

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL**

**Seni Pertunjukan
Berbasis Kearifan Lokal**

Editor : I Nyoman Sedana



ISBN : 978-602-73711-0-1

PROSIDING SEMINAR

**SENI PERTUNJUKAN BERBASIS
KEARIFAN LOKAL**

Penulis :

R. Chairul Slamet
Pande Made Sukerta
Martinus Miroto
Nengah Bawa Atmadja
I Nyoman Sedana

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN
PENDIDIKAN TINGGI REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**



DENPASAR, BALI

PROSIDING SEMINAR

“SENI PERTUNJUKAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL”

Penulis :

R. Chairul Slamet
Pande Made Sukerta
Martinus Miroto
Nengah Bawa Atmadja
I Nyoman Sedana

ISBN : 978-602-73711-0-1

Editor :

I Nyoman Sedana

Penyunting :

Rinto Widyarto

Desain Sampul dan Tata Letak

Dedi Gusman

Penerbit

Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, Bali

Produksi :

Jl. Nusa Indah No. 8
Denpasar Timur, 80235
Telp. 0361 - 227316
Fax. 0361 - 233100
Email : fspisi_denpasar@yahoo.co.id

Distributor Tunggal :

Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, Bali
Jl. Nusa Indah No. 8
Denpasar Timur, 80235
Telp. 0361 - 227316
Fax. 0361 - 233100
Email : fspisi_denpasar@yahoo.co.id

Cetakan pertama, Oktober 2016

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMER 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2 :

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang Hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72 :

1. Barang siapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 29 ayat (1) dan (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (Lima milyar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (Lima ratus juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Prosiding ini diterbitkan untuk memberikan informasi secara umum kepada para peserta seminar, nara sumber serta panitia pelaksana kegiatan seminar ini, sebagai petunjuk atau penyelenggaraan agar pelaksanaan seminar berlangsung sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang diatur dalam Seminar ini.

Pentingnya Seminar ini, maka perlu diberikan penjelasan tentang latar belakang, tujuan, pendekatan, dan materi kegiatan, kepanitian, jadwal kegiatan, peserta dan lain-lain yang terkait dengan pelaksanaan seminar seni pertunjukan. Oleh karena itu, hal-hal yang belum diatur serta masalah yang timbul dalam penyelenggaraan seminar ini dapat diselesaikan pada saat kegiatan seminar berlangsung. Kami sangat berharap semua peserta dapat mengikuti kegiatan ini dengan baik sesuai dengan jadwal yang dirancang agar tujuan dan hasil yang diperoleh dari seminar ini dapat memberikan sumbangan yang berharga untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan tahunan dari Fakultas Seni Pertunjukan, sebagai langkah kebijakan Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia untuk pengembangan pendidikan kesenian di Indonesia. Selanjutnya prosiding ini menjadi sangat penting bagi dokumentasi ilmiah para peserta Seminar khususnya dan Fakultas Seni Pertunjukan, untuk itu langkah awal penerbitan prosiding diupayakan oleh Fakultas Seni Pertunjukan agar dapat terwujud.

Demikian semoga prosiding ini dapat bermanfaat bagi para ilmuwan dan pembaca sekalian.



Penanggung jawab,

Wayan Suharta

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
PENGANTAR EDITOR	vi
RUMUSAN HASIL SEMINAR NASIONAL	viii
LAPORAN KETUA PANITIA PENYELENGGARA	xiii

MAKALAH UTAMA

1. Ensemble Etnik Nusantara Sebagai Rintisan Identitas Pengembangan Musik Nasional <i>R. Chairul Slamet</i>	1
2. Seni Pertunjukan Berbasis Riset <i>Pande Made Sukerta</i>	7
3. Penciptaan Seni Berbasis Riset <i>Martinus Miroto</i>	13
4. Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal (Perspektif Kajian Budaya) <i>Nengah Bawa Atmadja</i>	18
5. Teori Cipta Seni Konseptual <i>I Nyoman Sedana</i>	34

MAKALAH PENDAMPING

1. Seni Pertunjukan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal "Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pengkemasan Seni Pertunjukan pariwisata" <i>Ida Ayu Trisnawati</i>	49
2. Membongkar Ideologi di Balik Pertunjukan Tari Sesandaran di Desa Adat Tanjung Benoa, Bali <i>Ni Made Ruastiti</i>	58
3. Seni Pertunjukan dalam Dinamika Global Lokal: Panggung Pertunjukan Pertama di Bali, Sebuah Desain Hibrid <i>I Gede Mugi Raharja</i>	66
4. Stereotip Pertunjukan Joged Bumbung di Bali <i>I Wayan Winaja</i>	74
5. Revitalisasi Musik Tradisional Sasak: Menghidupkan Kembali Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Era Globalisasi <i>I Gede Yudarta</i>	78
6. Revitalisasi Kearifan Lokal dalam Pusaran Arus Globalisasi : Studi Kasus Geliat Musik Mandolin "Bungsil Gading" <i>I Komang Sudirga</i>	89
7. Bali Agung: The Legend of Balinese Goddesses Sebuah Seni Pertunjukan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal <i>I Gde Made Indra Sadguna</i>	102
8. Pendidikan Karakter dalam Seni Pertunjukan <i>Ni Ketut Dewi Yulianti</i>	112
9. Seni Pertunjukan Wayang dalam Dinamika Global-Lokal <i>I Dewa Ketut Wicaksana</i>	116

10. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Cerita Rakyat Bali Untuk Penunjang Pengembangan Moral dan Nilai Agama Anak Usia Dini	
<i>I Kadek Widnyana</i>	126
11. Wayang Kulit Bali di Era Global: Kasus Tayangan Wayang <i>Cenk Blonk</i> di Stasiun Dewata-TV	
<i>I Made Marajaya</i>	141
12. Dari "Gegendingan" Kemusik Pop Bali Sampai Lagu Pop Daerah Bali Gaya Pkb	
<i>Ni Wayan Ardini</i>	154
13. Bali Fusion Pop Musik	
<i>I Wayan Sudirana</i>	165
14. Pendidikan Seni Bermutu Berbasis Kearifan Lokal: Monolog Cerita Rakyat pada Dramaturgi Perfilman	
<i>Ni Wy. Suratni, Nyoman Lia Susanthi</i>	173
15. Localgenius Knowledge Seni Tradisi Bali Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar	
<i>Ni Luh Sustiawati, Ni Ketut Suryatini, Anak Agung Ayu Mayun Artati</i>	182
16. Tari Penyambutan Dalam Industri Budaya: Sebuah Representasi Identitas	
<i>I Gusti Ngurah Seramasara</i>	197

LOCALGENIUS KNOWLEDGE SENI TRADISI BALI SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

Ni Luh Sustiawati, Ni Ketut Suryatini, AA Ayu Mayun Artati

Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar

Email : *sustiawatinih@gmail.com* HP. 081389050155

Abstrak

Sejak awal sejarah perkembangan pendidikan banyak cara dilakukan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Seperti mengutamakan metode induktif yaitu berdasarkan pengalaman agar semua peserta didik mampu membangun pengetahuan sendiri dan menekankan bahwa pembelajaran harus bertolak dari alam sekitar. Hal ini sejalan dengan kaidah pendidikan yang ada dalam khasanah budaya nasional kita, yaitu *alam takambang jadi guru* yang menekankan pentingnya segenap materi dan kondisi yang ada dalam alam fisik, mental, spiritual dan kehidupan perlu dijadikan bahan pembelajaran, dijadikan guru bagi kita semua.

Pada awal anak memasuki dunia pendidikan, perlu diciptakan dan dikelola lingkungan yang sesuai untuk anak-anak agar mereka mampu bermain, menyanyi, menari, menggambar, berkarya. Pendidikan harus berlangsung dengan memperhatikan harga diri peserta didik, serta memberikan keteladanan mengenai nilai-nilai luhur yang perlu dijunjung. Semua itu bermuara pada tujuan moral, sosial, dan pendidikan yang memberikan kontribusi dalam perkembangan pribadi dan sosial seseorang.

