga *spirit* dalam seni pertunjukan tidak terlalu dapat dirasakan.

Pemutaran tayangan seni pertunjukan tradisional Jawa melalui *mobile media* yang bergerak memungkinkan pengguna dapat dengan bebas mengatur mekanisme pemutaran. Pengguna juga dapat mengakses tayangan tersebut dimana saja dan tidak terikat waktu, serta dapat menghentikan tayangan atau melompati bagian-bagian tertentu yang tidak diminati. Dalam hal ini, *spirit* seni pertunjukan tradisional Jawa yang berupa ekspresi gerak, kronologi dan alur cerita, dan unsur pelengkap lain secara audio-visual tidak dapat dinikmati secara utuh. Kebebasan atau “kuasa” pengguna dalam mekanisme akses *mobile media* mempengaruhi cara penikmatan seni pertunjukan tradisional,

sehingga ketersediaan *spirit* pertunjukan pada pengguna menjadi relatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diberikan kepada The Java Institute (TJI) Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk mempresentasikan makalah ini dan mempublikasikannya. Topik-topik Kejawaan yang berada pada lingkungan dan pengamatan sehari-hari ternyata dapat dijadikan sebuah kajian yang melintas batas disiplin ilmu. Sehingga melalui kajian-kajian yang dikemas dalam seminar nasional TJI yang berkaitan dengan topik tentang Kejawaan tidak hanya dipersepsikan sebagai kajian budaya tradisional saja, namun juga bertumbuh bersama dengan budaya saat ini yang bernuansakan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Clement, J. (2018). *Device Used to Watch Online Video World Wide as of August 2018*. Diakses pada 3 Juli 2019 dari <https://www.statista.com/statistics>
- Scolari, C. A. et al. (2012). *Mobile media: Towards a Definition and Taxonomy of Contents and Applications*. *iJIM*, Vol. 6, 2.
- Kusmayati, H. (2000). *Arak-arakan Seni Pertunjukan dalam Upacara Tradisional di Madura*. Yogyakarta: Tarawang Press.
- Piyare, R. (2013). *Internet of Things: Ubiquitous Home Control and Monitoring System using Android based Smart Phone*. *International Journal of Internet of Things*. 2(1): 5-11 DOI: 10.5923/j.ijit.20130201.02
- Spinfeld. (2017). *History of First Android Phone*. Diakses pada 3 Juni 2019 dari <http://www.spinfeld.com/first-android-phone/>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media*. New York: New American Library. Diakses dari <http://teleensm.ummtto.dz/pluginfile.php/>

- Hall, S. (2003). *Representation*. London: Sage Publications.
- Sarastiti, D., Iryanti, V. E. (2012). Bentuk Penyajian Tari Ledhek Barangandi Kabupaten Blora. Universitas Negeri Semarang: Jurnal Seni Tari, Vol (1).
- Rohidi, T. R. (2000). Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan. Bandung: STSI Bandung Press (p 101).
- Debord, G. (1994). *Media and Cultural Studies, chapter 9: The Commodity as Spectacle*. New York: Zone Books.

Pembentukan Makna Seni Pertunjukan oleh Penikmat Karya Seni: Studi Kasus *Instagram Location* ISI Solo

Alfons Christian Hardjana dan Bayu Widianoro

alfons@unika.ac.id; widianoro@unika.ac.id

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Katolik Soegijapranata

Abstrak – Seni pertunjukan sering dipahami sebagai penyampaian pesan dari pelaku seni kepada penikmat seni. Hal ini muncul dari pelaku seni sebagai respon atas apa yang sedang terjadi di dalam kehidupan keseharian. Dalam hal ini yang akan disorot adalah tanggapan sebuah pertunjukan yang dilakukan oleh pelaku seni di Solo baik seni tari ataupun seni peran. Hal yang menjadi perhatian adalah pemaknaan yang tercipta dari sebuah pertunjukan yang direkam melalui sebuah media visual, yaitu *Instagram Location*. Saat ini penikmat seni menikmati sebuah karya seni sudah tidak lagi dengan melihat secara langsung pada lokasi pertunjukan. Keinginan untuk dapat berbagi pengalaman visual merupakan hal yang tidak dapat dielakkan. Hal baru yang terjadi adalah munculnya makna baru dari pesan visual yang direkam gambarnya oleh penikmat dan pelaku seni pertunjukan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu observasi dan studi pustaka. Penelitian ini bertujuan untuk membahas jenis interpretasi yang dilakukan oleh khalayak aktif serta pemaknaan terhadap pertunjukan yang dilihat di ISI Solo. Pengalaman khalayak aktif yang membentuk makna di tempat seni pertunjukan Institut Seni Indonesia Solo dapat sesuai, berbeda, ataupun menceritakan pengalaman khalayak aktif sesuai dengan makna yang disampaikan pelaku seni.

Kata kunci – media, sosial media, penerimaan pesan, konstruksi makna, khalayak aktif

PENDAHULUAN

Seni pertunjukan adalah bagian dari budaya dan sejarah Indonesia. Seni pertunjukan di Indonesia terbagi dalam beberapa kategori seperti tari, teater, musik, sastra lisan, wayang, sirkus, opera, drama-musikal, pantomim, sulap, dan musikalisasi puisi (Bekraf, 2015, hal. 8). Menurut Badan Ekonomi Kreatif Indonesia atau BEKRAF (2015, hal. 6), seni pertunjukan adalah seni menyampaikan gagasan kepada penonton dengan mengolah dan mewujudkan ide ke dalam bentuk lisan, musik, tata rupa, ekspresi dan gerakan tubuh atau tarian secara langsung di dalam ruang dan waktu yang sama oleh pekerja teknis dan penampil. Seni pertunjukan menggunakan beragam media untuk berkomunikasi dan berinteraksi untuk menyampaikan pesan melalui narasi (Iskandar, 2006).

Saat ini, media sebagai penyampai pesan semakin berkembang, hal ini ditunjukkan dengan munculnya media baru seperti sosial media. Sosial media membuat dunia menjadi semakin terbuka melalui data (Silva et al, 2013). Menurut Silva (2013), sosial media memberikan kemudahan bagi orang-orang untuk terhubung menggunakan internet dan memberikan informasi kapanpun. Sosial media juga memberikan kemampuan untuk menyebarkan informasi tentang sebuah lokasi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu sosial media yang memungkinkan orang-orang untuk membagikan informasi lokasi mereka adalah Instagram.

Instagram adalah sosial media yang dibuat pada tahun 2010 dengan fungsi membagikan foto-foto secara online dan jaringan sosial atau social networking (Silva et al, 2013). Instagram telah memiliki 100 juta pengguna aktif hingga Februari 2013 (Silva et al, 2013). Instagram memiliki fitur *geotagged image* yang memungkinkan pengguna untuk menyebarkan foto mereka dengan menampilkan nama lokasi yang diinginkan oleh pengguna (Cvetojic et al., 2016, hal. 193). Melalui fitur ini, pengguna dapat mengetahui lokasi dari sebuah aktivitas dan menarik perhatian atau mengajak seseorang untuk merekomendasikan sebuah tempat dengan representasi visual (Silva et al, 2013).

Dalam sebuah seni pertunjukan, pelaku seni menyampaikan sebuah pesan melalui aksi pertunjukan. Pesan yang dikemas dalam sebuah seni pertunjukan pada umumnya dilihat oleh penonton di suatu lokasi tertentu. Para penikmat seni yang hadir mendapatkan pengalaman baru yang memiliki kesan tersendiri untuk masing-masing penikmat. Dahulu para penikmat seni hanya dapat menyampaikan pengalaman mereka hanya dengan bercerita, namun dewasa ini para penikmat seni dapat merekam dan menyampaikan secara visual pengalaman saat melihat seni pertunjukan dengan perkembangan teknologi yaitu hadirnya sosial media seperti Instagram.

Hasil rekaman visual para penikmat seni pertunjukan yang diunggah ke Instagram menciptakan sebuah pemaknaan terhadap seni pertunjukan yang dilihat. Rekaman visual yang diunggah oleh para khalayak aktif dilihat oleh para pengguna Instagram. Para pengguna Instagram saat melihat hasil unggahan akan memberikan respon atau tanggapan yang dipengaruhi oleh pemaknaan para penikmat seni yang hadir di lokasi seni pertunjukan.

Berdasarkan permasalahan diatas, penikmat seni pertunjukan dapat menyampaikan tanggapan mengenai seni pertunjukan. Maka dari itu, penelitian ini ingin membahas bagaimana penikmat seni memberi makna sebuah tempat seni pertunjukan. Penelitian ini akan mempelajari pemaknaan tempat seni pertunjukan ISI Solo.

ISI Solo membentuk identitasnya sebagai sebuah tempat penyelenggaraan seni pertunjukan melalui media seperti surakarta.go.id, detik.com, tempo.co, dan solopos.com. Pada bulan April 2017 menurut Surakarta.go.id, detik.com, dan tempo.co ISI Solo menjadi tempat diselenggarakannya seni pertunjukan 24 jam pada hari tari sedunia. Pada acara ini para pelaku seni dapat menampilkan aktivitas seni pertunjukan di tempat-tempat yang telah disediakan oleh ISI Solo seperti Pendapa, Teater Kecil, Teater Besar, Teater Kapal, dan halaman depan gedung Rektorat dalam waktu 24 jam. ISI Solo menggunakan peringatan hari tari sedunia dan publikasi media untuk mempertegas identitasnya sebagai tempat penyelenggara seni pertunjukan. Selain itu berdasarkan solopos.com, ISI Solo juga menyelenggarakan seni pertunjukan untuk

mahasiswanya sebagai pelaku seni ataupun penikmat seni di gedung teater yang dimiliki ISI Solo.

Para penikmat seni yang menghadiri seni pertunjukan di ISI Solo memiliki kesempatan untuk merekam seni pertunjukan yang dilihat secara langsung menggunakan kamera ataupun *smartphone* yang mereka bawa. Kemudian penikmat seni dapat mengunggah hasil rekaman mereka di akun instagramnya masing-masing. Para penikmat seni yang mengunggah hasil rekaman seni pertunjukan di Instagram menggunakan Instagram Location untuk menunjukkan lokasi berlangsungnya seni pertunjukan yaitu ISI Solo.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membahas jenis penciptaan makna yang dilakukan oleh para penikmat seni sebagai pengguna Instagram di lokasi seni pertunjukan ISI Solo. Pengenalan jenis interpretasi penikmat seni mengarahkan penelitian ini kepada penciptaan makna baru dari hasil rekaman visual terhadap pesan sebuah seni pertunjukan. Dalam penelitian ini, pesan seni pertunjukan di ISI Solo direpresentasikan dalam *Instagram Location* ISI Solo sebagai sebuah tempat terlaksananya sebuah kegiatan seni pertunjukan.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Khalayak Aktif

Audience yang dikenal sebagai penonton atau khalayak adalah sekelompok orang yang menonton, menyaksikan, dan mendengarkan sebuah tayangan melalui media (McQuail, 1991, hal. 203). Dalam hal ini, tidak berarti media dapat mengatur pemikiran khalayak karena khalayak dalam menggunakan media memiliki kekuasaan dan *agency* (Croteau, 2000, hal. 262). Menurut Barker (2009, hal. 285) khalayak menunjukkan diri sebagai produsen aktif yang mampu menciptakan makna dengan konteks kultural masing-masing dalam penggunaan media.

Khalayak memiliki tiga bentuk keaktifan yaitu interpretasi individu, interpretasi kolektif, dan interpretasi aksi politik kolektif (Croteau, 2000, hal. 263). Khalayak dapat mengartikan teks media berdasarkan kondisi sosial budaya yang terkait dengan diri mereka (Fuery & Fuery, 2003, hal. 95). Menurut Croteau (2000, hal. 263), interpretasi individu adalah aktivitas rutin khalayak yang tidak memerlukan keahlian khusus, khalayak menerjemahkan pesan yang diterima berdasarkan pola pikir masing-masing. Selain itu, khalayak juga mengajak khalayak lainnya untuk membentuk makna dari teks media atau mengevaluasi teks media, kegiatan ini disebut interpretasi kolektif (Croteau, 2000, hal. 264). Pemaknaan bersama dari sebuah teks media oleh khalayak yang dikelola untuk mengajukan permohonan untuk mengubah teks media kepada produser media adalah bentuk dari interpretasi aksi politik kolektif (Croteau, 2000, hal. 264).

B. Penerimaan Pesan dan Pemaknaan Pesan

Menurut Hall (1999, hal. 91), sebuah pesan di dalam media dibaca melalui proses encoding dan decoding. Encoding adalah proses penyampaian pesan dari pencipta pesan kepada khalayak (Hall, 1999, hal. 100). Decoding adalah proses pemaknaan pesan oleh khalayak (Hall, 1999, hal. 93).

Menurut Sullivan (2013, hal. 141), proses penyampaian dan penerimaan melalui proses pemahaman yang berbeda dan tidak selalu simetris di setiap proses komunikasinya. Proses decoding memunculkan tiga posisi pemaknaan yaitu posisi dominan-hegemonis, posisi oposisional, dan posisi negosiasi (Hall, 1999). Posisi dominan-hegemonis adalah penafsiran khalayak terhadap suatu peristiwa yang didominasi oleh penafsiran media (Hall, 1999, hal. 101).

Posisi oposisional adalah penafsiran khalayak yang berkebalikan dengan penafsiran media. Menurut Hall (1999, hal. 103), audiens akan membentuk ulang penafsiran media dengan pola pikir yang berbeda. Pada posisi ekstrim audiens melakukan perlawanan terhadap penafsiran media.

Yang terakhir, kondisi dimana khalayak menerima pemaknaan dominan media dan audiens mengelaborasi pemaknaan tersebut dengan penafsirannya disebut posisi negosiasi (Hall, 1999, hal. 102).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode observasi terhadap *Instagram Location* ISI Solo. Menurut Rohidi (2011, hal. 181) metode observasi adalah sebuah metode untuk mengamati secara terinci dan mencatat secara akurat dengan beberapa cara terhadap objek penelitian. Pengamatan *Instagram Location* ISI Solo difokuskan pada studi kasus foto yang menampilkan proses berlangsungnya kegiatan seni pertunjukan di atas panggung yang direkam oleh para penikmat seni.

Foto yang diunggah oleh para khalayak aktif memperlihatkan pemaknaan teks media mereka terhadap seni pertunjukan melalui post di foto yang diunggah di akun Instagram mereka.

Foto yang diobservasi adalah foto rekaman seni pertunjukan yang diunggah khalayak aktif sejak tahun 2017. Penelitian ini melakukan observasi terhadap sepuluh post dari khalayak aktif di *Instagram Location* ISI Solo. Data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dianalisa menggunakan literatur dan referensi terkait khalayak aktif serta penyampaian dan penerimaan pesan.

HASIL PENELITIAN

Sepuluh rekaman visual seni pertunjukan di Instagram, hasil unggahan khalayak aktif dengan menggunakan fitur *Instagram Location* ISI Solo menunjukkan pengalaman yang berbeda di setiap post. Setiap post Instagram akan dideskripsikan sesuai dengan apa yang diunggah khalayak. Kemudian deskripsi post Instagram dianalisa berdasarkan bentuk keaktifan khalayak dan posisi penerimaan makna oleh khalayak.



Gambar 1: Post rekaman visual seni pertunjukan *instagram location* ISI Solo dari akun ferihariakbar (Sumber: dokumentasi pribadi)

Kasus pertama adalah hasil unggahan dari Akun Instagram ferihariakbar. Ferihariakbar menampilkan unggahan foto seorang pemain seni pertunjukkan yang sedang duduk dan meneguk minuman keras. Ekspresi pemain yang mengenakan pakaian hitam berusaha tersenyum di dalam sebuah ruangan yang kosong dengan cat kuning dan terdapat noda hitam. Ferihariakbar lalu memberikan sebuah keterangan singkat di post instagramnya yaitu kucoba tersenyum dan tegak menghadapinya walau ini hidup ini tak terlalu indah.

Hasil unggahan akun ferihariakbar menunjukkan interpretasi individu dari sebuah akun Instagram. Akun ferihariakbar melalui

postnya memberikan penjelasan singkat tentang apa yang terjadi pada foto yang diunggah. Kesesuaian post dengan foto ditunjukkan melalui gestur badan pemain seni pertunjukan dan ekspresi wajah serta situasi pemain yang hanya seorang diri saja. Post Instagram dari ferihariakbar menunjukkan posisi dominan-hegemoni karena akun ferihariakbar menyampaikan pesan yang sesuai dengan teks media dari adegan seni pertunjukan yang diunggah.



Gambar 2: Post rekaman visual seni pertunjukan *instagram location* ISI Solo dari akun titaniawilis (Sumber: dokumentasi pribadi)

Kasus kedua adalah post Instagram dari akun titaniawilis. Foto unggahan titaniawilis menampilkan sekelompok penari yang sedang melakukan pertunjukan di ISI Solo. Para penari yang berjumlah sepuluh orang menari dengan kompak. Para penari terbagi menjadi tiga kelompok yang menggunakan kostum yang berbeda warna di atas panggung. Lima orang menggunakan kostum berwarna kuning dan

hijau, tiga orang menggunakan kostum berwarna hijau dan jingga, dan dua orang biru dan merah. Titaniawilis di dalam postnya menyampaikan bahwa apa yang ditonton adalah Kethoprak Taruna Budaya gambyong. Lakon “minakjingga nagih janji” Take a pict by @masalif 29. Pada kasus kedua, akun titaniawilis mengunggah foto yang diambil oleh orang lain yaitu akun masalif29. Di dalam deskripsi post titaniawilis tidak menunjukkan adanya interpretasi dengan akun masalif29 sehingga bentuk khalayak aktif dari hasil unggahan ini adalah interpretasi individu. Post titaniawilis menunjukkan posisi dominan-hegemoni karena titaniawilis mendeskripsikan teks media yaitu seni pertunjukan yang ditampilkan adalah tari gambyong. Seni pertunjukan gambyong yang sedang ditampilkan berjudul Lakon “minakjingga nagih janji”. Tari gambyong ini dibawakan oleh Kethoprak Taruna Budaya di ISI Solo.



Gambar 3: Post rekaman visual seni pertunjukan *instagram location* ISI Solo dari akun alvinbarsya (Sumber: dokumentasi pribadi)

Post Instagram dari akun alvinbarsya adalah studi kasus ketiga. Foto unggahan alvinbarsya menunjukkan tiga orang penari di panggung ISI Solo. Para penari menggunakan kostum berwarna hijau dan oranye dengan corak yang sama. Ketiga penari juga melakukan tarian dengan kompak. Alvinbarsya melalui post instagramnya

menuliskan *life was so real and unreal* pada unggahan foto tiga penari.

Akun *alvinbarsya* melalui post Instagram menunjukkan pemikirannya sendiri dalam menjelakan foto unggahannya, sehingga *alvinbarsya* sedang melakukan interpretasi individu. *Alvinbarsya* pada post instagramnya menyampaikan pendapatnya dalam penulisan bahasa inggris yang memiliki arti kehidupan itu sungguh nyata dan tidak nyata. Post ini terlihat tidak memiliki hubungan dengan foto yang diunggah. Kondisi pemaknaan akun *alvinbarsya* menunjukkan posisi oposisional terhadap teks media.



Gambar 4: Post rekaman visual seni pertunjukan *instagram location* ISI Solo dari akun *nendenamalia* (Sumber: dokumentasi pribadi)

Kasus keempat adalah post Instagram dari akun *nendenamalia*. *Nendenamalia* mengunggah sebuah foto yang menampilkan tarian di sebuah panggung terbuka pada malam hari. Di dalam postnya *nendenamalia* mengatakan *BubukCiki* yang udah gak bubuk lagi.

Nendenamalia di dalam unggahannya sedang melakukan interpretasi individu. Hal ini ditunjukkan dengan nendenamalia menceritakan sebuah pengalaman tidur dengan tampilan wajah *emoticon* yang menangis. Akun nendenamalia menceritakan bahwa dirinya sedang tidur tetapi sudah tidak tidur lagi. Post yang menceritakan pengalaman tidur menunjukkan pemaknaan yang berbeda dengan foto yang diunggah. Kondisi ini memperlihatkan posisi oposisional terhadap teks media yaitu foto tentang seni pertunjukan yang diunggah.



Gambar 5: Post rekaman visual seni pertunjukan instagram location ISI Solo dari akun priokan

Post Instagram kelima adalah unggahan dari akun priokan. Foto yang diunggah priokan menampilkan sebuah adegan seni pertunjukan dimana penari perempuan di kelilingi oleh penari laki-laki dan perempuan lain yang menggunakan kostum yang berbeda.

Priokan dalam unggahan ini menuliskan dalam bahasa Inggris yaitu *throwback my work for #solomenari24jam*.

Priokan melalui postnya menyampaikan bahwa foto yang diunggah adalah pengalaman kerjanya di seni pertunjukan saat *solomenari24jam* berlangsung. Hal ini menunjukkan sebuah interpretasi individu. Selain itu, post Priokan tidak hanya menampilkan kesesuaian foto dengan pesan yang dituliskan tetapi juga mengelaborasi pengalaman pribadi Priokan dengan teks media. Post Instagram Priokan adalah pemaknaan pesan dengan posisi negosiasi.



Gambar 6: Post rekaman visual seni pertunjukan *instagram location* ISI Solo dari akun anisanurac

Kasus keenam adalah unggahan post Instagram dari akun anisanurac. Anisanurac mengunggah foto seni pertunjukan dimana salah satu pemeran wanita yang berada di tengah panggung sedang

menghadap ke salah satu pemain yang mengelilinginya. Anisanurac menuliskan sedang berperan dalam post instagramnya.

Pada post Instagram ini, anisanurac menceritakan pengalaman pribadinya. Hal ini ditunjukkan dengan pesannya yaitu sedang berperan. Foto yang diunggah oleh anisanurac memperjelas pesannya bahwa anisanurac termasuk dalam salah satu pemain yang berada di foto seni pertunjukan. Post Instagram anisanurac memperlihatkan bentuk interpretasi individu yang berada pada posisi negosiasi antara teks media seni pertunjukan dengan pengalaman anisanurac.



Gambar 7: Post rekaman visual seni pertunjukan *instagram location* ISI Solo dari akun sofiaaprianiiii

Post Instagram dari akun sofiaaprianiiii adalah kasus ketujuh dalam penelitian ini. Foto yang diunggah sofiaaprianiiii memperlihatkan seorang penari yang sedang berdiri di depan membentuk lingkaran penuh dari pose tangannya sendiri dan penari-penari lain yang berada

di belakangnya. Sofiaaprianii menyampaikan melalui post instagramnya terdapat satu foto, beribu cerita.

Sofiaaprianii dalam post instagramnya memperlihatkan posisi negosiasi melalui interpretasi individu. Interpretasi individu ditampilkan melalui pesannya yaitu satu foto, beribu cerita. Pesan sofiaaprianii juga mendukung hasil rekaman seni pertunjukan yang diunggah ke Instagram. Teks media yang muncul pada foto sofiaaprianii menunjukkan sebuah gerakan tarian tampak depan penari yang sedang berdiri dan menggunakan tangan untuk membentuk sebuah lingkaran.



Gambar 8: Post rekaman visual seni pertunjukan *instagram location* ISI Solo dari akun ashari.riri

Gerakan tarian ini tidak dapat terwujud bila hanya ada satu penari saja dan tidak adanya kekompakan antar penari dalam menyesuaikan waktu untuk membentuk lingkaran menggunakan tangan mereka. Pesan sofiaaprianii satu foto, beribu cerita secara tidak langsung

menjelaskan apa yang terjadi pada foto sebuah gerakan tari ataupun pengalaman sofiaaprianii saat mengambil foto tersebut.

Post Instagram kedelapan adalah unggahan dari akun ashari.riri. Foto yang diunggah ashari.riri memperlihatkan seorang penari wanita dengan menggunakan kostum wayang orang dengan membawa busur dan anak panah. Pada post instagramnya ashari.riri menceritakan pengalamannya menonton perayaan ulang tahun Sanggar Tari Soeryo Soemirat GPH Herwasto.

Ashari.riri melalui foto yang diunggahnya dan pengalamannya menunjukkan interpretasi individu dengan posisi negosiasi. Pengalaman yang ashari.riri menceritakan tidak hanya menceritakan proses berlangsungnya acara tetapi juga menunjukkan kekagumannya terhadap acara seni pertunjukan yang berlangsung 2 jam dan diikuti oleh 100 lebih penari dari anak-anak hingga dewasa. Selain itu, ashari.riri juga menyampaikan pengalamannya saat masih anak-anak saat belajar seni tari dan akhirnya memberi motivasi kepada pembacanya untuk menghargai dan tidak meremehkan berbagai hal.

Akhirnya, ashira.riri menanyakan Instagram dari para penari. Post dari ashari.riri ini menunjukkan pengalaman terhadap teks media mampu membuat ashari.riri teringat akan pengalamannya di masa lalu. Kedua pengalaman ini berelaborasi menghasilkan sebuah pemaknaan baru yang mempertahankan teks media serta menunjukkan pesan dari ashari.riri

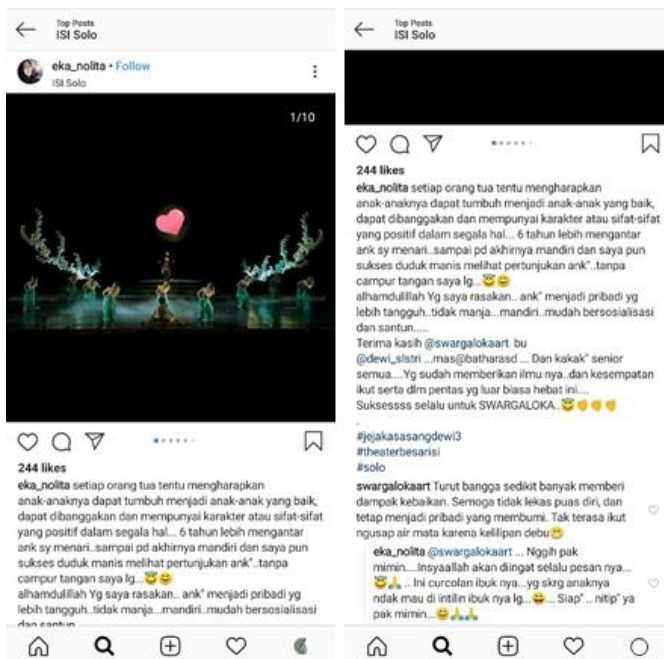
Kasus kesembilan adalah post Instagram dari akun setyagenjik. Foto yang diunggah memperlihatkan pemain laki-laki dengan baju berwarna hitam dan celana berwarna merah sedang memegang sebuah busur. Pemain laki-laki ini memasang kuda-kuda dan ekspresi wajah yang siap untuk melakukan sebuah aksi. Setyagenjik dalam postnya menyampaikan pengalamannya dalam seni pertunjukan berjudul Sang Acarya Putra.



Gambar 9: Post rekaman visual seni pertunjukan *instagram location* ISI Solo dari akun setyajigenjik

Setyagenjik menyampaikan pesan bahwa foto yang diunggah adalah sebuah langkah awalnya dalam menampilkan seni pertunjukan yang didukung oleh berbagai pihak. Selain itu, seni pertunjukan Sang Acarya Putra merupakan sebuah bentuk bakti

setyagenjik terhadap ayahnya. Foto dan pesan akun setyagenjik memperlihatkan sebuah interpretasi individu yang memiliki posisi negosiasi dengan menceritakan latar belakang yang terjadi pada sebuah seni pertunjukan.



Gambar 10.: Post rekaman visual seni pertunjukan *instagram location* ISI Solo dari akun eka_nolita

Post Instagram kesepuluh adalah unggahan dari akun eka_nolita. Eka_nolita mengunggah hasil rekaman seni pertunjukan dari kelompok penari dengan latar belakang yang memiliki dekorasi berwujud sulur tanaman dan layar yang menampilkan visual berbentuk hati. Akun eka_nolita menuliskan pengalamannya sebagai orang tua dari pemain seni pertunjukan akun swargalokaart.

Eka_nolita melalui pesannya menyampaikan bahwa dirinya sebagai orang tua bangga bahwa anaknya dapat tumbuh dan

berkembang secara positif dalam kegiatan seni pertunjukan bersama swargalokaart. Foto seni pertunjukan yang diunggah eka_nolita menunjukkan bahwa anaknya menjadi salah satu bagian dari seni pertunjukan tersebut. Eka_nolita sebagai orang tua eka_nolita mengucapkan rasa terima kasihnya atas ilmu, pembentukan karakter, dan kesempatan yang diberikan swargalokaart selama enam tahun. Akun eka_nolita menunjukkan interpretasi individu orang tua pelaku seni pertunjukan. Proses dan pengalaman yang disampaikan akun eka_nolita sebagai orang tua yang anaknya menjadi bagian dari foto yang diunggah menunjukkan sebuah posisi negosiasi terhadap teks seni pertunjukan yang terjadi.

DISKUSI

Khalayak seni pertunjukan di *Instagram Location* ISI Solo menunjukkan bentuk interpretasi sebagai individu melalui sebuah akun Instagram. Khalayak melalui interpretasi individu memiliki berbagai ragam pemaknaan terhadap teks media yang muncul di atas panggung seni pertunjukan. Menurut Sullivan (2013, hal.142), beragam pemaknaan terhadap teks media mengindikasikan bahwa teks media adalah polisemi, sebuah kondisi dimana teks dapat diartikan dalam banyak hal berdasarkan pengalaman dan budaya. Hasil penelitian menunjukkan pengalaman yang berbeda dari setiap akun mempengaruhi penulisan post Instagram dengan foto yang diunggah.

Dari sepuluh post intagram yang mengunggah hasil rekaman seni pertunjukan, dua akun mengindikasikan posisi dominan-hegemoni. Kedua akun ini adalah ferihariakbar dan titaniawilis. Hal ini dibuktikan dengan para khalayak yang mendeskripsikan hasil fotonya menggunakan judul kegiatan, deskripsi kegiatan, dan atau pesan dari seni petunjukan atau adegan seni pertunjukan yang disaksikan. Post dari akun dengan posisi dominan-hegemoni dari *Instagram Location* ISI Solo menjadi sebuah deskripsi mengenai seni pertunjukan yang terjadi. Menurut Hall (1999, hal. 513), hal ini dapat terjadi karena pemaknaan yang diterima seperti keyakinan, makna, dan praktik telah menjadi bagian di dalam struktur sosial. Ferihariakbar dan

titaniawilis sebagai khalayak aktif memaknai seni pertunjukan yang mereka nikmati sesuai dengan apa yang mereka lihat.

Posisi oposisional pada post *Instagram Location* ISI Solo ditemukan dalam dua akun yaitu alvinbarsya dan nendenamalia. Posisi oposisional ditunjukkan oleh kedua akun dengan menuliskan hal-hal yang tidak berhubungan dengan foto seni pertunjukan yang diunggah. Pada akun nendenamalia, post instagramnya menyampaikan sebuah aktivitas yang tidak berhubungan dengan kegiatan seni pertunjukan yang diunggah. Sedangkan akun alvinbarsya menuliskan sebuah kutipan yang tidak berhubungan dengan foto yang diunggah dalam post instagramnya. Alvinbarsya dan nendenamalia menggunakan hasil rekaman visual seni pertunjukan di ISI Solo sebagai elemen visual yang mampu mewakili pesan yang ingin mereka sampaikan.

Enam post *Instagram Location* ISI Solo yang diunggah oleh keenam akun yang lain menunjukkan teks media di posisi negosiasi. Pada posisi ini khalayak menceritakan pengalaman masing-masing dibalik foto seni pertunjukan yang diunggah di instagram. Akun priokan dan anisanurac menuliskan pengalaman mereka secara singkat bahwa mereka sedang berperan dalam seni pertunjukan yang mereka unggah di Instagram. Pada akun setyagenjik, post Instagram yang diunggah adalah penampilannya dalam seni pertunjukan berjudul Sang Acarya Putra. Setyagenjik menyampaikan bahwa seni pertunjukan tersebut adalah bentuk dedikasinya kepada ayahnya, bentuk terima kasihnya kepada yang telah mendukungnya hingga seni pertunjukan berjalan, dan langkah awalnya untuk menjadi lebih baik lagi. Akun priokan, anisanurac, dan setyagenjik menciptakan sebuah teks media posisi negosiasi dimana mereka adalah para pelaku seni pertunjukan yang mengunggah hasil rekaman visual mereka saat berperan di atas panggung. Para pelaku menyaksikan aksi mereka melalui hasil rekaman visual pada saat seni pertunjukan. Kemudian, menggunakan pengalaman mereka sebagai pelaku seni, priokan, anisanurac, dan setyagenjik memperkuat pesan teks media dari seni pertunjukan yang mereka unggah di Instagram.

Ketiga akun posisi negosiasi yang lain yaitu ashari.riri, sofiaaprianii, dan eka_nolita menyajikan sebuah pesan yang ditulis

dari sisi khalayak yang menyaksikan secara langsung acara seni pertunjukan. Selain itu, akun Instagram *eka_nolita* tidak hanya menjadi akun seorang penonton seni pertunjukan tetapi juga menjadi akun dari orang tua pelaku seni pertunjukan. Ketiga akun Instagram ini membentuk teks media posisi negosiasi yang berbeda dari para pelaku seni pertunjukan. Pada akun *ashari.riri* menyampaikan kekagumannya kepada para pemain seni pertunjukan yang ia rekam dan unggah di Instagram. Kekaguman *ashari.riri* terbentuk oleh pengalamannya saat kecil yang pernah berlatih menari di porseni. *Ashari.riri* merasakan secara langsung di masa lalu bahwa menari itu tidak semudah yang dilihat sehingga diperlukan latihan sehingga perlu adanya sebuah bentuk apresiasi untuk menghargai seni pertunjukan yang telah berlangsung di ISI Solo.

Akun *sofiaapriani* memaknai adegan seni pertunjukan yang dilihat dan diunggahnya sebagai sebuah peristiwa yang bisa dimaknai banyak hal. Pemaknaan *sofiaapriani* dapat terjadi karena penari wanita dengan banyak tangan yang membentuk sebuah lingkaran dari depan memerlukan bantuan dari penari-penari lainnya. Selain itu, terdapat sebuah pesan dari adegan seni pertunjukan yang hanya bisa dirasakan oleh akun *sofiaapriani* sebagai khalayak aktif yang menonton secara langsung di ISI Solo.

Akun *eka_nolita* sebagai orang tua dari pelaku seni pertunjukan dan penonton memberikan apresiasi kepada penyelenggara seni pertunjukan yaitu Swargaloka. Melalui seni pertunjukan Swargaloka di ISI Solo, anaknya dapat melakukan kegiatan sebagai pelaku seni. Selain itu, pemaknaan apresiasi *eka_nolita* juga muncul karena selama enam tahun memiliki hubungan dengan Swargaloka dalam membentuk karakter anaknya. Pengalaman *eka_nolita* membentuk teks media seni pertunjukan *Instagram Location* ISI Solo yang mengapresiasi proses dan hasil dari seni pertunjukan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Para khalayak aktif memperlihatkan aktivitas interpretasi individu melalui *Instagram Location* ISI Solo. Khalayak aktif dengan interpretasi

individuinya menciptakan pemaknaan baru untuk *Instagram Location* ISI Solo. *Instagram Location* ISI Solo menjadi tempat seni pertunjukan yang mampu memberikan pengalaman yang berbeda terhadap penonton dan pelakunya, terutama bagi mereka yang melihat atau menampilkan seni pertunjukan secara langsung. Hal ini dibuktikan dengan hadirnya pemaknaan dalam bentuk teks media khalayak aktif dalam post Instagram yang diunggah bersama foto rekaman seni pertunjukan oleh khalayak aktif.

Pemaknaan baru untuk *Instagram Location* ISI Solo tidak hanya sekedar memberikan pengalaman kepada khalayak aktif tetapi juga mempertegas identitas ISI Solo sebagai sebuah tempat yang secara konsisten menampilkan seni pertunjukan. Pembentukan makna identitas ISI Solo di Instagram sebagai tempat terlaksananya seni pertunjukan terbentuk melalui hasil rekaman yang diunggah oleh para penonton ataupun pelaku seni pertunjukan dengan menggunakan fitur geotag image. Fitur geotag image di Instagram merepresentasikan ISI Solo dengan *Instagram Location* ISI Solo. Selain itu, hasil rekaman yang diunggah di *Instagram Location* ISI Solo oleh para khalayak aktif memperlihatkan potongan adegan dari seni pertunjukan yang sedang berlangsung diatas panggung. Kedua hal tersebut, *Instagram Location* dan hasil rekaman dari khalayak aktif memperjelas posisi ISI Solo sebagai tempat berlangsungnya kegiatan seni pertunjukan.

Pemaknaan baru dari *Instagram Location* ISI Solo terbentuk oleh perbedaan posisi pemaknaan setiap khalayak aktif terhadap teks media seni pertunjukan di ISI Solo. Pemaknaan yang tercipta pada khalayak aktif pengunggah foto *Instagram Location* ISI Solo menjadi berbeda satu sama lain karena para khalayak aktif memiliki bermacam-macam latar belakang, budaya, dan pengalaman. Perbedaan pemaknaan teks media setiap khalayak aktif disampaikan melalui post masing-masing akun Instagram yang berusaha menyampaikan sebuah bentuk penjelasan terhadap foto yang diunggah.

Para khalayak aktif yang menjadi pengunggah foto memiliki hubungan yang berbeda-beda dengan seni pertunjukan berlangsung

di ISI Solo. Bagi khalayak aktif di *Instagram Location* ISI Solo yang juga menjadi pelaku dari seni pertunjukan menciptakan teks media yang menceritakan hal-hal yang terjadi dibalik layar sebuah seni pertunjukan. Kemudian para penonton yang memiliki hubungan secara langsung atau tidak langsung dengan pelaku seni pertunjukan menjadi khalayak aktif serta pengunggah foto di *Instagram Location* ISI Solo dengan teks media yang menghargai proses serta hasil dari sebuah seni pertunjukan yang sedang ditampilkan di ISI Solo. Terakhir, penonton khalayak aktif yang tidak menunjukkan hubungan dengan para pelaku seni pertunjukan di ISI Solo menciptakan teks media di *Instagram Location* ISI Solo yang tidak memiliki hubungan atau berhubungan dengan seni pertunjukan. Teks media yang berhubungan dengan seni pertunjukan tercipta karena penonton memahami dan mengelaborasi pemahamannya dengan teks media dari seni pertunjukan. Sedangkan teks media yang tidak berhubungan tercipta karena khalayak aktif ingin menyampaikan sebuah pesan tertentu ketika mengunggah foto hasil rekamannya tentang seni pertunjukan di ISI Solo.

Para penikmat seni membentuk makna seni pertunjukan di dalam sosial media Instagram dengan fitur *Instagram Location*. Pembentukan makna pada *Instagram Location* dapat didukung dengan menuliskan nama pertunjukan atau pesan yang terkait dengan foto atau video pertunjukan yang khalayak aktif unggah. Hal ini akan membantu proses pemahaman pengguna Instagram untuk memahami apa yang sebenarnya terjadi dalam pesan visual seni pertunjukan yang sedang dilihat dalam Instagram.

DAFTAR PUSTAKA

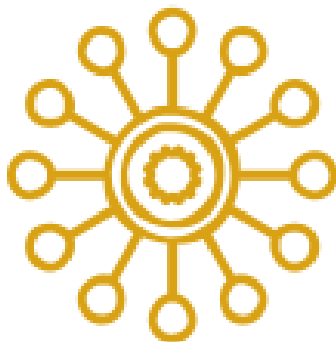
- Arifiani, S. (2018, Desember 26). ISI Solo Gelar Pertunjukan Seni Adaptasi Buku Pramudya Ananta Toer. *Solopos*. Diperoleh dari <https://soloraya.solopos.com/read/20181226/489/961207/isi-solo-gelar-pertunjukan-seni-adaptasi-buku-pramudya-ananta-toer>
- Barker, C. (2009). *Cultural Studies, Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Warna

- Croteau, D. & Hoynes, W. (2000). *Media/Society*. USA: Thousand Oaks, Pine Forge Press.
- Cvetojevic, S., Juhasz, L., & Hochmair, H. H. (2016). Positional accuracy of twitter and instagram images in urban environments. *GI_Forum*, 1, 191-203.
- Fuery, P. & Fuery, K. (2003). *Visual Cultures and Critical Theory*. New York: Oxford University Press Inc.
- Hall, Stuart. (1999). "Encoding, Decoding" *The Cultural Studies Reader*. London, Routledge.
- Iskandar, G. H., Sengupta, S., & Camp, A. E. A. (2006). Rekomendasi Kebijakan Pengembangan Praktik Seni Media di Indonesia.1. Direktorat Kesenian], Apresiasi Seni Media Baru, Direktorat Kesenian, 103-130.
- Isnanto, B.A. (2017, April 28). Hari Tari Dunia, Pemkot dan ISI Surakarta Gandeng Ribuan Seniman. *Detik*. Diperoleh dari <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-3487252/hari-tari-dunia-pemkot-dan-isi-surakarta-gandeng-ribuan-seniman>
- McQuail, D. (1991). *Teori Komunikasi Massa, Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga.
- Pemerintah Kota Surakarta. (2017, April 29). Rektor ISI buka Solo 24 Jam menari.
- London: SAGE Publications. Diakses 14 Juni 2019, dari <http://surakarta.go.id/?p=4723>
- Rafiq, A. (2017, April 26). Solo Menari 24 Jam akan Melibatkan Ribuan Seniman. *Tempo*. Diperoleh dari <https://travel.tempo.co/read/869525/solo-menari-24-jam-akan-melibatkan-ribuan-seniman/full&view=ok>
- Rohidi, T.R. (2011). *Metode Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Silva, T. H., Vaz de Melo, P. O., Almeida, J. M., Salles, J., & Loureiro, A. A. (2013, August). A comparison of Foursquare and

Instagram to the study of city dynamics and urban social behavior. In Proceedings of the 2nd ACM SIGKDD international workshop on urban computing. ACM.

Sullivan, J.L. (2013). Media Audiences Effects, Users, Institutions, and Power.

PERAN TEKNOLOGI DALAM SASTRA & BUDAYA JAWA



TJI

Piwulang Sastra Jawa Klasik: Modal Konten Update Status yang lebih Bermartabat dalam Sosial Media

Yusro Edy Nugroho

yusronugroho@gmail.com

Sastra Jawa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,
Semarang

Abstrak– Update status dalam sosial media adalah sarana yang lazim dilakukan oleh banyak orang untuk mengekspresikan diri tentang segala hal yang dirasakan, difikirkan, dan diharapkan terjadi pada dirinya sendiri maupun orang lain. Namun sayangnya, banyak orang terjebak dalam menyampaikan ungkapan-ungkapannya cenderung berupa ungkapan ekspresif yang berisi keluh kesah, umpatan, serta doa-doa yang tidak tepat pada sasaran. Update status dalam rangka aktuasisasi diri di sosial media sebaiknya dilakukan untuk kepentingan edukatif berupa konten-konten edukatif untuk “pencerahan” jiwa dan pikiran. Melalui penggalian materi yang ada dalam dunia sastra Jawa klasik dapat dikumpulkan dan dikembalikan lagi gagasan-gagasan edukatif, moralistik yang konstruktif untuk membangun karakter bangsa yang bersumber dari kearifan local masyarakat Jawa. Tulisan ini berusaha menyajikan latar belakang dan dasar dasar psikologi manusia yang mendorong seseorang untuk melakukan ekspresi diri melalui tulisan di sosial media, pilihan pilihan konten ekspresi, serta dampak dampak yang ditimbulkannya. Sumber data konten update status alternatif di media social melalui teks-teks piwulang sastra Jawa klasik disajikan pula sebagai sumber rujukan alternatif penyajian konten update status yang lebih bermartabat. Akhirnya, pilihan konstruksi konten update status menjadi sentral kajian dalam penelitian ini untuk dikembangkan menjadi wacana baru yang lebih edukatif bagi generasi milenial.

Kata kunci – media sosial, update status, konten, *piwulang*, sastra Jawa klasik

PENDAHULUAN

Update status dalam sosial media adalah sarana yang lazim dilakukan oleh banyak orang untuk mengekspresikan diri tentang segala hal yang dirasakan, difikirkan, dan diharapkan terjadi pada dirinya sendiri maupun orang lain. Namun sayangnya, banyak orang terjebak dalam menyampaikan ungkapan-ungkappannya cenderung berupa ungkapan ekspresif yang berisi keluh kesah, umpatan, serta doa-doa yang tidak tepat pada sasaran. Sedangkan pengertian media sosial sendiri adalah sebuah media daring, dengan para penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

Pada zaman yang segala hal bisa dilakukan secara online, seseorang cenderung memposting segala hal yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, orang sudah tidak memiliki privasi lagi karena terlalu sering memposting sesuatu yang bersifat pribadi. Misalnya curahan hatinya ketika sedang bersedih, marah, kecewa atau senang. Sebagian besar orang melakukan update status untuk menyenangkan orang lain. Konten yang diposting untuk update status lebih banyak berisi tentang hal-hal dianggap menyenangkan oleh orang lain dengan tujuan untuk mendapat perhatian dari publik. Hal itu memicu seseorang menjadi kecanduan dengan media sosial. Adapun dampak positif dari update status di media sosial adalah orang bisa memperluas interaksi sosial di dunia, membangun personal branding bagi pengusaha atau tokoh masyarakat agar bisa dikenal oleh orang banyak, dan juga meningkatkan rasa percaya diri dari pujian yang didapat dari postingan yang diupdate di media sosial.

Update status dalam rangka aktualisasi diri di sosial media sebaiknya dilakukan untuk kepentingan edukatif berupa konten-konten edukatif untuk “pencerahan” jiwa dan pikiran. Melalui penggalian materi yang ada dalam dunia sastra Jawa klasik dapat dikumpulkan dan dikembalikan lagi gagasan-gagasan edukatif, moralistik yang konstruktif untuk membangun karakter bangsa yang bersumber dari kearifan lokal masyarakat Jawa.