Jenjang pendidikan Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan yang paling penting keberadaannya. Pada jenjang tersebutlah sebagai pondasi pembentukan karakter dan peletakan dasar ilmu pengetahuan. Ibarat sebuah bangunan, jika pondasinya kuat, maka semua bagian yang berada di atas pondasi dapat disangga dengan kuat, sehingga bangunan menjadi kokoh. Begitu juga sebaliknya, jika pondasi tidak kuat, maka semua elemen sebegitu apapun yang berada di atasnya akan mudah roboh. Oleh karenanya, pengimbasan kearifan lokal dari tingkat dasar akan memudahkan pengembangan pada tingkat selanjutnya, disitulah esensi dari pendidikan dasar.

Localgenius knowledge atau pengetahuan kearifan lokal Bali sebagai identitas/kepribadian budaya bangsa wajib dilestarikan. Salah satu *localgenius knowledge* (kearifan lokal) Bali yang masih hidup dengan segar sebagai warisan masa lampau dan memiliki keunggulan nilai-nilai luhur adalah seni tradisi yang dapat dijadikan sumber belajar di jenjang pendidikan Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Localgenius knowledge, seni tradisi

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya merupakan proses pembudayaan dan pemberdayaan manusia yang sedang berkembang menuju pribadi yang mandiri untuk membangun dirinya sendiri maupun masyarakatnya. Pendidikan juga dapat dipandang sebagai upaya untuk membantu manusia 'menjadi apa' yang bisa diperbuat dan 'bagaimana harus menjadi atau berada'. Oleh karena itu pendidikan harus bertolak dari pemahaman tentang hakekat manusia. Jagat pendidikan harus memuat adanya 'pendidikan nilai' yakni suatu proses pembudayaan yang selalu berusaha meningkatkan harkat dan martabat manusia, pendidikan memanusiakan manusia, pendidikan humaniora (Jazuli, 2008). Pendidikan nilai merupakan suatu aktivitas yang secara khusus bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai tertentu, seperti nilai religius (pendidikan agama), nilai moral (pendidikan kewarganegaraan), dan nilai estetis (pendidikan seni budaya). Dengan demikian pendidikan nilai harus menjadi bagian integral yang berperan sentral dalam jagat pendidikan.

Pencatuman seni dalam program-program pendidikan dapat difungsikan untuk membantu pendidikan, khususnya dalam usahanya untuk menumbuhkembangkan peserta didik agar menjadi utuh, dalam arti cerdas nalar serta rasa, sadar rasa kepribadian serta rasa sosial, dan cinta budaya bangsa sendiri maupun bangsa lain (Soehardjo, 2005). Tujuan pendidikan seni di sekolah umum

tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman namun lebih menitik beratkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis dan estetis. Lansing (dalam Elindra, 2011) mengatakan bahwa pendidikan seni bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, kepribadian dan keterampilan, diselaraskan dengan perkembangan fisik, mental, dan emosional anak. Lansing juga menyatakan bahwa lingkungan dan kebudayaan sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan dan perkembangan seni anak. Begitu pula pendidikan seni berperan mengembangkan kemampuan anak secara multidimensial; multilingual, dan multikultural secara terintegrasi baik dalam satu bidang seni, antara bidang maupun lintas bidang (Depdiknas, 2006: 2).

Haryati Soebadio mengatakan bahwa *localgenius* adalah *cultural identity*, identitas/kepribadian budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan sendiri (Ayatrohaedi, 1986:18-19). Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal (Sartini, 2006). Eiseman Jr (1990) menyebutkan bahwa, dalam masyarakat Bali, kearifan lokal dapat ditemui dalam dongeng atau cerita rakyat, nyayian, pepatah, petuah, semboyan, sendratari (seni drama dan tari), seni tradisi dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari. Salah satu yang masih hidup dengan segar berbagai karya seni warisan masa lampau disebut seni tradisi.

PENDIDIKAN SENI DI SEKOLAH DASAR

Integrasi kearifan lokal Bali diperlukan untuk tetap mempertahankan nilai-nilai luhur kearifan lokal budaya Bali melalui pendidikan sejak dini. Pemilihan jenjang pendidikan SD karena pada jenjang tersebutlah sebagai pondasi pembentukan karakter dan peletakan dasar ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah usaha sadar mengembangkan anak dalam segala hal, sehingga anak menjadi orang dewasa. Pengertian dewasa meliputi kedewasaan berpikir, berperilaku dan kedewasaan menjalankan tugasnya sebagai anggota masyarakat. Untuk mewujudkan tugas pendidikan tersebut maka perlu adanya usaha sadar mendorong potensi yang ada dalam diri seseorang dikendalikan oleh otak (pikir), perasaan dan karsa. Ketiga komponen tersebut bekerja secara simultan (kinerja saling mengisi diantara komponen satu dengan yang lain secara terus menerus) yang ditunjukkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari.

Seperti diketahui bahwa peranan otak kiri manusia adalah mengembangkan kedisiplinan, keteraturan dan berpikir sistematis, sedangkan kinerja otak kanan adalah untuk mengembangkan kemampuan kreasi yang *unstructured* seperti ekspresi, kreasi, imajinasi yang tidak membutuhkan sistematika kerja. Dengan kebebasannya, seorang anak akan tumbuh keinginan maju terus menerus. Berangkat dari prinsip kerja otak kanan dan otak kiri inilah dirancang pendidikan yang mampu mendorong pengembangan kedua-duanya. Oleh karenanya sebuah kurikulum pendidikan di SD mempunyai pilar pendidikan otak kanan dan otak kiri. Masing-masing kinerja otak kiri ini didukung oleh beberapa mata pelajaran yang dikenal dengan kelompok mata pelajaran yang berbasis pelatihan berpikir, demikian pula otak kanan dan kelompok mata pelajaran yang berbasis pelatihan rasa. Kelompok mata pelajaran berbasis berpikir adalah matematika, IPA. Sedangkan kelompok mata pelajaran berbasis pelatihan rasa: seperti IPS, agama, dan kesenian.

Kelompok mata pelajaran pelatihan pengembangan rasa dikemas dengan melatih rasa sosial, rasa keTuhanan dan rasa keindahan. Materi ini merupakan dasar manusia hidup, oleh karenanya pelatihan rasa sosial akan menjadikan seorang anak mudah bergaul dan bermasyarakat. Dari kebutuhan ini maka timbul suatu teori tentang pergaulan, bermasyarakat, serta teori sosial yang semakin lengkap dengan sistem pembelajarannya. Demikian pula untuk rasa kebutuhan yang berdasarkan kepercayaan sebenarnya adalah usaha untuk menggugah rasa anak atas makna keTuhanan tadi. Melalui penghayatan pengetahuan agama ini anak akan tetap menjunjung harkat

beragama, karena agama merupakan kebutuhan pribadi atas ketentraman manusia sebagai makhluk sosial.

Selanjutnya pendidikan seni, melatih rasa keindahan yang sifatnya juga individual. Dalam hal ini Herbert Read mengemukakan *art is most simply and most usually defined as attempt to create a pleasing form*, secara sederhana seni adalah usaha untuk menciptakan bentuk yang menyenangkan (*the meaning of art*, Penguin Books: 1959). Jika seni merupakan kreasi keindahan bentuk, suara dan gerak maka pelajaran seni di dalam kurikulum pendidikan umum berusaha mengembangkan rasa keindahan yang sebenarnya sangat berguna dalam penampilan. Kelengkapan penampilan seseorang terletak pada kemampuan mengatur diri agar percaya diri serta mempunyai rasa kemanusiaan. Di samping itu pembelajaran seni juga melatih mengungkapkan rasa (ekspresi) agar dalam diri anak terjadi keseimbangan antara penerimaan yang sudah menumpuk dalam memori dapat diungkapkan.

Seni yaitu segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia (Ki Hajar Dewantara, bagian pertama: Pendidikan; Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 1977). Dalam hal ini, Lowenfield (dalam *Education and Art: A Symposium*, 1953:33), menjelaskan bahwa "*In a well balanced education all components of growth, whether emotional, intellectual, physical, perceptual, social, aesthetic or creative, are equally significant and they are pre-eminently present in art experiences*. Artinya, perkembangan anak membutuhkan keseimbangan antara emosi (perasaan) dengan pikiran (intelektual) yang dikemas dalam model pengalaman kreatif.

Demikian pula menurut teori kejiwaan seseorang senantiasa seimbang antara pemasukan materi dalam pikiran dan rasa dengan pengeluaran sehingga dapat terjadi imbas. Jika digambarkan jiwa seseorang ini seperti balon yang senantiasa diisi angin secara terus menerus dan tidak dikempeskan maka suatu ketika akan meledak. Gambaran ini jika terjadi dalam balon perasaan anak yang kadangkala diisi dengan keinginan yang tidak tercapai, atau menerima kemarahan orang lain dan kemudian disimpan dalam balon, rasa tersebut akhirnya pada suatu ketika akan meledak sebagai emosi yang tidak terkendali. Akhirnya anak akan menjadi semaunya sendiri atau perasaan sudah tidak peka lagi. Akibatnya segala tindakan menjadi anarkis dan semaunya sendiri mirip anak yang kurang penyaluran emosinya. Produksi dan apresiasi seni akan membantu melepaskan ketegangan yang dialami anak.

Anak usia SD (sekitar usia 7 sampai 12 tahun) memerlukan berkomunikasi visual (bereksresi seni) sejalan dengan perkembangan fisik dan psikisnya. Seni membantu pengembangan daya pikir, rasa, dan karsa. Membantu pelatihan pengembangan daya pikir, ketika seorang siswa menyanyi dan menari, seluruh ingatan dan memori gerak dan nada maupun irama berkonsentrasi dalam satu penampilan. Proses ini memerlukan kecermatan mengatur tempo, maupun ekspresi yang sebenarnya saling berkaitan antara gerak dan irama. Di samping itu, proses menari melatih kerja otak ketika seorang anak sedang mengungkap kembali cerita tarian tadi yang dikemas dalam bentuk-bentuk gerak, iringan lagu yang mengandung syair. Dalam kondisi seperti ini, proses menari merupakan kesatuan kerja antara fungsi rasa dan pikir menyatu untuk menggerakkan dorongan berkarya. Demikian pula, ketika seorang anak menggambar dan menciptakan benda seni yang praktis, kinerja otak dan rasa menyatu untuk menemukan proporsi bentuk yang ideal serta keindahan bentuk yang memuat pengetahuan tentang warna, bahan serta medium karya.

Seni membantu pelatihan pengembangan kepekaan rasa, proses kerja rasa digerakkan untuk menciptakan suasana keindahan. Ketika anak melukis segala angan-angan dan ide anak dicurahkan agar warna yang ditampilkan sesuai dengan bentuk yang dibayangkan, kadangkala seorang anak harus mengatur kekuatan warna yang dilakukan secara otomatis. Peristiwa ini juga terdapat pada seorang anak ketika menyanyikan sebuah lagu; perasaan anak bergerak untuk memperoleh keselarasan nada yang diatur dalam rasa. Sebagai contoh, dalam proses menyanyi; anak secara terus menerus akan menyesuaikan nada/bunyi instrumen dengan rasa, dan ketika hal

tersebut berlangsung anak akan mempertahankan citra suara agar tetap konsisten dengan nada dalam instrumen tersebut.

Pada kesempatan ini Leo Tolstoy mengemukakan pendapatnya yakni suatu kegiatan manusia yang terdiri bahwa seorang secara sadar dengan perasaan-perasaan yang telah dihayatinya kepada orang-orang lain, sehingga mereka kejangkitan perasaan ini dan juga mengalaminya (The Liang Gie, 1976). Pendapat Tolstoy tersebut memberi gambaran jelas bahwa pendidikan seni sangat erat dengan pendidikan rasa. Semakin anak diberikan rasa estetik (keindahan) semakin mampu mengutarakan pendapatnya kepada orang lain, dan semakin anak mempelajari seni secara mendalam maka kepekaan rasa pun akan tinggi dan dalam. Ternyata prinsip kepekaan rasa juga diungkapkan oleh Wadjid Anwar (1980), ...bahwa aktivitas seni membangkitkan dalam diri seseorang suatu perasaan yang pernah dialaminya dan setelah perasaan itu timbul, maka dengan perantaraan gerak, garis, warna, suara atau bentuk kata-kata, perasaan tadi disampaikan kepada orang-orang lain agar mereka mengalami perasaan yang sama.

Seni membantu belajar memahami materi pelajaran lain, bahwa secara umum belajar pasti menemui kesulitan, dan dari belajar ini seorang akan mencari jalan keluar. Proses ini disebut dengan belajar. Namun, adakalanya belajar untuk mencari jalan ke luar belum tentu mudah, bahkan sebagian di antara siswa akan mengalami kesulitan hingga memeras otak. Kondisi belajar ini dapat dibantu oleh guru untuk menemukan jalan keluar dari permasalahan, yaitu dengan cara kreatif memahami kesulitan siswa satu per satu atau pada umumnya. Cara guru kreatif ini menggunakan cara yang bermacam-macam, misalnya: membuat permainan, gambar atau pun gerakan yang memancing ide dan akal siswa muncul. Gambar dan permainan ini dikaitkan secara langsung dengan permasalahan maupun tidak langsung yang dapat menggugah ingatan atau memori siswa serta memancing siswa untuk kreatif menemukan cara memecahkan masalah, cara seperti ini sering pula disebut dengan seni. Melalui gambar dan permainan akan membuat pikiran siswa mengarah kepada satu titik permasalahan atau membuat siswa gembira. Dengan kegembiraan ini nantinya siswa akan segera kembali ingatan dan pikiran yang telah diperas ketika sedang memecahkan permasalahan. Tanggapan siswa terhadap soal yang diberikan oleh guru tentunya bervariasi: membuat siswa senang, jenuh, atau pun termotivasi untuk melanjutkan dan mengembangkan ide-ide barunya. Misalnya: ketika seorang siswa kelas satu kesulitan membagi angka 8 menjadi 4, seorang guru dapat mengajarkan dengan menggunakan ornamen. Guru memperlihatkan gambar bulatan yang kemudian dibagi menjadi beberapa bagian dan akhirnya ditemukan bagian seperempat. Kemudian langkah guru diteruskan dengan menghubungkan dengan soal pembagian dalam matematika.

Dari contoh di atas dapat ditarik suatu kesimpulan tentang peranan seni dalam pembelajaran tersebut, yaitu (1) seni membantu meningkatkan persepsi siswa dalam belajar: persepsi ini dapat berupa asosiasi bentuk yang berkaitan dengan soal atau permasalahan belajar terhadap mata pelajaran yang lain, atau asosiasi kata yang memancing pendapat baru siswa dalam memecahkan permasalahan; (2) seni membantu siswa berasosiasi terhadap bentuk yang lain seperti korelasinya dengan mata pelajaran yang lain, seperti: (a) sejarah dengan gambar pakaian adat di suatu daerah; (b) matematika dengan gambar geometris; (c) pemandangan gunung dengan IPA, dst.; (3) seni membantu berimajinasi dari abstrak menuju kongkrit dan sebaliknya dari kongkrit menuju abstrak. Misalnya, ketika siswa diminta menggambar keramaian di pasar, proses berpikir siswa diminta memadatkan situasi pasar yang kompleks menuju sebuah ungkapan dalam gambar anak. Demikian pula ketika anak diberi judul kuda-kuda dengan dipancing gambar kuda, siswa dapat mengembangkan imajinasi menciptakan gerakan kuda dalam sebuah karya tari. Tampilan tarian kuda-kuda akan menyangkut gerakan tubuh, iringan musik serta imajinasi siswa ketika melihat kuda yang sesungguhnya tentang bentuk, jalan serta peranan kuda terhadap kehidupan manusia.