Sastra piwulang merupakan salah satu genre sastra Jawa yang memiliki keterkaitan yang unik antara pengarang, pembaca, sirkulasi teks, dan juga dunia yang diciptakannya. *Sastra piwulang* berbentuk puisi lirik dalam metrum tembang macapat dan berisi hal-hal tentang ajaran kebaikan dan nasehat dalam kehidupan. Kehadiran teks-teks sastra piwulang dalam khasanah sastra Jawa terutama karena adanya kepentingan bagi proses pembelajaran di lingkungan istana, baik di *ndalem kasatriyan* maupun di *keputren*. Para putra putri raja, kerabat raja, dan juga keluarga besar istana memerlukan *transfer of knowledge* dari para sesepuh dan orang tua yang umumnya dituangkan dalam bentuk teks sastra piwulang. Pada generasi masa kini, sastra piwulang masih dibutuhkan sebagai pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari. Sastra *piwulang* masih relevan dengan masa sekarang karena ajaran yang ada di dalam sastra piwulang masih bisa dilakukan terutama bagi generasi muda yang membutuhkan ajaran-ajaran kebaikan.

Tulisan ini berusaha menyajikan latar belakang dan dasar dasar psikologi manusia yang mendorong seseorang untuk melakukan ekspresi diri melalui tulisan di sosial media, pilihan pilihan konten ekspresi, serta dampak dampak yang ditimbulkannya. Sumber data konten update status alternatif di media social melalui teks-teks piwulang sastra Jawa klasik disajikan pula sebagai sumber rujukan alternatif penyajian konten update status yang lebih bermartabat. Akhirnya, pilihan konstruksi konten update status menjadi sentral kajian dalam penelitian ini untuk dikembangkan menjadi wacana baru yang lebih edukatif bagi generasi milenial.

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Sosial

Michael (2013, hal. 4) menyatakan bahwa media sosial merupakan istilah yang menggambarkan bermacam-macam teknologi yang digunakan untuk mengikat orang-orang ke dalam suatu kolaborasi, saling bertukar informasi, dan berinteraksi melalui isi pesan yang berbasis web. Sementara Taprial dan Priya Kanwar (2012)

menjelaskan bahwa media sosial adalah media yang digunakan oleh individu agar menjadi sosial, atau menjadi sosial secara daring dengan cara berbagi isi, berita, foto dan lain sebagainya kepada orang lain. Pada prinsipnya media sosial merupakan penanda bagi teknologi digital yang memungkinkan individu-individu saling berhubungan, berinteraksi, memproduksi, dan berbagi isi pesan.

Hopkins (2008), menjelaskan bahwa media sosial adalah istilah yang tidak hanya mencakup berbagai platform media baru tetapi juga menyiratkan dimasukkannya sistem seperti FriendFeed, Facebook, dan lain-lain yang pada umumnya dianggap sebagai jejaring sosial. Idenya adalah bahwa berbagai platform media yang memiliki komponen sosial dan sebagai media komunikasi publik. Media sosial sebagai instrumen yang memfasilitasi komunikasi, jaringan, dan/atau kolaborasi secara daring merupakan perangkat dunia baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak pernah tersedia bagi orang awam.

Media sosial menurut Howard dan Parks (2012) terdiri atas tiga bagian, yaitu: 1) Alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan isi media, 2) Isi media dapat berupa pesan-pesan pribadi, berita, gagasan, dan produk-produk budaya yang berbentuk digital, 3) Pihak yang memproduksi dan mengonsumsi isi media dalam bentuk digital yaitu individu, organisasi, dan juga industri.

Menurut Philip Kotler dan Kevin Lane Keller (2016) media sosial digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, dan video informasi baik dengan orang lain maupun perusahaan dan vice versa. Sebagai media berbasis Internet, media sosial memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari user-generated content dan persepsi interaksi dengan orang lain.

1. Jenis-jenis Media Sosial

Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein (2010) membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis, yaitu:

- a. *Collaborative projects* memungkinkan adanya kerjasama dalam kreasi konten yang dilakukan oleh beberapa pengguna secara simultan, misalnya adalah Wikipedia. Beberapa situs jenis ini mengizinkan penggunaanya untuk melakukan penambahan, menghilangkan, atau mengubah konten. Bentuk lain dari *collaborative projects* adalah *social bookmarking* yang mengizinkan koleksi berbasis kelompok dan peringkat kaitan internet atau konten media.
- b. *Blogs* merupakan salah satu bentuk media sosial yang paling awal yang tumbuh sebagai web pribadi dan umumnya menampilkan *date-stamped entries* dalam bentuk kronologis. Jenis blog yang sangat populer adalah blog berbasis teks.
- c. *Content communities* memiliki tujuan utama untuk berbagi konten media diantara para pengguna, termasuk didalamnya adalah teks, foto, video, dan powerpoint presentation. Para pengguna tidak perlu membuat halaman profil pribadi.
- d. *Social networking sites* memungkinkan para pengguna untuk terhubung dengan menciptakan informasi profil pribadi dan mengundang teman serta kolega untuk mengakses profil dan untuk mengirim surat elektronik serta pesan instan. Profil pada umumnya meliputi foto, video, berkas audio, blogs dan lain sebagainya. Contoh dari *social networking sites* adalah Facebook, MySpace, dan Google+.
- e. *Virtual games worlds* merupakan platform yang mereplikasi lingkungan ke dalam bentuk tiga-dimensi yang membuat para pengguna tampil dalam bentuk avatar pribadi dan berinteraksi berdasarkan aturan-aturan permainan.
- f. *Virtual sosial worlds* memungkinkan para inhabitan untuk memilih perilaku secara bebas dan untuk hidup dalam bentuk avatar dalam sebuah dunia virtual yang sama dengan kehidupan nyata. Contohnya adalah *Second Life*.

2. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- a. Kualitas distribusi pesan melalui media sosial memiliki berbagai variasi yang tinggi, mulai dari kualitas yang sangat rendah hingga kualitas yang sangat tinggi tergantung pada konten.
- b. Jangkauan teknologi media sosial bersifat desentralisasi, tidak berifat hierarki.
- c. Frekuensi menggambarkan jumlah waktu yang digunakan oleh pengguna untuk mengakses media sosial tiap harinya.
- d. Aksesibilitas menggambarkan kemudahan media sosial untuk diakses oleh pengguna.
- e. Kegunaan menggambarkan siapapun yang memiliki akses internet dapat mengerjakan berbagai hal dengan menggunakan media sosial seperti mem-posting foto digital, menulis online dan lain-lain.
- f. Segera menggambarkan waktu yang dibutuhkan pengguna media sosial untuk berkomunikasi dengan orang lain secara instan.
- g. Tidak permanen menggambarkan bahwa pesan dalam media sosial dapat disunting sesuai dengan kebutuhan.

3. Perkembangan Media Sosial

Perkembangan dari Media Sosial itu sendiri sebagai berikut :

- a. 1978 Awal dari penemuan Sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik, atau mengunggah dan mengunduh Perangkat lunak , semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem
- b. 1995 Kelahiran dari situs GeoCities, situs ini melayani Web Hosting yaitu layanan penyewaan penyimpanan data

situs web agar halaman situs web tersebut bisa di akses dari mana saja, dan kemunculan GeoCities ini menjadi tonggak dari berdirinya situs-situs web lain.

- c. 1997 Muncul situs jejaring sosial pertama yaitu Sixdegree.com walaupun sebenarnya pada tahun 1995 terdapat situs Classmates.com yang juga merupakan situs jejaring sosial namun, Sixdegree.com di anggap lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial di banding Classmates.com
- d. 1999 Muncul situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger.situs ini menawarkan penggunaanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. sehingga pengguna dari Blogger ini bisa memuat hal tentang apapun. termasuk hal pribadi ataupun untuk mengkritisi pemerintah. sehingga bisa di katakan blogger ini menjadi tonggak berkembangnya sebuah Media sosial.
- e. 2002 Berdirinya Friendster, situs jejaring sosial yang pada saat itu menjadi booming, dan keberadaan sebuah media sosial menjadi fenomenal.2003 Berdirinya LinkedIn, tak hanya berguna untuk bersosial, LinkedIn juga berguna untuk mencari pekerjaan, sehingga fungsi dari sebuah Media Sosial makin berkembang.
- f. 2003 Berdirinya MySpace, MySpace menawarkan kemudahan dalam menggunakannya,sehingga myspace di katakan situs jejaring sosial yang user friendly.2004 Lahirnya Facebook, situs jejaring sosial yang terkenal hingga sampai saat ini, merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memiliki anggota terbanyak.
- g. 2006 Lahirnya Twitter, situs jejaring sosial yang berbeda dengan yang lainnya, karena pengguna dari Twitter hanya bisa mengupdate status atau yang bernama Tweet ini yang hanya dibatasi 140 karakter.
- h. 2010 Lahirnya Instagram, situs jejaring sosial yang memungkinkan penggunaanya untuk membagikan foto-

fotonya dengan mudah, awalnya hanya untuk pengguna iOS, tetapi sejak 2012 juga hadir untuk pengguna Android.

- i. 2011 Lahirnya LINE, situs jejaring sosial yang memungkinkan pengguna berbagi foto dan video maupun melakukan percakapan dengan pengguna lain.
- j. 2011 Lahirnya Google+, yang diluncurkan oleh Google. Tetapi pada awal peluncuran, Google+ hanya sebatas pada orang yang telah diundang oleh Google. Setelah itu Google+ diluncurkan secara umum.

4. Pertumbuhan Media Sosial

Pesatnya perkembangan media sosial masa kini dikarenakan semua orang seperti bisa "memiliki" media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial digital. Seorang pengguna bisa mengakses media sosial dengan akses jaringan internet yang lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa memerlukan karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model *content* lainnya.

Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan mengapa media sosial berkembang pesat. Tak terkecuali, keinginan untuk aktualisasi diri dan kebutuhan menciptakan *personal branding*.

Perkembangan dari media sosial ini sungguh pesat, ini bisa dilihat dari banyaknya jumlah anggota yang dimiliki masing-masing

situs jejaring sosial ini, berikut tabel jumlah anggota dari masing-masing situs per Agustus 2017.

Tabel 1.

(Wikipedia, https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial)

No	Nama situs	Jumlah member
1	Facebook	2.047.000.000
2	Youtube	1.500.000.000
3	WhatsApp	1.200.000.000
4	Facebook Messenger	1.200.000.000
5	WeChat	938.000.000
6	QQ	861.000.000
7	Instagram	700.000.000
8	Qzone	638.000.000
9	Tumblr	357.000.000
10	Twitter	328.000.000
11	Sina Weibo	313.000.000
12	Baidu Tieba	300.000.000
13	Skype	300.000.000
14	Viber	260.000.000
15	Snapchat	255.000.000
16	Reddit	250.000.000
17	LINE	214.000.000
18	Pinterest	175.000.000

5. Fungsi Media Sosial

Fungsi media sosial dapat kita ketahui melalui sebuah kerangka kerja honeycomb. Pada tahun 2011, Jan H. Kietzmann, Kritopher Hermkens, Ian P. McCarthy dan Bruno S. Silvestre menggambarkan hubungan kerangka kerja honeycomb sebagai penyajian sebuah kerangka kerja yang mendefinisikan media

sosial dengan menggunakan tujuh kotak bangunan fungsi yaitu *identity*, *conversations*, *sharing*, *presence*, *relationships*, *reputation*, dan *groups*.

- a. *Identity* menggambarkan pengaturan identitas para pengguna dalam sebuah media sosial menyangkut nama, usia, jenis kelamin, profesi, lokasi serta foto.
- b. *Conversations* menggambarkan pengaturan para pengguna berkomunikasi dengan pengguna lainnya dalam media sosial.
- c. *Sharing* menggambarkan pertukaran, pembagian, serta penerimaan konten berupa teks, gambar, atau video yang dilakukan oleh para pengguna.
- d. *Presence* menggambarkan apakah para pengguna dapat mengakses pengguna lainnya.
- e. *Relationship* menggambarkan para pengguna terhubung atau terkait dengan pengguna lainnya.
- f. *Reputation* menggambarkan para pengguna dapat mengidentifikasi orang lain serta dirinya sendiri.
- g. *Groups* menggambarkan para pengguna dapat membentuk komunitas dan sub-komunitas yang memiliki latar belakang, minat, atau demografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Sosial Sebagai Sarana Ekspresi Diri

Bagi sebagian besar orang, media sosial merupakan tempat untuk aktualisasi diri. Mereka menunjukkan bakat dan keunikan di media sosial sehingga dapat dilihat oleh banyak orang. Tidak heran kenapa saat ini banyak artis berlomba-lomba untuk terkenal di media sosial mereka. Pada generasi masa kini, *update status* dilakukan untuk mengekspresikan diri baik berisi curahan hati tentang keadaan diri

sendiri maupun orang lain. Tidak jarang status yang dituliskan tidak memiliki makna apapun.

Postingan baik pada facebook, twitter ataupun blog, dapat dikatakan sebagai cara baru “berbicara” dan berekspresi serta eksis pada zaman yang serba online. Pengertian posting atau yang sekarang lebih dikenal dengan update status dalam bahasa Indonesia berarti menempatkan atau mengeposkan. Digunakan sesuai bahasa aslinya yaitu Bahasa Inggris, *posting*. Update status adalah suatu kegiatan untuk menuliskan dan menerbitkan suatu tulisan ke dalam blog, twitter, atau facebook. Dengan melakukan posting, maka pemilik postingan dapat menyebarkan informasi yang diinginkan dalam bentuk berupa artikel, gambar, photo, video atau file.

Teknologi informasi dan komunikasi berbasis Internet menjadi alat untuk memenuhi kebutuhan psikologis manusia dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil survey yang dilakukan oleh *Asia Digital Marketing Association* pada tahun 2012 (dalam Agung, 2012) menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna Internet dengan persentase 89% memanfaatkan Internet untuk mengakses *social network*. Sejak tahun 2006, pengguna Internet dapat memanfaatkan program jejaring sosial *Facebook*. *Facebook* merupakan salah satu jejaring sosial yang memungkinkan para penggunanya untuk berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia (Kapang, 2009). *Facebook* memiliki berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan penggunanya untuk berkomunikasi dengan pengguna lain.

Dalam penggunaan *Facebook*, aspek afektif mengacu pada tanggapan perasaan individu dalam bentuk penilaian positif atau negatif terhadap penggunaan *Facebook* yang diukur melalui emosi, perasaan tertentu, suasana hati, dan evaluasi terhadap penggunaan fitur *Facebook*. Aspek kognitif mengacu pada proses mental dan struktur pengetahuan yang dilibatkan dalam tanggapan seseorang terhadap penggunaan *Facebook* yang dapat diukur dengan melihat bagaimana individu menginterpretasikan, memberi makna, dan memahami penggunaan fitur *Facebook* berdasarkan pengalamannya.

Facebook menjadi media sosial paling banyak digunakan masyarakat untuk update status mengenai apa yang mereka rasakan. Pengguna media sosial tidak segan-segan untuk membagikan apa yang sedang mereka lakukan di kehidupan sehari-hari. Tidak jarang pengguna media sosial yang sudah terlalu bergantung pada media sosial memposting semua hal yang berkaitan dengan kehidupannya. Hal tersebut membuat pengguna media sosial menjadi tidak memiliki *privacy* apapun dan mengakibatkan semua orang mengetahui kehidupannya.

Isi dari status update seseorang di media sosial seperti *Facebook* dan sejenisnya menunjukkan banyak aspek dari kepribadian yang mungkin sebelumnya tidak terpikir. Sejumlah psikolog dari *Brunei University* di London melakukan survei para pengguna *Facebook* guna menganalisa sifat-sifat kepribadian dan motivasi di belakang setiap status update yang dilakukan. *Dilansir majalah Inc.*, sebanyak 555 pengguna *Facebook* turut serta dalam survei online yang mengukur aspek-aspek kepribadian seperti sifat berekspresi, emosi negatif, keterbukaan, kemampuan bersimpati, ketekunan selain juga penilaian harga diri dan *narsisisme*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki harga diri yang rendah memposting status bersama pasangannya secara lebih rutin. Sementara itu, orang *narsis* memposting lebih banyak tentang dirinya sendiri, sesuai perkiraan. Mereka diketahui rajin memposting tentang keberhasilannya yang terbaru untuk memperoleh pengakuan dari lingkungan sekitarnya meski itu bersifat online. Apa yang ditunjukkan mereka yang *narsis* dengan status terbarunya biasanya mendapatkan komentar dan lebih disukai oleh teman-teman onlinenya, sehingga memicu lebih banyak lagi status update dengan postingan serupa. Yang gemar melakukan update mengenai aktivitas olahraga atau kebiasaan makannya juga mengindikasikan rasa cinta diri yang meningkat, karena dianggap mencoba menarik perhatian orang kepada usaha yang dilakukan. Meskipun sepiantas nampak sepele, namun penting untuk disadari motivasi di belakang kebiasaan tersebut, serta bagaimana reaksi publik terhadapnya.

Media sosial memiliki peran dalam membangun dan membentuk pola perilaku manusia. Media sosial didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet sehingga dapat meningkatkan pengalaman seseorang dalam berkomunikasi. Media sosial juga memberikan wadah bagi para penyedia barang dan jasa untuk lebih dekat dengan konsumen. Dengan media sosial, para pemasar dapat mengetahui kebiasaan dari para konsumen dan melakukan suatu interaksi secara personal.

Dampak yang ditimbulkan bila seseorang terlalu sering mengeposkan sesuatu yang menarik perhatian pembaca secara terus-menerus membuat seseorang cenderung menjadi kecanduan media sosial. Seseorang akan menjadi anti sosial di kehidupan nyata karena terlalu fokus memposting sesuatu di media sosial. Melakukan update status di media sosial juga membuat seseorang kehilangan privasinya ketika terlalu sering menceritakan kehidupan pribadi dan kegiatan sehari-hari.

Dampak negatif lain yang ditimbulkan dari media sosial adalah penipuan. Banyak terjadi penipuan yang dilakukan oleh beberapa oknum melalui media sosial. Sebagian besar pengguna media sosial yang menjadi korban adalah anak-anak dan orang tua. Penipuan yang terjadi bermacam-macam. Mulai dari penipuan jual beli online, penculikan, perampokan, sampai pembunuhan.

Berikut di antara *dampak lain* yang muncul dari penyalahgunaan media sosial:

1. *Spam*, adanya sosial media membuat mudah para spammer yang bertebaran di dunia maya untuk membombardir netizen dengan konten spam. Distributor spam tersebut bisa berupa akun yang dikelola oleh orang secara langsung ataupun oleh bot. Sebagai contoh platform Instagram yang 8% akunnya adalah bot seperti dikutip infografis tentang media sosial ini.
2. *Cyberbullying*. Dengan mayoritas pengguna generasi muda dan anak-anak, media sosial menjadi sangat rentan untuk menjadi ajang “ikut-ikutan”. Sayangnya, tidak sedikit aksi

demam tersebut berujung pada aksi untuk mendiskreditkan seseorang. Hal ini tentu bisa berakibat fatal bagi korban atau target bully yang bisa jadi sasaran dan konsumsi jutaan orang di dunia maya.

3. Berita palsu. Sebagian besar berita palsu tersebar lewat sosial media. Hal ini dikarenakan saking mudahnya seseorang untuk menyebarkan informasi tanpa disertai filter yang memadai. Tingkat kesadaran dalam mengolah informasi juga menjadi faktor penting bagaimana dengan mudahnya seseorang membagikan info yang belum tervalidasi atau bahkan provokatif.

B. *Sastra Piwulang* sebagai Sumber Konten Update Status Bermartabat

Di dalam khasanah kesusasteraan Jawa, sastra piwulang dalam bentuk monolog puisi panjang telah ada sejak jaman Jawa kuna. Teks-teks seperti *Wrhaspati Tattwa*, *Sarasamuscaya*, *Niti Sastra*, dan *Slokantara* adalah jenis teks-teks didaktik moralistik yang dikemas tidak melalui cerita atau kisah seperti halnya *KakawinMahabharata* ataupun *Kakawin Ramayana*, namun mereka hadir sebagai teks monolog yang berisi ajaran yang dikemas dalam bait-bait puisi didaktif. Teks-teks sastra piwulang tersebut umumnya ditulis dalam bahasa Sanskerta dan bahasa Jawa Kuna. Bahasa Sanskertanya disusun dalam bentuk sloka dan bahasa Jawa Kunanya disusun dalam bentuk bebas (gancaran).

Selanjutnya, pada masa yang lebih kemudian, tradisi penulisan teks didaktik moralistik dalam bentuk tembang berkembang pada masa Dinasti Mataram Islam. Pada masa pemerintahan Sultan Agung Hanyakrakusuma dikenal teks didaktik moralistik berjudul *Serat Sastra Gendhing*. Kemudian pada kurun waktu berikutnya lahir pula karya sastra lainnya dalam bentuk sastra piwulang seperti *Serat Panitisastra*, *Serat Asthabrata*, *Serat Darmawasita*, *Serat Wulangreh*, *Serat Wedhatama*, *Serat Piwulang Jayeng Irawan*, *Serat Nitisruti*, *Serat Nitipraja*, *Serat Sewaka*, *Serat Salokatama*, *Serat Palimarma*, *Serat Manuhara*, dan masih banyak lagi yang lainnya. Karya karya tersebut umumnya ditulis oleh para pujangga kraton dan juga oleh para raja sendiri.

Saparinah (2001, hal. 54-60) mengungkapkan bahwa raja-raja Jawa yang melakukan ikhtiar penulisan *serat piwulang*, antara lain adalah Susuhunan Paku Buwana II (1726-1749) yang menulis *Serat Wulang Dalem Pakubuwana II*; Susuhunan Paku Buwana IV (1788-1820) yang menulis *Serat Wulangreh*, *Serat Wulang Tatakrama*, *Serat Wulangsunu*, dan *Serat Wulang Bratasunu*; Susuhunan Paku Buwana VII (1830-1858) yang menulis *Serat Tata Krama Ingkang Sinuhun Pakubuwana VII*, *Serat Wulangputra*, *Serat Kupiya Warna-warni*; dan Susuhunan Paku Buwana IX (1861-1893) yang menulis *Serat Candrarini*, *Serat Damarini*, *Serat Wulang Rajaputra*, dan *Serat Wulang Wanita*. Di Pura Mangkunegaran hadir juga *Serat Wedhatama* sebagai karya besar KGPAA Mangkunegara IV. Sementara itu, para pujangga yang cukup terkenal menulis *serat piwulang* adalah Yasadipura II yang menulis *Serat Sasanasunu* dan R. Ng. Ranggawarsita dengan *Serat Kalatidha*.

Dalam tradisi kraton Jawa, pelebagaan produksi dan distribusi nilai-nilai serta simbol-simbol ada di bawah patronase raja. Pada salah satu lembaga ke-*abdidalem*-an di kraton Jawa yaitu *tepas kapunjanggan*, ditampunglah pekerja kreatif yang disebut *pujangga* untuk menciptakan karya-karya sastra dalam rangka mendukung berbagai macam kepentingan simbolik raja. Pujangga sebagai pekerja seni dalam kraton Jawa telah berperan sebagai agen terjadinya transfer nilai yang berupa pendidikan *ngelmu* dan *kawruh* terutama ditujukan untuk mendidik kalangan keluarga istana. Menurut Kuntowijoyo (1987, hal. 40) *ngelmu* atau *kawruh* yang diciptakan oleh para pujangga kraton pada umumnya berupa wawasan etika dalam berbagai bidang.

Kegiatan penciptaan dan pengubahan karya sastra pada awal abad XIX di kraton Jawa, khususnya Surakarta, telah mengalami zaman keemasan dan lazim disebut sebagai periode *renaissance* kesusasteraan Jawa Baru. Banyak karya sastra Jawa kuna yang digubah kembali ke dalam bahasa Jawa Baru dengan metrum *macapat* yang merupakan konvensi sastra zaman itu. Pada masa pemerintahan Pakubuwana III (1749-1788 AD) *Serat Wiwaha Jarwa* digubah oleh pujangga Jawa dari kakawin Arjuna Wiwaha. Kemudian R. Ng. Yasadipura juga menggubah *Serat Rama Jarwa*, *Serat Bratayuda*, dan

Serat *panitisastra*, yang dianggapnya sebagai kitab yang sakral, suci, dan mulia.

Menurut Sudewa (1992, hal. 48) tujuan penulisan kembali kitab-kitab kuno tersebut agar masyarakat luas dapat mengetahui dan menikmati karya sastra. Di dalam *Serat Rama* dikatakan *mardya kawuryaning krama niti*, dan di dalam *Serat Panitisastra* dikatakan *adi yan kadriyana*. Hal ini berarti bahwa kitab Jawa kuno yang dianggap sakral itu perlu dimasyarakatkan kembali sebagai wahana pendidikan moral masyarakat Jawa.

Namun demikian, usaha penulisan kembali sastra Jawa kuno itu dianggap belum cukup memadai oleh para pujangga dan penguasa pada waktu itu. Hal ini karena kitab-kitab yang dianggap sakral itu masih menyisakan kesulitan-kesulitan pada pembacanya, terutama sulitnya adat yang sakral itu dipahami oleh masyarakat luas, sehingga perlu diciptakan ragam sastra lain yang lebih operasional bagi pembangunan moral masyarakat. Penguasa dan kaum intelektual Jawa pada masa itu akhirnya mengemas usaha pemasyarakatan ajaran tradisional Jawa yang sakral, suci, dan mulia itu dalam bentuk karya sastra piwulang.

Fenomena maraknya serat-serat piwulang dalam tradisi penulisan sastra kraton di abad 18-19 masehi ini tidak lepas dari stabilitas politik yang kondusif di lingkungan kraton pada waktu itu. Para penguasa kraton Jawa mulai memfokuskan pembangunan fisik kraton seperti gedung utama kedhaton, bangsal-bangsal, keputren, taman yang indah, serta tembok keliling yang kokoh. Pembangan di bidang spiritual dilakukan untuk para putra putri raja, punggawa dan kerabat istana melalui teks-teks piwulang. Pembacaan dan kajian teks piwulang menjadi bagian penting dari transformasi nilai secara estetis di *ndalem kasatriyan* dan *peputren*. Jenis teks bacaan untuk para putra dan sentana pria di *ndalem kasatriyan* berbeda dengan teks bacaan untuk para putri di keputren. Teks-teks seperti *Serat Panitisastra*, *Serat Astabrata*, *Serat Nitipraja*, *Serat Sewaka*, dan *Serat Wulang Sunu* umumnya dibaca oleh dan untuk para putra dan kerabat pria. Sementara teks-teks seperti *Serat Gandrung Asmara*, *Serat Darmaduhita*, *Serat Darmarini*, *Serat Warayatna*, *Serat Wulang Wanita*, dan *Serat*

Candrarini, adalah teks-teks khusus yang disajikan untuk para putri raja dan kerabat perempuan di lingkungan keputren.

Beberapa contoh kutipan teks serat piwulang yang dapat menjadi sumber inspirasi penulisan update status adalah sebagai berikut.

- *Sasmitaning ngaurip puniki, mapan ewuh yen ora weruha, tan jumeneng ing uripe, akeh kang ngaku-aku, pangrasane sampun udani, tur durung wruh ing rasa, rasa kang satuhu, rasaning rasa punika, upayanen darapon sampurna ugi, ing kauripanira.*
- *Lamun sira anggeguru kaki, amiliha manungsa kang nyata, ingkang becik martabate, sarta kang wruh ing kukum, kang ngibadah Ian kang wirangi, sokur oleh wong tapa, ingkang wus amungkul, tan mikir pawewehing lyan, iku pantes sira guonana kaki, sartane kawruhana.*
- *Sekar gambuh ping catur, kang cinatur polah kang kalantur, tanpa tutur katula-tufa katali, kadaluwarsa katutuh, kapatuh pan dadi awon.*
- *Aja nganti kabanjur, sabarang poiah kang nora jujur, yen kabanjur sayekti kojur tan becik, becik ngapayaa iku; pitutur ingkang sayektos.*
- *Pitutur bener iku, sayektine apantes tiniru, nadyan metu saking wong sudra papeki, lamun becik nggone muruk, iku pantes sira anggo.*
- *Ana pocapanipun, adiguna adigang adigung, pan adigang kidang adigung pan esthi, adiguna ula iku, telu pisan mati sampyoh.*
- *Si Kidang umbagipun; angandelken kebat lumpatipun, pan si gajah ngandelaken geng ainggil; ula ngandelaken iku, mandine kalamun nyakot.*
- *Iku umpamanipun, aja ngadelaken sira iku, suteng nata iya sapa ingkang wani, iku ambege wong digung, ing wusana dadi asor.*
- *Adiguna puniku, ngandelaken kapinteranipun, samubarang kabisan dipundheweki, sapa pinter kaya inggun, tuing prana nora enjoh.*

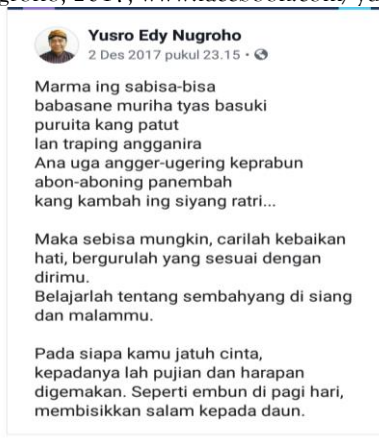
- *Ambeg adigang iku, ngandelaken ing kasuranipun, para tantang candhala anyanyampahi, tinemenan nora pecus, satemah dadi geguyon.*
- *sekar pangkur kang winarna, lalabuhan kang kanggo wong ngaurip, ala lan becik puniku, prayaga kawruhana, adat waton puniku dipunkadulu, miwah ingkang tatakrama, denkaesthi siyang ratri.*
- *Duduga lawan prayoga, myang watara ringa aywa lali, iku parabot satuhu, tan kena tininggala, tangi lungguh angadeg tuwin lumaku, angucap meneng anendra, duga-duga nora kari.*
- *Nadyan silih bapa biyung kaki nini, sadulur myang sanak, kalamun muruk tan becik, nora pantes yen dennuta.*
- *Apan kaya mangkono watekan iki, sanadyan wong tuwa, yen duwe watek tan beck miwah tindak tan prayoga.*
- *Aja sira niru tindak kang tan becik, nadyan ta wong liya, lamun pamunike becik, miwah tindake prayoga.*
- *Iku pantes sira tirua ta kaki, miwah bapa biyang, kang muruk watek kang becik, iku kaki estokena.*
- *Wong tan manut pituturwong tuwa ugi, anemu duraka, ing dunya tumekeng akir, tan wurung kasurang-surang.*
- *Maratani ing anak putu ing wuri, den padha prayitna, aja na kang kumawani, ing bapa tanapi biyang.*

C. Update Status Menggunakan *Sastra Piwulang* dalam Sosial Media

Penerapan sastra piwulang sebagai konten update status dapat dilakukan dengan mengaktualisasikan gagasan didaktik moralistik ke dalam ekspresi baru berbahasa Indonesia. Bentuk penyampaian dapat dilakukan dengan cara menulis teks secara utuh dan menambahkan deskripsi penafsiran dalam gaya yang lebih baru. Pada contoh dibawah ini, teks sastra piwulang yang bersumber dari serat Wedhatama ditafsirkan menjadi puisi liris dengan gaya melankolis

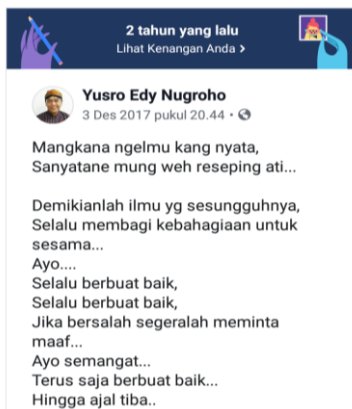
(lihat Gambar 1). Pada bentuk yang lain, serat piwulang dapat disajikan menjadi cerita narasi yang bersumber dari kisah-kisah yang ada dalam teks sastra piwulang. Berikut ini model narasi update status serat piwulang yang diambil dari serat Adiparwa yang merupakan sastra piwulang Jawa Kuna dalam bentuk prosa untuk kepentingan penyampaian ajaran agama (lihat Gambar 2).

Gambar 1: Nugroho, 2017, www.facebook.com/yusro.edynugroho

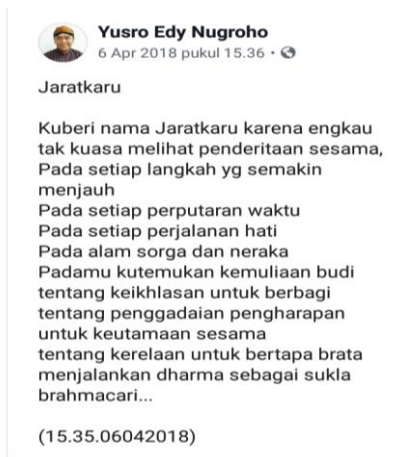


Gambar 2: Nugroho, 2017, www.facebook.com/yusro.edynugroho

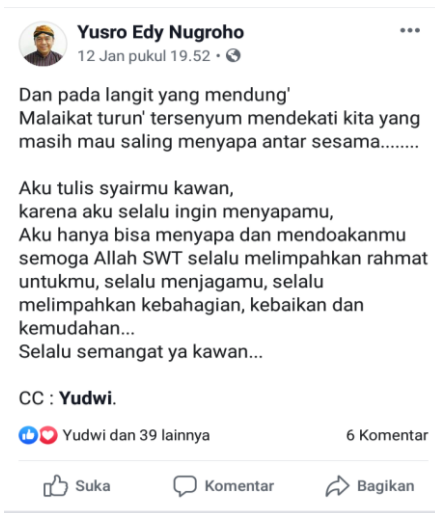
Makarti murih beciking pakarti...



Gambar 3: Nugroho, 2018, www.facebook.com/yusro.edynugroho



Gambar 4: Nugroho, 2019, www.facebook.com/yusro.edynugroho



Gambar 5: Nugroho, 2019, www.facebook.com/yusro.edynugroho



Gambar 6: Nugroho, 2019, www.facebook.com/yusro.edynugroho



Update status yang lain adalah update status yang memanfaatkan teks piwulang yang lazim dipakai di pesantren-pesantren Jawa yang dikenal dengan istilah sastra singir. Kata singir berasal dari *syair* yang digubah dalam bahasa Jawa dari sumber-sumber Islam untuk kepentingan pengajaran para santri khususnya untuk membangun pondasi karakter kesantunan yang kuat. Contoh update status dari teks singir adalah sebagai berikut.

Gambar 7: Nugroho, 2019, www.facebook.com/yusro.edynugroho



Update status dapat pula dilakukan menggunakan ungkapan kearifan lokal masyarakat Jawa dalam bentuk *piwulang becik*. *Piwulang becik* adalah kumpulan ungkapan-ungkapan, petatah-petitih, nasihat-nasihat dalam bentuk *folklore* yang lazim disampaikan dari mulut ke mulut secara turun-temurun. Berikut ini kumpulan *piwulang becik* yang ditulis oleh Padmasusastra.

uni

Uni ala lan uni bécik padha angobahake uwang, yagene kowe dhémên adol uni ala kang sathithik rêgane, tinimbang karo uni bécik kang akèh rêgane.

anak

Ratu-ratuning ala iku anak nyatur alaning bapa, utawa biyung, nglêm awake dhewe. Ewadene jêmbar-jêmbaring jagad: ana: sapa ...

ëndêm

Wuru dawa iku nglalèkake marang pagawean pèrlu, pakolèhe mung mèdèni bocah dolan. Mari mëndêm: kari bathi limprég-limprég.

ëndhog

Wong dhêmên njagakake êndhoge si blorok (pitulunganing liyan) arang nêtèse, apa ora prayoga njagakake kaskayane dhewe.

utama

Kautaman aja kosèdyakake, thukule saka wong liya kanthi wragad akèh.

istiyar

Istiyar karo takdir kukuh êndi, iku pitakone wong bodho. Apa ana wong urip tanpa istiyar, sarta istiyare babarêngan lan tibaning takdir, aja ngrêmbug manèh prakara iku, mundhak rame. Gusti Allah nitahake urip mung didhawuhi istiyar, supaya slaméting uripe. Sanadyan wréjit cacing uripe iya kanthi istiyar. Gusti Allah nganakake watu mung didhawuhi ménêng, cukup ora nganggo istiyar. zie elok.

Allah

Dingandël marang pitulunging Allah, amarga pitulunganmu marang awakmu dhewe ora kèna diandël.

elok

Aja sok gumun ndélêng kaelokan kang nèmbe kosumurupi, awit yèn kowe wis wèruh sabab-sababe: rèmhèh bae. Gusti Allah nitahake makluk, ora karsa kanthi kaelokan, mung barès-barèsan bae, dadining manungsa kalawan cumbana, mulane ora digumuni ing manungsa, kajaba mung sapisan kanthi kaelokan iya iku dadine eyang Kangjéng Nabi Adam: ngalang.

alêm

Wong ngalêm marang awake dhewe, iku prasasat wisa mandi, ananging apa ana wong ora golèk alêm. Sarèhning ana têmbung golèk, dadi ana katrangan: entuk utawa ora, yèn entuk, sapa kang kudu ngalêm, yèn ora, apa awake dhewe kang dadi susulihe têmbung: ora.

alêm a

Pangalêm utawa: panacad marang ing liyan, uni karo pisan iku ora kèna diandèl. Dene kang kèna diandèl: unine wong mênêng, sabèn muni iya tèmèn. Liding catur bècik wong mênêng tinimbang wong juwèh.

eman

Ngeman: luput ora ngeman: iya luput, kêpriye tégèse: mangkene: aja eman manganggo sarwa anyar yèn nuju ngadégi gawe utawa ana ing pasamuwan. Aja dupèh wis misuwur sugih gélêm manganggo sarwa lungsèt. Iku dègsura arane. Nanging dingeman manganggo sarwa anyar kang ora nuju pameran, iku wong dumuwè tégèse.

Contoh model update status yang bersumber dari *piwulang becik* sebagai berikut.

Gambar 8: Nugroho, 2019, www.facebook.com/yusro.edynugroho



KESIMPULAN

Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan mengapa media sosial berkembang pesat. Tak terkecuali, keinginan untuk aktualisasi diri dan kebutuhan menciptakan *personal branding*.

Sastra piwulang merupakan salah satu sumber terpelajar bagi individu untuk menyampaikan gagasan di media sosial. aktualisasi diri dapat dilakukan bukan hanya sekedar menyampaikan gagasan yang tidak bermakna apalagi mengandung ungkapan kebencian dan juga permusuhan, namun dengan cara cerdas kita dapat membagi pikiran-pikiran positif, gagasan-gagasan edukatif yang diwariskan oleh orang tua kita melalui *sastra piwulang*.

DAFTAR PUSTAKA

- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- Buffardi, L. E., & Campbell, W. K. (2008). *Narcissism and social networking web sites*. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34, 1303-1314.
- Diina, N. 2013. *Persepsi Remaja dan Orang Tua Terhadap Penggunaan Facebook*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya* 2 (1), Surabaya: Universitas Surabaya.
- Ellison, N. B., Steinfeld, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of facebook "friends": Social capital and college students use of

- online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12, 1143-1168.
- Fahmi, A. B. (2011). *Mencerna situs jejaring sosial*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kapang, F. Y. (2009). *Planet facebook: 6 jurus menguasai facebook*. Yogyakarta: Cemerlang Publishing.
- Kindarto, A. (2010). *Efektif blogging dengan aplikasi facebook*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nugroho, Y. E. (2017–2019). Facebook. Dikutip 1 Juli 2019. <https://www.facebook.com/yusro.edynugroho>
- Sarwono, S. W. (2006). *Psikologi remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wikipedia. *Media Sosial*. Dikutip 1 Juli 2019. https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial

Peran Teknologi dalam Meningkatkan Minat Baca Terhadap Sastra Jawa Modern: Sebuah Tinjauan Kritis

Yosep Bambang Margono-Slamet

yosep-bambangms@untagsmg.ac.id

Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Budaya,
Universitas 17 Agustus 1945, Semarang

Abstrak — Artikel ini membicarakan peran teknologi dalam meningkatkan minat baca terhadap sastra Jawa modern. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Instrumen penelitian adalah kuesioner yang berisi 10 pertanyaan dan disebarkan kepada dua kelompok usia, 30 tahun ke bawah dan 30 tahun ke atas. Sastra Jawa modern dalam bentuk buku tradisional hingga saat ini kurang mendapat respons dari pembaca. Mayoritas responden mengetahui bahwa sastra Jawa modern masih ada dan penting untuk orang Jawa. Teknologi informasi dan komunikasi canggih, khususnya pemanfaatan gawai berinternet, diharapkan mampu meningkatkan minat baca terhadap sastra Jawa modern di kalangan masyarakat Jawa. Namun demikian, hal ini perlu disikapi dengan kritis. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden kelompok pertama hampir tidak lagi membaca sastra Jawa modern sementara hampir 50% responden kelompok kedua masih sering atau kadang-kadang membacanya. Mayoritas responden kedua kelompok menyatakan bahwa teknologi sangat membantu revitalisasi sastra Jawa modern.

Kata kunci— sastra Jawa modern, minat baca, revitalisasi, teknologi

PENDAHULUAN

Sastra Jawa Modern (untuk selanjutnya disingkat SJM) saat ini masih ada dan cenderung semakin banyak. Sekitar 15-20 tahun yang lalu, SJM bisa dikatakan hanya menumpang hidup di majalah bahasa Jawa seperti *Panjebar Semangat*, *Jaka Lodang*, dan *Mekar Sari*. Bahkan saat itu ada banyak kekhawatiran kalau SJM akan mati atau punah. Ragilputra (1998) melalui *geguritan* atau puisinya yang berjudul

“Dongengan” yang dia dedikasikan untuk seorang sastrawan Jawa modern lainnya, Suwardi Endraswara, di antaranya menulis bahwa SJM akan segera mati. Selain Ragilputra, Brata (2003), juga menyatakan bahwa SJM adalah sastra tanpa buku. Hal ini disebabkan oleh tidak bersedianya penerbit menerbitkan buku SJM karena buku SJM tidak mendatangkan keuntungan finansial, sementara penerbitan berkala berbahasa Jawa yang bertahan hanya tiga tersebut di atas. Para sastrawan SJM rata-rata tidak memiliki dana untuk menerbitkan karya-karyanya dalam bentuk buku. Hanya ada sedikit pengarang yang mampu menerbitkan buku dengan biaya sendiri. Salah seorang pengarang SJM yang mampu membiayai penerbitan karya-karyanya adalah Suparto Brata, yang menerbitkan antologi cerita pendek *Trem* (2001) dan novel *Donyane Wong Culika* (2004). Selain Suparto Brata, hanya ada sedikit sastrawan Jawa yang menerbitkan karya-karyanya sendiri dalam bentuk buku.

Jaman berubah. Teknologi semakin maju dan pada akhirnya Internet mengubah segalanya, termasuk pengaruhnya yang sangat besar dalam dunia penerbitan buku. Saat ini biaya penerbitan buku menjadi jauh lebih murah sehingga banyak penulis Jawa mampu menerbitkan sendiri karya-karyanya. Kemajuan teknologi ini menyebabkan munculnya penerbit-penerbit kecil yang bersedia menerbitkan buku apa saja selama pengarangnya mau membiayai sendiri penerbitan tersebut. Dengan munculnya penerbit-penerbit kecil dengan biaya murah, para pengarang tidak lagi bergantung pada penerbit mayor. Mereka bisa menerbitkan buku sendiri secara independen atau indie dengan biaya murah.

Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa saat ini banyak buku SJM. Hanya saja, ironisnya, di toko-toko buku besar tetap saja buku karya sastra Jawa sulit didapatkan. Di Warung Buku Sastra Jawa, Bandungan, yang dikelola oleh salah seorang penyair Jawa, Rini T. Puspohardini (2019), ada banyak sekali buku sastra Jawa. Saat ini para pengarang SJM bisa dikatakan sangat produktif. Tulus Setiyadi, misalnya, terlepas dari kualitas karya-karyanya, merupakan salah seorang pengarang SJM yang sangat produktif. Hingga saat ini dia sudah menghasilkan paling kurang 18 novel. Demikian pula, mencermati para pengarang yang karyanya muncul di *Panjebar*

Semangat, kita boleh berbangga bahwa para pengarang muda terus bermunculan, sementara para pengarang senior masih tetap berkarya. Hal ini menunjukkan bahwa SJM tetap eksis, tidak tergerus oleh jaman.

Namun demikian, persoalannya adalah banyaknya karya SJM tidak diimbangi oleh banyaknya pembaca. Populasi orang Jawa pada tahun 2010 adalah 95 juta jiwa lebih; mereka tidak hanya tinggal di Jawa melainkan juga di daerah lain di Indonesia dan bahkan di luar negeri (Wikipedia, 2019). Namun demikian, sangat sedikit di antara orang Jawa yang membaca SJM. Sulit sekali memang mencari sumber data yang pasti berapa pembaca SJM. Namun dari 'tidak adanya penghargaan finansial yang layak bagi pengarang SJM' hingga saat ini SJM merupakan sastra marjinal yang tidak memiliki gaung sama sekali di dalam masyarakat Jawa sendiri. Atmowiloto (dalam P.A. Prawoto, 1989, hal. 44-50) menyebutkan bahwa SJM harus tahu diri bahwa fungsinya hanyalah sebagai pelengkap atau *bojo* sastra Indonesia. Sebagai pelengkap, demikian Atmowiloto mengatakan, SJM harus bisa menerima nasib apa pun yang dialaminya. Atmowiloto menegaskan bahwa SJM tidak akan pernah bisa mengimbangi sastra Indonesia modern.

Bukan tujuan artikel ini untuk mengulas secara luas pasang surut SJM seiring dengan perjalanan jaman. Satu hal yang perlu kita pahami adalah hingga saat ini ada kecenderungan jumlah pembaca yang semakin menurun. Mengenai pembaca SJM, sebenarnya ada dua kelompok pembaca, yakni kelompok junior dan kelompok senior. Dalam artikel ini, pembaca kelompok junior adalah mereka yang berusia 30 tahun ke bawah, sementara kelompok pembaca senior adalah mereka yang berusia 31 tahun ke atas. Artikel ini merupakan hasil penelitian yang melibatkan dua kelompok pembaca tersebut. Tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui apakah orang Jawa masih memiliki minat untuk membaca SJM (termasuk di dalamnya apakah SJM masih diperlukan bagi atau dalam masyarakat Jawa), dan untuk mengetahui apakah teknologi menjadi bagian penting dalam meningkatkan minat baca terhadap SJM di kalangan masyarakat Jawa. Perlu ditekankan di sini bahwa para pengarang SJM pun sudah menyesuaikan diri dengan kemajuan jaman dalam berkarya. Para

pengarang muda jelas sekali dalam karya-karyanya menulis tentang peristiwa-peristiwa aktual di dalam masyarakat. Salah satu contohnya adalah Tulus Setiyadi (2019) dengan novelnya *Mecaki Katresnan ing Satengahe Perang Politik*. Oleh sebab itu dalam artikel ini dibicarakan juga tentang sikap dan pandangan masyarakat Jawa secara mendalam.

TINJAUAN PUSTAKA

Karya sastra merupakan salah satu bentuk seni. Berbeda dari karya seni lain seperti misalnya seni rupa, seni tari, dan seni musik, karya sastra menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Ratna, 2011). Hanya karya sastra yang “merekam” kehidupan manusia melalui bahasa. Hal ini tidak berarti bahwa karya sastra lebih tinggi derajatnya dibanding karya seni lain, sama sekali bukan. Semua karya seni merupakan salah satu puncak perwujudan karsa dan rasa manusia yang mengandung estetika, pesan, dan memiliki makna. Dengan demikian, semua jenis karya seni setara dalam konteks ini. Namun demikian, sastra dengan mediumnya yang berupa bahasa—yang merupakan kode primer budaya dalam setiap masyarakat (Turner, 2003)—juga sering mendapat sebutan sebagai institusi sosial (Wellek & Warren, 1956). Di dalamnya terdapat konvensi dan norma yang disepakati dan dianut oleh masyarakatnya. Dalam hal ini, sastra merupakan tiruan kehidupan itu sendiri.

Sebelum lebih jauh membicarakan tentang hubungan antara sastra dan kehidupan, perlu dikemukakan di sini bahwa secara tradisional ada empat teori sastra untuk memahami karya sastra (Abrams, 1971). Keempat teori tersebut adalah mimetik, pragmatik, ekspresif, dan obyektif. Teori mimetik membicarakan karya sastra sebagai tiruan kenyataan; teori pragmatik mengutamakan aspek pragmatis atau fungsi karya sastra bagi pembacanya; teori ekspresif memberi penekanan bahwa karya sastra merupakan luapan pemikiran dan perasaan pengarangnya; dan teori obyektif melihat karya sastra sebagai dunia otonom yang dianalisis dari unsur-unsur pembentuknya. Wellek dan Warren (1956) mengkategorikan teori obyektif Abrams ke dalam pendekatan intrinsik karya sastra, dan ketiga teori Abrams yang lain dikategorikan ke dalam pendekatan

ekstrinsik. Sementara itu Meyer (2011) secara implisit juga menganggap bahwa teori obyektif Abrams merupakan teori intrinsik.

Dalam artikel ini, karya SJM lebih dianggap sebagai tiruan (*mimesis*) atau refleksi kenyataan dan dengan demikian pendekatan yang digunakan adalah teori mimetik. Ratna (2011) menyatakan bahwa teori ini bersumber dari Plato yang menyatakan bahwa karya sastra hanya merupakan tiruan (*mimesis*) kenyataan. Oleh sebab itu Plato menganggap karya sastra lebih rendah derajatnya dibandingkan dengan kenyataan. Dalam konsep Plato, tiruan tidak akan pernah menyamai yang ditiru (dunia ideal). Aristoteles tidak sepenuhnya setuju dengan pemikiran gurunya tersebut. Bagi Aristoteles, karya sastra memang merupakan tiruan kenyataan tetapi dalam proses penciptaannya, sastrawan melakukan penciptaan kembali (*re-creation*). Dalam menciptakan kembali kenyataan inilah para sastrawan tidak hanya meniru melainkan juga menciptakan sesuatu yang baru yang mengandung unsur estetis dan memiliki hukumnya sendiri. Dalam konsep Aristoteles inilah *mimesis* menemukan makna baru yang lebih positif dan karya sastra tidak lebih rendah dibandingkan dengan kenyataan.

Implikasi teori mimetik bagi SJM tentulah sangat besar. Di atas sudah dijelaskan bahwa SJM itu bersumber pada masyarakat dan nilai-nilai budaya dasar Jawa. Para pengarang Jawa menulis karya mereka dalam bahasa Jawa dan menulis tentang norma dan nilai-nilai budaya Jawa yang mereka anggap baik dan bisa diwariskan ke generasi berikutnya. Di samping itu, para pengarang SJM juga “merekam” peristiwa-peristiwa, keinginan-keinginan, keresahan-keresahan, dan apa pun yang ada di dalam masyarakat Jawa, apakah itu dari kehidupan masyarakat kelas sosial rendah, menengah, maupun atas. Dengan kata lain, para pengarang SJM bisa disebut sebagai informan tentang masyarakat Jawa (Phillips, 1987). Dalam konteks inilah SJM berisi informasi tentang masyarakat Jawa namun sayangnya masyarakat Jawa sendiri tidak antusias untuk mendapatkan informasi tersebut dengan tidak membacanya.

Dengan kata lain, bisa diibaratkan bahwa hubungan antara SJM dengan masyarakat Jawa seperti halnya obyek dengan cermin dan

keduanya memiliki hubungan yang sangat erat. Oleh karena itu bisa disebut bahwa SJM merupakan cermin kenyataan masyarakat Jawa. Baik pengarang senior maupun junior tidak pernah lepas dari masyarakatnya sendiri sebagai inspirasi dan bahan tulisannya. *Mimesis* dalam hal ini tidak hanya berarti bahwa SJM merupakan tiruan kenyataan masyarakat Jawa melainkan juga cermin atau refleksi itu tadi. Implikasinya, dari masa ke masa, estetika sastra Jawa juga bergeser, sesuai dengan kemajuan dan perubahan jaman. Kalau sastra Jawa klasik (SJK) melukiskan kehidupan dari sudut pandang raja-raja atau penguasa, SJM melukiskan kehidupan dan menggali inspirasinya dari rakyat kebanyakan. Para pengarang SJM rata-rata menulis tentang masyarakat dan manusia di mana mereka hidup. Banyak di antara pengarang Jawa (kalau tidak bisa disebut mayoritas) berasal dari desa dan kehidupan pedesaan ini mendominasi isi SJM untuk waktu yang lama, hingga saat ini.

Dalam kondisi yang demikianlah, SJM hidup dan berkembang. Hanya saja, tidak seperti sastra Indonesia yang tumbuh subur, kondisi SJM justru sebaliknya, tetap saja tidak bisa menarik minat banyak pembaca. Ini satu hal yang ironis: SJM memiliki akar kuat dalam budaya Jawa dan mediumnya menggunakan bahasa Jawa, tetapi ternyata orang Jawa sendiri tidak banyak yang membacanya dan tidak peduli. Artikel ini secara khusus ingin mengetahui respons orang Jawa terhadap SJM. Sekalipun jumlah responden tidak bisa dikatakan mewakili seluruh orang Jawa, paling tidak penelitian ini memberikan gambaran bagaimana sebenarnya respons masyarakat Jawa terhadap SJM.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan suatu gejala (Sugiyono, 2008). Gejala yang dimaksudkan di sini adalah kecenderungan minat membaca SJM yang semakin menurun dari masyarakat Jawa. Disamping itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah teknologi bisa menjadi sarana untuk meningkatkan minat orang Jawa dalam membaca SJM.

A. Responden

Responden penelitian ini terdiri atas dua kelompok. Kelompok pertama berusia 30 tahun ke bawah dan kelompok kedua berusia 31 tahun ke atas. Pembagian responden ke dalam dua kelompok ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada perbedaan sikap, pandangan, dan minat kelompok muda dan kelompok senior terhadap SJM. Jumlah sampel untuk kelompok junior adalah 19 dan kelompok senior 21. Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah melalui *WhatsApp broadcast*. Jumlah populasi dalam *broadcast* kelompok junior adalah 95 orang sementara untuk kelompok senior 105 orang. Dari 19 sampel kelompok junior, ada 3 orang yang berasal dari kelompok etnis non-Jawa; sisanya adalah kelompok etnis Jawa. Demikian pula, dari 21 responden kelompok senior, 3 di antara mereka adalah non-Jawa dan sisanya adalah etnis Jawa.

Karakteristik sampel kelompok junior tidak banyak bervariasi. Populasi kelompok junior ini semuanya adalah mahasiswa dari tiga program studi di Fakultas Bahasa dan Budaya di salah satu universitas di Semarang. Usia mereka tidak terpaut jauh, meskipun yang paling tua berusia 30 tahun. Mereka bukan mahasiswa program studi Sastra Jawa. Jumlah laki-laki dan perempuan berimbang. Sementara itu, karakteristik kelompok senior lebih bervariasi. Pendidikan mereka minimal adalah lulus sarjana dari berbagai disiplin ilmu dan beberapa di antara mereka lulusan Pascasarjana, dan tidak ada seorang pun yang merupakan sarjana Sastra Jawa. Sedangkan dari segi profesi, di antara mereka ada yang menjadi dosen, guru SMA, karyawan bank, wiraswasta, dan sebagainya. Dengan kata lain, profesi mereka heterogen, baik pria maupun wanita.

B. Instrumen

Penelitian kuantitatif deskriptif ini menggunakan instrumen kuesioner yang berisi sepuluh pertanyaan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan skala Likert yang dimodifikasi menjadi empat skala, bukan skala Likert yang asli dengan 5 skala (Hadi, 1991).

C. Prosedur

Kuesioner disebarikan melalui *WhatsApp broadcast*. Ada dua *WhatsApp broadcast* untuk dua kelompok umur yang berbeda. Seluruh populasi yang diberi kuesioner sudah dikenal dan diketahui identitasnya. Dengan demikian, tidak ada kuesioner yang disiapkan yang terkait dengan identitas mereka.

Setelah konsep pertanyaan selesai dan siap, kuesioner yang berisi sepuluh pertanyaan tersebut disebarikan melalui *WhatsApp broadcast* ke kedua kelompok tersebut. Sebagai pengantar, disampaikan bahwa mereka diminta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan memilih satu dari empat jawaban yang ada di setiap pertanyaan. Ada dua kelompok pertanyaan. Kelompok pertama (pertanyaan No. 1 sampai No. 6) adalah pertanyaan mengenai sikap, pandangan, pemikiran dan minat baca mereka terhadap SJM dan kelompok kedua (pertanyaan No. 7 sampai No. 10) adalah pertanyaan mengenai apakah teknologi bisa meningkatkan minat baca atau ketertarikan mereka terhadap SJM. Para responden tidak diberi batas waktu secara tegas. Ada responden yang dengan cepat memberikan jawaban, tetapi ada juga yang tidak segera menjawab. Setelah ditunggu dua hari, sudah tidak ada lagi jawaban yang masuk. Jumlah responden yang menjawab, seperti yang sudah disebutkan di atas adalah: dari kelompok junior sebanyak 19 orang dan dari kelompok senior berjumlah 21 orang. Selanjutnya, jawaban atas sepuluh pertanyaan tersebut dihitung (*di-tally*) untuk tiap kelompoknya berdasarkan masing-masing pertanyaan. Dari jumlah jawaban setiap nomor, hasilnya dianalisis di bawah dalam Hasil dan Pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan ini mencakup dua hal. Sesuai dengan pengelompokan kuesioner seperti yang sudah disebutkan di depan, bagian pertama adalah mengenai hasil dan pembahasan jawaban kuesioner tentang pandangan, sikap, pemikiran dan minat baca terhadap SJM dan yang kedua adalah mengenai manfaat teknologi untuk meningkatkan minat baca terhadap SJM.

A. Pandangan, Sikap, Pemikiran dan Minat Baca terhadap SJM

Terhadap pertanyaan No. 1, “Apakah Anda mengerti bahwa sastra Jawa modern saat ini masih eksis?”, Tabel 1 menunjukkan fenomena yang menarik. Responden Kelompok I (junior) memiliki pengetahuan yang berbeda terhadap SJM dibanding pengetahuan responden kelompok senior. Tidak ada satu pun responden kelompok junior yang sangat mengetahui bahwa SJM itu masih ada. Hal ini bisa merupakan indikasi bahwa SJM sudah semakin jauh dari kehidupan kaum muda saat ini. Karena mayoritas responden berasal dari kelompok etnis Jawa, bisa dikatakan bahwa kaum muda Jawa tidak mengetahui bahwa SJM masih eksis. Sementara itu, hampir seperempat responden Kelompok II (senior), yakni 24%, masih sangat memahami bahwa SJM itu masih eksis. Ini menunjukkan bahwa paling tidak sebagian dari kaum senior Jawa masih sangat menyadari bahwa SJM itu ada. Selanjutnya, hanya 11% responden dari kelompok junior yang mengerti bahwa SJM masih ada, sementara 33% responden kelompok senior masih mengerti. Sebaliknya, 12% responden kelompok junior cukup mengerti dan 14% responden kelompok senior cukup mengerti dan 26% responden kelompok junior sama sekali tidak mengerti tentang SJM. Mengejutkan bahwa 29% responden kelompok senior juga tidak mengerti sama sekali bahwa SJM masih eksis.

Tabel 1: Pengetahuan Terhadap Eksistensi SJM

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Sangat mengerti	0 (0)	5 (24)
Mengerti	2 (11)	7 (33)
Cukup mengerti	12 (63)	3 (14)
Tidak mengerti	5 (26)	6 (29)

Apa yang bisa kita baca dari data yang ada adalah bahwa orang Jawa yang lebih tua masih lebih mengerti bahwa sastra Jawa masih ada. Tentu hal ini menjadikan pemikiran ke depan. Dalam hal apa pun di masyarakat mana pun, masa depan selalu bergantung pada generasi muda. Temuan ini mengkhawatirkan kalau tidak diambil langkah-langkah konkret tertentu baik oleh Pemerintah maupun oleh

para pendukung kebudayaan Jawa untuk memikirkan bagaimana menarik minat anak-anak muda terhadap salah satu kekayaan budaya Jawa di masa depan. Eksistensi SJM di masa depan jelas tidak bergantung pada generasi tua.

Tabel 2: Frekuensi Membaca SJM

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Selalu membaca	0 (0)	0 (0)
Sering membaca	0 (0)	3 (14)
Kadang-kadang membaca	3 (16)	9 (43)
Tidak membaca sama sekali	16 (84)	9 (43)

Terhadap pertanyaan No. 2, “Apakah Anda masih membaca sastra Jawa modern?”, Tabel 2 menunjukkan bahwa dari kelompok junior tidak ada seorang pun yang selalu membaca dan sering membaca SJM. Demikian pula, responden kelompok senior menunjukkan fenomena yang sama persis untuk kategori “selalu membaca,” karena tidak ada seorang responden pun yang melakukannya melakukannya. Sementara itu, untuk kategori sering membaca, ada 3 responden (14%) yang melakukannya. Dalam dua kategori berikutnya, yaitu “kadang-kadang membaca” dan “tidak membaca sama sekali,” ada perbedaan yang cukup signifikan antara dua kelompok responden. Hanya 16% kelompok junior yang kadang-kadang membaca, tetapi 43% kelompok senior melakukannya. Untuk kategori terakhir, bisa diprediksi bahwa yang tidak membaca sama sekali di kalangan kelompok junior sangat besar, yakni 84% sementara di kalangan kelompok senior juga cukup besar, yakni 43%.

Data di atas menunjukkan bahwa, sekalipun SJM masih eksis, pembacanya tidak begitu banyak. Kenyataan bahwa tidak ada seorang pun responden yang selalu membaca SJM memang tidak bisa digunakan sebagai indikasi bahwa SJM tidak dibaca lagi. Tetapi, sebaliknya, kenyataan bahwa ada 84% responden kelompok muda dan 43% responden kelompok senior tidak membaca SJM sama sekali jelas menunjukkan bahwa popularitas SJM saat ini rendah.

Ironis sekali bahwa produktivitas para sastrawan Jawa modern tidak mendapatkan sambutan dari orang Jawa sendiri. Apa yang dinyatakan oleh Phillips (1987) bahwa pengarang sebenarnya bisa dianggap sebagai informan tentang masyarakatnya tidak begitu berlaku di dalam masyarakat dan kebudayaan Jawa, dalam arti bahwa karya mereka tidak sampai pada *audience* yang dituju.

Terhadap pertanyaan ketiga, “Kalau Anda tidak membaca, mengapa?”, jawaban yang diperoleh dari dua kelompok responden mengejutkan (Tabel 3), karena prosentase terbesar di kalangan kelompok junior adalah karena mereka tidak paham.

Sementara itu, dari kelompok senior, alasan terbesar tidak membaca SJM adalah juga karena mereka tidak paham dan tidak tahu. Kategori “tidak tahu” ini memang tidak jelas betul. Kalau kita ingin mendapatkan jawaban yang lebih detil lagi mestinya apakah mereka tidak tahu bagaimana cara mendapatkan karya SJM atau di mana mereka bisa membeli buku SJM atau apakah mereka tidak tahu bahwa sebenarnya SJM masih eksis. Kalau jawabannya berkaitan dengan yang terakhir, tentang eksistensi SJM, baik kelompok junior maupun senior konsisten dengan jawaban mereka terhadap pertanyaan No. 1, sekalipun prosentasenya sedikit lebih tinggi. Tetapi kalau mereka tidak paham karena SJM ditulis dala bahasa Jawa sebagai mediumnya, ini yang memprihatinkan. Semua orang Jawa, di mana pun berada, masih menggunakan bahasa Jawa lisan. Tetapi untuk membaca (dan menulis) dalam bahasa Jawa, kenyataan menunjukkan bahwa hanya sedikit sekali orang Jawa yang mampu melakukannya.

Tabel 3: Alasan Tidak Membaca SJM

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Tidak tertarik	3 (16)	2 (9,5)
Tidak paham	13 (68)	7 (33)
Tidak peduli	0 (0)	1 (5)
Tidak tahu	1 (5)	7 (33)

Namun demikian, data juga menunjukkan bahwa sebenarnya orang Jawa masih membaca SJM, sekalipun hanya kadang-kadang.

Dalam konteks ini, perlu digarisbawahi bahwa tidak semua orang memang tertarik pada kesusastraan. Dengan demikian, kalau masih ada orang Jawa yang kadang membaca SJM, mereka adalah orang-orang yang memang mencintai kesusastraan. Apalagi, 3% responden kelompok senior menyatakan bahwa mereka masih sering membaca karya SJM. Ini menunjukkan bahwa pembaca SJM itu masih ada. Persoalan yang mendesak adalah bagaimana meningkatkan minat baca orang Jawa terhadap SJM itu saat ini. Survei kecil ini memang tidak atau belum bisa memberikan gambaran secara komprehensif tentang kenyataan yang ada. Tetapi paling tidak, data yang ada menunjukkan bahwa diperlukan upaya-upaya serius untuk menarik kembali minat orang Jawa agar membaca SJM.

Pertanyaan No. 4, “Menurut Anda sebagai orang Jawa, apakah sastra Jawa modern masih diperlukan?” memperoleh jawaban yang hampir sama dari dua kelompok responden (Tabel 4). Di kalangan kelompok responden junior, 37% responden menganggap bahwa SJM masih sangat diperlukan bagi orang Jawa, sementara 63% menyatakan bahwa SJM masih diperlukan. Sementara di kelompok senior, yang menyatakan bahwa SJM masih sangat diperlukan dan diperlukan hampir berimbang, yakni 52% dan 48%. Data ini bisa dibaca bahwa terlepas dari apakah para responden masih membaca atau tidak, paham atau tidak, bahwa SJM masih ada ada tidak, mereka semua, tanpa kecuali, memiliki pendapat yang sama bahwa SJM masih diperlukan oleh orang Jawa. Hal ini bisa memberikan motivasi tambahan kepada para sastrawan Jawa untuk tetap berkarya karena pemikiran-pemikiran mereka melalui karya sastra memiliki aspek pragmatis bagi masyarakatnya.

Tabel 4: Perlunya SJM Bagi Orang Jawa

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Sangat diperlukan	7 (37)	11 (52)
Diperlukan	12 (63)	10 (48)
Tidak diperlukan	0 (0)	0 (0)
Sama sekali tidak diperlukan	0 (0)	0 (0)

Kenyataan bahwa tidak ada seorang pun responden dari dua kelompok yang menyatakan bahwa SJM tidak diperlukan lagi menunjukkan bahwa masih ada kepedulian orang Jawa terhadap SJM. Perasaan *melu handarbeni* atau ikut memiliki ini sebenarnya merupakan faktor penting. Setiap orang Jawa barangkali memang tidak rela kalau kebudayaan Jawa dengan segala bentuk dan ekspresinya menjadi punah. Hanya saja, persoalan terbesar kita saat ini adalah perasaan *melu handarbeni* ini belum diwujudkan secara nyata dengan menjadi pembaca SJM. Kalau saja orang Jawa masih mau membacanya, kekhawatiran bahwa suatu saat SJM tidak akan ada lagi tidak perlu terjadi.

Terhadap pertanyaan No. 5, “Apakah menurut Anda sastra Jawa bisa digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai budaya Jawa kepada orang Jawa?”, secara aklamasi dua kelompok responden menyatakan bahwa SJM sangat bisa dan bisa digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai budaya Jawa (Tabel 5). Data ini bisa dibaca bahwa bagi orang Jawa, tidak ada keraguan sedikit pun betapa pentingnya SJM bagi masyarakat Jawa. Secara historis, semenjak era sastra Jawa klasik (SJK), peran sastra Jawa memang besar dalam mempertahankan dan mewariskan nilai-nilai budaya Jawa kepada orang Jawa. Masih ada banyak orang Jawa yang hingga saat ini mengutip serta melaksanakan apa yang ditulis oleh para pujangga. Dengan kata lain, karya para pujangga Jawa hingga kini masih menjadi penuntun atau pedoman hidup sehari-hari karena di dalam karya sastra tersebut terdapat ajaran-ajaran baik. *Serat Wedhatama* karya KGPAA Mangkunegara IV, misalnya, hingga saat ini masih banyak dipakai sebagai pedoman hidup bagi orang Jawa.

Tabel 5: SJM Sebagai Sarana untuk Mengajarkan Nilai-nilai Budaya Jawa

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Sangat bisa	13 (68)	15 (71)
Bisa	6 (32)	6 (29)
Tidak bisa	0 (0)	0 (0)
Tidak tahu	0 (0)	0 (0)

Ini merupakan keyakinan yang penting bagi orang Jawa tentang kesusastraan (dan kebudayaannya secara umum). Sekalipun banyak orang Jawa tidak lagi menikmati SJM dalam arti membaca, menikmati, dan mendiskusikannya, mereka meyakini bahwa SJM bisa menjadi salah satu sarana untuk mewariskan nilai-nilai budaya Jawa.

Hal ini juga berarti bahwa sebenarnya manusia Jawa masih menginginkan nilai-nilai budaya Jawa itu tetap ada. Kita tidak memungkirkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi yang canggih saat ini di satu sisi menggerus kebudayaan tradisional. Tetapi dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa banyak orang Jawa menganggap bahwa kemajuan jaman, teknologi informasi dan komunikasi bisa dimanfaatkan untuk menarik minat orang Jawa untuk kembali mencintai karya seni dan kebudayaannya secara umum, termasuk SJM.

Pertanyaan No. 6, “Apakah Anda masih ingin membaca sastra Jawa modern?” mendapatkan respons yang positif responden dari dua kelompok. Sebagian besar responden dari kelompok junior (58%) masih ingin membaca SJM, dan hanya 5% yang tidak ingin membacanya. Sementara itu 26% responden tidak tahu apakah masih ingin membaca atau tidak. Di pihak lain, 76% responden kelompok senior masih ingin membacanya dan hanya 5% yang tidak ingin membacanya (sama dengan kelompok junior) serta 5% yang tidak tahu apakah masih ingin membacanya atau tidak.

Tabel 6: Keinginan Untuk Membaca Sastra Jawa Modern

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Sangat ingin	2 (11)	3 (14)
Ingin	11 (58)	16 (76)
Tidak ingin	1 (5)	1 (5)
Tidak tahu	5 (26)	1 (5)

Data ini menunjukkan bahwa sebenarnya niat orang Jawa untuk membaca SJM itu masih ada. Kendala yang ada selama ini adalah rata-rata mereka tidak tahu di mana mendapatkan karya SJM. Para sastrawan sudah berkarya, baik itu di majalah berbahasa Jawa, atau di media sosial seperti *Facebook*, tetapi sebagian besar karya mereka tidak

sampai ke pembaca. Di sinilah diperlukan adanya kritik SJM yang intensif. Yunani (2003) dan Bambang MS (2003) sudah menyinggung kurangnya kritik SJM. Keduanya berpendapat bahwa kuantitas kritik SJM yang ada tidak bisa mengimbangi kuantitas karya sastra yang ada. Diharapkan, adanya kritik SJM yang intensif akan menjadi salah satu sarana ampuh untuk “menjual” SJM kepada masyarakat Jawa secara umum sehingga masyarakat Jawa tertarik untuk membacanya.

B. Manfaat Teknologi untuk Meningkatkan Minat Baca terhadap SJM

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa saat ini kaum muda (dan juga kaum senior) Indonesia sudah menjadi generasi milenial. Mereka meluangkan banyak waktu untuk gawai mereka, apakah itu komputer, laptop, maupun telepon seluler android. Namun demikian, kemajuan teknologi yang kita nikmati saat ini belum mampu meningkatkan minat baca bangsa kita. Justru, sebaliknya, gawai dengan teknologi Internet sebenarnya menjauhkan bangsa kita dari bacaan serius, seperti yang disinyalir oleh Margono (2017). Tetapi dari data pada Tabel 7 di bawah, baik responden kelompok junior maupun senior sama-sama menyatakan bahwa kalau SJM bisa diakses secara *online*, mayoritas mereka akan membacanya. Hal ini mengindikasikan bahwa baik generasi muda maupun generasi tua di negeri kita saat ini (termasuk atau terutama di Jawa tentunya) sudah sangat terbiasa menggunakan gawai, terutama telepon android yang berinternet. Dalam banyak hal memang gawai dan teknologi Internet bisa menyederhanakan banyak hal, termasuk bacaan.

Tabel 7: Keinginan Membaca SJM *Online*

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Sangat ingin	3 (16)	3 (14)
Ingin	13 (68)	13 (62)
Tidak ingin	0 (0)	0 (0)
Tidak tahu	3 (16)	5 (24)

Dengan adanya gawai berinternet, orang tidak lagi harus membawa buku tradisional dalam bentuk kertas yang berat dan merepotkan—apalagi kalau buku yang mereka ingin mereka baca banyak. Oleh karena itu, bisa dipahami bahwa sebagian kecil generasi muda dan tua masih sangat ingin membaca SJM kalau bisa diakses secara *online* dan sebagian besar dari mereka masih ingin membacanya. Ini tentu saja merupakan fenomena yang menarik. Apakah keinginan ini pada akhirnya akan diwujudkan atau tetap menjadi keinginan, ini soal lain.

Masih terkait dengan pertanyaan No. 7, pertanyaan No. 8, “Apakah Anda tertarik untuk membaca blog sastra Jawa modern?”, ingin mengetahui respons responden terhadap SJM secara *online*, yakni karya SJM yang dipublikasikan di dalam blog. Saat ini banyak blog yang juga menulis tentang SJM, seperti misalnya go-BLOG-E BONARINE (2008), Nglengkong (2019), dan Rumah Sastra Indonesia (2019) untuk menyebut tiga contoh. Tetapi blog yang isinya khusus karya sastra Jawa dalam bahasa Jawa sepertinya belum ada.

Dengan data pada Tabel 8, ada harapan bahwa pembaca SJM baik di kalangan anak muda maupun orang tua akan meningkat (sebagian besar responden dari dua kelompok menyatakan bahwa mereka masih tertarik untuk membaca SJM kalau ada blog SJM yang bisa diakses secara *online*) kalau ada pengarang SJM yang membuat blog berisi karya-karya mereka, apakah *geguritan* (puisi), *crita cekak* (cerita pendek), *crita sambung* (cerita bersambung) atau drama. Hanya saja untuk *genre* terakhir ini, SJM hingga saat ini hampir tidak memiliki karya drama selain *Gapit* (Widoyo SP, 1998).

Tabel 8: Minat Membaca Blog SJM

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Sangat tertarik	2 (11)	2 (9,5)
Tertarik	9 (47)	15 (71)
Tidak tertarik	1 (5)	0 (0)
Tidak tahu	7 (37)	4 (19,5)

Terhadap pertanyaan No. 9, “Kalau saya seorang *vlogger* dan saya membacakan sastra Jawa modern lewat video-video di YouTube, apakah Anda tertarik untuk menontonnya?”, jawaban dua kelompok responden sungguh menarik, karena ada kesamaan dan ada perbedaan yang signifikan. Tabel 9 menunjukkan bahwa 16% responden kelompok junior menyatakan bahwa mereka sangat tertarik untuk menontonnya, yang tertarik 32%, yang tidak tertarik 20%, dan yang tidak tahu apakah akan menonton atau tidak sebanyak 32% juga. Sementara itu, tak seorang pun responden kelompok senior menyatakan bahwa mereka sangat tertarik untuk menonton tetapi 76% menyatakan tertarik, 1% tidak tertarik, dan 19% tidak tahu apakah akan menontonnya atau tidak. Data ini bisa dibaca bahwa secara umum kaum muda yang tertarik dan tidak tertarik berimbang. Kategori jawaban “tidak tahu” di sini bisa diartikan bahwa mereka tidak tertarik. Dengan demikian, jumlah mereka yang tertarik dan tidak hampir sama. Sementara, untuk kelompok senior, yang tertarik untuk menontonnya lebih besar dibanding mereka yang tidak tertarik. Hal ini menjadi salah satu indikasi bahwa SJM lebih diminati oleh kaum senior dibanding oleh kaum junior. Kalau demikian halnya, generasi muda kita memang semakin jauh dari SJM. Gawai dengan teknologi Internet yang mereka miliki, yang tidak pernah lepas dari mereka selama 24 jam sehari, belum bisa dikatakan merupakan alat untuk lebih menarik minat mereka terhadap sastra Jawa. Kalau hal ini dikaitkan dengan jawaban mereka terhadap pertanyaan No. 10, kontradiksi ini akan semakin jelas terlihat.

Tabel 9: Ketertarikan Menonton Video SJM

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Sangat tertarik	3 (16)	0 (0)
Tertarik	6 (32)	16 (76)
Tidak tertarik	4 (20)	1 (5)
Tidak tahu	6 (32)	4 (19)

Menjawab pertanyaan No. 10, “Apakah Anda setuju kalau teknologi bisa digunakan untuk merevitalisasi sastra Jawa modern agar dibaca oleh orang Jawa?” (Tabel 10), mayoritas responden dari

dua kelompok menyatakan bahwa mereka sangat setuju kalau teknologi bisa digunakan untuk merevitalisasi SJM agar dibaca oleh sebanyak mungkin orang Jawa. Data ini mengindikasikan bahwa baik kelompok junior maupun senior sama-sama percaya bahwa teknologi merupakan buah peradaban manusia yang bermanfaat dan bisa menjadi solusi untuk permasalahan-permasalahan yang timbul, termasuk permasalahan yang terjadi mengenai SJM.

Dalam bagian Pendahuluan di atas sudah disinggung bahwa sebenarnya SJM masih eksis dan tidak perlu dikhawatirkan. Banyak responden dari dua kelompok juga mengetahui hal ini. Dengan demikian, revitalisasi yang dimaksud di sini lebih pada revitalisasi publik pembaca, bukan para pengarang atau produk mereka. Lima belas sampai dua puluh tahun yang lalu memang sangat sulit bagi publik SJM untuk mendapatkan buku. Saat ini kondisi sudah berbeda. Banyak sekali sebenarnya buku SJM, apakah itu kumpulan puisi, kumpulan cerita pendek, atau novel. Hanya saja, iornisnya, jumlah karya yang banyak ini tetap saja tidak atau belum bisa didapatkan di toko-toko buku. Sama seperti pihak penerbit yang tidak mau menerbitkan karya SJM kalau tidak didanai oleh pengarangnya sendiri, hingga saat ini toko-toko buku juga masih belum mau menjual buku karya SJM. Alasan mereka sama, buku-buku SJM tidak laku dijual. Tetapi Warung Buku Sastra Jawa di Bandungan, seperti yang sudah disebutkan di atas, menyediakan banyak sekali buku SJM. Demikian pula, para pengarang yang rata-rata menerbitkan karya mereka sendiri juga menjual bukunya sendiri.

Tabel 10: Teknologi Sebagai Alat Revitalisasi SJM

Kategori	Kelompok I (%)	Kelompok II (%)
Sangat setuju	11 (58)	12 (57)
Setuju	5 (26)	9 (43)
Tidak setuju	2 (11)	0 (0)
Tidak tahu	1 (5)	0 (0)

Menyikapi jawaban-jawaban pertanyaan kuesioner yang sudah dipaparkan di atas, persoalan yang melilit SJM tidaklah sederhana. Sebagian responden mengetahui bahwa SJM masih ada, mereka

masih membaca, dan mayoritas menyatakan bahwa teknologi mampu merevitalisasi SJM. Namun demikian, berdasarkan pembahasan di atas, ada begitu banyak kontradiksi. Kontradiksi yang paling besar adalah bahwa sekalipun mayoritas responden dari dua kelompok setuju bahwa teknologi bisa menjadi alat revitalisasi SJM, yang tertarik untuk membaca SJM masih belum seberapa.

Hal lain yang perlu dikemukakan di sini adalah bahwa kita harus hati-hati dalam hal ini. Teknologi dan gawai hanyalah alat. Bagaimana alat ini digunakan tergantung pada manusianya, atau sering kita sebut bahwa *the man behind the gun* adalah penentunya. Kalau seseorang memang ingin membaca, tanpa gawai berteknologi pun dia akan tetap membaca. Benar bahwa gawai membuat banyak aspek kehidupan lebih mudah. Tetapi membaca adalah hasil latihan terus-menerus. Orang yang tidak pernah atau jarang membaca atau tidak mempunyai kebiasaan membaca tidak akan serta-merta menjadi pembaca rajin (*avid reader*). Orang yang tidak pernah atau jarang membaca SJM tidak akan serta-merta rajin membaca SJM hanya karena dia memiliki gawai berinternet.

Masalah ini menyangkut kultur dalam arti kebiasaan yang mendarah daging. Bagi para pecinta SJM, ada atau tidak ada gawai dan Internet, mereka akan tetap membacanya. Sebaliknya, mereka yang tidak mengenal SJM dalam kehidupan mereka sehari-hari, tidak bisa dipaksa menjadi pembaca SJM dalam waktu singkat, sekalipun mereka tidak pernah lepas dari gawai dan teknologi dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Menyikapi hal yang demikian, SJM memerlukan *marketing people* untuk memasarkannya kepada masyarakat luas. Para sastrawan Jawa sendiri, para kritikus SJM, dosen dan mahasiswa Program Studi Sastra Jawa bisa menjadi agen untuk menyebarkan SJM kepada masyarakat.

Di sisi lain, *political will* dari Pemerintah sangat diperlukan: Pemerintah perlu mengeluarkan kebijakan yang antara lain berisi perintah yang jelas dan tegas agar setiap sekolah, mulai dari SD, SMP, hingga SMA di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur diwajibkan memiliki buku-buku SJM di perpustakaan-

perpustakaan mereka dan para guru harus membimbing siswanya. Dengan perintah ini (bukan sekedar kebijakan tanpa sanksi), paling tidak pada jam pelajaran Bahasa Jawa para guru bisa mengajak para siswa untuk meluangkan waktu sejenak membaca buku-buku SJM. Memperkenalkan buku-buku SJM kepada para siswa merupakan salah satu hal terpenting dalam upaya revitalisasi karya dan pembaca SJM.

KESIMPULAN

Dari temuan dan pembahasan di atas, bisa disimpulkan bahwa orang Jawa masih ingin membaca SJM dan menganggapnya penting sebagai sarana untuk mentransfer nilai-nilai budaya. Para responden juga menganggap bahwa teknologi bisa menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan minat baca orang Jawa terhadap SJM. Tetapi di sisi lain, data yang ada pun menunjukkan bahwa para responden tidak atau belum memiliki kesungguhan untuk membaca SJM. Hal ini terlihat dari berbagai kontradiksi jawaban mereka terhadap 10 pertanyaan yang mereka jawab.

Artikel ini belum merupakan hasil riset yang komprehensif mengenai minat baca masyarakat Jawa terhadap SJM dan seberapa jauh teknologi mampu meningkatkan minat baca tersebut. Oleh karena itu masih harus dilakukan banyak riset ke depannya untuk menggali inti permasalahan rendahnya minat baca orang Jawa terhadap SJM. Karena ke depan teknologi akan semakin berkembang, penelitian ini bisa menjadi acuan bahwa fungsi teknologi ke depan akan semakin penting untuk meningkatkan minat baca masyarakat Jawa terhadap SJM. Untuk mewujudkan hal ini Pemerintah harus memiliki *political will* yang kuat untuk mendorong dunia pendidikan kita agar anak didik mencintai kebudayaan kita sendiri sebelum mereka mencintai kebudayaan yang berasal dari luar. Tanpa adanya *political will* dari Pemerintah, sulit bagi masyarakat Jawa, khususnya generasi muda, untuk bisa mencintai seni budaya tradisional Jawa secara umum dan SJM secara khusus, termasuk bagaimana lewat pendidikan formal Pemerintah bisa membuat kebijakan agar teknologi informasi dan komunikasi serta gawai dimanfaatkan

semaksimal mungkin untuk mendukung upaya-upaya ini. Inilah sikap kritis yang terus-menerus perlu kita kedepankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M.H. (1971). *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*. Oxford: Oxford University Press.
- Atmowiloto, A. (1989). Perkawinan batin antara sastra daerah dan sastra nasional. Dalam P.A. Prawoto, ed., *Kritik Esai Kesusastraan Jawa Modern*, hal. 44-50. Bandung: Angkasa.
- Brata, S. (2001). *Trem: Antologi Crita Cekak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brata, S. (2003). Sastra Jawa tanpa buku. *Panjebar Semangat* No. 30, 26 Juli.
- Brata, S. (2004). *Donyane Wong Culika*. Yogyakarta: Narasi.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai*. Yogyakarta: FP UGM.
- go-BLOG-E BONARINE. (2008). Pengarang sastra Jawa pengarang numpang lewat: Sekali belum berarti tak mau berkarya lagi! Diunduh 17 Juli 2019 dari <http://bonarine.blogspot.com/2008/01/pengarang-sastra-jawa-pengarang-numpang.html>.
- Margono-Slamet, Y. B. (2003). Bab kritik sastra Jawa. *Panjebar Semangat*, No. 6, 5 Februari.
- Margono- Slamet, Y. B. (2017). *Bantulah Indonesia Dengan Membaca*. Yogyakarta: Harfeey.
- Meyer (2011). *Literature to Go*. Boston NY: Bedfords/St. Martin's.
- Nglengkong. (2019). Sastra Jawa, pintu gerbang memahami budaya Jawa. Diunduh 17 Juli 2019 dari <http://nglengkong.blogspot.com/2011/11/sastra-jawa-pintu-gerbang-memahami.html>.
- Phillips, H.P. (1987). *Modern Thai Literature: With an Ethnographic Interpretation*. Honolulu: University of Hawaii Press.

- Puspohardini, R.T. (Wawancara, 2019). Warung Buku Sastra Jawa.
- Ragilputra, T. (1998). Dongengan. *Panjebar Semangat* No. 25, 20 Juni.
- Ratna, I. N. K. (2011). *Eстетika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rumah Sastra Indonesia (2019). Khazanah sastra Jawa. Diunduh 17 Juli 2019 dari <http://rumusindonesia.blogspot.com/2015/05/sastra-nusantara-sastra-jawa.html>.
- Setiyadi, T. (2019). *Mecaki Katresnan ing Satengahe Perang Politik*. Lamongan: Pustaka Ilalang.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Turner, G. (2003). *British Cultural Studies*, Ed. ke-3. London: Routledge.
- Wellek, R., & Warren, A. (1956). *Theory of Literature*. Orlando, FL: Harcourt, Brace & Company.
- Widoyo SP, B. (1998). *Gapit: 4 Naskah Drama Berbahasa Jawa: Rol, Lèng, Tuk, dan Dom*. Semarang: Taman Budaya Jawa Tengah.
- Wikipedia (2019). Suku bangsa di Indonesia. Diunduh 16 Juli dari https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_bangsa_di_Indonesia.
- Yunani, R. M. (2003, Agustus). In memoriam Esmiet Sasmito: Setyo ngrungkepi sastra Jawa nganti puputing yuswa. *Panjebar Semangat* 33 (16).

Peran Teknologi Digital terhadap Kondisi Psikologis

Christin Wibhowo

christine@unika.ac.id

Fakultas Psikologi, Unika Soegijapranata, Semarang

Abstrak – Artikel ini menyajikan tinjauan teori tentang peran teknologi digital terhadap kondisi psikologis seseorang. Penggunaan teknologi digital saat ini semakin marak, maka pembelajaran, pertunjukkan dan terapi psikologi mulai menggunakan teknologi tersebut. Oleh karena itu perlu diketahui tentang peran teknologi digital terhadap kondisi psikologis. Dari studi literatur ditemukan bahwa dalam dunia pendidikan, pertemuan tatap muka dan membaca naskah secara langsung lebih meningkatkan pemahaman siswa daripada menggunakan *e-text*. Demikian pula pada penelitian tentang peran musik pada pendengarnya. Pertunjukan musik secara langsung (*live*) lebih memengaruhi kondisi psikologis pendengarnya daripada musik yang direkam. Walaupun demikian beberapa peneliti menduga kurangnya peran teknologi digital dalam kondisi psikologis terkait dengan ketrampilan pengguna menggunakan teknologi digital. Hal ini juga dibuktikan dengan efektifnya terapi menggunakan teknologi digital, khususnya bagi individu dengan gangguan tertentu, misalnya kecemasan, kepribadian ambang dan depresi. Individu dengan gangguan tersebut memang perlu didampingi setiap saat sehingga menyulitkan terapis. Dengan demikian teknologi digital bukan sebagai pengganti namun sebagai pelengkap dari metode tatap muka.

Kata kunci – teknologi digital, kondisi psikologis, pertunjukkan

PENDAHULUAN

Memasuki era industri jilid empat (industri 4.0), teknologi semakin berkembang pesat. Dari teknologi mekanik, menjadi teknologi elektronik analog dan kini berubah menjadi teknologi

digital (Wikipedia). Salah satu ciri dari teknologi digital yaitu sistem komputerisasi dan sistem komunikasi yang lebih dinamis tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. Internet menjadi suatu kebutuhan masyarakat.

Hal ini juga didukung dengan data dari Badan Pusat Statistik (2017) yang menyimpulkan bahwa pada tahun 2017 pengguna telepon genggam mencapai 59,59 persen. Kepemilikan akses internet dalam rumah tangga 19,11%. Penggunaan internet mengalami peningkatan dari 14,9% (2013) menjadi 32,34% (2017). Selanjutnya kepemilikan telepon kabel mengalami penurunan dari 6% (2013) menjadi 3,23% (2017). Usia anak yang mengakses internet mengalami kenaikan dari 14,9% (2013) menjadi 32,34 (2017). Hampir semua kegiatan manusia telah dibantu dengan adanya internet ini. Kegiatan yang awalnya membutuhkan banyak tenaga manusia kini digantikan dengan teknologi yang bersifat *online* (dalam jaringan/daring). Demikian pula dalam dunia pendidikan, pertunjukkan, dan terapi psikologi, yang awalnya dilakukan dengan bertatap muka dan membutuhkan buku-buku yang dicetak, kini mulai berubah menjadi *e-book* dan konseling dengan daring.

Dari data tersebut dapat dipahami bahwa masyarakat telah memiliki gaya hidup yang berbeda dengan era sebelumnya. Masyarakat telah terbiasa dengan teknologi digital dibanding teknologi terdahulu. Oleh karena itu penggunaan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan perlu mendapat perhatian agar efek positif dari teknologi digital berperan terhadap kondisi psikologis individu. Secara umum, kondisi psikologis ialah cara berpikir dan berperilaku yang ditunjukkan oleh individu (Colman, 1999).

Beberapa remaja (berusia 13-18 tahun) yang ditemui penulis menyampaikan bahwa membaca lewat *e-book* memang praktis, tidak terikat tempat dan terkesan masa kini. Walaupun demikian mereka juga mengatakan bahwa membaca dengan *e-book* membuat mereka kurang fokus karena daring membuat mereka mudah beralih perhatiannya kepada hal lain. *E-book* juga membuat mata cepat lelah dan tidak menimbulkan perasaan memiliki buku tersebut. Hal ini

sama dengan yang diungkap oleh Faizal (2018) yang menyatakan bahwa buku dan *e-book* sebenarnya memiliki isi yang sama namun memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Buku dapat dipegang dan dipajang sedangkan *e-book* sangat tergantung pada media digital sehingga penyimpanannya tidak di dalam lemari. *E-book* juga berisiko terkena virus namun lebih praktis dibanding buku. Jadi dapat diasumsikan bahwa *e-book* dan buku cetak tidak berbeda dalam hal materi namun berbeda pada mediana. Media ini dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam memahami bacaan. Smith (dalam Rossa, 2017) menyatakan bahwa pemahaman individu terhadap bacaan lebih lambat pada *e-teks* daripada buku cetak.

Hal serupa juga ditemui dalam bidang pertunjukan. Beberapa orang berusia antara 35-40 tahun yang penulis temui menyampaikan lebih puas jika menonton pertunjukan *live* daripada daring. Hal ini karena saat melihat pertunjukan secara *live*, penonton akan merasakan situasi panggung dan bertemu dengan artis secara langsung sehingga suasana lebih merasuk di dalam hati. Walaupun demikian menyaksikan pertunjukan melalui daring juga diakui memiliki keunggulan, yaitu tidak perlu membayar mahal, tidak berdesak-desakan dan dapat mengakses pertunjukan dimana saja. Anak-anak yang lahir setelah tahun 2000, biasanya akan memilih untuk menyaksikan pertunjukan lewat daring. Hal tersebut ada pengecualian yaitu jika pertunjukan dibawakan oleh artis-artis idola, mereka lebih puas jika menonton pertunjukan secara langsung. Jadi ada perbedaan kepuasan dalam melihat pertunjukkan langsung dan daring.