SENI TRADISI SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

Tulisan ini merupakan hasil penelitian Hibah Bersaing Tahun 2016 (tahun pertama) dengan judul "Pengembangan Desain Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar Berbasis *Localgenius Knowledge* Berpendekatan *Integrated Learning*" Hasil penelitian tahun pertama ini telah teridentifikasi kearifan lokal (*Localgenius Knowledge*) dari berbagai sumber melalui studi kepustakaan, observasi maupun wawancara. Salah satu jenis kearifan budaya lokal Bali yang masih dijumpai dan dikenal peserta didik sehari-hari di lingkungannya adalah seni tradisi.

Pemilihan seni tradisi sebagai sumber belajar di Sekolah Dasar, karena pada dasarnya seni tradisi memiliki keunggulan nilai, *Pertama*, seni tradisi menjadi manifestasi jati diri bangsa. Kesadaran dan kebanggaan terhadap potensi seni tradisional tersebut akan menumbuhkan keyakinan diri sebagai bangsa yang berbudaya, sehingga terhindar dari rasa rendah diri dan perasaan termarginalkan dalam kehidupan global. *Kedua*, seni tradisi telah teruji oleh waktu dalam proses hidup yang sangat panjang dan telah menjadi bagian dari jaringan sistem kehidupan masyarakat. Seni tradisi menawarkan harmoni kehidupan yang selaras dengan orientasi hidup masyarakatnya; dan yang mengkristal ke dalam filsafat, pandangan hidup, norma, serta tata krama pada pranata kehidupan masyarakat. *Ketiga*, seni tradisi dapat digunakan sebagai mediasi bagi pengembangan fungsi jiwa, khususnya yang bersentuhan dengan pengembangan ranah afeksi, yakni ketelitian, ketekunan, kepekaan, keteraturan, dan kedisiplinan. Nilai-nilai tersebut sungguh diperlukan dalam kehidupan nyata untuk mengkondisikan kehidupan masyarakat yang relatif tertib, di samping nilai yang bersinggungan dengan pengembangan potensi motorik. *Keempat*, karya seni tradisi menawarkan kearifan hidup yang demokratis, penghargaan terhadap kecenderungan hidup yang plural dan multikultural. Dengan begitu pembinaan terhadap kehidupan kesenian tradisional tersebut sekaligus akan mengangkat harkat kehidupan masyarakat baik pada dimensi lokal, nasional, maupun internasional, atas kesadaran hidup dalam kebersamaan yang beragam dan dalam kesetaraan. Sikap penghargaan terhadap kehidupan yang bersifat plural pada seni tradisi tersebut, pada dasarnya memiliki resistensi terhadap konflik dan berfungsi sebagai sarana integrasi sosial ketika pranata-pranata sosial lainnya telah lumpuh. *Kelima*, seni tradisi memiliki kearifan sebagai media komunikasi untuk mendidik atau mengkritik kehidupan dengan cara-cara yang lebih halus. Banyak karya-karya yang bersifat kurang sopan dikemas dengan sangat halus dan simbolik sehingga tidak menyakitkan orang lain.

Seni tradisi yang dikaji dalam tulisan ini sebagai perwakilan dari beberapa kabupaten di Bali adalah (1) *Gebug Seraya* merupakan seni tradisi Kabupaten Karangasem (mewakili Bali Timur); (2) *Med-medan* merupakan seni tradisi Kota Denpasar (mewakili Bali Selatan); (3) *Megoak-goakan* merupakan seni tradisi Kabupaten Buleleng (mewakili Bali Utara) dan (4) *Makepung* merupakan seni tradisi Kabupaten Jembrana (mewakili Bali Barat). Pemilihan seni tradisi ini disesuaikan dengan dua tema pada pembelajaran di kelas 5 Sekolah Dasar, yakni tema "Hidup Rukun" dan tema "Bangga Sebagai Bangsa Indonesia".

Dengan digulirkan Kurikulum 2013, pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan tematik integratif, maka seni budaya merupakan pelajaran yang masuk di dalam tema dan sub tema sesuai dengan kompetensi dasar di dalam tema tersebut. Pembelajaran di SD/MI didasarkan pada pengalaman sehari-hari peserta didik yang dijadikan tema dalam pembelajaran integratif yang meliputi semua mata pelajaran, baik antar bidang seni (seni tari, musik, seni rupa dan teater) atau pun dengan bidang studi yang lain misalnya dengan bahasa, agama, geografi dan yang lainnya. Dengan sistem ini guru akan lebih mudah untuk menyampaikan pesan nilai dari pelajaran secara luas dan mendalam yang berhubungan dengan kehidupan siswa. Dantes (2014) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah proses pembelajaran dengan materi tematik-terpadu tertentu yang mengaktifkan peserta didik baik di dalam maupun di luar ruangan kelas melalui kegiatan berpikir, merasa, bersikap, bertindak dan bertanggung jawab dalam mengembangkan dan membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

Pemilihan tema Hidup Rukun dan tema Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia didasari pada fenomena bahwa rasa nasionalisme dan kecintaan terhadap tanah air semakin menipis. Adanya suatu sikap ketidakperdulian dari sebagian warga mengakibatkan kurang pekaan terhadap berbagai ancaman yang dapat membahayakan stabilitas dan keutuhan negara kita. Ketidakperdulian ini dapat dilihat pada semakin sedikit anak sekolah mengetahui dan mempelajari seni budayanya, makin sedikit murid-murid yang tahu nama pahlawannya, makin sedikit rasanya sekolah yang melaksanakan upacara bendera. Tentunya menjadi kewajiban bersama untuk menanamkan kembali rasa cinta tanah air yang semakin meluntur dari warga negara Indonesia sehingga tumbuh kemauan dari setiap warga negara untuk turut serta dalam upaya bela negara.

Nilai-nilai bela negara yang dikembangkan dalam rangka pertahanan nasional, antara lain pertama, cinta tanah air, yaitu mengenal, memahami, dan mencintai wilayah nasional; menjaga tanah dan pekarangan serta seluruh ruang wilayah Indonesia; melestarikan dan mencintai lingkungan hidup; memberikan kontribusi pada kemajuan bangsa dan negara; menjaga nama baik bangsa dan negara serta bangga sebagai bangsa Indonesia dengan cara waspada dan siap membela tanah air terhadap ancaman tantangan, hambatan, dan gangguan yang membahayakan kelangsungan hidup bangsa serta negara dari manapun dan siapapun.

Nilai yang kedua adalah sadar akan berbangsa dan bernegara, yaitu dengan membina kerukunan menjaga persatuan dan kesatuan dari lingkungan terkecil atau keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan pendidikan, dan lingkungan kerja; mencintai dan melestarikan budaya bangsa dan produksi dalam negeri; mengakui, menghargai, dan menghormati bendera merah putih, lambang negara dan lagu kebangsaan Indonesia Raya; menjalankan hak dan kewajiban sesuai peraturan dan perundang-undangan yang berlaku dan mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi, keluarga dan golongan (<http://www.dmcindonesia.web.id/> diakses 20 Juni 2016).

Nilai ketiga adalah yakin kepada Pancasila sebagai ideologi negara, yaitu memahami hakikat atau nilai Pancasila, melaksanakan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan Pancasila sebagai pemersatu bangsa dan negara, serta yakin pada kebenaran Pancasila sebagai ideologi negara.

Nilai keempat adalah rela berkorban untuk bangsa dan negara, yaitu bersedia mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran untuk kemajuan bangsa dan negara, siap mengorbankan jiwa dan raga demi membela bangsa dan negara dari berbagai ancaman, berpartisipasi aktif dalam pembangunan masyarakat, bangsa dan negara, gemar membantu sesama warga negara yang mengalami kesulitan, serta yakin dan percaya bahwa pengorbanan untuk bangsa dan negara tidak sia-sia (<http://www.dmcindonesia.web.id/> diakses 20 Juni 2016).