Dalam dunia psikologi, konseling *online* juga semakin marak. Safitri (2019) menyampaikan bahwa konseling daring sangat menguntungkan terutama karena mudah diakses oleh individu yang tinggal di daerah-daerah yang jauh dari tempat praktik psikolog dan juga bagi individu yang mengalami difabel. Selain itu dengan konseling daring, individu tidak perlu membayar mahal, lebih merasa aman karena tidak harus bercerita rahasia dengan orang lain, dan tidak perlu antri. Walaupun demikian, pertemuan langsung dengan psikolog tetap tidak dapat digantikan. Hal ini karena dengan bertemu langsung, psikolog dapat mempelajari ekspresi dan cara

berkomunikasi yang dilakukan oleh klien sehingga diagnosis yang dilakukan akan lebih tepat. Pada bidang konseling, dapat diasumsikan bahwa konseling daring tidak dapat menggantikan konseling tatap muka.

Beberapa asumsi tentang peran teknologi digital terhadap kondisi psikologis masih perlu dibuktikan dengan penelitian. Hal ini karena penggunaan teknologi digital di era milenium ini tidak dapat dihindarkan. Masyarakat telah terbiasa dengan daring. Oleh sebab itu dengan diketahuinya peran teknologi digital terhadap kondisi psikologi, diharapkan mampu meminimalakn efek negaif dan memaksimalkan efek positif dari teknologi digital. Untuk lebih dapat memahami peran teknologi digital terhadap kondisi psikologis, dilakukan studi literatur.

METODE

Sebagai langkah awal dalam melakukan studi literatur ini, penulis mencari artikel tentang peran teknologi digital pada buku, terapi psikologi atau konseling dan pertunjukan. Artikel-artikel yang sesuai dicari melalui jurnal terbitan seelah tahun 2000. Kata kunci yang digunakan yaitu teknologi digital, *e-book*, cetak, pertunjukan *live* dan terapi *online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan disajikan beberapa penelitian yang terkait dengan peran teknologi digital terhadap kondisi psikologi. Kondisi psikologi yang dimaksud yaitu aspek kognitif (cara berpikir), afeksi (perasaan) dan konasi (sikap dan perilaku).

Tabel 1: Penelitian tentang buku cetak dan e-book

Tahun	Nama Peneliti	Hasil penelitian	Keterangan
2013	Jabr, F	Pemahaman individu lebih baik	Buku bisa berganti halaman sehingga

		menggunakan buku cetak daripada <i>e-book</i> (sebelum 1992). Setelah 1992, <i>e-book</i> mulai berperan baik jika pengguna mampu menggunakan teknologi	pembaca bisa mengingat letak, Mata tidak tegang. <i>E-book</i> membutuhkan kemampuan menggulir Dengan memegang kertas ada pengalaman taktil
2014	Tanner	Buku cetak lebih mudah dipahami	Lebih baik untuk kesehatan mata dan kognitif.
2014	Chen	Cetak dan <i>e-book</i> tidak memiliki pengaruh yang berbeda	Keakraban dengan platform, merupakan hal penting dan bukan masalah suka/tidak suka
2016	Singer & Alexander	Daya ingat dan pemahaman lebih baik saat siswa membaca buku cetak daripada <i>online</i>	Siswa memang lebih menyukai <i>e-text</i> namun tidak membuat daya ingat terhadap bacaan menjadi lebih baik
2016	Norman & Furnes	Baik buku cetak maupun <i>e-book</i> tidak memiliki perbedaan dalam berperan pada metakognitif subjek.	
2017	Dennis (in Rossa, et.al)	Performansi akademik lebih meningkat pada kelompok <i>online</i> tapi tidak pada tatap muka	Ada kemampuan lain yang dibutuhkan saat daring, yaitu kemampuan menggunakan gawai
2017	Rossa, et al.	Buku cetak dan <i>e-book</i> bisa saling melengkapi	<i>e-book</i> dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat (seperti buku cetak), dengan meningkatkan kemampuan individu untuk menggulir dan kemampuan lain untuk daring.

Dengan melihat beberapa penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebenarnya baik buku cetak maupun *e-book*, sama-sama memiliki peran yang tidak berbeda pada kemampuan

memahami bacaan yang dimiliki individu. Jika terjadi perbedaan itu karena dalam menggunakan *e-book*, individu dituntut memiliki kemampuan menggunakan gawai (misalnya kemampuan menggulir/*scroll*).

Tabel 2. Penelitian tentang pertunjukan langsung dan digital

Tahun	Nama Peneliti	Hasil penelitian	Keterangan
2016	Shoda, Adachi, Umeda.	Detak jantung lebih terpengaruh pada subjek yang menonton pertunjukan <i>live</i> daripada pertunjukan digital	Pada pertunjukan <i>live</i> ada interaksi antara artis dan penonton. Hal lainnya yaitu kualitas suara panggung lebih baik daripada digital
2019	Swarbrick, Bosnyak, Livingstone, bansal, March, Woolhouse, Trainor	Pertunjukan musik lebih berperan pada kondisi subjek daripada pertunjukan digital	Pada pertunjukan langsung, subjek lebih sering mengikuti irama musik dengan menggerakkan kepala daripada musik digital

Tidak banyak penelitian tentang perbedaan peran pertunjukan langsung dan digital terhadap kondisi psikologis seseorang. Walaupun demikian penelitian yang telah ada menunjukkan bahwa pertunjukan langsung lebih berperan terhadap kondisi psikologis individu daripada pertunjukan digital.

Tabel 3: Penelitian tentang terapi psikologi secara *online*

Tahun	Nama Peneliti	Hasil penelitian	Keterangan
2013	Donker , Bennett, Bennett, Mackinnon Van Straten A., Cuijpers	Terapi online sama efektifnya dengan terapi tatap muka dalam mengurangi depresi	
2014	Andersson,Cuijpers, Carlbring, Riper, Hedman.	Terapi digital harus dipadukan dengan terapi tatap muka	

2014	Van Spijker ,Van Straten A., Kerkhof	Terapi digital efektif untuk mengurangi perilaku bunuh diri	
2014	Rozental A., Andersson G., Boettcher J., Ebert D.D., Cuijpers P., Knaevelsrud C. 2014	Terapi online efektif untuk mengurangi tekanan emosional dan meningkatkan kesejahteraan	Terapi online menjadi pendamping terapi tatap muka

Beberapa penelitian yang telah disajikan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa terapi digital memiliki peran yang sama dengan terapi tatap muka dalam memengaruhi kondisi psikologis individu. Beberapa individu yang mengalami gangguan kepribadian (seperti kepribadian ambang, depresi dan kecemasan) membutuhkan pendampingan di luar sesi terapi. Dengan begitu, terapi digital yang dapat diakses secara daring dapat membantu mereka. Para peneliti juga menyarankan bahwa terapi digital tetap harus dipadukan dengan terapi tatap muka.

Dari beberapa penelitian yang telah disampaikan maka dapat dipahami bahwa teknologi digital dapat berperan dalam kondisi psikologis, terutama dalam mengubah perilaku kemudian selanjutnya dapat memengaruhi aspek kognitif. Teknologi digital lebih memberikan pelajaran namun belum sampai kepada tahapan-tahapan yang harus dilakukan (*lesson not session*), sehingga sifatnya yaitu untuk melengkapi terapi tatap muka, pertunjukan langsung dan untuk melengkapi buku cetak.

Beberapa peneliti menemukan bahwa tidak efektifnya peran teknologi digital pada kondisi psikologis disebabkan pengguna belum menguasai cara penggunaan teknologi digital. Dengan demikian untuk meningkatkan efektivitas peran teknologi digital, pengguna perlu dilatih dalam menggunakan teknologi.

KESIMPULAN

Teknologi digital dapat berperan efektif terhadap kondisi psikologis individu, jika digunakan untuk 1) melengkapi cara-cara

yang sudah ada (tatap muka, buku cetak, dan pertunjukan langsung), dan 2) individu yang telah menguasai penggunaan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andersson G., Cuijpers P., Carlbring P., Riper H., & Hedman E. (2014). Guided internet-based vs. face-to-face cognitive behavior therapy for psychiatric and somatic disorders: A systematic review and meta-analysis. *World Psychiatry*, 13: 288–295
- Badan Pusat Statistik. (2017). Statistik Telekomunikasi Indonesia. *Badan Pusat Statistik*.
- Chen, G., Cheng, W., Chang, T., Zheng, X., & Huang, R. (2014). A comparison of reading comprehension across paper, computer screens, and tablets: does tablet familiarity matter?, *Journal of Computers in Education*, 1: 213–225.
- Colman, A.M. (1999). What is psychology. Diunduh dari <https://www2.le.ac.uk/departments/npb/people/amc/articles-pdfs/whatisps.pdf>, pada 23 Juli 2019
- Donker T., Bennett K., Bennett A., Mackinnon A., Van Straten A., & Cuijpers, P. (2013, May 13). Internet-delivered interpersonal psychotherapy versus internet-delivered. *J Med Internet Res.*, 15(5):e82. DOI: 10.2196/jmir.2307
- Faizal, R. (2018). Buku versus E-book. Diunduh dari <https://www.kompasiana.com/rikiypaisal/5a869d77dcad5b477329022/buku-versus-e-book>, pada Juli 2019, DOI: 10.1016/j.biopsycho.2004.11.015
- Jabr, F. (2013). Why the brain prefers paper. *Scientific American*, 309
- Norman, E. & Furnes, B. 2016. The relationship between metacognitive experiences and learning: is there a difference between digital and non-digital study media? *Computers in Human Behavior*, 54

- Rozental A., Andersson G., Boettcher J., Ebert D.D., Cuijpers P., & Knaevelsrud, C. (2014.) Consensus statement on defining and measuring negative effects of Internet interventions. *Internet interventions*.1:12–19.
- Rossa, B., Pechenkinab, E., Aeschlimanb, C., Case, A. M., (2017) Print versus digital texts: understanding the experimental research and challenging the dichotomies. *Research in Learning Technology* 25, DOI: 10.25304/rlt.v25.1976
- Safitri, A.M. (2019). Apakah masalah psikologis bisa sembuh hanya dengan terapi online?. Diunduh dari <https://hellosehat.com/hidup-sehat/psikologi/manfaat-terapi-online-masalah-psikologis/>, diunduh 23 Juli 2019.
- Shoda, H., Adachi, M., Umeda, T. 2016. How Live Performance Moves the Human Heart. *PLoS ONE* 11(4), <https://doi.org/10.1371/journal>.
- Singer, L. M. & Alexander, P. A. 2016. Reading across mediums: effects of reading digital and print texts on comprehension and calibration. *The Journal of Experimental Education*, 85 (1).
- Swarbrick, D., Bosnyak, D., Livinstone, S.R., Bansal, J., Marsh-Rollo, S., Woolhouse, M.M., & Trainor, L.J. (2019, January 11). How live music moves us: head movement differences in audiences to live versus recorded music. *Front. Psychol.*, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02682>
- Tanner, M. J. (2014). Digital vs. print: Reading comprehension and the future of the book. *SJSU School of Information Student Research Journal*, 4(2). <http://scholarworks.sjsu.edu/slissrj/vol4/iss2/1>
- Van Spijker B.A.J., Van Straten A., Kerkhof A.J.F.M. (2014). Effectiveness of online self-help for suicidal thoughts: Results of a randomised controlled trial. *PLoS One*, 9(2).
- Wikipedia. (2019) Revolusi Digital diunduh dari https://id.wikipedia.org/wiki/Revolusi_Digital, 23 Juli 2019

Peranan Generasi Muda dalam Merevitalisasi Sopan Santun Jawa melalui *e-book*

Ekawati Marhaenny Dukut

ekawati@unika.ac.id

Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang

Abstrak – Terjaganya budaya sopan santun Jawa dari satu generasi ke generasi berikutnya menjadi salah satu kriteria yang menyebabkan masyarakat Indonesia dikenal sebagai masyarakat yang ramah. Namun dengan banyaknya informasi dan budaya negara Barat yang mudah didapat melalui gawai teknologi canggih masa kini, budaya sopan santun Jawa ini dikawatirkan mulai tidak dijaga oleh kawula muda. Oleh karena itu, sebagai tenaga pengajar yang peduli untuk merevitalisasi budaya sopan santun Jawa agar tetap disegani dan dijalankan oleh kaum muda, maka mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni yang bergabung dalam matakuliah *Graphic Novels* diajak untuk membuat penelitian lapangan tentang budaya sopan santun mana saja yang masih diterima dan dijalankan oleh para generasi masa kini tanpa adanya perubahan, dan mana saja yang mengalami modifikasi sehingga sesuai dengan keadaan jaman yang bertumpu pada revolusi industri 4.0. Melalui instrumen wawancara dan kuesioner ditemukan adanya budaya hibrida sopan santun antara negara Timur dan Barat. Hasil penelitian dari 33 mahasiswa yang telah memetakan macam sopan santun Jawa terkini dilaporkan dalam makalah ini. Data tersebut telah diolah menjadi data utama bagi penulisan dari 11 *graphic novels* yang menggunakan teori budaya hibrida. Produk inovasi novel yang bertemakan sopan santun dan disampaikan dalam bahasa Inggris itu, menjadi bukti atas usaha merevitalisasi budaya sopan santun Jawa.

Kata kunci – budaya hibrida, sopan santun, Jawa, e-book, generasi-Z

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia terkenal oleh antara lain keramah tamahannya. Apabila bertemu dengan seseorang walaupun baru pertama kali dijumpai, kebiasaan orang Indonesia adalah menganggukkan kepala dan menebarkan senyuman manisnya untuk memperlihatkan sikap hormatnya. Namun, akhir-akhir ini dengan perkembangan teknologi, generasi *centennial* (Gen-Z) Indonesia yang lahir di antara tahun 1995-2009, sepertinya telah melupakan ciri khas itu. Sikap anak muda saat ini yang tidak menyapa kepada orang yang berpapasan dengannya karena si anak muda sedang sibuk berinteraksi dengan alat *smartphone*-nya menjadi salah satu contoh dari sikap yang dipandang tidak santun oleh generasi yang lebih tua.

Menurut hasil penelitian Vision Critical (2015), Gen-Z yang di dunia ini telah mencapai sebanyak 80 miliar orang lebih dan dapat dijangkau melalui *mobile marketing* daripada dengan pertemuan yang menggunakan tatap muka, biasanya 1) menggunakan *smartphone* sebanyak 15.4 jam/ minggu, 2) melihat video di *smartphone* dua kali lebih banyak dari macam media lain, 3) 70% dari kelompok ini memilih untuk melihat *Youtube* tiap hari, dan 4) lebih menyukai *storytelling* dan hal-hal yang menggunakan media visual (<https://www.visioncritical.com/generation-z-infographics/>). Dengan demikian, kesempatan-kesempatan dimana mereka harus memperlihatkan keramah tamahannya kepada orang lain, mulai jarang terjadi dan suatu saat dikawatirkan akan luntur.

Sepertinya, dengan lebih banyaknya Gen-Z yang berinteraksi dengan media teknologi telah mengakibatkan mereka untuk lebih mengandalkan diri sendiri dalam hal mencari informasi pada media yang berbasis internet daripada bertanya langsung kepada teman atau orang yang lebih tua. Meskipun Gen-Z dapat diacungi jempol atas sifat kemandiriannya tersebut, namun di lain pihak, hal itu telah membuat mereka menjadi kelompok yang jarang membaur dan enggan untuk memberikan perhatian dan bantuannya kepada masyarakat sekitar yang memerlukannya. Hal ini mengakibatkan kelompok Gen-Z terkesan sebagai generasi yang cuek atau tidak peduli terhadap satu sama lain.

Oleh karena budaya sopan santun adalah citra baiknya bangsa Indonesia, maka sebagai seorang peneliti, saya berpendapat bahwa budaya tersebut perlu direvitalisasi agar Gen-Z di Jawa sebagai representasi dari masyarakat bangsa Indonesia masa kini dapat terhindar dari karakteristik yang hedonistik dan anti-sosialis. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Muflikah yang menyatakan bahwa karakteristik seperti itu cenderung membuahkan perilaku yang “ingin menang sendiri, kurang peduli, kurang santun, dan kurang menghargai diri sendiri maupun kepada orang lain” (2015, hal. 2).

Sopan santun seseorang tidak hanya dilihat dari perilaku namun juga melalui bahasa yang dipakai. Oleh karena itu, peneliti menjamah kelompok Gen-Z melalui mahasiswanya yang mengikuti perkuliahan *Graphic Novels* yang secara langsung menggunakan bahasa sebagai media untuk mengkomunikasikan suatu pemikiran. Mahasiswa yang mengikuti kuliah ini ditargetkan untuk dapat menulis cerita dengan plot yang dilengkapi dengan eksposisi yang baik selain adanya beberapa konflik cerita yang mencapai suatu klimaks sehingga dapat dicarikan suatu solusi dan membuahkan hasil akhir cerita yang memuaskan bagi para pembaca.

Berbeda dengan penulisan cerita pada umumnya, tujuan dari cerita yang masuk dalam kategori *graphic novels* adalah cerita yang dibarengi dengan adanya beberapa gambar grafis. Gambar tersebut biasanya berupa kartun namun pada kenyataannya, gambar di *graphic novels* dapat dimodifikasi dengan gambar dari sketsa atau bidikan kamera yang dibuat lebih pantas tampilannya sehingga dapat menyatu dengan isi cerita. Sesuai dengan namanya, *graphic novels* dapat berupa kumpulan cerita-cerita pendek yang berseri untuk disatukan menjadi sebuah novel yang pada bagian akhir cerita tidak harus selalu membuat tokoh utama berakhir dengan gembira tapi juga bisa mempunyai akhir cerita yang misterius, heroik, ataupun menyedihkan.

Oleh karena saya ingin mengetahui adanya perkembangan atau tidak pada definisi sopan santun bagi mahasiswa dan masyarakat di sekitar Jawa, maka saya sengaja menciptakan kondisi dimana proyek *graphic novels* kali ini berkonsentrasi pada topik sopan santun. Agar

tidak salah menuliskan sebuah novel yang mengangkat tema itu, maka sejumlah 33 mahasiswa tahun ke-3 itu saya wajibkan untuk pergi ke lapangan guna menampung pengertian sopan santun dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dari data minimal 30 responden yang diperoleh dari masing-masing mahasiswa itu telah dijadikan 33 cerita pendek. Agar cerita-cerita pendek itu menjadi novel, maka 11 kelompok yang terdiri dari 3 mahasiswa diarahkan untuk bergabung menjadi satu untuk kemudian saya fasilitasi agar dapat berejasama dalam kelompoknya untuk menghasilkan sebuah novel yang isi ceritanya bergantung pada hasil penelitian lapangan mereka itu.

Dikarenakan *graphic novels* diperuntukkan mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris, maka bahasa pengantar ceritanya menggunakan bahasa Inggris meskipun cerita yang terkandung di dalamnya adalah cerita lokal. Hal ini, menurut peneliti adalah suatu inovasi yang kreatif karena menggunakan data dari budaya lokal yang dikemas secara menarik sehingga dapat dinikmati oleh tidak hanya orang lokal Jawa Indonesia sendiri, namun juga oleh orang mancanegara yang mengandakan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi.

Dengan demikian novel tersebut yang ditulis dengan cara pendekatan budaya hibrida dimana kebiasaan adat lokal dan global dapat dikawinkan, dapat dipakai sebagai acuan untuk menggunakan bahasa dan budaya atau adat istiadat Jawa sehingga hal yang akan dilakukan dan diucapkan oleh tamu mancanegara akan dinilai sopan oleh masyarakat di pulau Jawa.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Budaya Sopan Santun

Sopan santun atau beberapa orang mengistilahkanannya sebagai tata krama, juga dikenal oleh masyarakat Jawa dengan istilah *unggah-ungguh*. Menurut Sri Handayani (2009, hal. 33) bila orang Jawa mempunyai sopan santun, hal ini berarti bahwa orang tersebut mengetahui *unggah-ungguh*. Secara etimologi kata *unggah* berasal dari *munggah* (Prawiroatmodjo, 1989, hal. 296) yang artinya naik atau mendaki.

Disini dapat dimengerti bahwa orang Jawa mempunyai kebiasaan untuk menghormati orang yang lebih tinggi kepangkatan atau kedudukannya. Sedangkan *ungguh* diambil dari bahasa Jawa *ngoko* yang berarti pantas, cocok dan sesuai dengan sifat-sifatnya (Zoetmulder, 1995, hal. 1334). Oleh karena itu, salah satu sifat orang Jawa adalah untuk selalu mawas diri dan berhati-hati dalam membawa diri agar tingkah lakunya dapat sesuai dengan yang diinginkan oleh masyarakat sekitar sehingga tidak terjadi konflik. Kata *ungguh-ungguh* juga berarti sopan santun, basa basi dan tata krama (Mangunsuwito, 2001, hal. 570). Dengan demikian, sebagai orang yang tinggal di Jawa harus mampu memperhatikan dan melaksanakan aturan masyarakat yang menjunjung tinggi sopan santun sehingga hudup yang rukun dan damai dapat tercapai.

Sopan santun didefinisikan oleh KBBI (2018) sebagai ‘budi pekerti yang baik; tata krama; peradaban; kesusilaan’. Sopan santun berarti aturan atau tata cara yang berkembang secara turun temurun di masyarakat yang bermanfaat dalam pergaulan antar sesama manusia untuk menjalin hubungan yang akrab untuk saling menghormati antar manusia (Judiani, 2010). Contoh dari sikap yang sopan dan santun adalah dengan bila bertemu dengan orang lain yang derajatnya lebih tinggi dengan “menunduk, bernada suara rendah” dan “bersikap tenang tanpa emosi yang meluap” (Soehardi, 1992, hal. 22) selain menjaga jarak antara sesama sehingga terkesan adanya rasa sungkan, takut, dan tahu malu seperti yang digambarkan oleh Geetz (1983). Jika yang muda melakukan sesuatu seenaknya, ia akan dianggap *kuwalat* atau berdosa kepada yang lebih tua. Contoh lain untuk memperlihatkan sopan santun adalah menerima sesuatu dengan tangan kanan, tidak meludah di sembarang tempat, tidak menggunakan kosa kata yang kotor, tidak berperilaku kasar dan tidak sombong (Ujiningsih & Antoro, 2010, hal. 3).

B. Sopan Santun dalam Keluarga Jawa

Sopan santun adalah suatu adat istiadat yang telah disetujui oleh masyarakat sebagai interaksi sosial yang dapat diterima sebagai hal yang pantas dilakukan di dalam keluarga sendiri atau lingkungannya (Ariani, dkk, 2002, hal. 27). Sopan santun yang biasa diperlihatkan

antar sesama manusia itu bisa dibedakan anatar yang tua dan muda., antara bawahan dan atasan, antara suami dan istri, dan antara teman akrab dan baru.

Adanya perbedaan pengelompokan interaksi itu mengakibatkan orang di Jawa harus melihat posisi dan kedudukan masing-masing. Dalam berbicara kepada ayah atau ibu, tentunya akan berbeda dengan ketika berbicara pada teman sebaya seseorang. Dalam memperlihatkan sopan santun, misalnya dalam hal menghormati pada yang lebih tua, selain pemilihan kosa kata sewaktu berbicara adalah bahasa yang diperlihatkan dari gerak tubuh masing-masing. Misalnya dalam menganggukkan atau menundukkan kepala ketika mendengarkan apa yang sedang dibicarakan oleh orang yang lebih tua atau pinya posisi yang lebih tinggi dari diri sendiri. Untuk hal seperti ini, orang Jawa dikenal sebagai kelompok manusia yang ingin mempunyai hubungan yang rukun, sehingga diciptakan perilaku yang memperlihatkan rasa hormat itu. Oleh karena itu, sopan santun ditanamkan oleh orang tua di Jawa semenjak anak-anak masih kecil.

Sebagai bentuk kompleksitas dari adat sopan santun Jawa ini bisa sampai ke bagaimana cara makan dan minum yang baik, cara berpakaian dan cara berpendapat. Apabila seseorang dianggap mempunyai sopan santun yang baik, biasanya hal ini ditelusuri pada sikap yang sering diperlihatkan oleh orang tuanya sendiri. Sebaliknya bila seseorang dianggap tidak sopan maka oaring akan mengatakan bahwa orang tuanya kurang memberikan pelajaran sopan santun yang semestinya. Oleh karena itu, keluarga merupakan tempat pendidikan yang utama dan pertama bagi setiap orang. Jadi, orang tua memang punya peranan penting dalam membentuk sopan santun anak.

Setiap keluarga Jawa mempunyai tanggung jawab untuk saling mengingatkan dan memberi dorongan agar tercipta kondisi yang harmonis antra sesama. Oleh karena sikap hidup yang rukun menjadi bagian yang penting dalam budaya Jawa. Adanya rasa yang selaras, tenang, tenteram, dan tanpa perselisihan maupun pertengkaran menjadi hal yang harus dijaga dalam sopan santun Jawa.

C. Bentuk Sopan Santun

Seperti yang telah diungkapkan diatas, macam sopan santun dapat dilihat dari pilihan kosa kata yang dipakai seseorang, tetapi juga dari tingkah laku seseorang pada yang lain. Bentuknya adalah antara lain adalah dengan cara:

1. Bertegur sapa: Sapaan biasa ditunjukkan kepada yang lebih tua. Contoh sapaan seperti pak-lik/ bu-lik, atau pak-de/ bu-de, atau mas/ mbak. (Sumintarsih, dkk, 2000, hal. 44-45).
2. Memberi salam: Mengucapkan salam dilakukan dengan berjabat tangan, mengusap bahu, megusap kepala atau menanyakan kabar seseorang seperti keselamatan atau kesehatan seseorang merupakan cara memberi salam sekaligus mengungkapkan kasih sayang (Sumintarsih, dkk, 2000, hal. 38-39). Di sekolah, siswa diharapkan memperlihatkan sikap mendengarkan, tidak mengobrol dan bertanya jika tidak mengerti (Ariani dkk, 2002, hal. 59). Dalam bertamu, cara memberi salam bisa dengan mengetuk 3 kali dulu sebelum mengucapkan permisi atau “*kulonuwun*” (Wibowo dkk, 2002, hal. 72).
3. Berjabat tangan: Salah satu cara bersalaman atau berjabat tangan dengan orang lain adalah dengan mengatupkan tangan dan ujung jari-jari yang biasa disentuhkan kepada jari-jari orang lain (Wibowo dkk, 2002, hal.74), selain yang umum diketahui orang yaitu dengan cara saling menempelkan telapak tangan dan melakuak gengaman yang erat. Cara untuk menghormati yang lebih tua bisa dengan tradisi *sungkem* atau cium tangan. Yang dimaksud dengan *sungkem* adalah mengatupkan tangan dan kemudian menyembah sambil membungkukkan badan sedikit untuk perlihatkan rasa hormat.
4. Bertamu: Kebiasaan orang Jawa bertamu adalah dengan pertamanya menanggalkan sandal atau alas sepatunya. Kebiasaan lain adalah mengucapkan salam seperti kata permisi dan mohon maaf karena telah mengganggu si tuan rumah. Pada saat sudah duduk dan ternyata tuan rumah masih sibuk di dalam, si tamu harus mau sabar menunggu. Jika yang dicarinya telah memperlihatkan

diri, maka tamu perlu memperlihatkan sopan sangunnya untuk berdiri sebentar dan mengucapkan salam permissi dan mohon maaf karena telah mengganggu waktunya tuan rumah. Setelah dipersilahkan untuk duduk kembali, tuan rumah akan menyambut dengan menanyakan kabarnya bagaimana unuk kemudian dibalas oleh tamu bagaimana kabar tuan rumah beserta keluarganya sebagai bentuk bincang-bincang yang sopan. Setelah itu, tuan rumah baru dapat menanyakan keperluan tamu apa sehingga perlu bertamu di rumahnya. Hal ini agak beda bagi tamu yang belum dikenai. Bincang-bincang basa-basi itu tidak akan terjadi, melainkan si tuan rumah ahkan langsung menanyakan keperluannya datang tentang apa.

Sebagai suguhan bahwa tuan rumah menghormati tamunya, minuman yang dihidangkan adalah kopi yang kental. Jika hubungan tamu dan tuan rumah sudah akrab, minuman kopi dapat diganti dengan teh atau yang sesuai dengan persetujuan tamu yang ditawarkan itu (Wibowo, dkk, 2002, hal. 66-71). Dalam mengambil minumannya, si tamu harus menunggu sampai tuan rumah mempersilakkannya untuk meminumnya. Dari sisi tuan rumah, minum yang dihidangkan tidak boleh dihidangkan dengan ukuran terlalu penuh karena akan membuat tamu menjadi kembang atau punya rasa mual dari terlalu banyak minum. Bertamu perlu memperhatikan waktu kunjung, yaitu tidak pada saat tuan rumah beristirahat (Ariani dkk, 2002, hal. 70).

5. Duduk dan berdiri: Pada saat bertamu, jika mau duduk, posisi kursi di ruang tamu atau ruang makan, jika ringan dapat diangkat atau ditarik untuk mundur ke belakang sedikit sebelum duduk. Jika sudah saatnya pergi, maka kursi dikembalikan dengan cara didorong ke posisi semula (Sumintarsih, dkk, 2000, hal. 51). Apabila tidak ada kursi maka posisi duduk di lantai yang sopan adalah duduk bersila, bertenger, atau *jengkeng*, tapi bukan berjongkok atau bertopang kaki (Wibowo, 2002, hal. 76, 78-79).

Cara duduk di kursi yang sopan adalah dengan arah dari sebelah kiri dan jika saatnya duduk, badan harus tegak dan kakinya rapat. Menopangkan dan menyilangkan kaki serta bersila di atas kursi.

Ketika bertamu, duduk yang sopan adalah yang tidak menyandarkan punggung pada kursi dan tangan tidak diletakkan pada tangan kursi. Yang paling sopan adalah dengan cara duduk menunduk sedikit, dengan punggung tanpa bersandar, dan telapak tangan menghadap ke bawah.

6. Makan: Cara makan dapat memperlihatkan bagaimana menghormati seseorang karena menunjukkan kepribadian seseorang. Makan biasanya dilakukan tiga kali sehari, yaitu pada waktu pagi, siang, dan malam. Dalam setiap keluarga ada aturan cara makan sendiri, namun ada pula aturan umum yang disepakati oleh tiap keluarga. Antara lain adalah untuk makan bersama di waktu malam hari, dan mengajak tamu untuk ikut makan, jika tamunya adalah teman akrab.

Orang yang paling dihormati dalam keluarga adalah yang dipandang sebagai kepala keluarga yang melindungi dan memberi jaminan pada keberlangsungan hidup keluarga itu. Biasanya dalam hali ini adalah ayah. Untuk itu, ayah biasanya dipersilahkan untuk makan lebih dulu daripada yang lainnya. Untuk memastikan sang ayah adalah yang lebih dulu makan, para ibu sebagai istri biasanya yang melayani suami dengan lebih dulu mengambalikan piring baginya untuk diberi nasi. Pelayanan seperti ini menunjukkan bagaimana setianya ia sebagai istri. Dengan sudah ada nasi di piring, para suami ini akan menjadi yang pertama dalam mengambil lauk pauknya (Wibowo dkk, 2002, hal. 80-81).

Aturan lain untuk makan adalah tidak membuat suara (*kecap*), tidak bersendawa (*glegekan*), saat makan tidak sambil membersihkan kotoran gigi, makan tidak sambil bersenda gurau, ngobrol, makan tidak tergesa-gesa, sendok makan diatur supaya tidak beradu sehingga menyebabkan bunyi (Sumintarsih, dkk, 2000, hal. 51-53). Larangan untuk makan lainnya adalah tidak makan di depan pintu, makan sambil berdiri, dan makan secara mondar mandir.

Sebagai alat makan, jika makanannya kering, bisa menggunakan tangan, tetapi jika ada kuahnya maka menggunakan sendok dan

kadangkala dilengkapi dengan garpu. Pada waktu menggunakan tangan diperlukan kobokan yang berisi air untuk mencuci tangan dulu. Kobokan ini juga menjadi berarti ketika mau mengambil minum, tangan harus bersih dari nasi dan lauk yang kemungkinan menempel karena makan (Wibowo dkk, 2002, hal. 84-86).

Mengucapkan doa sebelum dan sesudah makan adalah hal yang perlu dilakukan. Makan tidak boleh dengan terlalu kenyang namun secukupnya. Apabila sampai ada orang tua menyamakan anaknya makan seperti hewan, ini pertanda bahwa anak itu terlalu banyak makan dan dinilai sangat tidak sopan. Karena makan seperlunya saja, maka makan tidak boleh menyisakan makanan karena yang telah dimakan harus disyukuri. Dalam hal mengambil makanan, menggunakan tangan kanan adalah cara yang paling baik. Jika ada sop, biasanya dimakan duluan sebelum nasi dan lauk, atau malahan bisa dicampur sekalian. Jika ada buah, hal inilah yang paling akhir dimakan. Jika ada makanan yang baru maka disodorkan lewat kiri dan jika diambil lewat sisi kanan dari yang sedang makan (Wibowo dkk, 2002, hal. 85-87).

7. Berjalan bersama: Aturan berjalan bersama adalah agar yang tua menunjukkan perlindungannya kepada yang lebih muda. Untuk hal ini biasanya yang lebih tua akan berjalan di sebelah kanan yang muda. Dalam kesempatan lain seandainya harus berjalan dalam satu baris, untuk menunjukkan rasa hormat yang formal dan ada jarak dalam posisi strata, adalah dengan yang muda mempersilahkan yang tua untuk jalan di depannya. Jika jalan bersebelaha, maka maksimal hanya dua orang saja agar tidak mengganggu jalan umum (Ariani dkk, 2002, hal. 69-70).
8. Berpakaian: Penampilan seseorang dalam berpakaian juga menunjukkan sopan santun seseorang. Contoh seseorang yang sopan dalam berpakaian adalah dengan tidak memakai celana yang robek, menggunakan pakaian yang menutupi aurat atau bagian-bagian tertentu yang dianggap seksi, tidak memakai pakaian yang ketat, menggunakan pakaian yang sederhana dan tidak norak, dan menggunakan pakaian sesuai suasana lingkungan (Sumintarsih dkk, 2000, hal. 72-73).

9. Bertingkah laku di jalan raya: Di jalan raya, seseorang dinilai sopan jika dapat menunjukkan Surat Ijin Mengemudinya, sehingga secara umum memang sudah pantas berkendara di jalan raya karena tahu bagaimana harus patuh pada tata tertib lalu lintas, dan mematuhi orang lain. Apabila belum mahir berkendara atau alat transportasinya lebih kecil maka sebaiknya menggunakan jalur di sebelah kiri. Bergerombol dan bersenda gurau di jalan raya adalah sikap yang tidak sopan (Ariani dkk, 2002, hal. 56).
10. Mengatur nada suara dan sikap kepada orang yang lebih tua: Memperlakukan rasa hormat kepada orang yang lebih tua tidak hanya dengan sikap menundukkan kepala, memberi tempat duduk yang lebih terhormat, atau mempersilahkan yang lebih tua untuk lebih dulu ke depan atau melakukan sesuatu lebih dulu, akan tetapi juga dengan pengaturan nada suara. Nada suara yang dimaksud disini adalah yang rendah atau tidak tinggi, lemah lembut atau tidak seperti orang teriak-teriak, menggunakan kosa kata Jawa yang lebih tepat dengan tataran bahasa *krama inggil* sebagai yang paling tinggi, *atau krama madya* untuk yang menengah dan *ngoko* untuk yang setara.

METODOLOGI

A. Penentuan Lokasi dan Sumber Data

Penelitian tentang budaya sopan santun di Jawa dilakukan di Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Katolik Soegijapranata yang menjadi tempat berkarya peneliti. Universitas ini ada di Semarang yang merupakan ibukota dari Jawa Tengah, yang masyarakat mayoritasnya adalah orang Jawa. Dipilihnya lokasi tersebut berdasarkan kepraktisan namun juga dikarenakan mahasiswa yang kuliah tersebut mayoritasnya adalah orang Jawa. Mahasiswa yang kuliah, mempunyai tujuan untuk tidak hanya dapat berbicara Bahasa Inggris secara aktif tetapi juga mengetahui budaya orang Barat yang bahasa komunikasi utamanya adalah Bahasa Inggris.

Sumber data yang dipakai untuk penelitian ini berasal dari bacaan-bacaan yang ada di buku dan sumber elektronik dari internet, selain juga dari hasil wawancara dan penyebaran kuesioner kepada responden.

B. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan responden dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik purposif mengandalkan pengetahuan yang pasti tentang responden yang dipilih oleh peneliti. Hal yang pasti itu adalah keberadaan responden yang lokasinya sudah berada di lingkungan peneliti sendiri sehingga penyebaran kuesioner dan beberapa yang dilanjut dengan wawancara yang dilakukan sudah dipastikan akan terjadi. Pertimbangan pemilihan responden secara *purposive* dilakukan agar tidak perlu bersusah payah menyebarkan kuesioner yang ada kemungkinannya untuk tidak kembali.

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang telah terpetakan untuk penelitian ini, teknik pengumpulan datanya adalah melalui observasi dan kuesioner. Wawancara juga dipakai pada batasan dimana hasil dari kuesioner yang telah diperoleh dipandang memerlukan penjelasan yang lebih baik. Metode observasi dilakukan untuk menjawab permasalahan tata krama sopan santun yang dapat dilihat melalui gerakan, perbuatan dan cara berbandan. Sedangkan kuesioner yang mempunyai 5 pilihan secara Likert dilakukan untuk memetakan apa saja yang dimengerti sebagai sopan santun dari sisi visual maupun oral. Khususnya untuk data oral adalah adanya pilihan kosa kata tertentu dan cara penyampaian berbicara dengan nada intonasi tertentu, sehingga lawan bicaranya menilai bahwa yang diproduksi secara oral itu memenuhi kaedah sopan santun budaya Jawa.

D. Teknik Analisis dan Interpretasi

Teknik yang dipakai untuk menganalisis data adalah melalui penelitian yang sifatnya kuantitatif. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil prosentase yang didapat dari jawaban-jawaban dari kuesioner

yang diberikan kepada responden. Ketika menginterpretasikan data nominal yang didapat pada table frekuensi, teknik analisisnya menggunakan penelitian yang sifatnya kualitatif karena penjelasan yang lebih rinci hanya dapat dilakukan apabila dijelaskan secara naratif. Hasil dari analisis dan interpretasi itu kemudian dikategorisasikan untuk kemudian dapat memetakan macam sopan santun Jawa pada masa kini, sehingga dapat digambarkan dalam cergam *e-book* yang menjadi hasil luaran dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sopan Santun Gen-Z

Dalam rangka mengarahkan mahasiswa untuk melakukan penelitian lapangan tentang apa yang dimaknai oleh Gen-Z dalam berperilaku yang sopan antar sesama, mahasiswa melaporkan bahwa tema yang dipakai dalam pembuatan ceritanya adalah tentang:

About how to dress, eat, politeness and respect to elders, teachers, employees, co-workers and others

About the differences of culture between the UK and Javanese

Attitude/ behavior and talk manner

Culture shock

Eating manners as a couple and as a group in a family

Fashion manners

Greetings in the Javanese tradition

Language used in calling people, but not about language level

Manners toward the society

Not consuming alcohol, being obedient to others, not playing gadget while in a gathering with family

Not coming back home late, not using smartphones in the middle of a family dinner

Politeness for other people with different social class

Politeness in turning TV and Radio on

Meskipun setelah dimasukkan dalam kelompok yang terdiri dari 2 sampai 3 orang, ada 11 cerita yang dihasilkan, demi kepraktisan pembahasan, dalam karya tulis ini hanya dibahas 1 buah cerita saja untuk merepresentasikan bagaimana Gen-Z melihat pentingnya budaya sopan santun di Jawa.

Salah satu kelompok mahasiswa yang bertugas untuk menghasilkan sebuah cerita tentang budaya sopan santun di Jawa telah melakukan penyebaran kuesioner kepada 77 responden dengan pertanyaan yang berkisar tentang 1) bagaimana berkomunikasi dengan orang yang lebih tua/ patut dihormati, 2) bagaimana cara menyapa dengan orang asing/ yang baru dikenal, dan 3) bagaimana tata cara makan yang sopan.

Menurut hasil kuesionernya, dalam hal berkomunikasi, responden anak muda menyetujui (51,4%) dan sangat menyetujui (31,4%) bahwa yang lebih muda yang lebih duluan bertegur sapa kepada yang lebih tua. Hal ini didukung oleh pihak orang tua, yang sangat setuju (22%) dan setuju (33%).

Apabila pada jaman dulu ada aturan bahwa menatap orang yang lebih tua jika berbicara adalah cara yang tidak sopan, ternyata untuk Gen-Z, sebanyak 54,3% menyatakan bahwa menatap mata kedua orang tuanya saat berbicara adalah cara memperlihatkan sopan santun. Dari pihak orang tua yang berada dalam kategori generasi milenial ternyata juga menyatakan setuju (44%) dan sangat setuju (45%).

Membantah apa yang dikatakan oleh orang tua adalah hal yang tidak sopan. Untuk hal ini, para Gen-Z setuju (40%) dan sangat setuju (20%). Anehnya bagi kalangan orang tuanya, sebanyak 55% tidak setuju. Mungkin jawaban ini memperlihatkan pendapat jaman sekarang bahwa anak diperbolehkan berpendapat daripada hanya diam saja. Hal ini didukung dengan pernyataan dari 51,4% responden Gen-Z yang sangat setuju bahwa orang tua harus mempertimbangkan pendapat dari seorang anak, dan bahwa 56% orang tua menyetujui bahwa walaupun anak kurang berpengalaman dibandingkan orang tuanya, pendapat anak perlu untuk tetap diperdengarkan. Atas pernyataan, "saya berharap anak saya berani

berdebat dan bertikar pikiran dengan saya” pun disetujui oleh 56, dan sangat disetujui oleh 33% responden orang tua. Informasi ini menarik untuk diketahui karena menandakan bahwa anak yang hanya terdiam dan tidak menatap mata orang tua jika diajak omong atau dimarahi sudah tidak lagi menjadi budaya sopan santun bagi orang Jawa.

Dalam masyarakat Gen-Z, seringkali terdengar anak muda menggunakan kata “you” kepada orang tuanya daripada memanggil dengan kata “mama/ papa” atau setaranya. Dalam rangka mencari tahu apakah hal ini masih sama, ternyata hasil kuesioner menunjukkan bahwa 56% orang tua setuju, dan sangat setuju (22%) bahwa memanggil orang tua dengan “kamu” adalah tidak sopan. Responden anak muda menyatakan serupa dengan jawaban 54.3% sangat tidak setuju, dan 20% tidak setuju untuk memanggil orang tuanya dengan sapaan “kamu”. Sebanyak 62% sangat setuju dan 28.6% generasi muda masih lebih nyaman dengan menggunakan kata panggilan “mama/ mami/ ibu/ papa/papi/ayah dan sebagainya. Bagi orang tua, sebanyak 89% sangat setuju dan 11% setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kultur Barat belum merubah Gen-Z untuk tetap memberukan hormat pada orang tua dengan sapaan yang pantas.

Tata cara makan bagi Gen-Z ditemukan untuk masih tetap berpedoman pada aturan orang Jawa, yaitu disetujuinya untuk tidak bersuara ketika makan, dipersilalkannya orang tua duluan yang mengambil makanan jika berada di satu meja yang sama, tidak diperkenalkannya berbicara ketika mulut seseorang sedang penuh dengan makanan, dan meminum air setelah usai makan. Atas dasar beberapa jawaban seperti di atas, maka sebuah cerita telah dibuat oleh sekelompok mahasiswa itu. Salah satunya adalah tentang cerita A yang didiskusikan di bawah ini.

B. Contoh Cerita

Salah satu contoh hasil cerita yang dibuat oleh mahasiswa, mengisahkan tentang seorang warga negara Amerika yang baru pertama kali datang di Indonesia untuk melakukan penelitian. Banyak hal yang cukup mengagetkan bagi dia seperti giliran untuk diperiksa di bagian imigrasi memerlukan waktu yang lama. Hal ini

terutama disebabkan oleh tidak rapinya orang untuk melakukan antrian. Sebagai akibatnya, orang asing itu mulai berpikir bahwa orang Indonesia itu sudah tidak dapat memperlihatkan keramah tamahannya. Namun ternyata, ia tetap mendapatkan keramahtamahan itu melalui mahasiswa yang menjemputnya dengan senyuman yang lebar dan menjabat tangannya. Si mahasiswa itupun membantu membawakan kopernya dan mempersilangkannya masuk ke mobil jemputan duluan untuk kemudian diikuti oleh mahasiswa itu.

Dalam cerita itu, sopan santun Jawa yang ingin ditonjolkan adalah bahwa cara memberi salam dan betegur sapa untuk menghormati seseorang yang lebih tua (tamu asing) dibandingkan yang lebih muda ada bedanya. Misalnya ketika memberi salam pada yang lebih tua tidak hanya menundukkan kepala sedikit sambil tersenyum, tapi nada suara yang dipakai untuk mengucapkan salam “selamat pagi” misalnya harus dengan nada yang rendah dan diucapkan secara lamban namun jelas. Jika kepada yang muda cara mengucapkan salam dapat dengan nada suara yang biasa dan sambil menepuk pundak serta menatap mata yang diberi salam adalah hal yang dianggap sopan. Untuk jenis kelamin yang berbeda, sebagai seorang laki-laki sifat memberi salam dan tegur sapa adalah seperti menganggap didrinya lebih tua dan pemberi proteksi. Oleh karenanya suara yang lebih lembut akan dipakai jika berhadapan dengan lawan bicara yang perempuan.