Seni tradisi yang sarat simbol sebagai ekspresi religiusitas, etika, dan estetika memang relevan dijadikan pondasi sosial. Malahan seni tradisi tidak jarang terlahir karena terinspirasi oleh religi lokal yang juga merupakan ekspresi untuk memahami realitas tertinggi. Konsep Siwanataraja misalnya, yang begitu populer pada masyarakat Hindu adalah penggambaran Siwa sebagai penari kosmis, sekaligus merupakan visualisasi dari filsafat Saiwa Siddhanta. Siwa diyakini sebagai pencipta seni dan sekaligus menjadi tujuan kreativitas yang dipersembahkan (Suamba, 2003:5). Kehadiran Yang Illahi dalam kreativitas seni menegaskan orientasi kesenian sebagai media persembahan kepada Tuhan. Di sinilah seni menjadi tradisi religius yang dibangun di atas kerangka keTuhanan, keseimbangan hidup, kalangwan (kelangenan), tuntunan, dan taksu. Lebih lanjut Sedyawati (2006) menegaskan karya seni itu menggugah rasa, yang berkisar pada rasa indah, rasa haru, rasa hormat, kagum, dan empati terhadap perikehidupan di alam ini. Dengan demikian, kehadiran spirit keTuhanan, kemanusiaan, estetika, dan etika telah menjadi keutamaan dari seni tradisi nusantara pada setiap zamannya.

Ketika seni tradisi Indonesia telah melingkupi nilai-nilai keTuhanan, kemanusiaan, dan lingkungan alam pada setiap zamannya, maka seni tradisi ini tetap relevan untuk membangun dan mengembangkan sistem nilai pada zaman kini. Dalam hal ini seni tradisi menjadi penting dan

relevan dalam pengembangan nilai-nilai kebangsaan termasuk dalam pengembangan spirit bela negara sebagai salah satu komponen pertahanan nasional.

Pemahaman mengenai seni tradisi yang berkelanjutan dalam perubahan (*continuity in change*) semestinya disandarkan pada nilai-nilai keutamaan di atas. Kepekaan pada pertanda zaman menjadi inspirasi lahirnya produk-produk kreatif dalam berkesenian baik, klasik maupun kreasi baru hingga kontemporer. Melalui pengalaman, kepekaan, imajinasi, dan kekayaan batin para seniman diharapkan mampu melahirkan karya yang mencerahkan masyarakat. Arah pengembangan seni menuju “pencerahan” inilah yang mesti diupayakan oleh para seniman, kritikus seni, dan pemerintah demi terbentuknya jati diri bangsa yang kuat dan tangguh. Dengan demikian seni tradisi Indonesia dapat menjadi komponen yang relevan dan signifikan dalam upaya membangun semangat bela negara.

SENI TRADISI *GEBUG SERAYA*

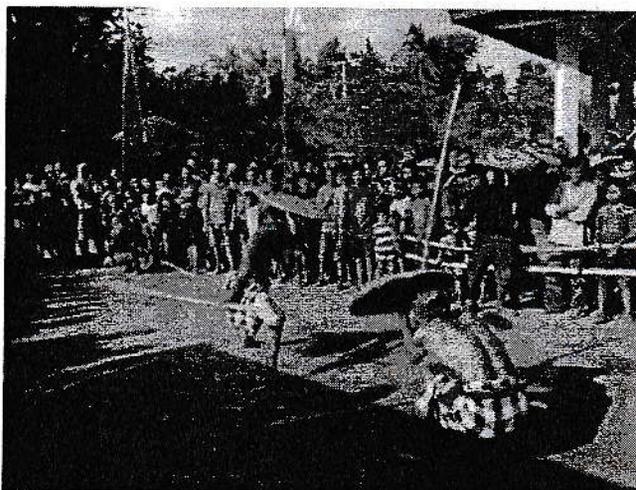
Gebug Seraya diperkirakan lahir pada saat terjadi kontak atau peperangan antara kerajan Karangasem dengan Lombok, yaitu sejak jatuhnya kerajaan Pejanggik pada tahun 1692 dengan mulainya Karangasem menanamkan kekuasaannya di pulau Lombok, sehingga pada tahun 1744 sudah berdiri kerajaan-kerajaan kecil di Lombok Barat yang semuanya diperintah oleh satu keluarga berasal dari Karangasem Bali (Agung, 1981: 13-20). Peperangan yang terjadi antara kerajaan Karangasem dengan Lombok melibatkan orang-orang Seraya sebanyak 40 orang (*sorohan petang dasa*) sebagai pasukan atau prajurit pilihan Raja Karangasem (I Gusti Ketut Karangasem) bersenjatakan tombak dan perisai yang posisinya ada di barisan paling depan (Agung, 1981: 16).

Menurut pemaparan Bapak Nyoman Matal (Bendesa Adat desa Seraya Karangasem), *Gebug Seraya* berasal dari dua kata yaitu *Gebug* dan *Seraya*. *Gebug* artinya memukul, *megebug* artinya saling memukul, *magegebug* berarti penyerangan atau berperang. Sedangkan kata *Seraye* bisa dimaknai sebagai nama desa Seraya, juga bisa dimaknai sebagai *kanti* atau teman (dalam bahasa Pedalangan disebut *kunti seraye*) yang siap membantu Raja dalam bidang keprajuritan (militer), baik untuk perang antar kerajaan di Bali maupun menghadapi kerajaan di luar Bali. Fungsi *Gebug Seraya* adalah: (1) sebagai sebuah permainan perang, terkait dengan peperangan pada masa-masa kerajaan Karangasem berfungsi melatih ketangkasan, kelihaihan memainkan senjata (*penyalin*) dan tameng (*ende*) yang diimbangi dengan keberanian melawan musuh. Sesungguhnya yang terpenting dalam hal ini adalah makna yang terkandung di dalamnya, yaitu melatih kepintaran, melatih ketangkasan, melatih kekuatan, melatih kedisiplinan serta melatih kejujuran sebagai seorang abdi Raja; (2) sebagai sebuah ritual menurunkan atau proses mengundang hujan apabila musim kemarau yang berkepanjangan melanda desa Seraya dengan mengadakan sebuah permainan; (3) sebagai sebuah hiburan rakyat oleh masyarakat Seraya Karangasem (wawancara 15 Juli 2016, di Seraya Barat).

Hari baik menurut tradisi masyarakat Seraya untuk menyelenggarakan *Gebug Seraya* sebagai ritual mendatangkan hujan dilaksanakan sesudah upacara usaba desa atau *ngusaba* di Pura Puseh yaitu *Purnamaning Kapat* setiap bulan keempat menurut perhitungan bulan atau kalender Bali bertempat di halaman (*natah*) Pura Bale Agung Desa Seraya yang konon merupakan tempat berkumpulnya prajurit-prajurit Seraya sebelum berangkat ke medan pertempuran, di sini mereka mengadakan latihan memainkan tombak dan tameng. Satu-persatu prajurit (*sorohan petang dasa*) kemudian masuk ke dalam (*jeroan*) Pura Puseh yang merupakan stana dari Dewa Wisnu untuk melempar tombak ke sebuah batu besar. Apabila tombak yang dilempar ke batu tersebut mengeluarkan api, berarti orang tersebut diperbolehkan ikut ke medan pertempuran, namun jika sebaliknya tombak yang dilempar patah, maka orang tersebut belum diperbolehkan untuk ikut. Maka dari itu Pura Bale Agung menjadi satu-satunya tempat yang dipercaya oleh para tokoh agama, adat serta seluruh masyarakat Seraya sebagai tempat dilangsungkannya ritual *Gebug Seraya*. Menurut Bapak Nyoman Matal jika dihubungkan dengan pura kahyangan desa, ada salah satu pura dengan sebutan Pura *Bale Sang Hyang* di desa Seraya. *Bale* ada yang memberikan arti rumah

manusia, menurut saya makna *bale* dapat dilihat dari perubahan pengejaan yang pada akhirnya kata *bale* menjadi *bala* (prajurit). Berdasarkan kepercayaan dan keyakinan masyarakat desa Seraya, sampai saat ini bahwa Pura *Bale Sang Hyang* merupakan tempat para prajurit berlatih sebelum berperang dan di pura ini ada Arca Lingga Dewa Indra yang merupakan dewa perang sehingga atas restu Dewa Indra pasukannya menjadi kuat (wawancara 15 Juli 2016, di Seraya Barat).