Gambar 1: Bentuk sopan satu dalam gambar

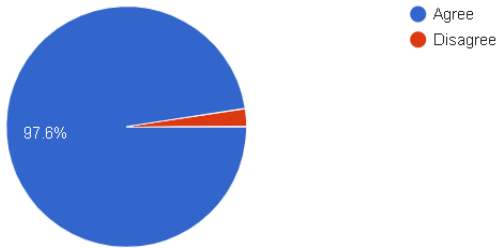
Cara masuk ke rumah orang Jawa juga harus menunjukkan etika sopan santun tertentu. Seperti yang dikisahkan dengan cerita si orang asing yang bertandang ke rumah seorang mahasiswi, ia mempelajari bahwa cara mengetuk pintu harus pelan tapi pasti. Kemudian ia harus melepaskan sepatu jika sudah diperbolehkan masuk.

Cara memberikan jabatan tangan adalah dengan memegang tangan yang kita hormati dengan pelan lalu memberi ciuman kecil pada punggung tangan orang tua tersebut. Ketika duduk di ruang tamu, si orang asing juga belajar bagaimana ia harus mengatur kakinya agar berlaku sopan, yaitu menekuk dengan 90 derajat daripada asal duduk dengan kaki lebar terbuka karena sikap santai menandakan bahwa ia tidak sopan. Ketika ditawari untuk makan dan minum, meskipun perut waktu itu sudah dalam keadaan kenyang, si bule juga belajar bahwa harus mau mencicipi dan tidak menolak sama sekali. Jika senang dengan hidangannya, ia juga belajar untuk justru tidak memperlihatkan bahwa benar-benar senang, namun cukup katakana bahwa hidangannya enak dan memakannya dengan pelan-pelan. Untuk minuman, ia pun belajar bahwa tidak sopan jika langsung dihabiskan, namun seharusnya menyidakan sedikit minumannya di cangkir.

Mempelajari budaya Jawa dalam buku cerita A juga tidak hanya pada sopan santun bertamu dan makan minum saja sebenarnya tapi juga pada sopan santun berpakaian. Hal ini dialami ketika si orang asing/ bule pergi ke desa untuk sebuah kegiatan pengabdian masyarakat. Meskipun ia merasa gerah karena harus beraktifitas banyak di desa sehingga inginnya menggunakan celana pendek, ia mengikuti aturan setempat untuk berpakaian sopan, yaitu dengan menggunakan celana panjang dimanapun ia pergi. Dengan mayoritas orang Jawa Bergama Muslim, ia jadi memperhatikan cara para perempuan berdandan. Salah satunya adalah Ayu, yang menggunakan hijab yang berwarna-warni sesuai dengan warna baju yang dipakai, yang menutup semua rambutnya. Baju itu juga menutupi sebagian besar dari tubuhnya sehingga hanya terlihat tangan dengan jari-jarinya dan wajahnya. Disini si bule belajar bahwa menutup aurat perempuan adalah hal yang sopan bagi masyarakat Jawa yang beragama Islam.

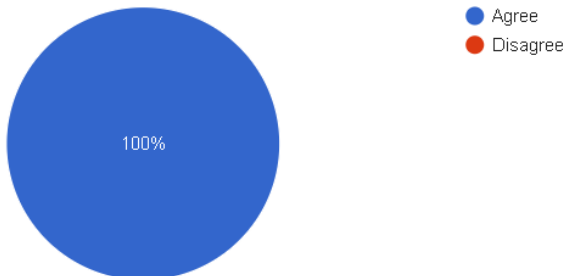
C. Kuliah sambil Meneliti Budaya Sopan Santun Jawa

Mengajarkan suatu mata kuliah yang sekaligus membuat mahasiswa untuk langsung terjun ke lapangan dan melakukan penelitian sebelum membuat suatu cerita adalah hal yang langka. Maka untuk mengetahui efektifitas dan keuntungan dari melakukan itu, sebuah kuesioner dibuat yang mempunyai hasil sebagai berikut. Pertama, sebanyak 97.6% menyetujui bahwa kegiatan perkuliahan seperti ini merupakan tantangan yang bermanfaat karena cerita imajinasi mereka berdasarkan data dari penelitian yang dilakukan.



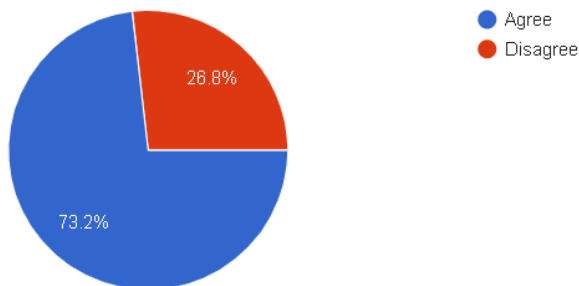
Bagan1: Respon terhadap *The graphic novel project is challenging*

Kedua, sebanyak 100% dari mahasiswa setuju bahwa penulisan cerita untuk mata kuliah *Graphic Novel* yang mengangkat tema sopan santun budaya Jawa adalah sebuah inovasi. Apalagi ceritanya ditulis dengan bahasa pengantar Bahasa Inggris, sehingga akan terbuka kemungkinannya orang manca negara menjadi lebih tahu tentang kadar sopan santun bagi masyarakat di Jawa itu seperti apa.



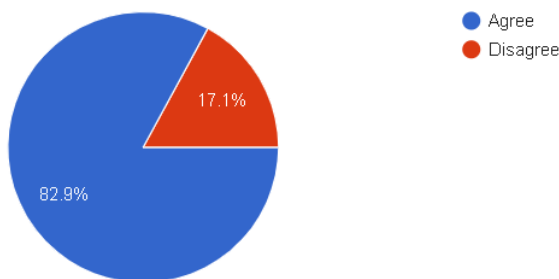
Bagan2: Respon terhadap *Wrting a graphic novel with a theme on Javanese politeness is an innovative idea*

Ketiga, penulisan cerita tentang sopan santun yang menggunakan grafis menarik terutama bagi 73.2% yang setuju untuk memanfaatkan media grafis yang tersedia secara gratis di internet. Hal ini sesuai dengan kriteria bahwa media yang dipromosikan lewat internet memang lebih disukai oleh mahasiswa Gen-Z.



Bagan3: Respon terhadap *Using ready made graphics from the internet is a good way to finish my graphic novels project*

Ini menjadi penyebab utama bagi 82.9% mahasiswa untuk menargetkan hasil ceritanya agar dipublikasikan sebagai *e-book*.



Bagan4: Respon terhadap *I enjoy producing an e-graphic novel*

Keuntungan dari publikasi yang bersifat *e-book* adalah dapat terjamahnya lebih banyak pembaca yang saat ini gemar mengakses

internet, seperti yang di fasilitasi oleh *Google Playstore* dalam menawarkan buku-buku digitalnya.

KESIMPULAN

Budaya sopan santun asli Jawa dikawatirkan mulai luntur dikarenakan masuknya budaya Barat dan budaya dari etnis lain melalui internet maupun orang-orang dari luar pulau yang ingin mengadu nasib di pulau Jawa. Oleh karenanya yang terjadi saat ini adalah adanya beberapa budaya sopan santun yang termodifikasi oleh adanya budaya hibrida dari bermacam-macam budaya.

Tergerak untuk merevitalisasikan budaya sopan santun Jawa, maka perkuliahan *Graphic Novels* di Fakultas Bahasa dan Seni, Unika Soegijapranata dipilih menjadi tempat untuk mengaktualisasikannya. Disini mahasiswa semester 6 diberi materi tentang bentuk asli budaya sopan santun Jawa, kemudian mereka diarahkan untuk ke lapangan untuk mengverifikasi atau mencari tahu lebih bagaiman bentuk sopan santun yang dijalankan di Jawa saat ini. Setelah menganalisis dan menginterpretasinya, dengan bimbingan dari ketua peneliti, maka mereka menciptakan *e-book* untuk merekam hasil penelitian lapangannya.

Hasil kuesioner tentang perkuliahan memperlihatkan bahwa mahasiswa merasa terbantu dengan kegiatan yang menargetkan produk cerita dalam bentuk *e-book*. Bagi peneliti, hasil cerita yang dibuat sebagai *e-book*, dan difasilitasi oleh *Google Playstore* untuk menjamah para pembaca dari belahan dunia mana pun, akan mudah membantu masyarakat Jawa dalam merevitalisasi budaya sopan santunnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih diucapkan kepada para mahasiswa *Graphic Novels* yang bersedia bekerjasama untuk melakukan penelitian dan memberikan data mereka untuk penulisan artikel ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Katolik

Soegijapranata yang mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian monodisiplin ini dan mempublikasikan hasil data awal di dalam Seminar Nasional TJI 2019, sehingga dapat dikembangkan untuk buku ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, C., Herawati, I, Isyanti, Sujarmo, & Nurdiyanto. (2002). *Tata Krama Suku Bangsa Jawa di Kabupaten Sleman Propinsi DIY*. Yogyakarta: Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata.
- Dukut, E.M., Utami, M.P., Nugroho, A., Putri, N.I. & Nugrahedhi, P.Y. (2014, July). Using Popular Culture's Media of Indonesian-English Picturebooks as a Way of Reaching More Vegetable Consuming Children. *Celt: A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature*, 14(1), 36-47. doi:<https://doi.org/10.24167/celt.v14i1.55>
- Geertz, C. (1983). *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*. Terjemahan Aswab Mahasin. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1983.
- Lafiyaningtyas, I. (2016). Pergeseran Unggah-Ungguh dalam Keluarga jawa di Desa Cemangah Lor, Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/29067>
- Lesmana, N.. (2016, September 17). Lunturnya Budaya Sopan Santun. <https://www.kompasiana.com/nadhialsmana/57d9642e2b7a6100486247ba/lunturnya-budaya-sopan-santun>.
- Mangunsuwito, S.A. (2002). *Kamus Lengkap Bahasa Jawa*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Muflikah, E. (2015). Peran Pendidikan Bahasa Jawa Fungsional dalam Meningkatkan Sikap Santun Siswa di MI Nurul Ulum Sidorejo Kebonsari Madiun Tahun Plejarian 2014/2015. Skripsi. IAIN Ponorogo. [etheses.iainponorogo.ac.id/932/1/Abstrak%20BAB%20I-II.pdf](https://theses.iainponorogo.ac.id/932/1/Abstrak%20BAB%20I-II.pdf)

- Pieterse, J. N. (2006). Globalization as Hybridization. In M. G. Durham & D. M. Kellner (Eds.), *Media and Cultural Studies: Kyswore* (pp. 658–680). Cornwall: TJ International Ltd.
- Prawiroatmodjo, S. (1989). *Bausastra Jawa-Indonesia jilid II*. Jakarta: CV, Haji Masagung.
- Sumintarsih, Herawati, I., Murtala, S.A., Salamun, & Albilladiyah, S. (2000). *Pengetahuan Sikap Keyakinan dan Perilaku di Kalangan Generasi Muda Berkenaan dengan Tata Krama di Kota Semarang Jawa Tengah*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soehardi, S. (1992, Oktober-November). Pengembangan Tata Krama dalam Rangka Pembinaan Nilai Budaya. *Jurnal Humaniora*, VI, hal. 22-31. <https://media.neliti.com/media/publications/12192-ID-pengembangan-tata-krama-dalam-rangka-pembinaan-nilai-budaya.pdf>
- Ujiningsih & Antoro, S.D. (2010). Pembudayaan Sikap Sopan Santun di Rumah dan di Sekolah Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Temu Ilmiah Nasional Guru II*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wibowo, H.J., Adrianto, A. Sumarno, Munawaroh, S., & Nurwanti, Y.H, (2002). *Tatakrama Suku Madura*. Yogyakarta: Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata.
- Zoetmulder, P.S. (1995). *Kamus Jawa Kuna – Indonesia bagian 2 P-Y*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Perubahan Sajian Tumpeng Masa Kini di Kota Semarang

Lindayani, Laksmi Hartayanie, Sumardi, Miranti Aprida,
dan Fanny Owela

lindayani@unika.ac.id; laksmi.hartayanie@unika.ac.id;
sumardi@unika.ac.id

^{1,2,3}Dosen dan ^{4,5}Mahasiswa Jurusan Teknologi Pangan, Fakultas
Teknologi Pertanian, Universitas Katolik Soegijapranata,
Semarang

Abstrak – Tumpeng merupakan sajian berupa nasi berbentuk kerucut yang ditata pada wadah beralaskan daun pisang dengan kelengkapan lauk-pauk yang bervariasi seperti, ikan, daging, telur, tempe, sayur dan buah. Tumpeng sangat populer di kalangan masyarakat dan umumnya disajikan sebagai hidangan utama serta sebagai salah satu syarat dalam upacara-upacara yang berkaitan dengan daur kehidupan, syukuran, perayaan, maupun ungkapan permohonan. Sebagai salah satu kekayaan kuliner tradisional khususnya daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta, maka diperlukan adanya penelitian untuk mendalami perkembangan nasi tumpeng pada masa *modern* saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan identifikasi terhadap kepedulian dan pengetahuan masyarakat mengenai jenis nasi tumpeng, tujuan penggunaan, cara mendapatkan serta teknis pewarisannya di wilayah Kota Semarang. Kegiatan *survey* dan pengambilan data menggunakan metode *snowball sampling* dan *convenience random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat Kota Semarang kurang paham terkait dengan jenis nasi tumpeng, penggunaan dalam acara serta variasi penggunaan lauk-pauk pelengkapannya. Mayoritas masyarakat Semarang (50%) mendapatkan nasi tumpeng untuk suatu acara dengan membuat sendiri. Dalam upaya pewarisan budaya penggunaan dan pembuatan nasi tumpeng, keluarga masih memegang peranan penting.

Kata kunci– tumpeng, kuliner, tradisional, budaya, masa kini

PENDAHULUAN

Tumpeng merupakan makanan tradisional Indonesia yang banyak digunakan pada saat acara, upacara dan kegiatan seperti hajatan, peresmian, pernikahan dan ucapan syukur. Sajian makanan berupa nasi yang berbentuk kerucut, ditata beralaskan daun pisang dengan kelengkapan lauk-pauk yang bervariasi. Tradisi penggunaan nasi tumpeng sebagai syarat dalam upacara yang berkaitan dengan daur kehidupan, syukuran, perayaan, maupun ungkapan permohonan masih sangat kental di masyarakat Jawa terutama daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta. Tradisi tumpengan rutin dilakukan baik di kalangan masyarakat maupun kalangan pemerintahan yang bersifat keagamaan ataupun budaya. Sebagai upaya mempertahankan tradisi, Pemerintah Kota Semarang menyelenggarakan acara tahunan yaitu perayaan sesaji rewanda dengan mengarak tumpeng mengelilingi Gua Kreo. Kegiatan ini dilakukan untuk mengikuti jejak Sunan Kalijaga yang mencari berkah melalui tumpengan sekaligus sebagai bukti bahwa masyarakat setempat menjaga tradisi turun-temurun (Pemerintah Kota Semarang, 2013).

Budaya tumpengan telah ada di Indonesia sejak jaman kerajaan, hal tersebut tertulis dalam Serat Centhini tahun 1814. Berikut adalah cuplikan isi Serat Centhini yang menyebutkan tradisi tumpengan: “*Tumpêng mégana nèng têngah (Nasi tumpeng ada di tengah-tengah); pisang kèpèl balimbing nganan ngering (Pisang kepel belimbing mengelilingi); kinubêng rampadanipun (Dipenuhi aneka macam dedaunan) ulam mawarna-warna (Ikan aneka macam jenisnya); brambang bawang timun sumêrit kinêcut (Bawang merah, bawang putih, dan timun melengkapi); lalaban kêmani cambah (Lalapan daun kemangi kecambah) sambèl ulèg pécèl pitik. (Sambel uleg pecel ayam)*”

Penggunaan tumpeng sebagai simbol atas permohonan-permohonan dibedakan menjadi empat aspek yaitu, penggunaan dalam lingkaran kehidupan, sesaji untuk keselamatan di lingkungan kerabat dan keraton Yogyakarta, berbagai keperluan keluarga dan berbagai kegiatan masyarakat (Gardjito & Erwin, 2010). Beragamnya acara dan upacara yang menggunakan nasi tumpeng sebagai syarat, menyebabkan beragam jenis nasi tumpeng sesuai dengan tujuan penggunaannya.

Berkembangnya jaman di era *modern* ini, tradisi tumpengan masih dilakukan namun tentu saja ada beberapa perubahan dan penyesuaian yang dilakukan oleh penyelenggara acara. Fenomena perubahan dan perkembangan nasi tumpeng di era moden ini sangat menarik untuk diteliti. Dalam penelitian ini akan dilakukan survei terhadap pelaku tradisi tumpengan untuk mengetahui jenis nasi tumpeng, variasi lauk-pauk, penggunaannya dalam suatu acara serta bagaimana tradisi tersebut diwariskan dalam ruang lingkup masyarakat di Kota Semarang.

TINJAUAN PUSTAKA

Tumpeng merupakan sarana yang penting dalam perayaan maupun upacara yang diselenggarakan oleh masyarakat Jawa. Mulai dari perayaan kelahiran, berbagai ungkapan syukur serta kematian. Tumpeng berasal dari sebuah singkatan '*yen metu kudu mepeng*' berarti '*ketika keluar harus sungguh-sungguh semangat*' Tumpeng sebagai wujud dari keikhlasan, toleransi, dan kebesaran jiwa serta kekaguman atas kebesaran Tuhan sang maha pencipta.

Tumpeng sebagai sajian penuh makna, tidak hanya disimbolkan dari bentuk nasinya yang kerucut namun berdasarkan warna nasi, dan lauk pauknya. Walaupun diselenggarakan pada kegiatan/acara yang serupa, perbedaan nasi tumpeng yang digunakan masih terlihat antara satu tumpeng dengan tumpeng lainnya. Variasi dan kreatifitas dalam berbagai jenis nasi tumpeng mencirikan adanya pandangan yang tidak seragam mengenai makna dalam penggunaannya yang disebut sebagai persepsi masyarakat terhadap sesuatu.

A. Nasi Tumpeng dan Makna Simbolisnya

Tumpeng memiliki bentuk yang khas berupa kerucut meruncing ke atas, menyerupai gunung. Berdasarkan mitologi Hindu, gunung dipercaya sebagai awal kehidupan karena dari Gunung Mandara (dari kisah Mahabarata) mengalir air kehidupan (Amerta), barangsiapa minum air tersebut akan memperoleh keselamatan. Selain itu bentuk tersebut dikhususkan meniru bentuk Gunung Mahameru yang dipercaya merupakan tempat bersemayamnya Dewa-Dewi.

Selain dari sisi bentuknya, tumpeng yang digunakan acara atau upacara biasanya memiliki dua warna yaitu warna putih dan kuning. Nasi tumpeng berwarna putih memiliki makna simbolis sebagai penggambaran Dewa Matahari dari ajaran agama Hindu. Penggambaran warna putih juga memiliki simbol cahaya matahari sebagai sumber kehidupan. Warna kuning pada nasi tumpeng kuning melambangkan emas. Warna kuning emas memiliki arti rejeki, kelimpahan, dan kemakmuran (Hadiastuti, 2012).

Gardjito & Erwin (2010) menjelaskan bahwa nasi yang dibentuk mengerucut menjulang keatas melambangkan keagungan Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta alam dan segala isinya, sedangkan lauk pauk merupakan simbol dari isi alam. Dalam penyajian, lauk-pauk pelengkap nasi tumpeng berjumlah 7 macam yang memiliki arti dalam bahasa jawa “*pitu*” yang bermakna *pitulungan* (pertolongan). Hal ini merupakan simbol yang menggambarkan permohonan-permohonan peggunganya.

B. Jenis Nasi Tumpeng

Penggunaan nasi tumpeng dalam berbagai acara atau upacara erat kaitannya dengan makna yang terkandung di dalamnya, baik nasi tumpeng maupun pelengkapannya. Berdasarkan Gardjito & Erwin (2010) ragam tumpeng berdasarkan susunan, kelengkapan dan makna yang terkandung di dalamnya dikelompokkan menjadi 16 jenis yang dijabarkan sebagai berikut:

1. *Tumpeng Adhem-adheman* atau **Arep-Arepan**: Tumpeng ini terbuat dari nasi putih yang dibentuk kerucut dengan bagian lereng tumpeng dikalungi sobekan daun pisang. Tumpeng ini memiliki makna pengharapan agar makhluk halus yang menghuni Keraton dan sekitarnya memberikan suasana tenang serta tidak mengganggu kegiatan yang sedang berlangsung.
2. *Tumpeng Among-among*. Nasi tumpeng putih yang disekelilingnya diberi sayur rebus seperti bayam, kacang panjang, tauge dan kangkung dengan bumbu megana atau gudhangan. Makna dari tumpeng among-among adalah menunjukkan hormat pada pamomong (roh gaib) di sekitar kehidupan manusia.

3. *Tumpeng Alus*. Tumpeng berupa nasi putih dengan kelengkapan tergantung dari keperluan pemangku hajat dan ketersediaan bahan. Tumpeng ini memiliki makna ketulusan dari pemangku hajat. Tumpeng ini sering digunakan dalam upacara nyadran (membersihkan makam), tandur (menanam padi), mengolah tanah, labuh/wiwit (memetik padi pertama kali), serta upacara bersih desa.
4. *Tumpeng Blawong*. Nasi tumpeng putih yang dilengkapi dengan gudhangan, dendeng daging, kacang tolo hitam goreng, tempe bacem, dendeng age, bumbu pelas, empal dan telur pindang.
5. *Tumpeng Duplak*. Tumpeng ini memiliki ciri khas puncaknya tidak runcing karena diberi sebutir telur rebus yang masih lengkap dengan kulitnya. Tumpeng ini dilengkapi dengan berbagai lauk pauk seperti sambal goreng, semur daging, telur pindang/telur mata api, capcai, perkedel, acar mentimun, kerupuk udang/*rempeyek kacang*.
6. *Tumpeng Kapuranto*. Nasi tumpeng berwarna biru yang berasal dari bunga telang sebagai pewarna alami. Tumpeng ini dilengkapi dengan tujuh macam lauk seperti sambal goreng daging, urap/gudhangan, bakmi, capcai, telur, semur daging, perkedel, acar, dan kerupuk. Tumpeng ini merupakan lambang dari permintaan maaf.
7. *Tumpeng Kendhit*. Nasi tumpeng terbuat dari nasi putih yang diberi nasi kuning mengelilingi bagian tengah tumpeng. Tumpeng kendhit digunakan oleh pemilik hajat untuk memohon jalan keluar dari gangguan, kesulitan hidup, dan keselamatan dari ancaman roh jahat. Tumpeng kendhit dilengkapi dengan lauk pauk di sekelilingnya berupa sambal goreng daging, capcai, acar, semur daging, terik daging, telur ceplok, perkedel, kerupuk udang, dan rempeyek kacang.
8. *Tumpeng Megana*. Tumpeng ini menggunakan nasi putih dan bagian puncaknya ditutup daun pisang serta dilengkapi dengan sayuran rebus seperti kol, kacang panjang, kangkung dan tauge.

Tumpeng megana digunakan untuk merayakan tujuh bulanan atau kelahiran. Nasi berwarna putih menjadi simbol kesucian dan sayur merupakan lambang pengharapan doa bagi kehidupan sang anak kelak.

9. *Tumpeng Ponco Warno*. Tumpeng ini terdiri dari lima macam warna nasi yaitu merah, biru, kuning, hijau dan coklat. Tumpeng ini sebagai simbol keselarasan alam gaib dan alam nyata. Tumpeng ini dilengkapi dengan buah-buahan muda (rujukan), irian ubi jalar, ubi kayu, empon-empon dan bunga setaman.
10. *Tumpeng Punar*. Tumpeng ini menggunakan nasi kuning cerah yang menjadi simbol kehidupan yang bersinar terang dan cerah. Tumpeng ini biasa digunakan untuk menyambut kehadiran anak.
11. *Tumpeng Pungkur*. Nasi tumpeng putih yang penataannya dibuat saling membelakangi atau punggung-punggung, melambangkan perbedaan antara kehidupan dan kematian. Tumpeng ini melambangkan duka, umumnya digunakan saat kematian seorang wanita atau pria yang masih lajang. Di sekeliling tumpeng berisikan lauk pauk sayuran, ketan kolak dan apem.
12. *Tumpeng Pustoko*. Nasi tumpeng ini memiliki bentuk kerucut di bagian tengah yang melambangkan keyakinan masyarakat dalam mengejar ilmu pengetahuan dengan menyerahkan semua hasilnya pada kekuasaan Yang Maha Kuasa. Di bagian kanan-kiri terdapat nasi putih yang dibentuk setengah kerut melambangkan masyarakat yang diapit oleh Yang Maha Kuasa dan Raja. Lauk yang disajikan adalah tiga buah tempe karena tempe melambangkan jiwa yang rendah hati menerima kritikan dan tiga buah cabai yang melambangkan kehidupan yang penuh dengan kritikan.
13. *Tumpeng Robyong* dibuat dari nasi putih yang pada bagian puncaknya ditutup dengan telur dadar/telur rebus dan

diberikan lidi sepanjang 20 cm serta ditutup dengan kapas pada bagian ujung lidi tersebut. Selain pada bagian ujung atas tumpeng, sisi badan tumpeng juga diberikan lidi yang ujung atasnya ditutup dengan kapas sebagai lambang empat arah mata angin. Permohonan yang ingin disampaikan melalui tumpeng robyong yaitu agar pembuat ataupun penerima tumpeng selalu dikelilingi saudara dan para tetangga disekitarnya. Biasanya tumpeng ini digunakan pada rangkaian acara pernikahan adat Jawa.

14. *Tumpeng Ropoh* dibuat dari nasi putih dengan lauk pauk berupa sambal goreng daging, capcai, semur, telur pindang/telur ceplok, perkedel, acar, dan gorengan. Selain itu juga disertai pisang raja pulut, abon, jambu, kedondong, bengkuang, dan “kembang sunduk”. Tumpeng ini umumnya untuk menyatakan rasa kebersamaan dan untuk memelihara perasaan senasib sepenanggungan.
15. *Tumpeng Seremonial/Modifikasi* tidak selalu terkait dengan filosofi yang ada dibalik penggunaan tumpeng itu sendiri. Tumpeng modifikasi yang juga disebut tumpeng “suka-suka” merupakan tumpeng tanpa aturan baku tersebut, yaitu tumpeng dibuat tidak dengan aturan yang baku atau dapat dibuat sesuai dengan selera, baik lauk maupun jenis nasi yang digunakan sebagai tumpeng.
16. *Tumpeng Rasulan*. Tumpeng ini menggunakan nasi gurih atau nasi udak yang disertai dengan pelengkap berupa ayam ingkung bumbu areh, lalapan, rambak goreng dan gorengan kedelai hitam. Umumnya digunakan dalam acara peringatan Maulud Nabi Muhammad SAW.

Selain jenis tumpeng yang sudah disebutkan oleh Gardjito & Erwin (2010), masih banyak jenis tumpeng lainnya akan tetapi tidak memiliki catatan yang jelas mengenai isi tumpeng tersebut. Masyarakat pada umumnya membagi nasi tumpeng menjadi dua, yaitu nasi tumpeng kuning dan nasi tumpeng putih. Tumpeng jenis lainnya yang pernah

digunakan masyarakat Jawa yaitu tumpeng Urubing Damar, tumpeng Sewu, tumpeng Yuswa, dan tumpeng Saka Guru (Sumarsih *et al.*, 1989).

METODOLOGI

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kajian budaya (*cultural studies*). Kajian budaya dapat dipahami seiring dengan perubahan perilaku dan struktur masyarakat. Dalam hal ini, budaya yang dimaksudkan adalah budaya penggunaan tumpeng dalam kegiatan atau acara. Metode penelitian yang dipilih adalah deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis dipilih untuk memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data serta hasil yang terkumpul dan membuat kesimpulannya.

B. Jumlah responden

Berdasarkan Endraswara (2006), penelitian berbasis budaya, jumlah responden tidak dibatasi, sehingga dalam penelitian ini, tidak ada penentuan awal jumlah untuk responden atau subyek penelitian. Pemilihan subyek dimulai dari para pelaku usaha catering, pengamat budaya hingga masyarakat umum pelaku tradisi tumpengan, terutama yang melakukan tradisi tumpengan minimal dalam dua tahun terakhir. Untuk membatasi banyaknya data untuk analisa dan interpretasi data, maka data dinyatakan jenuh ketika responden atau subyek penelitian telah mencapai 30 orang.

C. Lokasi penelitian

Pemilihan subyek dilakukan berdasarkan pelaksanaan tradisi tumpeng di wilayah Kota Semarang. Subyek penelitian merupakan warga masyarakat yang tinggal di Kota Semarang. Pengambilan data dilakukan dengan cara mengunjungi lokasi subyek penelitian dan beberapa tempat umum di Kota Semarang.

D. Teknik pengambilan data

Data yang dikumpulkan merupakan data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dari proses wawancara langsung dengan subyek penelitian yang dipilih secara acak, mulai dari ahli, pengamat maupun pelaku tradisi tumpengan. Subyek penelitian atau responden dalam penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik sampling non-probabilitas yaitu *convenience random sampling* dan *snow-ball sampling*.

Subjek awal dipilih dengan metode *convenience random sampling* kepada subyek yang bersedia diwawancarai mengenai data yang dibutuhkan. Proses wawancara dilakukan dengan durasi antara 30 hingga 60 menit. Pemilihan subyek selanjutnya dengan metode *snow-ball sampling* dimana subyek selanjutnya berdasarkan arahan dari subyek pertama dan demikian seterusnya.

Data sekunder didapatkan melalui studi literatur terkait hal-hal yang berhubungan dengan budaya penggunaan tumpeng di masyarakat.

E. Cara Menganalisis dan Menginterpretasi Data

Metode analisis data dalam penelitian kualitatif berupa analisis interaktif yang terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Sampel awal yang didapatkan dalam penelitian ini adalah 30 subjek yang terdiri dari berbagai jenis usia, pekerjaan, dan tingkat pendidikan. Berdasarkan 30 subjek yang sudah diwawancarai, subjek akhir yang digunakan berjumlah 20 subjek. Proses reduksi terjadi karena terdapat subjek yang tidak menjawab dengan lengkap pertanyaan yang menjadi pokok/kunci penelitian. Informasi dari 20 subjek yang dipilih dianggap mampu mewakili aspek-aspek yang dibutuhkan untuk diidentifikasi karena memiliki variasi yang tinggi dan sudah menjawab seluruh pertanyaan pokok yang dibutuhkan.

Pada penelitian kualitatif, dibutuhkan kuesioner/panduan wawancara yang layak dan respon yang konsisten. Keduanya diuji dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan melakukan teknik triangulasi, sedangkan pada uji reliabilitas, teknik yang umum digunakan yaitu teknik ulang (*test re-test*). Teknik ulang dilakukan dengan menggunakan pertanyaan yang

serupa dalam satu kuesioner/wawancara yang dilakukan. Reliabilitas yang stabil akan dilihat dari pemberian jawaban yang sama/mempertahankan asumsi awal ketika dihadapkan pada pertanyaan yang sama. Data yang merupakan dianggap ekstrim berdasarkan hasil wawancara terhadap masing-masing subjek diuji dengan menggunakan teknik triangulasi.

Data yang didapatkan dari 20 subjek yang digunakan dikumpulkan berdasarkan jenisnya. Data yang bersifat terukur dibentuk dalam tabel dan grafik, sedangkan data yang bersifat informasi disajikan dalam bentuk penjelasan. Keseluruhan data yang didapat merupakan data yang tingkat variansinya tinggi sehingga setiap aspek tidak dilakukan analisa statistika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Alasan Penggunaan Nasi Tumpeng

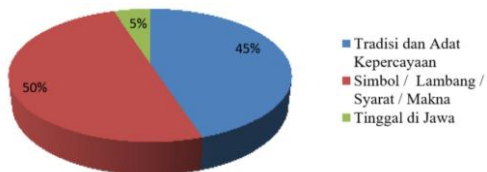
Berdasarkan data yang diperoleh dari 20 responden dalam penelitian, didapatkan bahwa terdapat tiga faktor yang menjadi latar belakang penggunaan tumpeng dalam acara yang diselenggarakan. Sebaran data dapat dilihat pada Gambar 1. Penggunaan nasi tumpeng oleh masyarakat Kota Semarang dilatar-belakangi oleh faktor sebagai simbol, syarat, dan/atau makna dengan persentase sebesar 50%, karena kepercayaan dan adat dengan persentase 45% dan karena tinggal di wilayah Jawa sebesar 5%.

Sebanyak sembilan responden menyatakan alasan penggunaan tumpeng karena telah menjadi tradisi dan adat kepercayaan. Menurut responden, tumpengan merupakan tradisi/adat yang harus dilestarikan, yang menjadi kebiasaan yang diturunkan ke generasi selanjutnya. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Sularto (1980) bahwa upacara adat dan kelengkapannya masih dilaksanakan terus-menerus dan menjadi bagian penting yang tidak dapat ditinggalkan bagi masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Jawa.

Sepuluh responden lainnya menyatakan bahwa tumpeng sebagai simbol/syarat/lambang ucapan syukur kepada Tuhan. Tumpeng dianggap sebagai ungkapan doa dan permohonan dari pemilik acara

kepada Tuhan Yang Maha Esa. Umumnya acara akan diawali dengan doa bersama berupa permohonan dari pemilik acara kemudian dilanjutkan dengan pemotongan tumpeng dan makan bersama.

Berdasarkan wawancara dengan pengamat budaya di Kota Semarang, Bapak Soetikno dan Bapak Jongkie, penggunaan nasi tumpeng sebagai ungkapan penghormatan kepada roh-roh leluhur khususnya masyarakat Jawa yang mengikuti ajaran Hindu. Di kalangan masyarakat masih mempercayai keberadaan roh-roh halus yang hidup berdampingan dengan manusia. Bentuk nasi tumpeng merupakan simbol gunung yang dipercaya merupakan tempat bersemayamnya roh leluhur serta Dewa-Dewi yang mereka hormati. Perbedaan informasi yang didapatkan dari pelaku tradisi tumpengan dengan pengamat budaya menunjukkan penurunan tradisi tumpengan tidak disertai informasi mengenai makna dari simbol atau tradisi tersebut. Hal ini didukung dengan hasil wawancara terhadap empat belas subyek pelaku tradisi tumpengan bahwa nasi tumpeng memiliki simbol tertentu yang diyakini baik namun tidak mengerti asal-usul maknanya. Walaupun demikian, mereka masih menggunakan nasi tumpeng beserta kelengkapannya minimal dua kali dalam setahun untuk berbagai keperluan dan acara. Responden lainnya menyatakan alasan penggunaan nasi tumpeng karena berdomisili atau tinggal di wilayah Jawa. Walaupun proses penggunaan nasi tumpeng sifatnya tidak wajib dan tidak diketahui secara jelas makna/symbolnya namun terus dilestarikan penggunaannya. Hal tersebut dilakukan karena sudah menjadi kebiasaan oleh masyarakat.



Gambar 1. Alasan Penggunaan Nasi Tumpeng

B. Penggunaan Nasi Tumpeng pada berbagai Acara

Ragam acara yang menggunakan nasi tumpeng yang diselenggarakan perlu diketahui untuk dapat melihat kesesuaiannya

dengan jenis tumpeng yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap responden, didapatkan bahwa penggunaan nasi tumpeng dalam berbagai acara, dapat dikelompokkan menjadi 5 kelompok acara yaitu perayaan, syukuran, daur kehidupan, permohonan, dan tradisi lainnya. Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa kelompok acara daur kehidupan sebesar 37.65%, kelompok acara syukuran sebesar 22.35%, kelompok acara perayaan 18.82%, kelompok acara permohonan sebesar 12.94%, dan kelompok acara tradisi lainnya sebesar 8.23%.

Tabel 1. Acara yang menggunakan Nasi Tumpeng

No	Kelompok Acara	Acara	Respon den (orang)	Presentase (%)
1		Ulang Tahun	14	14,89
2		Pernikahan	12	12,77
3	Daur Kehidupan	Masa hamil hingga anak dapat berjalan	3	3,19
4		Khitan	1	1,06
5		Kematian	3	3,19
6		Weton	1	1,06
7	Perayaan	Hari Kemerdekaan Indonesia	17	18,09
8		Syukuran/Slamatan	15	15,96
9	Syukuran	Panen	2	2,13
10		Bangun/Pindah Rumah	5	5,32
11	Tradisi Lainnya	Suro	7	7,45
12		Supranatural/Kejawen	3	3,19
13	Permohonan	Pembukaan/Peresmian Usaha/Tempat umum	11	11,70

Berdasarkan kelima kelompok acara tersebut, kelompok acara yang paling sering menggunakan nasi tumpeng yaitu pada kelompok acara daur kehidupan. Penggunaan nasi tumpeng pada kelompok acara daur kehidupan menurut Gardjito & Erwin (2010) masih erat kaitannya dengan tradisi dalam budaya Jawa sehingga pelaksanaannya masih tetap dijalankan secara turun-temurun oleh masyarakat dari dahulu kala. Upacara yang berkaitan dengan daur kehidupan biasanya bersifat ritual yang memiliki tata cara dan kelengkapan khusus yang salah satunya menghadirkan tumpeng sebagai makna simbolik.

Setelah mengetahui acara yang menggunakan nasi tumpeng, responden diminta menentukan jenis nasi tumpeng yang digunakan dengan acara yang dilaksanakan. Data penggunaan jenis nasi tumpeng dan kelompok acara disampaikan pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2: Jenis Nasi Tumpeng dan Acara

No	Jenis Nasi Tumpeng	Kelompok Acara
1	Tumpeng among-among	1. Daur kehidupan 2. Perayaan 3. Syukuran 4. Tradisi lainnya
2	Tumpeng blawong	1. Daur kehidupan 2. Perayaan 3. Syukuran 4. Permohonan
3	Tumpeng Duplak	Syukuran
4	Tumpeng Kendhit	
5	Tumpeng Megana	1. Daur Kehidupan
6	Tumpeng Robyong dan Robyong Gundul	2. Syukuran
7	Tumpeng pungkur	Daur Kehidupan
8	Tumpeng punar	1. Daur Kehidupan
9	Tumpeng Seremonial/tumpeng modifikasi	2. Perayaan 3. Syukuran 4. Tradisi Lainnya
10	Tumpeng ropoh	5. Permohonan

Berdasarkan data pada Tabel 2, didapatkan bahwa dari enam belas jenis tumpeng, hanya sepuluh yang saat ini masih sering digunakan pada berbagai acara. Enam jenis tumpeng lainnya tidak digunakan lagi yaitu tumpeng adhem-adhem/asrep-asrep, tumpeng alus, tumpeng kapuranto, tumpeng ponco warno, tumpeng rasulan, dan tumpeng pustoko.

Acara serta jenis nasi tumpeng yang digunakan oleh responden beragam, tetapi responden tidak mengetahui kesesuaian jenis nasi tumpeng dengan acara sehingga pada acara yang sama tiap responden menggunakan jenis nasi tumpeng yang berbeda. Perbedaan jenis tumpeng yang digunakan dalam kelompok acara, dijelaskan oleh Bapak Soetikno (2015) bahwa masyarakat saat ini menggunakan nasi tumpeng bukan berdasarkan patokan jenis nasi tumpeng dengan acara tetapi masyarakat lebih memaknai penggunaan nasi yang berbentuk kerucut sebagai lambang kehidupan manusia yang seharusnya semakin naik dan memuncak. Hal serupa juga dikemukakan Bapak Jongkie (2015), penggunaan nasi tumpeng didasari oleh makna simbolik yang terkandung dalam nasi tumpeng, nasi pada tumpeng dibentuk kerucut sebagai lambang kebesaran Tuhan sehingga lauk yang digunakan menyesuaikan dengan nasi yang digunakan.

C. Jenis Nasi Tumpeng dan Variasi Lauk-Pauk

Dalam penyajian nasi tumpeng, selalu dilengkapi dengan lauk-pauk yang disusun mengelilingi nasi. Perlu diketahui variasi dari lauk-pauk yang digunakan dibandingkan dengan jenis nasi tumpeng. Data varian lauk pauk dengan jenis nasi tumpeng disampaikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Jenis Nasi Tumpeng Beserta Lauk-Pauk

No	Jenis Nasi Tumpeng	Versi Lauk-Pauk
1	Tumpeng Among-among	5
2	Tumpeng megana	2
3	Tumpeng blawong	1
4	Tumpeng duplak	
5	Tumpeng kendhit	
6	Tumpeng robyong dan robyong gundhul	1

7	Tumpeng pungkur	2
8	Tumpeng punar	9
9	Tumpeng ropoh	
10	Tumpeng seremonial/tumpeng modifikasi	14

Pada jenis nasi tumpeng yang sama tiap responden menggunakan keragaman lauk yang berbeda. Terdapat 5 keragaman lauk-pauk pada tumpeng among-among. Pada tumpeng blawong terdapat 2 keragaman lauk-pauk. Pada tumpeng megana terdapat 2 keragaman lauk-pauk. Pada tumpeng kendhit, tumpeng pungkur, dan tumpeng robyong dan robyong gundul terdapat 1 keragaman lauk-pauk. Pada tumpeng seremonial/tumpeng modifikasi terdapat 14 keragaman lauk-pauk, dan pada tumpeng punar terdapat 9 keragaman lauk-pauk.

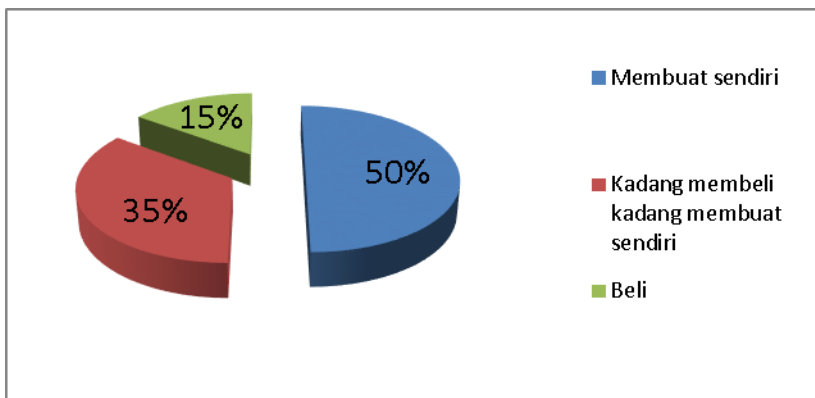
Selain ketidaksesuaian penggunaan jenis nasi tumpeng dengan acara, responden juga tidak memahami kesesuaian penggunaan nasi tumpeng dengan kelengkapan lauk pauk, sehingga tiap responden menggunakan lauk-pauk berbeda pada jenis nasi tumpeng yang sama. Menurut Gardjito & Erwin (2010), responden kini menghadirkan nasi tumpeng dalam beragam bentuk, kelengkapan, serta variasi yang banyak diciptakan sesuai perkembangan jaman. Sumber acuan dalam menghadirkan nasi tumpeng yang beragam menyebabkan responden tidak memiliki acuan pasti dalam penyajian nasi tumpeng.

Hubungan antara jenis nasi tumpeng, variasi lauk-pauk, dan acara yang menggunakan nasi tumpeng sangat erat kaitannya tetapi responden tidak memahami kesesuaiannya. Ketidaksesuaian tersebut disebabkan adanya perbedaan tujuan, pemaknaan, dan perbedaan permintaan oleh tiap responden pada tradisi tumpengan, hal ini dikemukakan Rondhi (1990), adanya perbedaan penggunaan nasi tumpeng dalam berbagai kegiatan dikarenakan adanya tujuan yang berbeda dalam melaksanakan acara tumpengan. Selain itu ketidaksesuaian jenis nasi tumpeng, variasi lauk-pauk, serta acara yang digunakan dapat terjadi karena perbedaan proses pewarisan pengajaran mengenai nasi tumpeng dari generasi sebelumnya yang dapat membentuk persepsi yang berbeda pada masing-masing responden.

D. Transfer Budaya Nasi Tumpeng

Untuk melihat pelestarian budaya tumpengan di masyarakat, khususnya yang tinggal di Kota Semarang, diperlukan data cara mendapatkan nasi tumpeng, teknik pewarisan serta hubungannya keduanya dengan keduanya. Data yang diperoleh berasal dari cara responden memperoleh nasi tumpeng, data digunakan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang dapat membuat nasi tumpeng sendiri dan yang tidak dapat membuat nasi tumpeng sendiri.

Pada Gambar 2, dapat diketahui cara responden memperoleh nasi tumpeng, sebanyak 50% responden membuat sendiri nasi tumpeng yang akan digunakan, sebesar 39% responden mendapat nasi tumpeng dengan membeli maupun membuat sendiri, dan sebanyak 11% responden memperoleh nasi tumpeng dengan cara membeli.

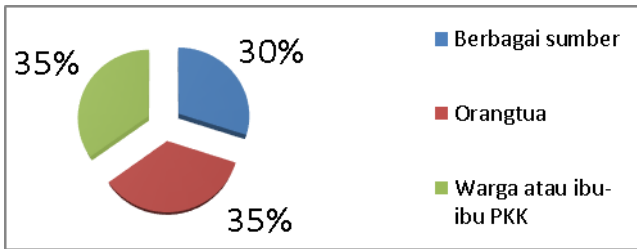


Gambar 2. Cara Mendapatkan Nasi Tumpeng

Cara responden mendapatkan nasi tumpeng berpengaruh pada jenis nasi tumpeng yang disediakan, variasi kelengkapan lauk-pauk pada nasi tumpeng, serta transfer budaya responden mengenai nasi tumpeng. Menurut Jongkie (2015) tidak ada aturan khusus pada acara

bahwa tumpeng yang dihadirkan harus dibuat sendiri atau dibeli. Responden dapat membuat sendiri maupun membeli nasi tumpeng yang akan digunakan. Responden yang dapat membuat sendiri nasi tumpeng yang akan digunakan tetapi lebih memilih membeli nasi tumpeng yang akan digunakan biasanya ditentukan dari tingkat kerepotan acara.

Transfer budaya cara pengolahan nasi tumpeng merupakan cara yang dilakukan untuk mempertahankan keberadaan nasi tumpeng dengan cara melakukan pengajaran pembuatan nasi tumpeng kepada generasi penerus. Pengajaran yang dilakukan bertujuan untuk tetap mempertahankan cita rasa, bentuk, dan jenis sayur serta lauk-pauk yang digunakan. Hasil wawancara terhadap responden terhadap teknik pewarisan Nasi Tumpeng, disampaikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Teknik Pewarisan Nasi Tumpeng

Pada Gambar 3, dapat dilihat cara transfer budaya nasi tumpeng oleh responden, sebanyak 45% responden memperoleh pengetahuan nasi tumpeng dari keluarga, sebanyak 22% responden memperoleh pengetahuan nasi tumpeng dari faktor lingkungan, dan sebanyak 33% responden memperoleh pengetahuan nasi tumpeng dari sumber lainnya yang meliputi internet, buku, atau mendatangi suatu acara.