Kewajiban terakhir yang harus ditaati oleh seluruh pemain pada saat *magebug* adalah mematuhi peraturan permainan. Aturan-aturan main tersebut berupa (1) Tidak boleh memukul di bawah pinggang; (2) Tidak boleh memukul lawan yang belum siap misalnya saat lawan sedang mencoba *ende* dan belum mengangkat *ende* untuk mulai berhadapan; (3) Tidak boleh memukul dengan membalikkan *penyalin* atau mempergunakan *bongkol* (pangkal) *penyalin*; (4) Tidak boleh memukul ketika lawan meminta berhenti sejenak (*cub*), misalnya karena ada sesuatu yang terlepas seperti *udeng*, *saput* maupun *penyalin* atau *ende*; (5) Tidak boleh melewati batas yang sudah ditentukan; (6) Tidak boleh *maruket*, hal ini biasanya terjadi ketika sudah terjadi kesengitan antara kedua pemain dan biasanya langsung dileraikan oleh *pakembar* atau *saya* (wasit) (wawancara dengan Bapak Komang Nisma, 17 Juli 2016).



SENI TRADISI *MED-MEDAN*

Tradisi yang disebut *Med-medan* ini tampak sederhana, namun memiliki makna yang luas yakni makna religi, solidaritas dan budaya. *Med-medan* adalah suatu mitologi yang diterima sebagai warisan masyarakat Banjar Kaja Sesetan secara turun-temurun dari generasi tua sampai generasi saat ini. Menurut Tim Penyusun Kamus Bali Indonesia (Warna, dkk, 1991: 475-476), kata dasar *moomed-omedan* adalah *omed*. Kata *omed* diulang menjadi *omed-omed* mendapat konfiks *ma-an*, sehingga kata itu menjadi *maomed-omedan* yang artinya bertarik-tarikan (dalam kegiatan ini tanpa alat apapun alias tangan kosong). Berdasarkan uraian dalam kamus tersebut, secara gramatikal kata *maomed-omedan* atau *momed-omedan* adalah lebih tepat untuk menamakan tradisi tersebut. Setiap tahun *Med-medan* dilaksanakan untuk menyongsong Tahun Baru Saka dikaitkan dengan ajaran agama, terutama rangkaian urutan *melis*, *tawur*, *nyepi* dan *ngembak geni* yang merupakan ajang *masima karma*. Upacara tradisi *Med-medan* ini diadakan pada hari *ngembak geni* dimulai tepat pukul 15.00 Wita, semua peserta dan *Prajuru Banjar* telah siap di tempat yang ditentukan (di Aula *Bale Banjar*) dengan urutan kegiatan, (1) upacara pembukaan singkat oleh *Prajuru Banjar*; (2) persembahyangan bersama; (3) *dharma santi* atau *masima karma* dan tari-tarian Bali (tari lepas); (4) *Med-medan* di depan *Bale Banjar*; (5) makan bersama; dan (6) penutup.

Berdasarkan hasil wawancara dengan I Gusti Ngutah Oka Putra salah seorang keturunan *Jero Banjar Kaja* atau Puri Oka Banjar Kaja Kelurahan Sesetan menjelaskan awal pelaksanaan sebelum tahun 1980 tradisi *Med-medan* sebagai berikut, bahwa leluhurnya yang bernama Anak Agung Made Raka yang dijulukinya *Ida Bhatara Kompiang* oleh sentananya menjadi *pemucuk* atau

mengatur pemerintahan di Desa Sesetan pada saat Hari Nyepi *Ida Bhatara KOMPIANG* menderita sakit keras, walau sudah diobati ke berbagai dukun, tetapi tidak sembuh, beliau sulit berdiri apalagi berjalan. Kepada warga di Banjar Kaja Sesetan beliau berpesan agar mereka tidak menjenguk beliau dan jangan mengadakan keramaian atau ribut-ribut di depan *Puri*. Ketika Hari Nyepi tiba, warga di Banjar Kaja Sesetan sedih dan kecewa, karena adanya larangan seperti di atas. Di tengah kesedihan dan kekecewaan yang dirasakan masyarakat pada saat itu, ada beberapa di antaranya yang mencoba melanggar larangan tokoh *Puri* dengan memberanikan diri tetap melaksanakan tradisi *Med-medan* yang telah diwarisinya sejak nenek moyangnya. Akhirnya *Med-medan* pun ramai seperti sedia kala. *Ida Bhatara KOMPIANG* sedang sakit keras di tempat tidurnya menjadi marah dan seketika itu juga memerintahkan keluarganya untuk menghantarkan beliau ke depan *Puri*, maksudnya tokoh *Puri* akan memarahi para abadinya, menghentikan keributan yang terjadi di depan *Puri* dan akan mengusirnya, supaya suasana menjadi tenang. Pada saat beliau diantar ke luar *Puri*, sakitnya dirasakan berkurang dan sampai di tempat rakyat berkumpul sakitnya sama sekali tidak terasa dan merasa sehat seperti sedia kala. Seketika itu pula tokoh *Puri* mengurungkan niat beliau melarang keramaian, malahan berkehandak sebaliknya. Beliau kemudian menyarakan kepada khalayak, agar keramaian *Med-medan* diteruskan sesuai dengan tradisi yang ada dan Beliau merasakan ada sesuatu keajaiban yaitu yang pada awalnya beliau sakit seketika menjadi sehat (wawancara, 5 Juli 2016).

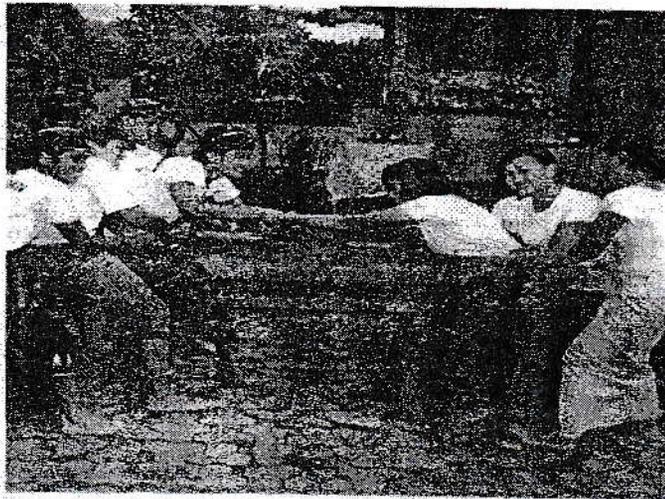


Foto:
Seni Tradisi *Med-medan* (Dokumentasi Sustiwati)