Menurut Ayu (2015), kemudahan mendapatkan sumber pengajaran mengenai nasi tumpeng dan adanya gotong royong dari ibu-ibu warga dalam pembuatan nasi tumpeng menyebabkan responden lebih memilih membuat sendiri nasi tumpeng yang akan digunakan. Responden yang membuat sendiri nasi tumpeng yang akan digunakan mengetahui jenis lauk-pauk yang seharusnya ada pada nasi tumpeng.

Hubungan antara kelompok acara dengan cara mendapatkan dan teknik pewarisan, disampaikan pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4: Hubungan Kelompok Acara dengan Cara Mendapatkan dan Teknik Pewarisan

No	Kelompok Acara	Cara Mendapatkan	Teknik Pewarisan
1	Perayaan Syukuran Daur Kehidupan Tradisi lainnya	Buat sendiri	1. Warga atau ibu-ibu PKK 2. Orang Tua 3. Perpaduan berbagai sumber
	Permohonan	Buat sendiri	1. Warga atau ibu-ibu PKK 2. Perpaduan berbagai sumber
2	Perayaan Syukuran Daur Kehidupan Permohonan Tradisi lainnya	Beli	1. Orang tua 2. Perpaduan berbagai sumber
	Perayaan Syukuran	Buat sendiri dan beli	1. Orang tua 2. Perpaduan berbagai sumber
3	Daur Kehidupan Permohonan	Buat sendiri dan beli	1. Warga atau ibu-ibu PKK 2. Orang Tua 3. Perpaduan berbagai sumber
	Tradisi Lainnya		

Pada Tabel 4, dapat dilihat bahwa pada setiap kelompok acara terdapat variasi cara mendapatkan dan teknik pewarisan. Perbedaan cara mendapatkan dan teknik pewarisan pada kelompok acara yang sama, menunjukkan adanya perubahan budaya yang menyesuaikan dengan perkembangan jaman. Menurut Jongkie (2015) seiring dengan berkembangnya teknologi, masyarakat modern kini dapat belajar cara

pembuatan nasi tumpeng dari berbagai macam sumber seperti buku, acara yang dihadiri, internet, serta lembaga pendidikan kuliner. Kemudahan mendapatkan informasi mengenai cara pembuatan nasi tumpeng memberikan kemudahan pula bagi responden untuk dapat membuat sendiri nasi tumpeng yang akan disajikan sesuai dengan keinginan dengan harga yang lebih murah daripada membeli.

KESIMPULAN

Ada hubungan yang erat antara jenis nasi tumpeng, jenis lauk-pauk pelengkap dengan acara yang menggunakan tumpeng tersebut, namun responden kurang memahaminya. Dari enam belas jenis nasi tumpeng, hanya sepuluh jenis yang biasa digunakan yaitu tumpeng among-among, tumpeng blawong, tumpeng duplak, tumpeng megana, tumpeng kendhit, tumpeng pungkur, tumpeng punar, tumpeng robyong/robong gundul, tumpeng seremonial/tumpeng modifikasi, dan tumpeng ropoh yang paling banyak digunakan pada kelompok acara daur kehidupan. Pola pewarisan mengenai nasi tumpeng sangat banyak dan mudah ditemukan tetapi peran orangtua dalam mewariskan pengetahuan mengenai nasi tumpeng masih tinggi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih diucapkan atas peran serta dan keterlibatan Ivone E. Fernandez, dalam penulisan paper ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu. (2015, April) Wawancara Pribadi.
- Dewi, T. (2011). Kearifan Lokal "Makanan Tradisional": Rekonstruksi Naskah Jawa dan Fungsinya dalam Masyarakat. *Jurnal Manassa*. Vol.1(1) :161-182
- Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil (2016). Jumlah Penduduk Kota Semarang. Diakses di <http://dispendukcapil.semarangkota>.

- go.id/statistik/jumlah-penduduk-kotasemarang/2016-05-10. Pada tanggal 26 mei 2016.
- Endraswara, S. (2006). Metodologi Penelitian Kebudayaan. Cetakan Kedua. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- Erwin, L. (2010). Tumpeng Sajian Istimewa Untuk Selamatan. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Gadjito, M. dan Erwin, T. Lilly. (2010). Serba-Serbi Tumpeng: Tumpeng Dalam Kehidupan Masyarakat Jawa. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Jongkie. (2015, Februari). Wawancara Pribadi.
- Pemerintah Kota Semarang. (2013). Semarang dalam Angka 2012. Pemerintah Kota Semarang bekerjasama dengan Bappeda Kota Semarang dan Badan Pusat Statistik Kota Semarang, 2013. Semarang.
- Rondhi, M. (1990). Tumpeng: Sebuah Kajian Dalam Perspektif Psikologi Antropologi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Semarang. [Skripsi].
- Soetikno. (2015, April). Wawancara Pribadi.
- Sugiono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Digitalisasi Arsitektur yang Lebih MengIndonesia: Kasus Pendopo

Ch. Koesmartadi dan Gustav Anandhitha

ch.koesmartadi@unika.ac.id; anandhitha.gustav@unika.ac.id

Jurusan Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang

Abstrak - Pada dasarnya digitalisasi dalam arsitektur adalah sebuah proses mempermudah dalam memaknai sebuah ruang dalam arsitektur. Digitalisasi dalam arsitektur merupakan sebuah proses pencarian ruang dan pembentukan secara tiga dimensi yang memadukan unsur kebutuhan, kenyamanan dan keamanan penghuni dalam ruang. Selain faktor internal digitalisasi merespon hubungan timbal balik antara kebutuhan ruang dalam dengan kondisi luar dalam jangkauan geografi, aspek yang dominan seperti, iklim mikro dan gempa bumi, sehingga proses digitalisasi sebenarnya bukanlah sebuah olah bentuk minim makna. Arsitektur yang berdiri di Indonesia sejak ratusan tahun yang lalu berada di seluruh kepulauan Nusantara tercipta jauh sebelum adanya proses digitalisasi, namun nenek moyang kita piawai dalam membentuk arsitektur yang hampir keseluruhan dipikirkan dalam bentuk tiga dimensi meski melalui olah miniatur. Kecenderungan dalam proses digitalisasi masih menggunakan pikiran lama yakni pemikiran dua dimensi dan menerapkan mentah proses digitalisasi belum menyesuaikan iklim dan gempa bumi. Pada dasarnya untuk kondisi di Indonesia untuk pembentukan desain bangunan memperhatikan irisan vertikal secara tiga dimensi yang mampu menyajikan kebutuhan ruang yang nyaman dan aman bagi manusia dalam hubungannya dengan alam sekitarnya. Proses proses demikian secara lebih akurat bisa memberikan info yang akurat tentang ruang dari naungan yang terbentuk, menjamin tidak terkena sengat panas, menjamin tidak diterpa derasny hujan, tidak terisolasi dengan lingkungan sekitarnya perasaan bersatu dengan alam masih dapat diperoleh. Dengan demikian maka bila aspek-aspek keindonesiaan di lalui maka digitalisasi kembali menyentuh roh arsitektur yang memperhatikan hubungan timbal

balik antara penghuni dengan lingkungan sekitarnya sebagai mana mestinya tujuan dari arsitektur.

Kata kunci - digitalisasi, membumi, ke-Indonesia-an, arsitektur

PENDAHULUAN

Banyak ragam arsitektur di kepulauan Indonesia yang dibangun ratusan tahun yang lalu telah memberikan kepada kita betapa besar kekayaan arsitektur Nusantara. Dari sekian banyak peninggalan tersebut hampir kesemuanya dibangun beradaptasi dengan kondisi ke-Indonesia-an meski tanpa dilandasi teori yang memang saat itu (mungkin) belum berkembang ilmu pengetahuan (tertulis). Namun kenyataannya masyarakat kita dahulu telah memiliki kepekaan yang tinggi terhadap pembentukan ruang dalam arsitektur. Bahkan niat untuk menyelesaikan karya arsitektur dilakukan dengan cara meralat dan merubah sehingga mencapai kesempurnaan. Mediapun tidak seperti sekarang, mereka membangun dimulai dengan membuat miniatur, untuk segera dikembangkan ke dalam bentuk aslinya. Jika kita lihat lebih rinci kesemuanya di pikirkan dengan cara tiga dimensional, kesemuanya ini tidak memiliki kemiripan, itulah kekayaan kita. Proses pembentukan 3D atas arsitektur di Indonesia telah berlangsung jauh sebelum ditemukan peralatan piranti lunak seperti sekarang. Tinjauan atas beberapa bangunan rumah adat sulit ditemukan yang dibangun atas dasar pemikiran dua dimensi.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan arsitektur setelah kemerdekaan karena belum adanya buku tentang arsitektur Indonesia maka saat munculnya pendidikan arsitektur yang menjadi pegangan adalah buku-buku dari arsitektur tradisional, yang notabene berasal dari ilmu astropologi, sosiologi dan ilmu lainnya yang belum berorientasi pada keruangan. Munculnya buku Soegihardjo memang tidak bisa serta merta disalahkan, karena memang awal munculnya pendidikan arsitektur banyak mengedepankan tulisan sebagai dasar pijakan, sementara kita melihat peninggalan banyak rumah adat belum banyak yang dibukukan.

Memang benar karena masyarakat kita lebih menekan budaya arsitektur tanpa tulis, bahkan seorang tukangpun dari banyak pengalaman bisa saja disebut sebagai halo bangunan. Mereka menyusun rencana bangun berdasarkan mitinatur bangunan yang sering kita sebut sebagai maket. Akibatnya pengetahuan arsitektur lebih banyak bicara bangunan bujur sangkar, dengan atap limasan dan seterusnya sehingga peta mental kita terpaksa dengan ilmu proyeksi, gambar teknik yang dua dimensi akhirnya menjadi mindset kita dalam mengenal arsitektur. Kecenderungan ini tentu cukup membahayakan bagi perkembangan arsitektur Nusantara yang nota bene sudah menggunakan ilmu tiga dimensi sebagai dasar berpikir. Terlalu lama menggunakan pemikiran dua dimensi menyebabkan ketika diajak berpikir tentang ragam arsitektur Nusantara mengalami kesulitan, karena ragam arsitektur Nusantara rata-rata bertiga dimensi. Ditemukan dan berkembangnya software/ piranti lunak berbasis tiga dimensi orang pandai menguasai alat tersebut tapi pikiran, mindset masih dua dimensi.

Padahal banyak desain arsitektur nusantara yang mudah di desain melalui piranti lunak tersebut. Permasalahan berikutnya piranti lunak diciptakan di negara empat musim perlu juga bisa menyesuaikan situasi arsitektur dua musim tersebut, mengingat ada hal yang memang perlu software yang mencakup karakter arsitektur Nusantara.




RAGAM BENTUK ARSITEKTUR NUSANTARA YANG MEMBHINEKA

Sudah dikenal sejak dahulu kalau Indonesia memiliki kekayaan berupa rumah-rumah adat yang membentang di sepanjang kepulauan Nusantara. Dari banyak ragam disanalah mereka membentuk gugusan yang mengisi seluruh kepulauan. Apa yang membuat dan membentuk ragam arsitektur yang saling berbeda belum ada jawaban kecuali kekayaan budaya di beberapa tempat. Biarpun beragam namun bila kita lihat secara arsitektur ada kesatuan benang merah sehingga kita bisa menyebutnya satu.

Cara melihat kesatuan dari banyak ragam arsitektur ini sehingga dapat dikatakan sebagai arsitektur Nusantara yang Membhineka, menurut Prijotomo (dikembangkan dari beberapa buku).

1. Berbentuk utuh, simetri, ruangan/ volume/ bentuk dipengaruhi atap

Kita berasal dari negara berarsitektur utuh, mulai dari bujur sangkar, ellips, setengah bola, kerucut empat persegi panjang dan lain-lain. Oleh karena itu wajib kita syukuri sebagai asset arsitektur yang tiada taranya. Di Jawa ruang sangat dipengaruhi oleh bentuk dan ketinggian payon, ini menggambarkan volume ruang. Letak *empyak/ payon* di ketinggian tertentu dari muka tanah menghasilkan volume ruang bagi terselenggaranya kegiatan. Jelas disini bahwa bukan lantai yang membentuk volume ruang, melainkan atap yang melakukannya (Prijotomo, 2006, hal. 200).

		
Rumah Suroba berbentuk utuh setengah lingkaran	Rumah Wae Rebo berbentuk kerucut	Rumah Joglo Jawa berbentuk bujur sangkar

Gambar 1: Sebuah anugerah dari Tuhan kita diberikan banyak ragam arsitektur, yang perlu kita rawat dan kembangkan (Koleksi Pribadi)

2. Arsitektur tanpa gambar dan tulis

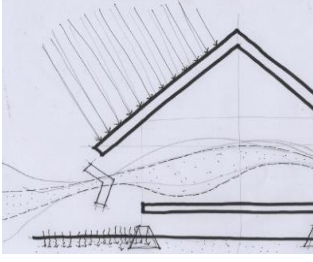



Budaya tanpa gambar dan tulis telah lama ada di arsitektur Nusantara	Diyakini hingga kini rancang bangun arsitektur Nusantara berbentuk tiga dimensi utuh
--	--

Gambar 2: DNA kita adalah membangun tanpa tulis, sehingga melalui miniatur bisa diwujudkan sebuah karya desain (Koleksi Pribadi)

3. Arsitektur dua musim panas dan hujan

Negara kepulauan Indonesia terletak di garis katulistiwa yang membentang dari Sabang hingga Merauke masuk dalam negara beriklim tropis, dimana sebuah hunian bisa disebut nyaman jika bisa menjamin penghuninya tidak terkena limpasan hujan dan terhindar dari panas terik. Ini persyaratan utama menghuni rumah di Indonesia.

	
Jaminan tidak terkena terik panas dan terkena limpasan air hujan menjadi persyaratan utama bangunan di daerah iklim dua musim	Dibawah naungan atap lah kesejukan terasa, indikasi ini bisa dilihat keadaan gelap di bawah atap

Gambar 3: Iklim dua musim adalah modal dasar kita menjadikan bangunan bisa berfungsi sebagai tempat bernaung baiksaat panas maupun hujan (Koleksi pribadi)

Dengan demikian maka yang sangat diperlukan adalah bangunan dengan atap yang mampu memberikan jaminan kepada penghuni agar terbebaskan dari panas dan hujan.

4. Arsitektur kepulauan dan kebaharian

Perlu disadar kalau kita memiliki 17 ribu pulau (30%) dan 70% lautan, begara besar yang memiliki ragam budaya, ragam bahasa. Tidaklah heran bila banyak ragam arsitektur yang mewarnai arsitektur Indonesia. Maka kita tidak bisa mengukur sebuah arsitektur dari sebuah negara daratan yang sangat kecil. Selama ini kita berkiblat dari Belanda negara daratan kecil di benua Eropa.

	
<p>Gedung Rektorat di Makasar yang menggambarkan Kapal layar juga merupakan kekayaan arsitektur Nusantara</p>	<p>Rumah apung juga merupakan ciri khas rumah di atas sungai. Pemandangan ini banyak dijumpai di Kalimantan</p>

Gambar 4: Simbol sebagai negara Bahari sejak dulu ditunjukkan dengan adanya rumah yang dibangun diatas air/ rawa, hingga kina meski berupa simbul rumah modern juga bisa menggambarkan situasi kebaharian (Koleksi pribadi)

5. Memiliki denah open plan multiuse

Di Jawa sejak dahulu rumah didirikan dengan model open plan terbuka, hanya sebagian kamar yang ditutup oleh bilik/ dinding, selebihnya merupakan ruang terbuka. Pada ruang tersebut biasanya dgunakan untk berbagai acara, missal, arisan, pagelaran kesenian, selamatn, pengajian, doa bersama, mengeringkan padi, dan acara acara lainnya yang bisa menggunakan secara bergantian. Di *Pendopo* juga begitu tapi lebih umum lagi, biasanya *pendopo* digunakan untuk

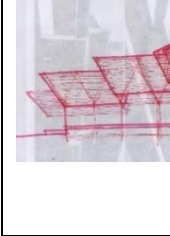
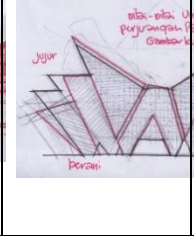

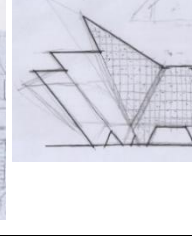
acara seremonial, pembukaan rapat kerja, menerima tamu, pelantikan organisasi, menyampaikan petisi hingga tempat pengungsian bencana alam.

	
Denah terbuka pendopo menyiratkan fungsi yang serba guna dan banyak manfaat	Memiliki banyak guna ruang hal ini mengindikasikan Pendopo sebagai ruang publik

Gambar 5: dasar rumah Indonesia berasal dari rumah dengan ruang terbuka, karena memang sifat masyarakat kita yang sering menggunakan ruang untuk kepentingan bersama (Koleksi pribadi)

6. Arsitektur pernaungan, menjulang, besar diatas dan arsitektur atap

Pendopo termasuk dalam katagori, bangunan pernaungan karena penakai terbebas dari segala akibat panas dan hujan. Menjulangny atap *pendopo* selain kepercayaan akan *mikro kosmos* hubungannya dengan yang diatas, volume ruang dan menjamin lancarnya ketika air menerpa atap hingga mengalir ke bawa secara cepat. Pada kondisi atap miring maka pantulan sinar mata hari tidak langsung meresap ke dalam *pendopo* melainkan tetap diluar. Istilah besar diatas menggambarkan tingkat kerumitan sebuah karya arsitektur yang dibangun di Indonesia, khususnya berkaitan dengan iklim dan gempa bumi menyebabkan desain bagian atas/ atap menjadi penting/ krusial.

			
Besar di atas	Menjulang	Arsitektur atap	pernaungan

Gambar 6: Iklim dua musim memberikan kita pola berpikir intensif bagaimana memuat desain bangunan yang bisa mengayomi saat panas dan hujan (Koleksi Pribadi)

7. Dilalui jalur gempa bumi

Kepulauan Indonesia saat ini dilalui jalur gempa bumi yang menyebabkan bangunan arsitektur yang berdiri di jalur tersebut mengadaptasikan karakteristik bentuk struktur dan konstruksi sesuai dengan sifat dan geografi setempat. Berbagai cara dilakukan baik system sambungan bentuk bangunan maupun system struktur.

		
Gempa bumi yang sering melanda kepulauan Nusantara	Menyebabkan kerugian terutama masyarakat penghuni rumah	System struktur bangunan di daerah gempa bumi memang perlu segera di revisi utamanya bentuk material dan system sambungan

Gambar 7: Tuhan memberikan kita anugerah jalur gempa, yang memberikan kita banyak bersiasat menghadapi peristiwa gempa bumi (Koleksi Pribadi)

8. Bersolek di luar dan tidak ada proteksi ruang luar dan dalam
 Hidup di alam tropis memang unik dengan panas menyengat dan hujan yang deras menjadi salah satu keunikan arsitektur, ekstrem tapi tidak membunuh. Ruang dalam hanya digunakan untuk aktivitas privat, misal tidur ataupun saat hujan. Bersolek di luar inilah yang menyebabkan istilah arsitektur atap mengemuka. Pada umumnya persolekan diluar atap membentuk obyek pemandangan dari arah luar yang menjulang keatas dengan suasana gelap dibagian bawahnya. Gelap inilah yang memberi suasana intim dan menandakan penghuninya terlihat ternaungi dari suasana panas dan hujan.

		
<p>Kita menikmati bangunan dan alam secara nyaman dari luar karena hanya ada hujan dan musim kemarau saja</p>	<p>Keterbukaan karena iklim membuat kita leluasa melihat bangunan yang indah dilihat dari luar</p>	<p>Ciri bangunan di daerah beriklim dua musim atap menjadi hal yang utama, dan penghuni bisa beraktivitas diluar tanpa kendala.</p>

Gambar 8: iklim yang bersahabat dengan kita menyebabkan kita bisa hidup di dalam maupun diluar bangunan (Koleksi Pribadi)

9. Lantai panggung, tanah subur, sedikit melukai tanah dan antisipasi kelembapan

Tanah di Jawa terkenal kesuburannya, hal ini disebabkan oleh banyaknya gunung berapi, sehingga tanah yang subur sangat baik untuk tanaman. Tanah yang subur memiliki kemungkinan hidup berbagai binatang. Tanah yang subur memungkinkan untuk




peresapan air hujan dan menguapkan kembali saat panas. Sehingga pembuatan lantai panggung sangat baik untuk mengurangi masuknya kelembapan dan binatang ke dalam ruang. Di Jawa rumah lantai panggung banyak dijumpai di lereng gunung, di pantai utara rumah panggung dikenal dengan lantai geladak. Bahkan di Semarang pernah ada permukiman berlantai panggung berdiri di atas rawa (Panggung Mas di Perumahan Tanah Mas Semarang) sekarang tinggal namanya.



Gambar 9: Salah satu cara menyiasati kelembapan tanah untuk tanah yang subur dengan membangun rumah dengan lantai geladak/panggung (Koleksi Pribadi)

10. Angin sepoi-sepoi dan dinding bernafas

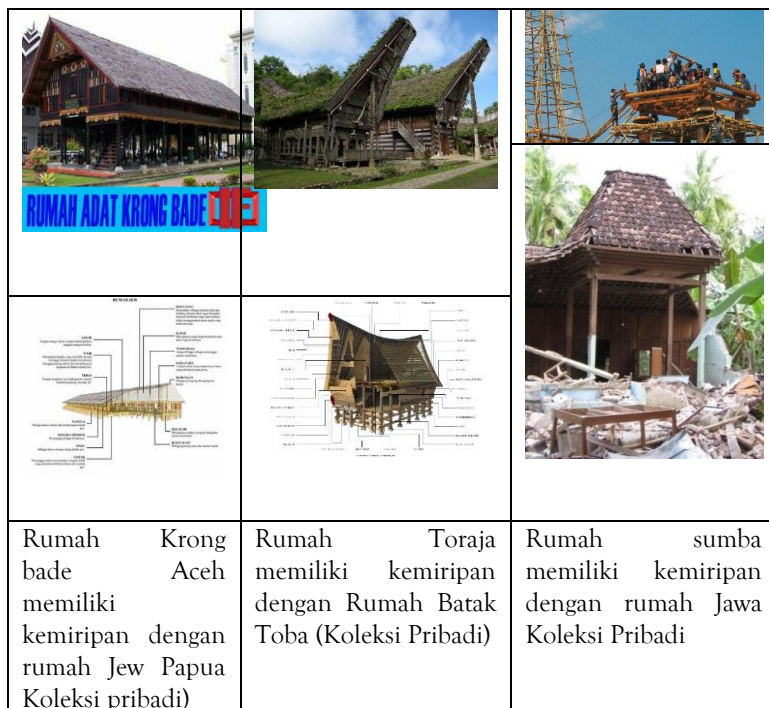
Di Indonesia angin rata-rata bertiup sepoi-sepoi basah, permasalahan angin pada desain adalah bagaimana angin yang pelan tersebut bisa mengalir ke seluruh ruang dalam bangunan. Demi pemerataan pergerakan angin maka penyelesaian desain yang menyesuaikan sangat diperlukan, seperti dinding bernafas yang memudahkan angin bertiup masuk ruang secara merata. Makanya rumah di Jawa sering dibuat terbuka/ open plan, selain untuk multi fungsi juga ditujukan agar tidak banyak bilik-bilik yang bisa menghambat laju angin.

		
<p>Hidup di tanah tropis dengan angin yang bergerak pelan menuntut kita berolah pikir bagaimana memasukan angin secara optimal</p>	<p>Bangunan peribadatan dengan daya tampung yang banyak membutuhkan sirkulasi udara yang optimum</p>	<p>Desain dengan pembukaan dinding secara terbatas guna memanfaatkan sirkulasi udara dalam ruang</p>

Gambar 10: Iklim tropis dengan angin yang bergerak pelan menyebabkan diperlukan langkah bagi pengaliran udara agar merata dalam ruangan, salah satunya dengan pengaliran udara melalui dinding (Koleksi Pribadi)

11. Ada keterkaitan bentuk satu sama lain

Tidak dipungkiri lagi dari banyak ragam bentuk arsitektur rumah adat di Indonesia beberapa memiliki kemiripan yang ini bisa dipersepsikan sebagai ragam arsitektur namun memiliki keterkaitan, seperti bentuk. Lihat saja arsitektur rumah *Joglo* atau *Pendopo* memiliki keterkaitan bentuk dengan *rumah adat* di Sumba khususnya konstruksi empat *soko guru*. Ada lagi yakni keterkaitan antara *rumah Toraja* dengan *rumah adat Minangkabau* dengan bentuk atap sadelnya. Kemudian konstruksi atap *empyak* di Jawa ternyata memiliki keterkaitan bentuk dengan atap *Rumah Batak Toba* dan rumah adat di Sulawesi Utara. Rumah *Panjang* di Kalimantan memiliki kemiripan dengan atap *Rumah Asmat* di Papua.



Gambar 11: Banyaknya ragam arsitektur dalam rumah adat mengindikasikan kalau kepulauan Indonesia juga memberikan keterkaitan antar bentuk bangunan. Ini memberikan pemikiran bagi kita kalau laut juga merupakan sarana koneksi antar daerah (Koleksi Pribadi)

12. Luwes dan memungkinkan untuk mengikuti perkembangan jaman

Arsitektur yang tumbuh dari bumi Nusantara ini sangat mudah untuk dikembangkan selaras dengan perkembangan jaman. Mengutip Frick 1998:18, soal arsitektur tradisional, pengalaman empiris, pengetahuan intuitif, serta pengalaman merubah dan meralat. Hal inilah yang menyebabkan arsitektur yang tumbuh di bumi Indonesia sangat relevan untuk selalu beradaptasi dengan situasi kekinian.



Gambar 12: kekayaan arsitektur kita memberi pemikiran bagi pengembangan arsitektur modern tanpa meninggalkan karakter kekayaan arsitektur Nusantara (Koleksi Pribadi)

PEMIKIRAN TIGA DIMENSI DALAM ARSITEKTUR

Pemikiran tiga dimensi adalah tujuan semua diskusi dalam perwujudan arsitektur, sebab bentuk ruang dan susunannya adalah tujuan terakhir arsitektur ajang yang diperdebatkan dan diwujudkan. Pemikiran terhadap ruang adalah tujuan dari pendidikan arsitektur, meskipun hasilnya hanya berupa gambar atau sketsa yang datar (berdimensi dua), akan tetapi realisasinya adalah gedung yang berdimensi tiga. Walaupun demikian, sering terjadi bahwa pikiran arsitek tentang perwujudan gedung sudah berdimensi tiga. Sedangkan gambar struktur, konstruksi dan statika (mekanika) berdimensi dua (Frick Heinz. Purwanto. LMF: 1998: 3). Pemikiran tiga dimensi sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu ketika masyarakat Indonesia yang membangun rumah adat selalu menggunakan miniatur atau maket sebagai dasar pembangunan sekala utuhnya.

Kami membayangkan jika gambar rumah adat seperti itu digambar melalui dua dimensi nampaknya akan kesulitan, karena memang model-model rumah adat membentuk system tiga dimensi dan tidak bisa didua dimensikan. Datangnya ilmu pengetahuan di

awal kemerdekaan yang mengajarkan ilmu secara dua dimensi menyebabkan rumah tiga dimensi karya bangsa kita sendiri yang sudah berdiri ratusan tahun berangsur-angsur tersingkir. Gambar teknik/ilmu proyeksi, telah mengajarkan ilmu dua dimensi, karena dengan dasar denah yang belum masuk dalam istilah arsitektur sudah umum dikatakan sebagai desain. Dengan bermodalkan garis strip-strip sebagai garis atap di atas denah sudah bisa membuat atap.

Kalau dimengerti secara logika arsitektur denah itu desain yang diiris/dipotong secara horisental, sedang gambar potongan itu desain yang dipotong/diiris secara vertikal. Dengan demikian maka denah maupun potongan tidak bisa dinyatakan sebelum desain utuh terbentuk. Demikianlah adanya pentingnya pembahasan arsitektur secara utuh tiga dimensi.

Metode dua dimensi muncul karena alat gambar saat itu berupa bidang datar dua dimensi, sehingga analisisnya pun secara dua dimensi. Pengetahuan yang berdimensi dua tersebut kenyataannya berlanjut terus hingga kini padahal situasi sudah berubah dengan diketemukan bermacam-macam piranti lunak yang dapat melihat arsitektur secara tak terbatas. Akibatnya kemajuan piranti lunak tidak diimbangi oleh pola pikir yang tiga dimensi, kondisi ini bisa kita lihat beberapa TOR tugas dalam pendidikan maupun dalam pekerjaan yang masih memiliki rasa dua dimensi seperti denah tampak sebenarnya sudah bisa diwakili oleh piranti tiga dimensi tersebut. Akhirnya kemajuan apapun piranti lunak rasanya tetap gambar mistar. Makanya kemajuan piranti lunak seyogjanya dimbangi dengan rasa pikiran tiga dimensi, missal simulasi pergerakan angin spoi-spoi, simulasi area yang ternaungi oleh atap, simulasi gempa bumi, simulasi terang langit dalam ruang dalam edar sinar matahari. Sehingga ketika kita sudah paham atas pemikiran tiga dimensi maka segala studi yang menggunakan piranti lunak bisa berjalan semestinya, karena antar alat dan pola pikir sudah sinkron.

DIGITALISASI YANG MENGINDONESIA

Digitalisasi menuntut para arsitek arif memanfaatkan piranti lunak tersebut, karena alat ini hanya lah alat, bagaimana manusia bisa

lebih peka berpikir cerdas terhadap sifat dan potensi alat tersebut. Sebab peranti ini hanyalah alat dan kalau hanya mengandalkan peralatan berarti yang berpikir alatnya. Tuhan memberikan kita buah pikiran yang bertujuan menjadi lebih sempurna, dan alatpun begitu bertujuan untuk memudahkan dan membantu lebih baik. Begitu pula dengan digitalisasi arsitektur di Indonesia, maka para arsitek dituntut lebih arif dalam menggunakannya dalam situasi manusia, budaya, iklim dan geografi Indonesia. Tanpa berpikir ini Indonesia niscaya hasil kurang sempurna. Diakui digitalisasi bisa membantu melihat arsitektur menjadi tidak terbatas

1. Sifat ruang di Indonesia yang open plan, seperti *pendopo* berarti menuntut arsitek peka memahami karakter ruang tersebut. kalau ruang dalam rumah tinggal ruang tamu biasanya **bersifat multi fungsi**. Satu ruang biasa untuk berdoa selamatan, misa, pengajian, mengangin-anginkan padi, kenduri, dan upacara lainnya. Jika *pendopo* bisa digunakan sebagai kegiatan seremonial menerima tamu, pengajian ibadah, tempat rakyat bertemu pimpinannya.

Kondisi alam yang tidak ekstrim, saat berteduh seseorang tidak terpisahkan atau terisolasi dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 13: Konstruksi ruang pendopo (sumber pribadi)

Ruang open plan dalam pendopo memiliki arti yang unik, karena ruang tersebut posisi yang beda memiliki makna yang beda, misal *siti hinggil* yang memiliki sifat ruang yang lebih tinggi. Meski desain pendopo memiliki konsep *mikro kosmos* namun korelasi dengan akustik dan iklim sangat kental. Penyebaran suara dan

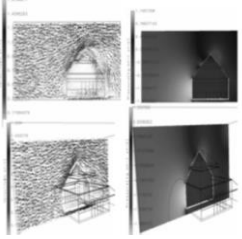
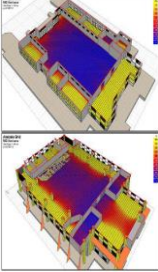
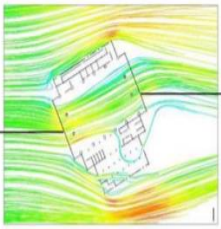
kenyamanan berkaitan dengan peredaran udara dibawah atap bisa dilacak dengan piranti lunak.

Berpedoman pada rumusan bahwa lantai bukanlan satu satunya pembentuk namun seberapa luas lempengan atap dapat menaungi kegiatan. Kemampuan atau fungsi dari lempengan atap dalam naungan kegiatan merupakan kekuatan utama bagi disandangnya atribut guna griya pada empyak. Pernaungan ini dapat saja berarti naungan biologis, klimatik, hingga mistik, transcendental atau religious (Priyotomo. 2016, hal. 200-201).

Pada dasarnya manusia Indonesia bisa hidup di dalam maupun diluar, kegiatan privat didalam ruangan hanya terbatas saat tidur dan kegiatan yang memerlukan naungan dan penyekatan. Kegiatan bersama yang bersifat terbuka namun masih dalam naungan dan kegiatan peralihan antara ruang dalam dan ruang luar sering disebut dengan teras.

Diluar yang disebut diatas, maka kegiatan banyak dilakukan diluar karena hidup dialam tropis tidak ada skat perbedaan antara ruang luar dan dalam karena sifatnya sama dan tidak perlu proteksi karena alam luar tidak membunuh seperti salju. ketika panas menerpa mereka bisa berpayung dibawah pohon tropis dengan bertajuh lebar dan berdahan banyak sehingga menaungi mereka, hanya saat hujan saja mereka harus masuk kedalam ruangan.

Jika berpedoman pada sifat ruang Jawa yang menyatakan kalau lantai bukan satu satunya pembentuk ruang melainkan tinggi rendah empyak penaung, maka studi tiga diomensional tetap menjadi pegangan dalam menentukan kinerja ruangan pendopo. Piranti lunak bisa saja diatur untuk menentukan batas ideal kenyamanan dalam ruang terbuka dan multi fungsi. Jika masa lalu menggunakan maket untuk menentukan kinerja ruang maka dengan kemajuan peralatan piranti lunak maka ruang optimum sebuah pendopo bisa ditentukan. Beberapa kriteria kenyamanan bisa di sajikan missal pergerakan angin di dalam pendopo, pencahayan terang langit yang mencapai dalam ruang,

		
<p>Simulasi kecepatan arah angin dan tekanan udara dengan CFX-5 (Pranoto, 2007)</p>	<p>Simulasi tingkat pencahayaan dengan ecotect (Prasetyo, 2014)</p>	<p>Simulasi pergerakan angin di bangunan dengan ecotect (Kashira, 2015)</p>

Gambar 14: arus digitalisasi juga mendukung bagi proses analisis bangunan arsitektur

2. Pendidikan arsitektur melalui miniature. Jika mengacu pada pendapat bahwa pada masa lalu arsitektur kita terbentuk bukan dari budaya menulis melainkan langsung pada miniatur maka untuk masa sekarang piranti lunak bisa di desain untuk mewujudkan keinginan bentuk yang dibutuhkan dalam desain secara menyeluruh tiga dimensi. Jika mengacu pada ketentuan ini maka denah tampak potongan sudah tidak diperlukan lagi.

	
<p>Pemahaman melalui ruang secara utuh yang juga merupakan DNA arsitektur di</p>	<p>Miniatur ruang dalam arsitektur bisa membantu dalam pembentukan ruang</p>

Indonesia layak diajarkan kepada generasi muda (Koleksi Pribadi)	dalam yang menyatu antara ruang luar dan ruang dalam (Koleksi Pribadi)
--	--

Gambar 15: pendidikan arsitektur sejak dini mengenalkan pembuatan miniatur sebagai awal proses desain (Koleksi Pribadi)

	
Bagi generasi muda yang masih belum banyak mengetahui arsitektur, masih bisa diberikan materi secara tiga dimensi yang minimal menggambarkan keindonesiaan	Pemahaman ruang secara utuh tiga dimensi sangat menyentuh bagi terbentuknya desain arsitektur secara tiga dimensi

Gambar16: pengajaran melalui proses pembuatan miniatur memberikan banyak ide dalam desain (Koleksi Pribadi)

Berarti arsitektur tanpa budaya tulis langsung miniatur yang pernah diciptakan nenek moyang kita bisa menjadi ciri khas desain kita yang bumi. Sebab dengan sebuah desain kita bisa membuat banyak makna, banyak arti banyak maksud yang bila ditulis bisa menjadi tulisan yang tak terhingga. Dibanding dengan membuat tulisan tanpa dasar pijakan desain yang akan kita sajikan. Tentunya pikiran ini, membutuhkan telaah lebih mendalam agar jika tetap pada bisa mencapai unggulan dalam desain

3. Setiap hari matahari melintasi diatas atap rumah kita, selama delapan jam matahari menerpa menyinari atap, berarti hanya ataplah yang bekerja menghadapi panasnya matahari dilintasan tropis. Apakah kita masih tetap berpedoman pada dinding dalam perhitungan panas ? Karena beda dengan Eropa yang mana dinding

berfungsi sebagai penyalur panas agar supaya ruangan menjadi hangat. *Pendopo* itu arsitektur minimalisnya Indonesia, kita lihat saja bagaimana rumitnya penyelesaian atap namun tidak memikirkan denah dan dinding, hanyalah tiang sebagai penopang atap.

Kita dalam sehari dilintasi matahari sepanjang hari, dalam kondisi ini kita memerlukan naungan, payung ataupun payon sehingga kita tetap dapat melakukan aktivitas tanpa terganggu oleh sengat matahari. Pandangan ini dapat digunakan sebagai pijakan penggunaan piranti lunak guna membuat proses desain arsitektur. Jika kita hanya membutuhkan terang langit maka dapat disimulasikan desain yang menaungi penghuni dari terik panas. Jika kita membutuhkan kenyamanan ruang berdasarkan pengaturan suhu agar tetap dalam kondisi nyaman makan tetaplah berpedoman pada atap yang memiliki tritisasi /overhang yang mampu membuat panas matahari tidak masuk ruangan. Dengan demikian maka studi/ studio yang berupaya membuat agar ruang tetap bisa hangat melalui panas yang tersimpan didalam dinding untuk dialirkan kedalam ruang apakah masih dibutuhkan ?

4. Terik panas matahari. Dalam seharian kita mengalami panas menyengat pada sekitar jam 10.00-15.00 an menuntut manusia untuk bernaung atap, pohon atau payung sehingga tidak kepanasan dan dapat menjalankan aktivitas seperti biasa. Apakah kita masih membutuhkan analisa guna menghitung sinar matahari yang masuk ruangan? Masihkah kita menghitung energi panas yang tersimpan dalam dinding guna disalurkan dan menghangatkan ruang? Apakah kita membutuhkan kehangatan ruang? Beberapa kasus bila sinar masuk ke dalam ruangan perabot akan rusak. Di negara iklim dua musim kita cenderung membatasi panas yang masuk kedalam ruang. Ternyata terang langitlah yang memberi penerangan alami ke dalam ruangan.

Jika mengacu pada kriteria bahwa penentuan jaminan penghuni tidak terkena sengat panas maka bisa kita buat simulasi edaran matahari yang melintas di atas atap. Sudut atap dengan bahan material bisa dijadikan kriteria bangunan agar manusia tetap memperoleh kenyamanan sesuai yang diinginkan. Kita butuh terang

langit dan bukan panas yang menerpa sehingga desain atap Pendopo bisa kita simulasikan seberapa panjang dan tinggi tritisan, overstek yang dapat di jadikan rujukan.

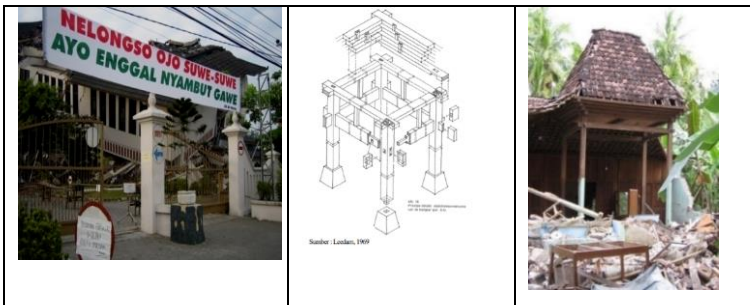
5. Terpaan derasny air hujan, manusia butuh jaminan tidak terkena limpasan air hujan Tanah kita tanah subur banyak gunung berapi apakah kita sadar bahwa karunia Tuhan itu merupakan AC alam yang paling dahsyat kesempurnaannya. Pada saat hujan air meresap kedalam tanah dan akan menguap lagi kembali ke udara yang mendinginkan udara sekitar, dan seterusnya. Kondisi saat ini debit air hujan yang jatuh ke atap bisa disimulasikan, arah angin dan sudut terpaan terhadap atapun bisa digambarkan secara jelas. Sehingga dengan sudut atap dengan penggunaan bahan atapun yang memenuhi syarat bisa disimulasikan kapan air jatuh ke tanah. Kita juga bisa membuat simulasi agar air tidak menerpa dinding ataupun bila konstruksi atap dibuat tanpa dinding ruang tetap aman dari terpaan hujan meski disertai angin. Berapa air yang meresap ke tanah dan yang harus mengalir tentunya bisa juga di simulasikan, dan tentunya juga bisa didesain lahan sekitar bangunan yang bisa memberikan kembali air hujan untuk bisa menguap kembali ke udara mendinginkan udara disaat panas.

6. Angin sepoi-sepoi basah hubungannya dengan dinding bernafas Di Indonesia bertiuip angin sepoi-sepoi basah kadang tidak bergerak, maka dalam setiap rancangan arsitektur diharapkan angin bisa masuk ke seluruh ruangan, maka konstruksi dinding bernafas mutlak dibutuhkan dalam perancangan arsitektur. Dinding bernafas biasanya terbuat dari anyaman bambu, roster maupun papan bersusun. Ada masalah mengenai dinding bernafas ketika dibangun tidak bisa tanpa atap penangung dan lantai diangkat. Bila tidak tertutup atap tritisan/atap sengkedan. Niscaya air akan masuk saat hujan. Bila tidak menggunakan lantai panggung maka binatang tanah akan masuk kedalam ruang.

Lewat kajian ini mungkin bisa membuka tabir gelap yang mewarnai perjalanan arsitektur di negara kita, mengapa kita menggunakan dinding anyaman bambu? angin yang bertiuip pelan dapat leluasa mask ke celah celah dinding secara merata. Mengapa kita menggunakan dinding anyaman bambu? pada sinar matahari

yang terang serta terang langit yang begitu sangat terang makan filter paling baik adalah menggunakan anyaman bambu atau sering diistilahkan dinding bernafas. Maka dengan kemajuan piranti lunak saat ini intensitas matahari dan terang langit bisa diatur dengan alat tersebut berapa nyamannya tanpa menghalangi pengaliran udara yang memang bergerak pelan. Sehingga ruang didalam memperoleh kenyamanan sesuai yang diinginkan.

7. Gempa bumi yang sering melanda Indonesia telah mengajarkan kita bagaimana bersiasat dengan masalah tersebut.



Gambar 17: banyak hasilolah pikir masyarakat kita sejak dulu yang pandai bersiasat menghadapi gempa bumi melalui desain tiga dimensi saat itu (Koleksi Pribadi)

Dilihat dari jejak nenek moyang kita bersiasat menghadapi gempa bumi bisa lkita lihat beberapa bangunan di kepulauan Nusantara ini tetap bertahan dari amukan gempa bumi yang sering melanda. Pada masa lalu telah bisa dibuat car acara penanggulangan dengan membuat konstruksi yang seimbang sehingga saat terjadi gempa bumi reaksi konstruksi yang bergoyang dikendalikan melalui konstruksi tumpangsari sebagai pusat konstruksi. Tentunya model ini bisa dikembangkan lewat piranti lunak.

Pembuatan model simulasi struktur bangunan utuh yang memperoleh kinerja optimum saat terjadi gempa bumi menjadi tantangan kita dalam berarsitektur. Sambungan konstruksi antar batang secara keseluruhan bisa juga disimulasikan kekuatan secara logika. Material konstruksi juga layak dipertimbangkan karena

sementara ini kayu dan bambu merupakan bahan yang elastis untuk digunakan pada bangunan yang berada di daerah gempa bumi.

PENUTUP

Dari beberapa pembahasan terkait dengan ragam arsitektur di Indonesia, maka dapat dikemukakan atas beberapa aspek:

1. Arsitektur dua dimensi. Awal pendidikan arsitektur hingga kini di Indonesia masih berbasis pada pengetahuan arsitektur berdimensi dua. Kecenderungan ini muncul sejak awal kemerdekaan dimana kurikulum arsitektur kita menggunakan wajah Eropa dimana dasar pendidikan masih berbasis pada ilmu proyeksi yang kemudian dikembangkan menjadi ilmu gambar teknik. Pemikiran ini menjadikan dimensi dua menjadi sebuah desain, karena karena bermodalkan plan/denah kita bisa menggambarkan desain atapnya melalui modal garis strip-strip yang sering disebut atap. Peristiwa ini terus berlangsung hingga kini.

Pendidikan teknik yang kita pakai saat ini masih berbasis ilmu dua dimensi, hal ini bisa dilihat melalui kajian konstruksi, mekanika teknik semuanya berdimensi dua. Masalah inilah yang cukup membebani ketika kita sudah beralih ke arsitektur berdigital.

2. Arsitektur kita bertiga dimensi. Di lain pihak negara kepulauan Nusantara kita diwarisi dan tumbuh sekitar 600an jenis rumah adat yang tersebar diseluruh kepulauan Indonesia. Dari 600an jenis ini kita sulit menemukan peninggalan yang berdimensi dua, karena berbentuk beraneka ragam dan proses pembuatannya langsung miniatur utuh dan tanpa konsep tulis. Bentuk-bentuk inilah yang bisa kita sebut tiga dimensi, karena tidak bisa diurai menjadu dua dimensi.
3. Masalah Mindset. Berkembang dan membekasnya cara pandang arsitektur yang ber dua dimensi dan masih bernuansa Eropa menyebabkan aspek pembahasan arsitektural masih lekat dengan pemikiran dari negara asalnya. Contoh konkrert yang memang menjadi pembeda utama dalam arsitektural yakni iklim dan gempa yang memang sangat menonjol. Iklim empat musim masih

selalu terbawa dalam setiap pembahasan desain arsitektur. Ilmu arsitektur yang berasal dari negara tidak dilalui jalur gempa bumi terbukti hingga saat ini masih selalu menjadi dasar pemikiran.

Jadi masalah utama mindset terletak pada pemahaman digital namun masih dengan cara pandang dua dimensi. Dan pemahaman digitalisasi arsitektur masih menggunakan patokan piranti lunak dari negara asalnya

4. Siasat baru digitalisasi arsitektur yang membumi. Pada dasarnya pemahaman digitalisasi adalah pemahaman ruang secara tiga dimensi, kalau dulu nenek moyang kita menggunakan peraga maket, dengan perkembangan teknologi maka bisa di gunakan analisis keruangan melalui alat media tersebut. Pemahaman atas iklim dan gempa bumi dilakukan dengan pemahaman atas pengguna alat tersebut sehingga bisa menggunakan seturut kebutuhan analisis dari nilai kesetempatan. Sehingga mengetahui mana yang bisa digunakan serta mana yang tidak bisa digunakan. Alat tinggal alat, yang berperan manusiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Frick, H., Suskiyatno, FX. *Dasar-dasar Arsitektur Ekologis*. Penerbit Kanisius.
- Frick, H. (2008). *Striving for Excellence*. 2008. Penerbit Kanisius.
- Frick, H. & Setiawan, P. *Ilmu Konstruksi Bangunan*. Penerbit Kanisius & Soegijapranata press.
- Frick, H. (2006). *Arsitektur Ekologis*. Penerbit Kanisius & Soegijapranata Press.
- Frick, H. & Mulyani, T.H. *Pedoman Bangunan Tahan Gempa*. Penerbit Kanisius & Lingkungan Manusia Bangunan.
- Frick, H. (1997). *Pola Struktural dan Teknik Bangunan di Indonesia*. 1997. Penerbit Kanisius & Soegijapranata Press.

- Frick, H. & Purwanto LMF. (1998). *Sistem bentuk struktur bangunan*. Penerbit Kanisius & Soegijapranata Press.
- Hidayatun, M. (2018). *Jatidiri Arsitektur Indonesia*. Penerbit K-Media.
- Pangarsa, G.W. (2008). *Arsitektur untuk Kemanusiaan*. Wastu Lanas Grafika.
- Prijotomo et. al. (2009). *Ruang di Arsitektur Jawa*. Wastu Lanas Grafika.
- Prijotomo, J. (re-) *Konstruksi Arsitektur Jawa*. Wastu Lanas Grafika.
- Prijotomo, J. (2004). *Arsitektur Nusantara Menuju Keniscayaan*. Wastu Lanas Grafika.
- Prijotomo, J. (2018). *Membenahi Arsitektur Nusantara*. Wastu Lanas Grafika.
- Prijotomo, J. (2018). *Omo Uma Ume Omah*. Wastu Lanas Grafika.
- Prijotomo, J. (1995). *Petungan, Sistem Ukuran dalam Arsitektur Jawa*. Gadjahmada University Press.

Bentuk Aransemen Lagu Iilir-Iilir dalam Lomba Vokal Grup Tingkat Nasional FLS2N 2013 di Medan

Gita Surya Shabrina, Slamet Haryono, dan Widodo

gitasuryamusik@gmail.com; slametharyono@mail.unnes.ac.id;

widodo@mail.unnes.ac.id

Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Abstrak – Iilir-ilir merupakan salah satu lagu Jawa yang dijadikan sebagai materi dalam Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2013 untuk tangkai lomba vokal grup sekolah menengah pertama (SMP). Di tingkat nasional, lagu ini dipilih oleh V. Mangunsong's sebagai salah satu arranger peserta lomba dari kontingen Jawa Tengah sebagai materi sajian lagu daerah pilihan. Dalam kompetisi berjenjang unjuk berkesenian bagi siswa SMP di Indonesia ini setiap kontingen diberi kebebasan untuk mengaransemen materi lomba sesuai dengan kreasi masing-masing. Makalah ini membahas aransemen lagu Iilir-ilir yang digarap oleh V. Mangunsong's yang pada lomba tersebut mendapatkan juara. Adapun masalah yang dirumuskan adalah bagaimana komposisi dasar lagu ilir ilir, bagaimana wujud aransemen lagu ilir-ilir sebagai pemenang lomba FLS2N dan bagaimana wujud lagu Iilir-ilir pada saat dipentaskan. Pembahasan dilakukan dengan menggunakan pendekatan musikologi, etnomusikologi, dan studi literatur. Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa lagu Iilir-ilir termasuk tembang dolanan yang dalam kegiatan FLS2N 2013 diaransemen dengan menggunakan kaidah musik diatonik dan disajikan dengan memadukan konsep pertunjukan Jawa dan Barat.

Kata kunci– aransemen, ilir-ilir, vokal grup

PENDAHULUAN

Iilir ilir adalah vokabuler lagu/gending jawa yang termasuk dalam kategori tembang dolanan yang telah populer. Dalam berbagai acara, komposisi lagu ini bisa disajikan di pertunjukan (karawitan,

klenengan, wayang, tari, dan sebagainya). Beberapa sumber menyebutkan bahwa lagu Ilir Ilir diciptakan oleh Sunan Kalijaga sekitar tahun 1478 Masehi. Tembang Ilir Ilir ini bukan tembang dolanan biasa, karena isi dari lagu Ilir-Ilir sangat mendalam.

Pada awalnya, tujuan lagu ilir-ilir dibuat adalah untuk menyebarkan agama melalui budaya. Namun seiring berkembangnya zaman, tujuan lagu ilir-ilir dinyanyikan bukan hanya untuk menyebarkan agama, melainkan juga untuk acara hiburan, lomba, dan lain sebagainya. Hingga sekarang lagu tersebut masih dikenal luas oleh masyarakat. Komposisi dasarnya sering digarap berbagai kelompok seni untuk keperluan pertunjukan dengan berbagai gaya/model garap. Popularitas lagu itu tidak hanya dipakai oleh seniman Jawa saja, tetapi juga dipakai oleh berbagai musik non karawitan Jawa, diluar pemegang pakem laras slendro dan pelog.

Salah satu hasil garap lagu ilir-ilir yang digarap secara musik non karawitan adalah karya V. Mangunsong's. yang merupakan seorang arranger Paduan suara dan Vocal grup kondang yang berdomisili di Semarang. Beliau mengaransemen berbagai lagu mulai dari lagu rakyat (folklore), lagu daerah, lagu nasional, dan lagu-lagu hiburan baik lagu Indonesia maupun lagu mancanegara. Beberapa aransemen karyanya sering terpilih menjadi pemenang dalam kompetisi Paduan Suara maupun Vokal Grup di tingkat lokal maupun nasional. Lagu Ilir Ilir yang diaransemen V. Mangunsong's disajikan dalam acara Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2013. Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional adalah ajang perlombaan seni pertunjukan dan penciptaan yang mencakup bidang seni baca puisi, gitar solo, tari kreasi, teater monolog, vokal solo, dan vokal grup untuk seni pertunjukan, dan seni cipta puisi, desain poster, film pendek, cipta lagu, dan kriya untuk seni penciptaan. Dalam fls2n karya V. Mangunsong's ini mendapat predikat sebagai juara 3 nasional. Bukan perjuangan mudah untuk mendapatkan predikat tersebut, karena untuk menuju FLS2N tingkat nasional harus berjenjang, mulai dari seleksi tingkat kota dan tingkat provinsi.

Keunikan aransemen lagu Ilir Ilir karya V. Mangunsong's terletak pada teknik garap aransementnya. Lagu Jawa "Lir Ilir" yang sejatinya adalah tembang dolanan Jawa, di mana kaidah musiknya

menggunakan kaidah musik Jawa, namun oleh V. Mangunsong's diaransemen dengan kaidah musik barat (diatonic), sehingga karyanya merupakan penggabungan dua sistem musik yaitu sistem musik Jawa (karawitan) dan musik barat. Penulisan notasinya pun walaupun sama-sama ditulis dengan angka namun notasi yang dinyanyikan dengan cara yang berbeda.

Dari pernyataan di atas, penulis merumuskan tiga masalah yaitu bagaimana komposisi dasar lagu Ilir-Ilir, bentuk aransemen lagu Ilir-Ilir sebagai pemenang lomba FLS2N, dan wujud lagu Ilir-Ilir pada saat dipentaskan. Tujuan ditulisnya artikel ini adalah untuk menganalisis bentuk dasar, aransemen, dan pertunjukan lagu Ilir-Ilir. Manfaat yang akan didapat dari penulisan artikel ini adalah secara teoritis dapat memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai lagu Ilir-Ilir, sedangkan secara praktis bagi penulis, penulis bisa menambah wawasan tentang bentuk aransemen lagu ilir-ilir. Bagi arranger, arranger bisa mendapat referensi untuk mengaransemen lagu.

TINJAUAN PUSTAKA

Aransemen adalah penyesuaian komposisi musik dengan nomor suara penyanyi atau instrumen lain yang didasarkan pada sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah (Bahasa, 2016). Aransemen adalah suatu pengubahan karya musik, baik itu ditambah maupun dikurangi dari bagian-bagian komposisi musik dasarnya dengan tidak menghilangkan ciri aslinya atau keorisinalitasannya untuk tujuan agar karya musik tersebut lebih berkualitas, lebih baik secara komposisi, penyajian maupun estetikanya. Dalam meningkatkan kualitas bermusik seseorang diperlukan bekal ilmu yang cukup dalam upaya pemahaman tentang berbagai bentuk musik. Melalui upaya pemahaman tersebut setiap gagasan atau ide musikal yang timbul dapat dengan mudah dikembangkan sehingga hasilnya dapat dinikmati karena dalam musik tidak ada penilaian benar dan salah tetapi enak dan tidak enak, namun enak dan tidak enak juga relatif tergantung dari apresiasi dan

pemahaman musikal seseorang (Kusumawati, Pendidikan, Musik, & Yogyakarta, 2010).

Notasi dalam karawitan disebut titi laras. Titi laras berasal dari kata titi atau toto yang berarti susunan, dan kata laras yang berarti suara. (Osada, 2015). Titi laras merupakan simbol untuk menunjukkan tinggi rendah dan panjang pendeknya suatu nada. Laras merupakan rangkaian atau urutan nada dalam satu gembyang atau oktaf dengan susunan interval serta jumlah nada tertentu. Laras dibagi menjadi dua, yaitu laras *slendro* dan *pelog*. *Laras slendro* adalah sistem urutan nada yang terdiri atas lima nada dalam satu gembyang dengan pola jarak yang hampir sama rata (Wiyoso, 2017). Sedangkan *laras pelog* adalah sistem urutan nada yang terdiri atas delapan nada dalam satu gembyang dengan menggunakan satu pola jarak nada yang berbeda, yaitu lima jarak dekat (150cents) dan dua jauh (225 cents). Dalam laras *slendro* dan *pelog*, penamaan notasinya adalah Ji, Ro, Lu, Pat, Ma, Nem, Pi.

Jika rangkaian notasi dalam karawitan disebut dengan laras, dalam musik barat disebut dengan tangganada diatonis. Tangganada diatonis adalah urutan nada-nada yang berbeda dari rendah ke tinggi atau sebaliknya dengan susunan interval 1, 1, $\frac{1}{2}$, 1, 1, 1, $\frac{1}{2}$, dan nada ke 8 tangganada naik merupakan oktaf nada pertama (Joseph, 2005). Notasi musik barat dalam penamaan notasinya menggunakan istilah Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, dan Si. Vokal grup adalah kumpulan beberapa penyanyi yang tergabung dan menyanyikan suatu lagu dengan ketinggian suara yang berbeda, antara lain sopran, alto, tenor, dan bass. Sopran dan alto merupakan jenis suara untuk wanita, sedangkan bass dan tenor merupakan jenis suara pada laki-laki (Grace, 2016). Jika penyanyi yang ada seluruhnya adalah wanita, maka pembagian suara yang ada adalah sopran, mezzo, dan alto. Sedangkan jika penyanyi yang ada seluruhnya adalah pria, maka pembagian suaranya adalah tenor, bariton, dan bass.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif untuk mendeskripsikan komposisi

dasar dan wujud aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's. Bogdan dan Taylor, 1975 dalam (Sumaryanto, 2007) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Lokasi penelitian berada di rumah saya sendiri di Jalan Banteng Raya nomor 20 Semarang, karena penelitian ini menggunakan teknik penelitian observasi (pengamatan) di mana saya sendiri sebagai pelaku dalam lomba Vokal Grup dan studi dokumen yang mana sumber data yang didapatkan berbentuk video dan naskah aransemen dari V. Mangunsong's.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kontekstual (Denzin dan Lincoln, dalam (Sumaryanto, 2007)), teknik tersebut meliputi tiga tahapan, yaitu tahap reduksi data, tahap pemaparan data, dan tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Komposisi Dasar Lagu Ilir-Ilir

Lagu Ilir-Ilir adalah lagu yang berasal dari Jawa Tengah dan konon diciptakan oleh Sunan Kalijaga. Sunan Kalijaga yang bernama kecil Raden Syahid adalah anggota Wali Sanga yang amat populer di tanah Jawa. Beliau merupakan penghubung antara pandangan Islam dan Jawa (Chodijim, 2003). Pada awalnya Ilir-Ilir diciptakan dengan tujuan menyebarkan agama Islam melalui budaya yang ada di Jawa. Ilir-Ilir sendiri berarti "*bangunlah*", yang bermaksud untuk memberikan nasihat kepada masyarakat agar bertakwa dan beriman kepada Allah SWT, menjalankan perintah dan menjauhi laranganNya. Syair lagu Ilir-Ilir memiliki arti yang sangat mendalam, maknanya tersirat di setiap kata.

Syair Lagu Ilir-Ilir
Ilir-Ilir, Ilir-Ilir
Tandure wus sumilir
Tak ijo royo-royo

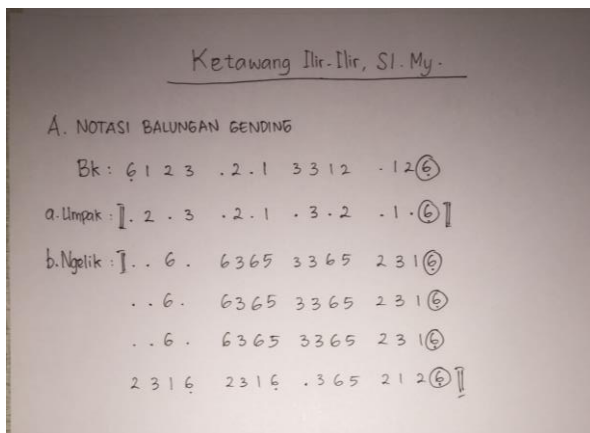
Tak sengguh temanten anyar
Cah angon, cah angon
Penekna blimbing kuwi
Lunyu-lunyu penekna
Kanggo mbasuh dodotiro
Dodotiro, dodotiro
Gumintir bedah ing pinggir
Dondomana jlumatana
Kanggo sebo mengko sore
Mumpung padang rembulane
Mumpung jembar kalangane
Yo surako, surak iyo

Pada bait pertama, jika ditafsirkan berarti kita harus bangun dari keterpurukan, rasa malas yang berlebihan, dan bangun dari ketidaktahuan kita tentang Tuhan (Baru, 2017). Pada kalimat “*tandure wus sumilir, tak ijo royo-royo tak sengguh temanten anyar*” tersimpan makna bahwa apabila kita sering melakukan zikir, kita akan mendapatkan manfaat yang sangat banyak atas izin Tuhan. Pada frasa “*temanten anyar*” merujuk pada pemeluk agama Islam yang masih baru (muallaf). Pada saat itu, antusiasme masyarakat untuk masuk agama Islam sangat tinggi, tetapi perilaku implementasi mereka masih seperti pemula. Hal itu diibaratkan pengantin baru yang dalam pernikahannya sedang melewati kehidupan yang baru, yang masih sangat awal.

Pada bait kedua, terlihat jelas kata “*cah angon*” yang sejatinya bermakna pemimpin, ibarat orang yang sedang angon bebek, mempunyai pengikut dan harus menggiring pengikutnya untuk menjalankan hal yang benar dan tidak melanggar perintah Tuhan. Kalimat “*penekna blimbing kuwi*” berarti kita harus memanjat pohon belimbing, yang mana pohon belimbing bermakna Rukun Islam. Jadi, kita harus menjalankan Islam dengan kuat, sesulit apapun rintangan yang kita lalui seperti yang termakna dalam kalimat selanjutnya, yaitu “*lunyu-lunyi penekna*”. Islam tidak hanya mengajak para raja untuk memeluknya, namun juga ditujukan kepada seluruh masyarakat.

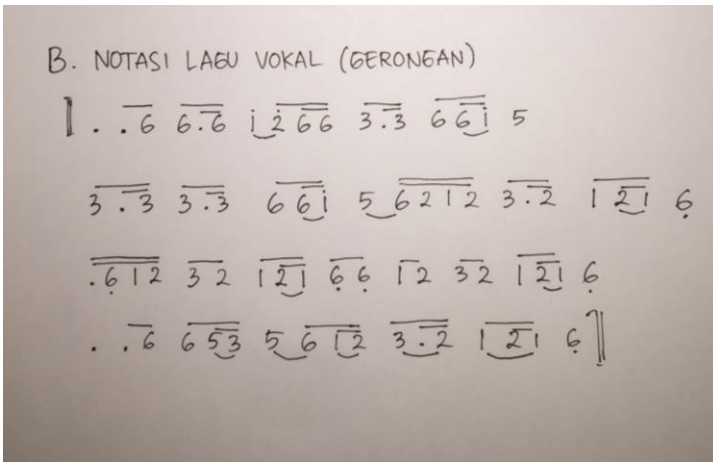
Dalam bait ketiga, kalimat “*dodotiro, dodotiro kumintir bedah ing pinggir*” memiliki makna pakaian kita yang harus dibersihkan. Artinya segala sesuatu yang buruk harus kita jauhi. Dengan demikian amalan yang kita kerjakan akan bersih dari dosa. Akan tetapi, dalam setiap hal yang kita lakukan, kita sebagai manusia pasti pernah melakukan kesalahan. Itulah mengapa dalam kalimat “*dondomana jlumatana kanggo sebo mengko sore*” berarti kita harus menjahit pakaian kita yang bermakna kita harus memperbaiki kesalahan dan selalu memohon ampunan kepada Tuhan sebagai bekal pertanggungjawaban kita di akhirat nanti (Baru, 2017). Kita harus sesegera mungkin memperbaiki kesalahan dan berbuat baik sebanyak mungkin selagi kita masih hidup, seperti yang telah diperingatkan kalimat “*mumpung padang rembulane, mumpung jembar kalangane*”. Akhirnya kita harus bersemangat menjalankan syariat Islam dengan bergembira, seperti yang dianjurkan lagu Ilir-Ilir dalam kalimat “*yo surako, surak, iyo*”.

Lagu Ilir-Ilir sendiri dalam presentasinya dinyanyikan dengan menggunakan kaidah musik Jawa, yaitu Slendro Pathet Manyura, karena pada zaman dahulu alat musik yang digunakan adalah gamelan. Cara menyanyikannya pun menggunakan kaidah musik Jawa, dengan sinden sebagai penyanyinya.



Gambar 1: Notasi Balungan Gending Ilir-Ilir (Widodo, ditulis ulang oleh penulis, 2019)

Komposisi dasar lagu Ilir-Ilir secara kaidah Jawa adalah Ketawang, yaitu satu gongan terdiri atas 8 gatra atau 32 sabetan, terbagi menjadi dua kenongan, satu kenongan terdiri atas empat gatra atau 16 sabetan (Wiyoso, 2017). Notasi lagu Ilir-Ilir pun dibagi menjadi dua yaitu notasi balungan gending dan notasi vokal. Notasi balungan gending digunakan untuk musik pengiring, yang dalam hal ini merujuk ke gamelan. Sedangkan notasi vokal digunakan untuk sinden. Pada gambar 1, semua notasi yang ada dibaca menggunakan kaidah musik Jawa, yaitu Ji untuk angka 1, Ro untuk angka 2, Lu untuk angka 3, Ma untuk angka 5, dan Nem untuk angka 6. Tulisan “Bk” pada gambar 1 merupakan kepanjangan dari “buka” yang berarti pembukaan untuk Ketawang Ilir-Ilir. Notasi buka dimainkan oleh bonang barung, kemudian pada akhir notasi buka ditambah dengan gong gedhe.



Gambar 2: Notasi Lagu Vokal (Gerongan)
(Widodo, ditulis ulang oleh penulis, 2019)

Selanjutnya pada notasi bagian umpak akan dilakukan berulang-ulang sesuai dengan keinginan pengendhang (orang yang memainkan kendhang) selaku pemimpin irama gamelan. Notasi umpak dimainkan oleh perangkat balungan (slenthem, demung, saron) sama

persis seperti yang tertulis dalam notasi umpak. Sedangkan untuk bonang memainkan sesuai akhir gatra. Kenong memainkan notasi dengan cara membelah kerangka notasi balungan menjadi dua, kemudian merujuk pada notasi akhir dalam tiap belahan. Begitu pula pada kempul, hanya saja ketukan pada kenong adalah ketukan genap, sedangkan ketukan pada kempul adalah ketukan ganjil dan dimulai dari ketukan ketiga. Jika pengendhang sudah merasa cukup untuk memainkan notasi umpak, selanjutnya masuk ke bagian ngelik. Notasi ngelik dimainkan oleh perangkat balungan sama persis seperti yang tertulis dalam notasi ngelik, dan bonang menggunakan pola imbal. Notasi ngelik fungsinya untuk mengiringi sinden ketika menyanyikan lagu Ilir-Ilir. Setelah ngelik selesai, kembali lagi ke umpak untuk selanjutnya menuju suwuk. Suwuk dilakukan ketika keseluruhan lagu akan selesai, dengan memperlambat tempo lagu.

Pada gambar 2 tertulis notasi vokal yang ditujukan untuk sinden. Sama seperti notasi balungan gending, notasi vokal dibaca dengan menggunakan kaidah musik jawa, yaitu Ji untuk angka 1, Ro untuk angka 2, Lu untuk angka 3, Ma untuk angka 5, dan Nem untuk angka 6. Notasi tersebut dijadikan acuan atau patokan sinden untuk menyanyikan lagu Ilir-Ilir. Sinden mulai menyanyi ketika balungan memasuki notasi ngelik. Cara menyanyikan lagu Ilir-Ilir dalam hal ini menggunakan kaidah Jawa juga, di mana sinden menyanyikan dengan satu suara, walaupun jumlah sindennya banyak. Ketika sinden mencapai nada tinggi, sinden tidak boleh melakukan falsetto, tetapi harus melengkingkan suara dan membuat suara menjadi *se-cempreng* mungkin.

B. Bentuk Aransemen Lagu Ilir-Ilir sebagai Pemenang Lomba FLS2N

Lagu Ilir-Ilir yang dilombakan di FLS2N merupakan aransemen karya V. Mangunsong's. V. Mangunsong's sendiri memiliki nama asli Eko Agus Kandung Prihatin. Beliau adalah seorang *arranger* paduan suara yang berasal dari Semarang, tepatnya beralamat di Jalan Murti Murni R35A, Perumahan Muktiharjo Indah, Pedurungan, Semarang, Jawa Tengah. Eko Agus Kandung Prihatin mulai menggunakan nama samaran V. Mangunsong's setelah dikaruniaai anak terakhirnya. Nama samaran tersebut memiliki makna yang unik di dalamnya. Huruf V

pada nama tersebut memiliki dua arti, yang pertama merupakan inisial dari ke tiga nama anaknya yang memiliki awalan huruf V (Vyolla Sari Kusumaningsih, Vinca Winnia Novitasari, dan Victo Oktavian Pamungkas) dan makna yang kedua diambil dari kata "Victory", yang berarti kemenangan. Mangunsong's dalam nama tersebut memiliki makna yang diambil dari dua kata yang digabung menjadi satu, yaitu kata "mangun" dan kata "song's". Kata "mangun" diambil dari bahasa jawa yang berarti membangun atau membuat, sementara kata "song's" diambil dari bahasa inggris yang berarti lagu-lagu. Jika digabungkan antara makna-makna tersebut, V. Mangunsong's memiliki sebuah filosofi yang berarti sebuah kepuasan (atau yang digambarkan dengan kemenangan) ketika dapat menciptakan atau membuat suatu lagu (aransemen) dengan segala tantangan yang menghadangnya. (Pambudi, 2017). Aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's sangat unik, karena lagu Ilir-Ilir yang pada dasarnya menggunakan kaidah musik Jawa dirombak oleh beliau menjadi lagu Ilir-Ilir yang menggunakan kaidah musik diatonik. Hal ini terlihat dari notasi yang ditulis oleh beliau, ada tanda kunci dan nada dasar. Notasi lagu Ilir-Ilir yang aslinya ada dua macam, yaitu balungan gending dan vokal, kini dalam aransemen V. Mangunsong hanya menjadi satu notasi. Notasi pengiring dan vokal digabungkan dalam kesatuan notasi angka diatonik.

Jika dibedah secara rinci, dalam satu aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. mangunsong's terdapat empat melodi yang dinyanyikan, dan hanya ada satu yang menyerupai komposisi dasar lagu Ilir-Ilir. Hal ini dikarenakan V. Mangunsong's memecah suara vokal menjadi empat macam, yaitu sopran 1, sopran 2, mezzo, dan alto. Pilihan pemecahan suara ini berdasarkan situasi yang ada pada saat itu, di mana semua penyanyinya adalah perempuan. Sopran 2 berfungsi sebagai *lead vocal* atau solois. Sedangkan sopran 1, mezzo, dan alto berperan sebagai *backing vocal*. Nada dalam notasi sopran 1 merupakan nada harmoni yang paling tinggi, kemudian dalam notasi mezzo merupakan nada harmoni tengah, sedangkan notasi alto merupakan nada harmoni yang paling rendah. Keempat notasi tersebut membentuk akor yang harmonis, seperti pada kalimat "*cah angon, cah angon, penekna blimbing kuwi*", notasi sopran bernada "3 3 4 5, 3 3 4 5, 3 3 7 7 3 3 1"

(menggunakan do, re, mi, fa, sol, la, si), notasi mezzo sama dengan sopran 2 bernada “1 1 2 3, 1 1 2 3, 1 1 5 5 1 1 6”, sedangkan pada suara alto bernada “5 5 7 1, 5 5 7 1, 5 5 3 3 5 5 4”.

V. Mangunsong’s juga menggunakan modulasi, di mana di dalam kaidah musik Jawa tidak ada istilah modulasi. Modulasi merupakan suatu proses pemindahan atau perubahan suatu tangga nada yang satu menuju ke tangga nada yang lain dalam sebuah lagu (Jamalus, dalam (Pambudi, 2017). V. Mangunsong’s mengambil kunci A sebagai nada dasar pertama, yang kemudian pada akhir kata “*dodotiro*” dimodulasi menjadi nada dasar Bes, dan pada bagian akhir aransemen dimodulasi menjadi nada dasar C. Dengan modulasi-modulasi yang ada, aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong’s sudah sangat jauh berbeda dari aslinya.

Dalam aransemen lagu Ilir-Ilir, terlihat jelas bahwa V. Mangunsong’s memiliki ciri khas yang dapat membedakan aransemen karya beliau dengan karya orang lain. Terbukti bahwa dalam aransementnya, beliau menggunakan olahan variasi pola ritmis yang rancak (Pambudi, 2017). Inovasi-inovasi ritmis juga dilakukan oleh V. Mangunsong’s untuk mengaransemen lagu Ilir-Ilir. V. Mangunsong’s mengimitasi bunyi-bunyian alat musik sebagai iringan melodi utama yang kaya akan pola ritmis. Hal tersebut terlihat dalam kalimat “*dodotiro, dodotiro kumintir bedah ing pinggir, dondomana jlumatana kanggo sebo mengko sore*” sopran 2 tetap menyanyikan dengan notasi melodi utama, sedangkan sopran 1 tertulis notasi “3” tinggi dengan kata “*ting*” untuk dibunyikan, mezzo tertulis notasi “1, 7, 1” dengan kata “*nang ning nong*” untuk dibunyikan, dan alto tertulis “1, 3, 5, 4, 3, 1” dengan kata “*gong, ning nong nang ning gong*”. Semua kata-kata tersebut merupakan imitasi bunyi dari alat musik gamelan. Kata “*gong*” untuk alat musik gong, “*nang ning nong*” untuk alat musik kenong, dan “*ting*” untuk alat musik siter.

Dalam aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong’s, terdapat kalimat-kalimat tanpa notasi, yang ternyata adalah dialog. Dialog tersebut ada dalam bagian intro dan song pertama lagu Ilir-Ilir. Intro aransemen lagu Ilir-Ilir berbunyi “*mumpung gedhe rembulane, mumpung jembar kalangane, jembar, jembar kalangane*”. Setelah intro tersebut,

dilanjutkan dengan dialog “*hei, kanca-kanca, ayo yo, padha ngumpul mrene, ayo!*”, “*yo, ayo, padha ngumpul mrono!*”, “*mengko ndhisik, mengko ndhisik, aku melu, aja ditinggal!*”, “*ya wis, ayo cepet mrene, padha dolanan bebarengan!*”. Lalu di tengah lagu, setelah kalimat “*bedhah pinggir, nggir*”, ada dialog yang berbunyi “*Apane to, sing dibedhah pinggire? Kathoke, po?*”, “*Hus, dudu! Dudu kathoke sing dibedhah! Sing dibedhah kuwi, dodote!*”, “*Ooo, lha kudu diapakke supaya bisa dinggo meneh?*”. Dari dialog yang tertera, V. Mangunsong’s bermaksud untuk membuat lagu Ilir-Ilir menjadi lebih hidup dan tidak monoton dengan melodi saja, tetapi juga ada percakapan sehari-hari menggunakan bahasa Jawa.

Iringan yang terdapat dalam aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong’s hanya dituliskan *chordnya* saja, sebagai pondasi melodi utama. Hal ini memudahkan pengiring untuk memilih alat musik yang digunakan untuk mengiringi lagu Ilir-Ilir aransemen V. Mangunsong’s, entah menggunakan gitar, piano, keyboard, atau yang lainnya, yang penting alat musik pengiringnya bukan alat musik ritmis dan *single* nada. Pecahan suara yang ditulis V. Mangunsong’s menggunakan kaidah harmoni musik diatonik, walaupun melodi utamanya terlihat seperti menggunakan melodi musik Jawa. Hal ini membuat lagu Ilir-Ilir menjadi modern, tetapi tidak meninggalkan unsur Jawanya. Perlakuan yang demikian membuat aransemen lagu Ilir-Ilir bisa diterima dan dikenal baik oleh masyarakat Jawa maupun mancanegara.

V. Mangunsong’s membuat aransemen lagu Ilir-Ilir pada tahun 2013. Beliau mendapat pesanan dari SMP Negeri 2 Semarang yang mengikuti ajang FLS2N 2013 untuk membuat aransemen ini dan dilombakan pada ajang tersebut. Tahapan yang dilakukan V. Mangunsong dalam membuat aransemen lagu Ilir-Ilir sama seperti beliau membuat aransemen lagu lainnya, yaitu menentukan ide dasar. Ide dasar diperoleh dari interpretasi terhadap lagu asli yang akan diaransemen. Dalam tahap ini dicari bagaimana isi lagu, pesan yang akan disampaikan, dan makna yang terkandung dari lagu asli agar dapat tercipta ide dasar yang sesuai dengan lagu aslinya. Selanjutnya V. Mangunsong’s merancang *grand desain*. *Grand desain* merupakan sebuah kerangka atau rencana besar tentang apa yang akan dilakukan terhadap sesuatu. Dalam hal aransemen, *grand desain*-nya adalah

menciptakan suatu kerangka atau struktur lagu. Selanjutnya V. Mangunsong's menuangkan ide atau gagasan, dan akhirnya terciptalah sebuah aransemen (Pambudi, 2017).

C. Wujud Lagu Ilir-Ilir saat Dipentaskan

Aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's dipentaskan dalam acara Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2013 tingkat nasional yang bertuan rumah di Medan, Sumatera Utara. Yang menampilkan aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's adalah siswa SMP Negeri 2 Semarang yang mewakili Provinsi Jawa Tengah dalam acara tersebut. Sebelumnya, lagu Ilir-Ilir juga dipentaskan dalam FLS2N 2013 tingkat Kota Semarang dan Jawa Tengah. Meskipun sudah dipentaskan sebanyak tiga kali, namun konsep dan penampilan aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's tetap sama.

Aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's dibawakan oleh 5 orang siswa, dengan rincian empat siswi kelas 7 SMP sebagai penyanyi dan satu siswa kelas 8 SMP sebagai pengiring. Sebelumnya penyanyi diseleksi antarkelas terlebih dahulu untuk mendapatkan komposisi suara yang pas, seimbang, dan sewarna. Akhirnya didapatlah empat siswi penyanyi lagu Ilir-Ilir, yaitu Olga Lauren Magdalena Gultom sebagai sopran 1, Az Zahra Tania Arifani sebagai sopran 2 merangkap solois, Skolastika Bunga Aryani sebagai mezzo, dan Gita Surya Shabrina sebagai alto. Sedangkan pengiring lagu Ilir-Ilir bernama Deaz Makalingga Emiri. Kelima siswa tersebut berjuang dalam lomba FLS2N tingkat kota dan melawan 34 kabupaten/kota yang ada di Provinsi Jawa Tengah untuk mendapatkan podium satu dan melanjutkan perjuangannya di Medan.

Ketika di Medan, lagu Ilir-Ilir aransemen V. Mangunsong's dibawakan oleh kelima siswa tersebut dengan pakaian serba Jawa. Kostum penyanyi menggunakan kebaya putih, bawahan jarik nuansa batik, dan tata riasnya menggunakan sanggul dan *makeup* ala pengantin Jawa. sedangkan untuk pengiring menggunakan pakaian adat Jawa lurik, celana hitam $\frac{3}{4}$, dan ikat kepala adat Jawa, seperti yang dipakai oleh Sunan Kalijaga. Kelima penyanyi tidak menggunakan

alas kaki karena menyesuaikan adat Jawa di mana dahulu orang Jawa tidak menggunakan alas kaki (*nyeker*).

Dalam pementasannya, penyanyi menyanyikan lagu Ilir-Ilir aransemen V. Mangunsong's sesuai dengan teks aransemen yang dibuat oleh V. Mangunsong's. Mulai dari notasi, dinamika, cengkok, dan semua unsur dieksekusi dengan sangat baik oleh penyanyi. Pengiring juga mengiringi lagu Ilir-Ilir sesuai dengan teks aransemen V. Mangunsong's sehingga tidak terjadi tabrakan akor yang menyimpang. Penyanyi solois menyanyikan melodi utama, sedangkan sopran 1, mezzo, dan alto menyanyikan *backing vocal* (melodi pengiring) dengan lebih lirih, supaya suara solois tidak tertutup melodi pengiring.

Olga, Zahra, Skolas, dan Gita menyanyikan lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's dibantu oleh pengeras suara dan mikrofon, karena ruangan tampil cukup besar dan banyak penonton yang menonton lomba ini. Deaz Makalingga sebagai pengiring mengiringi penyanyi menggunakan alat musik gitar akustik elektrik strings dengan merk APX 500ii, yang mana merupakan alat musik yang berasal dari eropa. Gitar milik Deaz juga diberi mikrofon agar iringan tidak tertutupi suara penyanyi, namun tidak terlalu keras agar tidak menutupi suara penyanyi. Deaz mengiringi Olga, Zahra, Skolas, dan Gita dengan tempo 118 bpm, dan dengan menggunakan campuran gaya bermain gitar yang beragam. Mulai dari pop, reggae, dan lain-lain, dipadukan oleh Deaz menjadi iringan yang sangat indah.

Keempat penyanyi tidak hanya bernyanyi, tetapi juga mementaskan lagu Ilir-Ilir aransemen V. Mangunsong's dengan koreografi yang merupakan gerakan tarian Jawa. Dalam hal ini, penyanyi dibantu oleh koreografer untuk menemukan gerakan yang pas dan bagus untuk dipentaskan. Koreografer yang melatih penyanyi bernama Qodran Aquareza atau yang sering dipanggil Reza. Reza memilihkan gerakan-gerakan untuk dipentaskan oleh keempat penyanyi di FLS2N 2013. Salah satu gerakan tari Jawa yang dipentaskan adalah ngeruji, yaitu saat semua jari rapat tegak lurus kecuali ibu jari yang ditekuk merapat ke telapak tangan. Tangan kanan dan kiri tidak berbeda (Imagina, 2015). Ada juga gerakan

melambaikan tangan ketika penyanyi menyanyikan kalimat “*mumpung padhang rembulane*”. Selain itu ada gerakan tangan seperti mengajak penonton ketika penyanyi menyanyikan kalimat “*yo padha surak, padha surak, padha surak, surak hore*” yang berarti ajakan untuk ikut bersorak. Kemudian ada gerakan kaki yang lincah ke kanan dan ke kiri, menandakan bahwa orang Jawa walaupun lemah lembut, tapi tegas dan cekatan dalam bertindak. Posisi tangan nyekithing juga ada dalam koreografi penyanyi ini. Nyekithing adalah posisi tangan di mana ruas ibu jari bersinggung dengan ruas jari tengah paling depan, jari-jari lain-nya melengkung searah jari tengah (Imagina, 2015).

Koreografi yang dilakukan penyanyi tidak hanya berada di satu tempat, tetapi berpindah tempat sesuai *blocking* yang disepakati bersama. Hal ini dilakukan agar juri dan penonton tidak bosan dalam mengamati penampilan mereka dan dengan *blocking* yang tepat akan membuat penonton semakin tertarik untuk melihat penampilan tersebut. Jika dari arah penonton, Olga berada di pojok kiri, dilanjutkan dengan Zahra, Gita dan Skolas. Sedangkan Deaz berada di paling pojok kanan, duduk menggunakan kursi. Posisi Olga, Zahra, Gita, dan Skolas sering berpindah, sementara Deaz tetap di pojok kanan. Perubahan *blocking* yang paling sering dilakukan adalah perpindahan posisi Olga ke posisi Zahra dan posisi Gita ke posisi Skolas. Perubahan *blocking* lain yaitu yang aslinya sejajar, menjadi diagonal dengan Skolas yang paling depan dan Olga yang paling belakang. Selain itu, ada *blocking* yang membentuk trapesium jika dilihat dari sisi atas, dengan posisi Olga dan Skolas di depan, dan Zahra dan Gita di belakang. Ketika keempat penyanyi bernyanyi unisono dengan kalimat “*yo padha surak, padha surak, surak iyo, padha surak, padha surak, yo ayo! Yo ayo!*”, Olga dan Zahra berhadap-hadapan, demikian juga dengan Gita dan Skolas.

Sesuai dengan teks aransemen V. Mangunsong’s, ada dialog dalam pementasan lagu Ilir-Ilir aransemen V. Mangunsong’s yang ditampilkan oleh siswa SMPN 2 Semarang. Dalam kalimat “*hei, kanca-kanca, ayo yo, padha ngumpul mrene, ayo!*”, yang mengatakan kalimat tersebut adalah Zahra. Kemudian disahut dengan kalimat “*iyu, ayo, padha ngumpul mrono!*”, yang dikatakan oleh Olga dan Skolas. Sedangkan kalimat “*mengko ndhisik, mengko ndhisik, aku melu, aja*

ditinggal!”, dikatakan oleh Gita. Kemudian Zahra mengatakan “*ya wis, ayo cepet mrene, padha dolanan bebarengan!*”. Semua kalimat yang dikatakan menggunakan gestur tubuh seperti dalam kehidupan sehari-hari. “*Hei, kanca-kanca, ayo yo, padha ngumpul mrene, ayo!*” dikatakan Zahra sambil menggerakkan tangan seperti mengajak kepada Skolas dan Olga. Lalu Skolas dan Olga menjawab “*iyu, ayo, padha ngumpul mrono!*” sambil berjalan kegirangan ke arah Zahra. Ketika Olga dan Skolas sedang menuju ke arah Zahra, Gita seolah-olah kaget dan merasa tidak diajak, kemudian menyusul ke arah Zahra seraya berkata, “*mengko ndhisik, mengko ndhisik, aku melu, aja ditinggal!*”. Lalu Zahra mengatakan, “*ya wis, ayo cepet mrene, padha dolanan bebarengan!*”, dan ketika itu juga, *blocking* langsung berubah sesuai *blocking* awal, yaitu Olga pojok kiri, dilanjutkan Zahra, kemudian Gita, dan terakhir Skolas.

Ketika ada dialog “*Apane to, sing dibedhah pinggire? Kathoke, po?*”, “*Hus, dudu! Dudu kathoke sing dibedhah! Sing dibedhah kuwi, dodote!*”, “*Ooo, lha kudu diapakke supaya bisa dinggo meneh?*”, penyanyi dibagi menjadi dua kelompok. Olga dan Zahra berada di kubu kiri, sedangkan Gita dan Skolas berada di kubu kanan. Olga dan Zahra yang bertanya, sedangkan Gita dan Skolas menjawab pertanyaan Olga dan Zahra. Kelompok tersebut membuat *blocking* hadap-hadapan.

Semua teknik bernyanyi dan koreografi dilahap habis oleh penyanyi, dan pengiring mengiringi penyanyi dengan sangat baik. Dalam pementasan terjadi *chemistry* yang baik antara penyanyi dan pengiring sehingga penampilan lagu Ilir-Ilir aranseman V. Mangunsong’s terlihat sangat hidup. Pementasan lagu Ilir-Ilir aranseman V. Mangunsong’s membuahkan hasil yaitu vokal grup SMP Negeri 2 Semarang mendapatkan juara 3 nasional dalam FLS2N 2013 di Medan.

Saat ini tujuan dinyanyikannya lagu Ilir-Ilir aranseman V. Mangunsong’s bukan untuk menyebarkan agama, melainkan untuk media hiburan dan lagu untuk kompetisi. Makna-makna yang terkandung dalam lagu Ilir-Ilir tetap bisa diambil dan direnungkan, namun fokus dan tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan

kepuasan seni yang utuh. Hal ini lebih mengedepankan nilai estetis dan teknik-teknik dalam bernyanyi serta bermain alat musik.

KESIMPULAN

Lagu Ilir-Ilir adalah lagu yang berasal dari Jawa Tengah dan konon diciptakan oleh Sunan Kalijaga. Pada awalnya Ilir-Ilir diciptakan dengan tujuan menyebarkan agama Islam melalui budaya yang ada di Jawa. Ilir-Ilir sendiri berarti “*bangunlah*”, yang bermaksud untuk memberikan nasihat kepada masyarakat agar bertakwa dan beriman kepada Allah SWT, menjalankan perintah dan menjauhi larangannya. Notasi lagu Ilir-Ilir ada dua macam, yaitu notasi balungan gending dan vokal, di mana balungan gending untuk mengiringi vokal, sedangkan notasi vokal dipakai untuk acuan sinden dalam menyanyikan lagu Ilir-Ilir.

Lagu Ilir-Ilir yang diaransemen oleh V. Mangunsong's atau Eko Agus Kandung Prihatin merupakan salah satu bentuk lagu Ilir-Ilir yang diaransemen menggunakan kaidah musik diatonis. V. Mangunsong's memecah suara vokal menjadi empat macam, yaitu sopran 1, sopran 2, mezzo, dan alto. Pilihan pemecahan suara ini berdasarkan situasi yang ada pada saat itu, di mana semua penyanyinya adalah perempuan. Sopran 2 berfungsi sebagai *lead vocal* atau solois. Sedangkan sopran 1, mezzo, dan alto berperan sebagai *backing vocal*. Nada dalam notasi sopran 1 merupakan nada harmoni yang paling tinggi, kemudian dalam notasi mezzo merupakan nada harmoni tengah, sedangkan notasi alto merupakan nada harmoni yang paling rendah. Dalam aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's, terdapat kalimat-kalimat tanpa notasi, yang ternyata adalah dialog. Iringan yang terdapat dalam aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's hanya dituliskan *chordnya* saja, sebagai pondasi melodi utama. Hal ini memudahkan pengiring untuk memilih alat musik yang digunakan untuk mengiringi lagu Ilir-Ilir aransemen V. Mangunsong's, entah menggunakan gitar, piano, keyboard, atau yang lainnya, yang penting alat musik pengiringnya bukan alat musik ritmis dan *single* nada. V. Mangunsong's membuat aransemen lagu Ilir-Ilir dengan empat tahapan, yaitu menentukan ide

dasar, merancang grand desain, menuangkan ide atau gagasan, dan terciptanya sebuah aransemen.

Aransemen lagu Ilir-Ilir karya V. Mangunsong's yang ditampilkan di Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional 2013 di Medan, Sumatera Utara dibawakan oleh 5 orang siswa, dengan rincian empat siswi kelas 7 SMP sebagai penyanyi dan satu siswa kelas 8 SMP sebagai pengiring. Lagu Ilir-Ilir aransemen V. Mangunsong's dibawakan oleh kelima siswa tersebut dengan pakaian serba Jawa. Deaz Makalingga sebagai pengiring mengiringi penyanyi menggunakan alat musik gitar akustik elektrik strings dengan merk APX 500ii, yang mana merupakan alat musik yang berasal dari eropa. Keempat penyanyi tidak hanya bernyanyi, tetapi juga mementaskan lagu Ilir-Ilir aransemen V. Mangunsong's dengan koreografi yang merupakan gerakan tarian Jawa. Dalam hal ini, penyanyi dibantu oleh koreografer untuk menemukan gerakan yang pas dan bagus untuk dipentaskan. Koreografer yang melatih penyanyi bernama Qodran Aquareza atau yang sering dipanggil Reza. Saat ini tujuan dinyanyikannya lagu Ilir-Ilir aransemen V. Mangunsong's bukan untuk menyebarkan agama, melainkan untuk media hiburan dan lagu untuk kompetisi. Saran yang diberikan penulis kepada pembaca adalah pembaca diharapkan mencontoh kelebihan V. Mangunsong's dalam berkarya, baik itu di bidang musik maupun bidang lainnya. Saran yang diberikan untuk V. Mangunsong's adalah agar menambah inovasi-inovasi aransemen agar aransemen tidak monoton dan *up to date*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahasa, B. P. dan P. (2016). KBBI Daring. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aransemen>
- Baru, Z. A. (2017). Tafsir Lagu Lir-Ilir Sunan Kalijaga. Retrieved from <http://newartikelfahmi.blogspot.com/2017/11/tafsir-lagu-lir-ilir-sunan-kalijaga.html>
- Chodijim, A. (2003). *Mistik dan Makrifat Sunan Kalijaga*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.