Seni tradisi *Med-medan* memiliki kandungan nilai budaya yang mendalam, di antaranya: (1) Nilai Religi, yakni upacara ritual penghormatan (*bakti*) terhadap Leluhur dan Ida Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa. Secara psikologis para peserta upacara percaya diri, merasa aman, dan optimis akan keselamatan dan kesejahteraan yang akan diterimanya, karena itu pelaksanaan upacara dilaksanakan secara rutin dengan rasa ketulus ikhlasan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa upacara tradisi *Med-medan* sebagai wadah kearifan lokal merupakan sarana masyarakat warga Banjar Kaja Kelurahan Sesetan sebagai salah satu bentuk perlindungan manusia untuk menghadapi hal-hal yang tidak diinginkan; (2) Nilai Kesetiakawanan (*Menyama Braya*), artinya tradisi *Med-medan* berfungsi sosial yaitu untuk memupuk rasa kesetiakawanan atau *menyama braya* di antara masyarakat warga Banjar Kaja Kelurahan Sesetan. Slogan: saling asih, saling asah, dan saling asuh, artinya; selalu mengutamakan hidup yang selaras, serasi, harmonis dan berkesimbangan dalam hubungannya dengan orang lain terbangun dalam pelaksanaan tradisi *Med-medan* dan menjiwai aktivitas sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari di Banjar Kaja Kelurahan Sesetan; (3) Nilai Keharmonisan, tradisi *Med-medan* sebagai wadah kebersamaan dan sebagai wadah resolusi konflik, artinya guna menjaga keseimbangan dan keutuhan masyarakat di wilayah Banjar Kaja Kelurahan Sesetan memerlukan adanya pengendalian sosial yang dianggap

dapat berperan positif dalam mengurangi ataupun menyelesaikan terjadinya konflik.; (4) Nilai Solidaritas, tradisi *Med-medan* sebagai wadah kearifan lokal ikut memupuk dan melestarikan solidaritas dan persatuan masyarakat warga Banjar Kaja Kelurahan Sesetan. Konsep saling asih, saling asah, saling asuh mengajarkan untuk memahami dan menghayati serta melaksanakan prinsip berperilaku untuk mencintai, mengajari, dan mengasuh atau mengawasi saudara dan tetangga dekat. Konsep ini juga berarti saling memberi dan saling meminta, baik dalam keadaan suka maupun duka (bergotong royong dalam hidup bermasyarakat); (5) Nilai Hiburan, tradisi *Med-medan* biasanya berlangsung semarak, kemeriahan itu diperlihatkan pemain *Med-medan* dan para penonton karena mampu memberi kesenangan dan hiburan, dapat bertemu dengan kerabat lamanya, juga dapat berkenalan dengan kaum remaja putra/putri di tempat pertunjukan; (6) Nilai Ekonomi, secara sosio-ekonomis upacara pelaksanaan tradisi *Med-medan* merupakan salah satu institusi nonformal yang dapat menggerakkan masyarakat di Banjar Kaja Kelurahan Sesetan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup mereka. Para tamu yang datang merupakan potensi ekonomi yang dapat diperoleh masyarakat setempat sebagai hasil dari penyelenggaraan upacara pelaksanaan tradisi *Med-medan*. Tamu-tamu tersebut baik tamu asing maupun domestik tentu membelanjakan uangnya di Banjar Kaja Kelurahan Sesetan, seperti membeli makanan, minuman, kipas asli cendana atau eben, dan barang-barang yang beraneka macam yang terpajang di toko-toko di pinggir jalan di sekitar lokasi itu.

SENI TRADISI MAGOAK-GOAKAN

Magoak-goakan telah menjadi tradisi rakyat atau penduduk desa pakraman Panji Buleleng, biasanya dilaksanakan pada hari *Ngembak Geni* (sehari setelah hari raya Nyepi) di lapangan desa pakraman Panji. Nama *Magoak-goakan* diambil dari nama Burung Gagak (*Goak* yang gagah) yang terinspirasi ketika melihat burung ini tengah mengincar mangsanya. *Magoak-goakan* ini diperkirakan sudah ada pada masa pemerintahan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti di Buleleng (hasil wawancara dengan I Gusti Nyoman Tiga, 7 Juli 2016). Diceritakan pada suatu hari Ki Gusti Ngurah Panji Sakti sedang termenung memikirkan cara yang tepat untuk mengalahkan kerajaan Blambangan di Jawa Timur. Tiba-tiba beliau tersentak, karena di halaman istana para pemuda sedang bermain *Magoak-goakan*. Awalnya Ki Gusti Ngurah Panji Sakti hanya menyaksikan rakyatnya bermain *Magoak-goakan*, selanjutnya beliau mendapat satu gagasan bahwa permainan *Magoak-goakan* ini dapat dimanfaatkan untuk mencapai keinginannya menaklukkan kerajaan Blambangan. Beliau pun mengajak *Truna Goak* (rakyatnya) untuk bermain *goak-goakan* dan masing-masing gagak yang menang boleh minta sesuatu kepada raja sebagai hadiah. Hal tersebut menjadikan banyak prajuritnya ikut serta bermain *Magoak-goakan*. Kesempatan pertama raja menunjuk prajuritnya untuk menjadi *goak* (orang yang ada paling depan barisan) dan berusaha menangkap peserta yang paling belakang (ekor barisan, yang disebut kacang). Setelah semua pemain mendapat giliran jadi *goak* dan kacang, tibalah giliran raja untuk menjadi *goak*. Saat raja bermain, posisi raja dalam permainan itu mempunyai derajat yang sama dengan rakyatnya. Sang raja berusaha sekuat tenaga dapat menangkap ekor (pemain yang terakhir). Setelah ekor berhasil ditangkap oleh raja, maka raja berhak meminta hadiah dari rakyatnya. Adapun permintaan yang diminta oleh raja saat itu adalah kesediaan rakyat untuk bersedia bersama-sama menggempur kerajaan Blambangan di Jawa Timur. Rakyat bersorak untuk mendukung keinginan rajanya, dan permintaan raja tersebut mampu membangun prajurit yang tangguh, sebagai pertahanan kerajaan yang akan dilatih untuk melawan kerajaan Blambangan. Tujuan sebenarnya adalah membangun dan mengobarkan semangat *teruna goak* melawan musuhnya yaitu kerajaan Blambangan di Jawa Timur (Simpén, 2002:34).

Magoak-goakan ini bertemakan kepahlawanan yang awalnya dimainkan oleh pemain putra yang diatur dengan pola lantai membentuk garis lurus berjejer, namun perkembangan selanjutnya sebagai sebuah pertunjukan *Magoak-goakan* juga dimainkan oleh pemain putri. Adapun nilai-nilai yang dapat ditemukan dalam tradisi *Magoak-goakan* adalah: (1) Nilai Religi, tradisi *Magoak-*

goakan ini menjadi tolak ukur masyarakat Desa Panji untuk penghormatan terhadap Raja Ki Gusti Ngurah Panji Sakti dengan pasukannya yang bernama *Truna Goak*. Tradisi *Magoak-goakan* dapat dikaitkan dengan ajaran agama Hindu yaitu konsep *Tri Hita Karana* artinya tiga hubungan yang harmonis yang menyebabkan kebahagiaan bagi umat manusia. Tiga hubungan yang harmonis antar manusia dengan penciptanya (*prahyangan*), manusia dengan alam (*palemahan*), dan manusia dengan sesamanya (*pawongan*).