- Grace, A. (2016). Vokal Grup. Retrieved from <https://graceangelinan.wordpress.com/vokal-grup/>
- Imagina. (2015). 5 Macam Sikap Tangan Dalam Tari Jawa. Retrieved from <http://imagina14.blogspot.com/2015/01/5-macam-sikap-tangan-dalam-tari-jawa.html>
- Joseph, W. (2005). *Teori Musik 1*. Semarang.
- Kusumawati, H., Pendidikan, J., Musik, S., & Yogyakarta, U. N. (2010). DIKTAT, 1-22.
- Osada, S. S. (2015). Etnomatematika dalam titi laras dan irama pada karawitan jawa, 475-481.
- Pambudi, M. I. (2017). KREATIVITAS V. Mangunsong's dalam Pembuatan Aransemen Paduan Suara. Semarang.
- Sumaryanto, T. (2007). Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni. In *Unnes Press* (p. 75).
- Wiyoso, J. (2017). *Bahan Ajar Pengetahuan Karawitan*.

Seni Peran Lintas Gender Dalam Pertunjukan Tradisional Jawa

Nugrahanstya Cahya Widyanta

nugrahanstya_cahya@yahoo.com

Program Studi Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

Abstrak – Seni pertunjukan yang digelar tahunan dalam rangka memperingati Hari Tari se-Dunia (*World Dance Day*), pada tahun 2019 ini dinodai oleh aksi oknum ormas yang berusaha membubarkan pertunjukan tersebut di Taman Digulis Pontianak Indonesia. Pembubaran tersebut lantaran acara tersebut dianggap memuat pertunjukan dari kaum LGBT. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai kesenian tradisi negerinya sendiri menjadi salah satu alasan insiden tersebut terjadi. Padahal negeri kita ini kaya akan macam-macam kesenian tradisi yang banyak dikagumi negara lain, termasuk kesenian tari lintas gender. Sebagai salah satu contoh di Banyumas terdapat sebuah tarian yang tak hanya membuat masyarakat, tetapi juga dunia jatuh cinta akan keindahannya. Tarian tersebut bernama lengger lanang yang telah ada sejak ratusan tahun sebelumnya. Lengger lanang merupakan sebuah kesenian tari tradisional. Tarian ini diperankan oleh laki-laki yang berdandan menyerupai perempuan. Tentunya para penari laki-laki yang memerankan karakter perempuan tersebut dalam kehidupan nyata mereka bukanlah kaum LGBT. Panggung itu adalah seni peran, itulah yang seharusnya dipahami oleh masyarakat kita.

Kata kunci– lengger lanang, lintas gender, tradisional, seni peran.

PENDAHULUAN

Penulis mencantumkan kata ‘seni peran’ pada judul makalah ini. Seni peran yang dimaksud di sini bukanlah merujuk pada sebuah kesenian drama maupun teater, melainkan penulis akan mengulas mengenai seni tari lintas gender yakni tari Lengger Lanang. Kata seni peran di sini bertujuan untuk mewakili gagasan bahwa tari lintas

gender merupakan sebuah seni peran oleh penari laki-laki yang berdandan menyerupai perempuan, sebutan seni peran inilah yang dimaksudkan bahwa penari tersebut memainkan seni peran di atas pentas, karena di kehidupan sosialnya ia adalah seorang laki-laki sesuai dengan kodrat hidupnya. Makalah ini bertujuan untuk menuangkan gagasan penulis mengenai tari lintas gender terkhusus tari lengger lanang. Berangkat dari sebuah keprihatinan para seniman tari lintas gender yang berjuang untuk melestarikan kesenian tersebut, namun terbentur oleh stigma negatif dari masyarakat.

Lengger lanang merupakan sebuah kesenian tari lintas gender yang berasal dari Banyumas. Dalam bahasa Banyumas, Lengger berasal dari dua kata yakni 'leng' yang berarti lubang sebagai simbol jenis kelamin perempuan, dan 'ger' yang berasal dari kata jengger yang artinya mahkota ayam jago sebagai simbol laki-laki. Masyarakat Banyumas mengartikan istilah Lengger dalam bahasa Jawa yaitu *dikira 'leng' jebul 'ngger'* (dikira lubang ternyata jengger), artinya dikira perempuan ternyata laki-laki (Kodari, 1991, p. 60). Saat ini sering kita dengar istilah lengger yang ditambah dengan kata lanang menjadi lengger lanang. Hal ini dikarenakan tari lengger saat ini justru banyak dimainkan oleh perempuan (karena pandangan negatif yang dikaitkan dengan LGBT) sehingga ketika lengger dimainkan oleh laki-laki maka akan disebut dengan lengger lanang. Padahal awal mulanya tanpa ditambah kata 'lanang' pun istilah 'lengger' sendiri sebenarnya sudah menggambarkan kesenian lintas gender.

Saat ini telah jarang kita jumpai lengger yang dimainkan oleh laki-laki. Posisi laki-laki sebagai penari lengger telah tergantikan oleh penari lengger perempuan. Namun hal tersebut tidak menyurutkan semangat beberapa para penari lengger laki-laki yang tetap ingin memainkan tari lengger lanang, meskipun terkadang mereka merasa resah ketika tampil bebas dan terbuka. Sentimen negatif dari masyarakat terhadap kaum LGBT inilah yang menjadi salah satu alasan lengger lanang mulai langka. Padahal anggapan tersebut tidaklah sepenuhnya benar. Sebagai salah satu contoh, dalam sebuah pertunjukan wayang orang pernah suatu ketika karakter tokoh Arjuna diperankan oleh seorang perempuan. Hal tersebut dimaksudkan supaya pembawaan halus dan lembut dari karakter

Arjuna dapat tercapai, maka dipakailah pemeran perempuan. Sama halnya dengan contoh tersebut, lengger lanang pun juga mempunyai alasan tersendiri mengapa laki-laki yang memerankannya.

Isu mengenai lengger ini dirasa penting untuk diangkat sebagai upaya untuk mendukung para seniman tari lengger dalam pelestarian. Lengger merupakan sebuah kesenian tradisional, dikatakan demikian karena kesenian ini diwariskan secara turun-temurun. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sedyawati yang mengatakan bahwa kesenian tradisional adalah segala sesuatu yang sesuai dengan tradisi, kerangka pola-pola bentuk maupun penerapan yang selalu berulang dan diwariskan secara turun-temurun (Sedyawati, 1981, p. 48). Sifat tradisional inilah yang menjadi alasan lengger sangat perlu untuk dilestarikan supaya tidak terhenti hanya pada generasi tertentu saja.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian mengenai lengger memang bukan hal yang baru, terdapat beberapa penelitian yang telah dipublikasikan baik berupa artikel, jurnal maupun buku. Beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut antara lain adalah penelitian yang berjudul "Kehidupan Penari Lengger di Desa Giyanti Kecamatan Selomerto Kabupaten Wonosobo" yang ditulis oleh Susilantini (2002). Hasil dari penelitian Susilantini menunjukkan bahwa penari yang berada di Padepokan Rukun Putri Budaya semuanya merupakan penari profesi. Mereka menari tidak sekedar untuk mengisi waktu atau bersenang-senang akan tetapi yang pokok mereka menari tujuannya untuk mencari nafkah. Meskipun telah menjadi penari profesi, akan tetapi mereka tetap rela menari untuk kebutuhan yang bersifat ritual, meskipun tidak memperoleh honor, sebab di desa Giyanti tari lengger sangat disakralkan. Hasil penelitian tersebut turut mendukung makalah ini bahwa penari-penari lengger di desa Giyanti merupakan sebuah profesi. Hal ini memperkuat bahwa aktivitas kesenian menari menjadi aktivitas untuk mencari nafkah sehingga menjadi seorang penari lengger bukanlah sebuah totalitas penyimpangan gender melainkan sebuah seni peran di atas pentas guna menafkahi keluarganya.

Sunaryadi dalam tulisannya yang berjudul *Lengger, Tradisi & Transformasi* (2000) merupakan deskripsi tentang pertunjukan Lengger di Banyumas yang dilihat dari sisi tradisi dan perubahan sosial masyarakatnya. Di dalam tulisannya, Sunaryadi membahas betapa lengger di Banyumas sangat lekat dengan tradisi masyarakatnya yang bersumber dari kehidupan agraris. Tulisan Sunaryadi ini penting untuk memperkuat literatur mengenai fungsi lengger bagi masyarakat, hal ini bertujuan untuk menepis bahwa terdapat penyimpangan orientasi seksual penari lengger di luar pentas.

Indriyanto dalam tulisannya yang berjudul “Lengger Banyumasan, Kontinuitas dan Perubahannya” (1999) membahas tentang keberadaan pertunjukan lengger sampai dengan akhir dekade tahun 1990-an. Indriyanto memaparkan bahwa pertunjukan tarian rakyat yang semula sangat dekat dengan mitos-mitos kekuatan gaib ini kemudian berubah menjadi pertunjukan yang profan. Tulisan Indriyanto ini turut mendukung gagasan penulis untuk menelusuri perkembangan fungsi lengger bagi masyarakat. Beralihnya bentuk lengger yang semula sarat akan mitos-mitos kekuatan gaib menjadi profan, menggiring hipotesa penulis bahwa perkembangan lengger masa kini adalah sebagai upaya pelestarian di samping juga sarana hiburan bagi masyarakat.

Riris Fitriatin Nasihah dalam penelitiannya yang berjudul “Kesenian Tari Lengger di Desa Giyanti Kecamatan Selamerta Kabupaten Wonosobo” (2009). Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa kebanyakan masyarakat belum memahami makna yang terkandung dalam kesenian tari lengger. Masyarakat hanya mengetahui kesenian tari lengger sebagai sarana hiburan saja. Kesimpulan dari penelitian tersebut memperkuat penulis dalam memahami asumsi masyarakat terhadap kesenian lengger. Bila dikatakan oleh Nasihah bahwa kebanyakan masyarakat belum memahami makna yang terkandung dalam kesenian lengger, maka hal ini dapat menimbulkan potensi besar bagi masyarakat dalam kesalahan interpretasi terhadap kesenian lengger. Tak jarang masyarakat yang belum memahami latar belakang dan sejarah kesenian lengger akan menganggap bahwa kesenian lengger merupakan kesenian yang menyimpang dari norma-norma yang ada.

METODOLOGI

Studi ini menggunakan metode pendekatan kualitatif berupa deskripsi mendalam mengenai kesenian lengger lanang. Lexy J. Moleong (2009) menyatakan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya. Secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata, Bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2009, hal. 6). Pendekatan kualitatif dilakukan supaya konstruksi fenomena dapat diamati secara tepat, dengan jenis penelitian tindakan yang selaras dengan permasalahan dan tujuan penelitian (Islamy, 2003). Selain itu, digunakan pula pendekatan historis untuk menelusuri alasan lengger dimainkan oleh laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kombinasi wawancara mendalam, studi dokumen dan observasi, dari Keith Punch (2006, hal. 52). Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan teknik dari David M. Silbergh, yaitu setiap waktu pada pengumpulan data secara simultan, yang diawali dengan proses klarifikasi data, dilanjutkan dengan abstraksi teoretis terhadap informasi dan fakta di lapangan, untuk menghasilkan pernyataan-pernyataan yang mendasar (Silbergh, 2001, hal. 173).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lengger Sebagai Sarana Ritual dan Hiburan

Sebagai negara agraris, Indonesia telah akrab dengan aktifitas bercocok tanam. Kepercayaan masyarakat tradisional bahwa benda dan segala yang ada di alam memiliki jiwa membuat banyak wilayah di Indonesia memiliki upacara atau tari-tarian yang berhubungan dengan alam, salah satunya ditunjukkan dengan ritual kesuburan (Suharto, 1999, hal. 18-20). Tari-tarian yang menunjukkan hubungan dengan alam salah satunya juga ditemukan di daerah Banyumas, Jawa Tengah yang disebut dengan kesenian lengger. Asal muasal lengger di Banyumas tidak diketahui secara pasti, namun banyak penelusuran mengenai tari-tarian dalam ritual kesuburan semacam lengger.

Kesenian lengger juga dituliskan secara lengkap dalam buku *Javaanse Volksvertoningen* karya Th. Pigeaud. Sunaryadi menuliskan anggapan Th. Pigeaud mengenai sebaran pertunjukan lengger yang dimulai dari berbagai wilayah di pedalaman dan pesisir Jawa dari Banyuwangi hingga ke Cirebon. Sangat sulit menemukan bagaimana dan kapan tepatnya lengger lahir atau dating ke Banyumas (Sunaryadi, 2000, p. 2).

Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya memiliki keragaman seni tari. Keragaman tari-tarian di Indonesia sangatlah dipengaruhi oleh bangsa-bangsa lain seperti India, Arab, Cina, Portugis, Inggris, dan Belanda yang datang melalui jalur perdagangan. Tari-tarian yang memiliki karakteristik yang sama dengan seni pertunjukan lengger juga terdapat di berbagai daerah di Indonesia (Soedarsono, 2010, hal. 4). Tarian yang memiliki karakteristik yang sama dengan lengger di antaranya adalah tari ronggeng melayu yang telah populer, tari perkolong-kolong di Karo, tari moning-moning di Simalungun, ada lagi kapri dan gamat di pesisir Sumatera Barat, di Banjarmasin disebut gendot, sedangkan di Palembang dinamakan pelanduk, namun yang paling populer dan subur terdapat di propinsi Jawa Barat dengan berbagai sebutan di antaranya kethuk, lengger gunung, dombret, bajidoran, blentuk ngapung dan bangreng, yang populer dalam perkembangannya yaitu jaipongan (Soedarsono, 2010, hal. 5).

Dalam tradisi di Banyumas, lengger lanang diadaptasi dari tarian ronggeng. Hanya saja ronggeng dibawakan oleh penari perempuan. Sementara untuk menyebut tarian yang dibawakan laki-laki diberi nama lengger. Dalam sejarahnya, ronggeng merupakan kesenian rakyat untuk ritual bersih desa dan panen, dengan menari di *punden* (tempat yang disakralkan). Seperti halnya tari bedhaya kakung di Keraton Yogyakarta, oleh karena itu ada dua alasan mengapa laki-laki yang kemudian menari. Alasan pertama, karena perempuan tidak selalu dianggap berada dalam keadaan bersih. Ada masa ketika ia mengalami menstruasi yang dianggap sedang tidak bersih. Alasan Kedua adalah dalam tradisi Keraton Yogyakarta, perempuan hanya boleh menari di depan raja. Tradisi perempuan menari di depan umum (bukan di depan raja) baru terjadi di abad ke-20. Lengger

sendiri bukanlah kesenian yang elitis, artinya kesenian ini bukan diperuntukan bagi kalangan Keraton, melainkan kesenian untuk rakyat jelata. Oleh karena itulah lengger pada masa itu dimainkan oleh laki-laki.

Ditinjau dari ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa lengger pada masa itu memiliki fungsi sebagai sarana ritual. Hal ini dapat diperkuat dengan ciri khas pertunjukan sebagai ritual yang dikemukakan oleh Soedarsono sebagai berikut: 1) diperlukan tempat pertunjukan yang terpilih yang terkadang dianggap sakral; 2) diperlukan pemilihan hari serta saat yang terpilih yang biasanya juga dianggap sakral; 3) diperlukan pemain yang terpilih, yang biasanya mereka dianggap suci atau yang telah membersihkan diri secara spiritual; 4) diperlukan seperangkat sesaji yang terkadang sangat banyak jenis dan macamnya; 5) tujuan lebih dipentingkan dari pada penampilan secara estetis; dan 6) diperlukan busana yang khas (Soedarsono, 2010, hal. 126).

Berdasarkan ciri khas pertunjukan sebagai ritual oleh Soedarsono tersebut, secara garis besar fungsi lengger sebagai ritual telah mencakup ciri khas tersebut. Pada masa itu lengger dimainkan di *punden* (tempat yang dianggap sakral), diperlukan waktu tersendiri untuk melakukan kesenian ini yakni biasanya saat masa panen maupun bersih desa. Pemain yang dipilih pun tidak sembarangan yakni pemain yang dianggap bersih secara spiritual. Dengan demikian lengger pada awalnya adalah sebagai sarana ritual. Lengger, dipentaskan di jalanan, lapangan ataupun di tengah sawah. Maka dalam pagelarannya terleburlah dua fungsi tari lengger yakni sebagai sarana ritual dan hiburan rakyat jelata. Ditinjau dari sejarahnya, tujuan lengger ini sudah sangat jelas, oleh karena itu sangat tidak tepat bila masyarakat pada masa kini mengaitkan lengger dengan LGBT, transgender, maupun penyimpangan orientasi seksual. Bila pun ada yang demikian, maka seniman tersebut telah melenceng dari hakikat lengger yang sebenarnya.

Suharto (1991, hal. 172) menyatakan tayuban adalah kesenian tari oleh penari wanita yang disebut *tledhek*, *ronggeng*, atau *tandhak* yang berkedudukan sebagai wanita berstatus rendah yang dikaitkan dengan kehidupan prostitusi, tetapi di lain pihak kehadiran mereka

dibutuhkan dalam kegiatan upacara bersih desa, guna menangkal malapetaka atau sebagai sarana penyembuh sakit anak-anak. Masyarakat Banyumas mengatakan lengger identik dengan ronggeng, hanya saja ronggeng dimainkan oleh perempuan sedangkan lengger dimainkan oleh laki-laki. Meskipun Suharto menyatakan bahwa lengger identik dengan ronggeng, namun menurut hemat penulis bila ditinjau dari fungsi ritualnya yang mengharuskan pemainnya bersih secara spiritual bahkan hingga ditetapkan penari laki-laki karena penari perempuan dianggap tidak selalu bersih, maka dari sisi kedudukan pemain yang dianggap dikaitkan dengan kehidupan prostitusi tentulah berbeda.

B. Eksistensi Para Penari Lengger

Kesenian tradisional lengger, bagi masyarakat Banyumas dan sekitarnya, tentu sudah sangat lekat. Lengger merupakan perpaduan seni tari tradisional antara tayub dan ronggeng. Bedanya, ronggeng atau tayub dimainkan penari perempuan, sedangkan lengger dimainkan penari pria tulen yang sengaja berperan sebagai sosok perempuan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, lengger sendiri berasal dari kata 'leng' dan 'jengger.' Artinya, diarani leng jebule jengger atau dikira perempuan ternyata laki-laki. Semua ini bukan sekadar mitos karena perihal lengger lanang juga tertoreh dalam *Serat Centhini* (Saptono, hal. 2010).

Dahulu kesenian lengger sarat akan kepercayaan supranatural. Penari lengger sebelum melaksanakan pertunjukan akan melakukan ritual terlebih dahulu, seperti berpuasa senin kamis, maupun bermeditasi di tempat tertentu. Hal ini bertujuan untuk mengundang indang (roh yang merasuki penari lengger). Untuk menjadi penari lengger, selain berguru bisa juga dicapai dengan memperoleh indang. Seseorang yang memperoleh indang dapat menari dan menembang dengan sangat baik tanpa berlatih. Mendiang Dariah adalah sosok yang dipercaya memperoleh indang dan digariskan nasibnya menjadi seorang lengger. Dariah sepanjang hidupnya memang terbukti menghayati kesenian lengger dengan begitu dalam. Ia tak pernah berhenti menari hingga akhir hayatnya.

Lengger pada masa kini banyak dimainkan oleh perempuan, hal ini dikarenakan stigma negatif oleh masyarakat terhadap penari lengger laki-laki yang berdandan seperti perempuan. Stigma negatif yang terus dilontarkan oleh masyarakat tersebut tidak menyurutkan semangat para penari lengger untuk melestarikan kesenian warisan budaya tersebut. Penari lengger kerap mendapat perlakuan tidak baik dari masyarakat, berikut beberapa cerita pengalaman penari lengger yang pernah mendapat perlakuan tidak baik.

“Agus Widodo yang merupakan salah satu penari lengger lanang menuturkan pengalaman buruk yang kerap terjadi terhadap penari lengger lanang. Cibiran dan cacian menjadi hal biasa ketika memilih menjadi penari lengger. Disebut banci dan memandang penari lengger sebelah mata pun kerap dialaminya. Otnie Tasman, koreografer yang menciptakan tari kontemporer dari tradisi lengger banyumasan juga memiliki pengalaman buruk saat hijrah ke Solo. Ia dilarang menari di pendopo padahal ia sudah siap akan pentas. Waktu itu ia dan kelompok penarinya dari banyumas hendak pentas lengger untuk menyambut seorang menteri yang datang ke kampus di mana ia kuliah. Mereka sudah jauh hari berlatih hingga hari H acara, namun dosennya melarang dengan alasan lengger penarinya adalah perempuan, bukan laki-laki. “Lengger hanya sebatas hiburan saja apalagi jika seorang laki-laki yang memerankannya,” ujarnya. Fizay yang juga merupakan penari lengger bernama panggung Fify juga menceritakan perlakuan buruk ketika dirinya pentas, penonton yang mabuk kerap mengolok-oloknya dengan sebutan bencong sembari meraba-raba bagian tubuhnya. “Saya takut dan trauma,” kata fizay ketika menceritakan pengalamannya tampil di Kebumen.” (Maharani, 2014, <https://investigasi.tempo.co>, diakses pada 21 Juni 2019).

Penari lengger yang pada awalnya merupakan sosok pria yang berdandan seperti layaknya wanita, kini umumnya dimainkan oleh wanita tulen sedangkan penari prianya hanyalah sebagai ‘badut’ pelengkap yang berfungsi untuk memeriahkan suasana. ‘Badut’ biasanya hadir pada pertengahan pertunjukan. Jumlah penari lengger antara dua sampai empat orang. Mereka harus berdandan sedemikian rupa sehingga kelihatan sangat menarik, rambut kepala disanggul, leher sampai dada bagian atas biasanya terbuka, sampur atau

selendang biasanya dikalungkan dibahu, mengenakan kain/jarit dan stagen. Lengger menari mengikuti irama khas Banyumasan yang lincah dan dinamis dengan didominasi oleh gerakan pinggul sehingga terlihat sangat menggemaskan (Burhanudin, p. 2009).

Meskipun kesenian lengger pada masa kini telah banyak digantikan oleh penari perempuan tulen dan sebagian masyarakat menolak kesenian lengger lanang karena dianggap tidak sesuai dengan norma sosial dan norma agama, namun eksistensi kesenian lengger lanang hingga saat ini masih tetap ada. Hal ini sudah sepatutnya kita beri apresiasi dan kita dukung bersama. Lengger lanang pun telah *go international*. Pertengahan September 2016 tiga penari lengger lanang dari Rumah Lengger Banyumas yaitu Tora Dinata, Wahyudi dan Riyanto diundang tampil di Open Stage of Akita Museum Art Keiyo University Tokyo dan Dewandaru Dance Company, pentas tiga negara Jepang, Korsel dan RI. Rupanya generasi penerus Mbah Dariah kini telah bermunculan, seperti, Agus Wahyudi alias Agnes Moniki, lengger lanang dari Desa Binangun, Banyumas. Lengger lanang yang lain Gatot dan Sliwan dari Tambaknegara Rawalo, Otnie Tasman seorang penari dan koreografer yang sering menggarap tari kontemporer berdasarkan tradisi lengger banyumasan, dan tentu masih banyak lagi penari-penari lengger yang tidak dapat disebut satu-persatu.

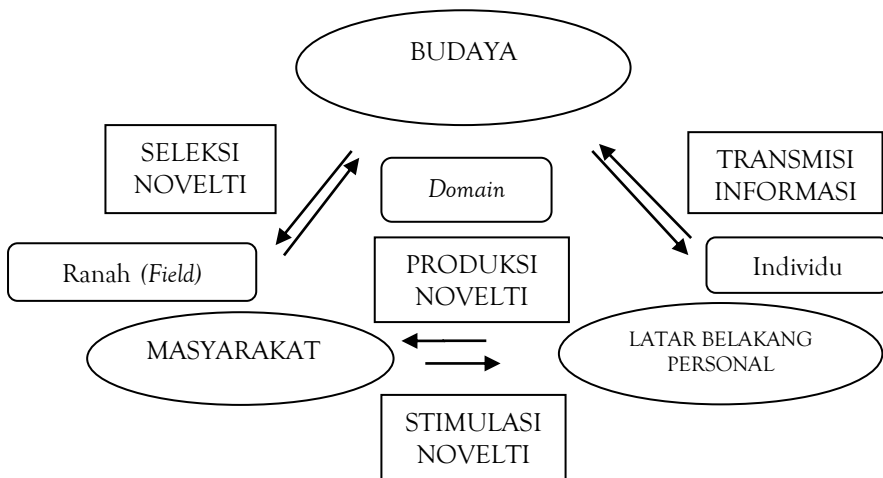
Berbeda dengan masa lampau, penari lengger pada masa kini kebanyakan bersifat 'instan' tanpa melalui prosesi-prosesi spiritual seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini dapat dimaklumi karena pergeseran fungsi kesenian lengger yang tadinya sebagai sarana ritual (di samping juga sarana hiburan) pada masa kini menjadi sarana hiburan saja. Oleh karena itu tidak heran bila nilai-nilai spiritual agak dikesampingkan karena fungsi ritual telah berubah menjadi profan. Dalam perkembangannya justru lengger mampu memadukan konsep tradisi-modern dalam setiap pertunjukannya. Kostum, rias, koreografi, iringan musik, tata pentas kian beradaptasi dengan seni kekinian. Bentuk gerak semakin bervariasi dengan dipadukan dengan bentuk-bentuk *modern dance* yang memungkinkan lebih memikat penonton. Dalam hal sajian gending atau lagu, saat ini lazim disajikan gending atau lagu-lagu campur sari atau lagu-lagu pop.

Untuk mendukung disajikannya lagu-lagu campur sari dan lagu-lagu pop ini tentu saja ditambahkan pula instrumen-instrumen musik tertentu yang bersifat non tradisi. Demikian pula peralatan pendukung pementasan sudah dilengkapi dengan perangkat *sound system* dan *lighting* yang cukup memadai. Kini lengger telah disajikan pada acara-acara resmi pemerintah kabupaten untuk menyambut tamu dan sebagai pembuka berbagai peristiwa penting, seperti halnya tari gambyong dari kraton atau tari pendhet dari Bali.

C. Sistem Perspektif Kreativitas Sebagai Upaya Keberlangsungan Lengger

Demi keberlangsungan kesenian lengger, maka perlu dikembangkan kreativitas. Kreativitas bukan hanya tentang pelaku seninya saja, namun juga mencakup serangkaian domain, ranah, serta individu. Domain yang dimaksud adalah budaya setempat, ranah yang dimaksud adalah masyarakat, sedangkan individu yang dimaksud adalah latar belakang personal. Merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi (1997) kreativitas adalah segala tindakan, ide atau produk yang mengubah domain budaya atau mentransformasikan domain yang ada menjadi sesuatu yang baru. Oleh karena itu kreativitas bukan hanya menyangkut soal bakat. Pribadi kreatif dapat terbentuk apabila orang-orang berbakat menemukan 'ekosistem' kreativitas yang dihasilkan oleh interaksi dari suatu sistem yang terdiri dari tiga elemen.

Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1, sistem kreativitas tersebut dikatakan berhasil bila ketiga rangkaian seperti yang digambarkan pada gambar di atas dapat saling bersinergi. Bila terdapat kendala pada salah satunya saja maka sistem kreativitas tersebut dikatakan tidak berhasil. Pertama, domain (biasanya disebut budaya) yang berisi seperangkat aturan, prosedur, pengetahuan, dan informasi yang dimiliki bersama oleh masyarakat sebagai titik tolak sekaligus titik ubah dari kreativitas. Kedua, ranah (*field*) yang merupakan bidang pendukung meliputi segala orang, institusi, dan jaringan yang bertindak sebagai 'penjaga pintu' (*gatekeepers*) yang mendukung, menyaring, dan memvalidasi setiap inovasi untuk bisa masuk dan membawa perubahan dalam domain budaya.



Gambar 1: Sistem Perpektif Kajian Kreativitas Mihaly Csikszentmihalyi (Sternberg (ed), 1997, hal.315)

Suatu domain (budaya) tak bisa diubah tanpa dukungan secara eksplisit atau implisit dari suatu bidang (*field*) yang bertanggung jawab atas hal itu. Ketiga, barulah faktor kehadiran orang kreatif, yakni seseorang yang pikiran dan tindakannya mengubah suatu domain atau membentuk domain baru (Csikszentmihalyi, 1997, p. 26). Pada tingkat individu kreativitas adalah relevan, seperti misalnya ketika seseorang memecahkan masalah dalam pekerjaan dan dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan tingkat sosial, pada tingkat sosial kreativitas dapat menyebabkan temuan ilmiah baru, gerakan baru dalam seni, penemuan baru, dan program sosial yang baru (Sternberg, 1999, hal.3).

Konsep tersebut banyak dipakai untuk membentuk suatu sistem kreativitas di mana domain yang merupakan pakem tertentu dari suatu budaya diubah lalu dapat diterima oleh ranah (dalam hal ini masyarakat) kemudian dari ranah tersebut dapat menstimulasi individu si seniman pelaku kreativitas untuk terus mempertahankan

domain tersebut. Hal ini akan membentuk suatu keberlangsungan karena masyarakat telah 'bersedia' membentuk ruang kreasi bagi individu pelaku kreativitas. Penulis mengadaptasi konsep tersebut untuk dapat memberi gambaran bagaimana lengger dapat terjaga keberlangsungannya. Sedikit berbeda dengan konsep di atas, bila konsep di atas berbicara mengenai domain yang diubah, dalam hal lengger domain tersebut akan dikembalikan. Telah disinggung sebelumnya bahwa lengger kini telah banyak dimainkan oleh perempuan. Bila domain ini dikembalikan menjadi lengger yang dimainkan oleh laki-laki maka ranah (dalam hal ini masyarakat) harus bisa menerima sehingga akan menstimulasi para seniman untuk terus mempertahankan domain tersebut. Dengan demikian keberlangsungan lengger akan terus terjaga. Akan tetapi perubahan domain tersebut memang tidaklah mudah karena harus disertai seperangkat aturan, prosedur, pengetahuan, dan informasi yang telah dipahami bersama.

D. Seni Peran Lintas Gender di Platform Youtube

Bagi para pemirsa youtube pastinya tidak asing lagi dengan sosok karakter Mak Beti, karakter yang diperankan oleh Arif Muhammad dalam *channel* youtubanya. Arif Muhammad merupakan seorang youtuber yang mengusung konten drama komedi dalam videonya. Menariknya adalah drama tersebut ia perankan seorang diri termasuk karakter perempuan yang ia perankan juga. Arif Muhammad memerankan tokoh perempuan dan berdandan selayaknya perempuan sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Tidak ada penolakan yang masif dari masyarakat, hal ini terlihat dari jumlah *subscriber* yang terus bertambah hingga jutaan *subscriber*, serta komentar-komentar pada kolom komentar yang mengarah pada dukungan untuk membuat episode-episode berikutnya. Fenomena ini menjadi menarik karena ketika sebuah sajian pertunjukan dikemas dalam kemasan modern serta cerita yang diangkat dari kehidupan sehari-hari, masyarakat seolah langsung memahami bahwa hal tersebut merupakan sebuah seni peran.

Bila kita resapi bersama, sesungguhnya konsep lengger yang diperankan oleh laki-laki sama dengan seni peran yang dilakukan

oleh Arif Muhammad. Banyak penari lengger yang di kehidupan nyatanya (di luar pentas) sebagai seorang ayah, memiliki keluarga anak dan istri. Seperti kebanyakan para penari lengger yang ada di desa Giyanti di mana kesenian lengger merupakan sebuah profesi yang dilakukan untuk menafkahi keluarganya. Lantas mengapa lengger kerap kali ditentang, berbeda dengan *channel* youtube Arif Muhammad yang justru banyak mendapatkan dukungan dari masyarakat. Menurut hemat penulis hal ini dikarenakan kurangnya edukasi kepada masyarakat tentang latar belakang maupun sejarah mengenai kesenian lengger. Masyarakat dengan mudah menerima karya dari Arif Muhammad karena di platform youtube ters ebut jelas menggambarkan label bahwa konten tersebut merupakan sebuah drama komedi, sehingga masyarakat dapat menerima dan memahami hal itu karena jika hanya sebuah seni peran dianggap tidak menyalahi norma sosial maupun norma agama. Lain halnya dengan lengger yang tidak menggambarkan label bahwa kesenian tersebut merupakan seni peran, sehingga masyarakat harus menginterpretasikan sendiri makna dari kesenian tersebut. Tidak jarang pula masyarakat menginterpretasikannya dengan tidak tepat, tanpa mengetahui latar belakang dan sejarah lengger kemudian menganggap bahwa lengger menyalahi norma sosial dan norma agama.

Tidak bisa dipungkiri pula bahwa memang ada segelintir penari lengger yang mempunyai orientasi seksual yang menyimpang. Di kehidupan sosialnya ia juga berperilaku dan berpenampilan layaknya seorang perempuan, bahkan bisa disewa untuk memenuhi hasrat seksual sesama jenis. Namun tidaklah bijak bila digeneralisasikan bahwa setiap penari lengger demikian. Faktanya masih banyak penari lengger yang bukan merupakan transgender maupun kaum LGBT. Hal itu adalah urusan personal, tidak bisa digeneralisasikan. Mengacu dari latar belakang fungsi lengger pada masa lampau adalah sebagai sarana ritual syukur sehabis panen maupun bersih desa, karena sebagai sarana ritual maka pemain yang dipilih pun adalah orang yang dianggap bersih secara spiritual. Perempuan dianggap tidak selalu dalam keadaan bersih karena mengalami menstruasi sehingga pemain yang dipilih adalah laki-laki. Alasan lain adalah sebelum abad ke 20 perempuan dilarang menari selain di depan raja, sedangkan lengger merupakan kesenian untuk rakyat jelata. Bertolak dari alasan

latar belakang lengger itulah maka jelas bahwa kesenian lengger bukanlah sebuah penyimpangan orientasi seksual. Inilah yang sekiranya perlu kita pahami bersama.

KESIMPULAN

Dengan melihat bahwa lengger pada masa kini masih terjaga eksistensinya bahkan hingga ke kancah internasional, menandakan bahwa lengger sebenarnya masih dapat diterima oleh masyarakat, hanya sebagian masyarakat saja yang menolaknya. Tugas kita sebagai masyarakat pemilik dari kesenian tradisi ini adalah meluruskan pemahaman yang keliru bahwa lengger selalu dikaitkan dengan lgbt. hal itu sama sekali tidak tepat, terbukti dari profil para penari lengger yang telah dijumpai, mereka ketika tidak sedang menari lengger, di kehidupan aslinya adalah seorang laki-laki sesuai dengan kodrat hidupnya, banyak juga yang berkeluarga dan memiliki anak. posisi seorang penari tak mempengaruhi orientasi seksual. Sebab, hal itu merupakan bagian personal masing-masing penari, dan tak bisa digeneralisasi.

Makalah ini bukanlah bermaksud menentang kesenian lengger yang dimainkan oleh perempuan. Lengger yang dimainkan perempuan juga baik adanya, dengan lengger yang dimainkan oleh perempuan pun sesungguhnya juga turut menjaga keberlangsungan kesenian lengger. Hanya saja yang ditekankan di sini adalah janganlah menghakimi para penari lengger lanang dan mengkaitkan dengan stigma negatif. Dengan ulasan yang telah dipaparkan, penulis berharap kita semua dapat menyuarakan aspirasi para penari lengger lanang untuk dapat melestarikan dan mengedukasi masyarakat mengenai kesenian lengger lanang berdasarkan latar belakang dan sejarahnya.

Arif Muhammad seorang youtuber yang mengusung drama komedi 'Mak Beti,' dalam konten videonya selalu memerankan karakter perempuan juga dalam ceritanya. Namun tidak ada penolakan yang massif terhadapnya. Hal ini menandakan bahwa masyarakat memahami konten tersebut merupakan sebuah seni peran. Namun lengger yang merupakan kesenian tradisional kerap kali ditolak, hal

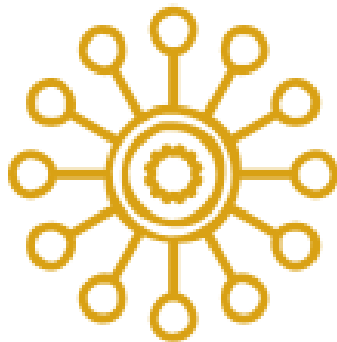
ini dapat terjadi karena kurangnya pemahaman bahwa lengger juga merupakan sebuah seni peran. Edukasi mengenai kesenian tradisional tentu sangat diperlukan bagi masyarakat. Harapannya adalah kesenian yang sudah ada sejak ratusan tahun silam warisan leluhur kita jangan sampai punah begitu saja hanya karena suatu kesalahpahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creativity: Flow and Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perrenial.
- Indriyanto. (1999). *Lengger Banyumasan: Kontinuitas dan Perubahannya*. Dalam tesis program studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada.
- Islamy, I. (2003). "Rancangan Penelitian Tindakan," dalam Bakri, Masykuri (ed.) *Metodologi Penelitian Kualitatif: Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Malang: Lemlit Unisma dan Visipress.
- Kodari, M. (1991). *Banyumas Wisata dan Budaya*. Purwokerto: Metro Jaya.
- Maharani, S. (2014). "Tragedi 1965 dan Kebencian LGBT Meminggirkan Lengger Lanang." Diunduh Juni 21, 2019 dari <https://investigasi.tempo.co>
- Martindale, C. (1999). *Biological Bases of Creativity*. Dalam R.J. Sternberg (ed.) (1999). *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Moleong, L.J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasihah, R.F. (2009). *Kesenian Tari Lengger di Desa Giyanti Kecamatan Selamerta Kabupaten Wonosobo*. Dalam skripsi program studi Sejarah dan Kebudayaan Islam UIN Sunan Kalijaga.
- Punch, K.F. (2006). *Developing Effective Research Proposal*. London: Sage Publications.

- Sedyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silbergh, D.M. (2001). *Doing Dissertations in Politics: A Student Guide*. London: Routledge.
- Soedarsono, R.M. (2010). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Storey, J. (2003). *Cultural Studies and The Study of Popular Culture: 2nd Edition*. Athens: The University of Georgia Press.
- Suharto, B. (1999). *Tayub: Pertunjukan dan Ritus Kesuburan*. Jakarta: Masyarakat Pertunjukan Indonesia.
- Sunaryadi. (2000). *Lengger Tradisi dan Transformasi*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia.
- Susilantini, E. (2002). *Kehidupan Penari Lengger di Desa Giyanti Kecamatan Selomerto Kabupaten Wonosobo*. Dalam jurnal *Patra Widya* vol. 3 no.2.

INDEKS SUBYEK



TJI

- Akses, 120, 122, 125, 129, 136
- Aransemen, 286-288, 290, 294-303
- Aransemen lagu, 285
- Arsitektur, 262-270, 272-284
- Arsitektur Indonesia, 267
- Asing, 223, 225, 233, 235-236, 317
- Baca, 189, 191-194, 196-208
- Band, 72-74, 79-80, 86,
- Bangsa, 32, 45-47
- Budaya, 21-27, 220, 222-223, 225, 230-234, 236-237, 239-240, 242-243, 249-250, 252, 254, 257-259, 287, 290, 302
- Budaya Hibrida, 220, 223, 239
- Budaya Tumpengan, 243, 257
- Cerita, 29-32, 35-37, 41, 45-47
- Dalang, 113-117
- Digital, 211-214, 216-219, 262-263, 275-276, 278, 284
- Digitalisasi, 236-263, 275-276, 278, 284
- e-book, 212-216
- Elemen, 63-67
- Elemen Desain, 63-64
- Era, 1-18, 211-217
- Era Digital 1
- Filosofi, 21,24
- Gamelan, 71-76, 79-88, 90-96, 98-102
- Generasi, 71-74, 76-79, 81, 83, 86-87, 91-96, 99-100, 102, 220-221, 233-234
- Global, 71, 76, 79-80, 101-102
- Hibrida, 1,3,10-11, 220, 223
- Hiburan, 113,116,117
- Hindu, 6-8,17
- Ilustrasi, 50, 52
- Indonesia, 21-23, 25, 50-53, 59-60, 67, 111, 123, 133, 140, 178, 180, 191, 194, 203-204, 220-223, 234-235, 282-283, 286-287, 305, 309-310
- Internet, 212
- Jawa, 1-10,13-15,17-18, 23-25, 50-54, 59, 66-67, 72-75, 82-91, 93-102, 119, 121, 123-125, 127-129, 133-136, 163-165, 176-178, 181, 184, 189-208, 220, 222-226, 230-237, 239, 242-245, 248-252,

- 254, 267-268, 270-273,
 276-277, 286-288, 290,
 292-303
 Jawa Tengah, 73, 207,
 242-243
 Kapsul, 21,23,25,
 Karakter, 32, 36, 39, 44-47,
 54, 59-67
 Kaum, 21,23,25,28
 Kebudayaan, 1,3,5,8,10-
 12,18, 50-52, 59-60
 Kehidupan, 21,24, 218
 Kini, 242, 252, 256, 259
 Kisah, 40, 48
 Kognitif, 214-215
 Kondisi, 211-212, 214,
 216, 217
 Konten, 163-165, 167-168,
 172, 175-176, 180
 Kuliner, 242, 260
 Kulit, 29-35, 37, 43, 46, 48,
 50-54, 59-63, 65-67,
 106-107,109, 130, 131
 Lagu, 286-290, 292-303
 Lampau, 4-5,8,10,15,16-18
 Makna, 139, 141-144, 148-
 153, 156-160
 Masa, 242, 253
 Masa Hamil, 253
 Masa Kini, 242
 Masa Modern, 242
 Media, 132, 135-137, 139-
 144, 146-153, 156-160,
 163-172, 174-176, 180,
 187, 238, 263, 284,
 301, 303
 Media Digital, 121-122,
 124-125, 127,
 Minat, 189, 191, 194-198,
 200, 202-205, 208
 Modern, 50-53, 72, 73, 76,
 79, 93-95 112-113, 116,
 121,126, 189-191, 197-
 200, 202, 204, 205,
 267, 274, 297, 315, 318
 Muda, 21-23, 25-28
 Musik, 71-76, 79-81, 83-95,
 100-102, 104, 286-289,
 292-297, 299, 302-303
 Musik Gamelan, 72-73,
 76, 79, 83-84, 86-87, 91,
 94, 102
 Nasional, 102
 Nilai, 29, 32, 39, 44, 46-47,
 314
 Nilai Budaya, 25
 Nilai Filosofi, 29, 44
 Nusantara, 262-267, 269,
 273-274, 282-283
 Online, 212-217
 Pagelaran, 29-32, 46, 48
 Pakeliran, 106,108-
 111,114-117
 Penonton, 117
 Pertunjukan, 139-142, 144-
 160, 211, 213, 214, 216-
 218

- Pertunjukan Digital, 216
- Perubahan, 242, 244, 249, 259
- Pesan, 139-144, 146, 150-158, 160
- Piwulang, 163, 165, 176-181, 184, 186, 187
- Proses, 143-144, 153, 156, 158, 160
- Psikologis, 211-214, 216-217, 219
- Pusaka, 2-10,14
- Revitalisasi, 189, 205-208
- Santun, 220-226, 229-239
- Sarana, 46-47
- Sastra, 163-165, 176-178, 180-181, 184, 187, 189-195
- Semarang, 242-244, 249, 251-252, 257, 260, 262, 271
- Seni, 21-22, 24-27, 29-32, 34-35, 45, 113, 115-117, 119, 121, 123-131, 133-136, 139-160, 164, 177
- Seni Musik, 71, 76, 80, 92, 94, 102
- Seni Pertunjukan, 71-72, 74-77, 79-80, 82, 84, 91-92, 96, 100
- Sopan, 220, 222-239
- Sopan Santun, 220-226, 229-239
- Sosial, 71, 76, 92, 97-98, 102, 139-141, 143, 156, 160, 163-176, 180, 187
- Status, 163-165, 169, 172-176, 179-181, 184, 186
- Superhero, 50-54, 59-63
- Teknologi, 72-72, 88, 91-92, 120-122, 123, 137, 141, 189-191, 194, 196, 202-203, 205-208, 211-212, 214-219, 220-221, 259, 284
- Teknologi Digital, 212, 214, 217
- Tradisional, 121,123-131,133-137, 189, 192,
- Transformasi, 1-2,5,8,10
- Tumpeng, 242-258, 260
- Update, 163-165, 169, 172 175, 179-181, 184, 186
- Viral, 113,117
- Vokal, 286-287, 289-290, 293-295, 301
- Wayang, 1-12,15-18, 21-28, 29-38, 41-48, 50-54, 59-67, 106-116, 123, 129-131, 140, 153, 287, 306
- Wayang Kulit, 29-35, 37, 43, 46, 48, 50-54, 59-63, 65-67, 106-107,109, 130, 131
- Yogyakarta, 9-10, 13-14,17

Masyarakat yang mengalami revolusi industry 4.0 yang menitik beratkan pada produk-produk yang berhubungan dengan teknologi, dan kemudian dipengaruhi dengan masuknya masyarakat 5.0 yang menitikberatkan pada sumber daya manusia telah membuat masyarakat di Pulau Jawa yang mempunyai seni pertunjukan di lapangan terbuka telah berkembang ke lapangan yang tertutup dan lebih sempit, yaitu di dalam gawai atau alat teknologi yang ada di dalam tangan kita. Adanya gawai ini membuat budaya dan ideologi masyarakat disinyalir telah mengalami beberapa perubahan. Perubahan yang disadari secara langsung dan tidak langsung itu membuat masyarakat harus pandai untuk mengatur teknologi itu daripada diatur olehnya. Oleh karenanya, buku **Kebudayaan, Ideologi, Revitalisasi dan Digitalisasi Seni Pertunjukan Jawa dalam Gawai** ini dihadirkan untuk pembaca.