Dalam pelaksanaan *Magoak-goakan* melalui mendekati diri dengan Dewa-Dewi dan para leluhur, diawali dengan persembahyangan di pura *Pajenengan Panji* untuk memohon keselamatan agar manusia dapat menjalin rasa persaudaraan dan selalu menjaga lingkungannya; (2) Nilai Etika, Tradisi *Magoak-goakan* mengandung nilai (a) kebenaran dan kejujuran. Unsur kebenaran dan kejujuran dalam *Magoak-goakan* dapat dilihat dari tokoh Ki Gusti Ngurah Panji Sakti saat rakyatnya bermain *Magoak-goakan*. Beliau berjanji akan memberikan hadiah apapun yang diminta, jika prajurit *goak* tersebut berhasil menangkap ekor (prajurit yang berada paling belakang). Kejujuran dan kebenaran dari sikap Ki Gusti Ngurah Panji Sakti tersebut dapat mencerminkan tindakan yang baik menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri sendiri maupun pihak lain. Sikap kejujuran dan kebenaran tersebut sangat penting dan harus diterapkan pada lingkungan sekitar; (b) tanpa kekerasan, dalam *Magoak-goakan* dapat dilihat dari para pemain yang berlari-lari dan terjatuh berulang kali tanpa ada yang merasa dirugikan, para pemain juga menjaga barisan dengan memegang erat teman yang ada didepannya dan saling menjaga satu sama lain agar tidak terlepas dalam *Magoak-goakan*, hal ini menunjukkan sikap saling peduli; (c) kebajikan atau kemurahan hati, dalam *Magoak-goakan* dapat terlihat pada saat Ki Gusti Ngurah Panji Sakti melihat rakyatnya bermain *Magoak-goakan*, dengan tidak adanya rasa malu beliau ikut langsung dalam permainan tersebut. Masyarakatpun terkejut karena biasanya permainan ini dilakukan oleh masyarakat biasa, namun seorang raja pun ingin ikut bermain. Beliau merupakan raja yang bisa berbaaur dan santun dengan masyarakat. Sikap kemurahan hati dari Ki Gusti Ngurah Panji Sakti termasuk pendidikan budi pekerti (*dharmadana*) yang patut ditiru oleh setiap orang; (d) ketekunan dan kerja keras, dalam *Magoak-goakan* dapat dilihat dari pemain *goak* berlari-lari dan mengincar ekor (penari paling belakang). *Goak* di sini dengan usaha dan ketekunannya mengincar ekor tersebut hingga tertangkap, dan sangat teliti dalam melihat gerak-gerik ekor yang selalu menghindari dari kejarannya, namun *goak* tetap bangkit dan semangat mengejar ekor tersebut hingga pada akhirnya dapat tertangkap. Pemain yang lain juga kerja keras menghalangi *goak* yang ingin mengincar ekor. Nilai ketekunan dan kerja keras yang terkandung dalam *Magoak-goakan* ini dapat diterapkan kepada masyarakat untuk selalu berusaha dengan kerja keras dan tekun agar mendapatkan hasil yang ingin dicapai; (e) keluhuran budi, dalam *Magoak-goakan* dapat dilihat dari sikap kesetiakawanan sosial, solidaritas para pemain dengan gerakan-gerakan lincah yang kadang kala berlari, menari, jongkok, merayap berputar-putar, berbalik, atau melompat ke sana ke mari untuk menjaga dan mempertahankan barisan agar terhindar dari incaran pemain *goak*, walaupun pada akhirnya ekor tersebut juga tertangkap. Kearifan lokal *Magoak-goakan* ini dapat memberi nilai-nilai penguatan dan memperteguh perilaku kesetiakawanan sosial yang sekarang ini semakin luntur, perlu dibangkitkan kembali sebagai pondasi memperkokoh kebhinekaan dan memperkuat restorasi social; (f) kepahlawanan. Pahlawan lekat sekali dengan tentara perang yang berjuang membela negara, mempertahankan kemerdekaan, menjaga keamanan, rela berkorban, cinta tanah air, senasib sepenanggungan memiliki nilai filsafat yang luar biasa yang membuat tidak egois, tidak sombong dan selalu mengedepankan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi dan golongan. Bangsa yang besar adalah bangsa yang mau dan mampu menghargai sejarah perjuangan para pendahulunya, oleh karena itu, penggalan dan pelestarian seni tradisi yang sarat dengan nilai-nilai kepahlawanan terus dilakukan dan disebarluaskan serta diaktualisasikan oleh seluruh komponen bangsa; (2) Nilai Estetika, *Magoak-goakan* sebagai seni tradisi mengandung nilai keindahan yaitu dapat membangkitkan semangat dan rasa gembira bagi pemain dan para

penontonnya. Aksi kejar-kejaran yang dilakukan *goak* ingin menangkap ekor dan ekor dapat tertangkap oleh *goak* membuat penonton bersorak ria dan merasa terhibur.



Foto: Seni Tradisi *Magoak-goakan* (Dokumentasi: Sustiawati)

SENI TRADISI MAKEPUNG

Makepung adalah seni tradisi yang berangkat dari keinginan untuk mengangkat kehidupan agraris dan kebudayaan tradisi masyarakat Kabupaten Jembrana yaitu kabupaten yang terletak di Bali Barat. Sejak bulan Desember tahun 2013 *Makepung* telah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda (WBTB) Indonesia. Tradisi ini awalnya muncul dari kegiatan membajak sawah (proses melumatkan tanah menjadi lumpur) yang dilakukan secara gotong royong oleh para petani selama musim tanam di sawah. Dalam kegiatan membajak tersebut digunakan dua ekor kerbau yang menarik bajak lampit slau (bajak kayu tradisional) yang ditunggangi oleh seorang joki/*sais*. Dalam kegiatan gotong royong membajak sawah tersebut terdapat banyak bajak lampit yang masing-masing ditunggangi oleh seorang joki/*sais*, mulailah timbul rasa untuk saling mengadu kekuatan kerbau mereka masing-masing. Hal itulah yang menjadi cikal bakal perlombaan yang dinamakan *Makepung* dalam bahasa Indonesia berarti berkejar-kejaran antara dua pasang kerbau atau lebih guna untuk menjadi pemenang.

Tradisi *Makepung* di sawah ini berkembang sekitar tahun 1930 dan *sais/jokinya* berpakaian seperti prajurit Kerajaan di Bali jaman dulu yaitu memakai destar, selendang, selempod, celana panjang tanpa alas kaki dan di pinggang terselip sebilah pedang yang memakai sarung poleng (warna hitam putih). Oleh karena pakaian para *sais/joki* selalu kotor dilumuri lumpur setelah *Makepung* di sawah, maka mulai tahun 1960 tradisi *Makepung* diadakan di jalan tanah dekat sawah. Organisasi *Makepung* sekarang ini terdiri atas dua kelompok, yakni kelompok yang berada di sebelah timur sungai Ijo Gading (blok timur), diberi Nama "Regu Ijo Gading Timur" dengan lambang Bendera warna merah dan kelompok yang berada di sebelah barat Sungai Ijogading (blok barat), diberi Nama "Regu Ijo Gading Barat" dengan lambang Bendera Warna Hijau. Ijo Gading adalah nama sebuah sungai yang membelah jantung Kota Negara, ibu kota kabupaten Jembrana, menjadi dua bagian yaitu belahan kota sebelah barat sungai Ijo Gading dan belahan sebelah timur sungai Ijo Gading (wawancara dengan I Ketut Suwentra, 9 Juli 2016).

Sarana yang dipakai bukan lagi bajak *lampit* melainkan *cikar/gerobak* dengan ukuran yang lebih kecil yang dihiasi dengan ukiran di tambah aksesoris lain dan tongkat rotan yang berisi paku (alat pemukul kerbau). *Cikar* ini nantinya sebagai tempat si *tukang lempang (joki)* dalam mengendalikan kerbau. Tongkat rotan yang berisi paku digunakan untuk memukul kerbau agar ia terpacu lebih cepat dalam berlari, dan luka yang membekas pada kulit kerbau dapat disembuhkan dengan obat tradisional, salah satunya memakai getah dari pohon pisang (diambil dari *kerikan* batang pohon pisang muda yang masih segar). Para *sais/joki* berbusana tradisional yaitu memakai *destar* batik, baju tangan panjang memakai *selempod*, memakai celana panjang dan memakai

sepatu tetapi tidak menyelipkan pedang pada pinggang. Kerbau yang digunakan dalam perlombaan *makepung* adalah kerbau jantan yang khusus dipersiapkan untuk *Makepung*. Kerbau jantan hitam disebut dengan *kebo*, sedangkan kerbau jantan putih (*bule*) disebut dengan *misa*. Kerbau-kerbau ini tidak hanya berasal dari Bali saja, tetapi dari luar Bali juga. Seperti dari Jawa dan Sulawesi. Kerbau yang khusus untuk *Makepung* ini sudah dilatih sejak umur 2 tahun (wawancara dengan I Ketut Gama, 13 Juli 2016).

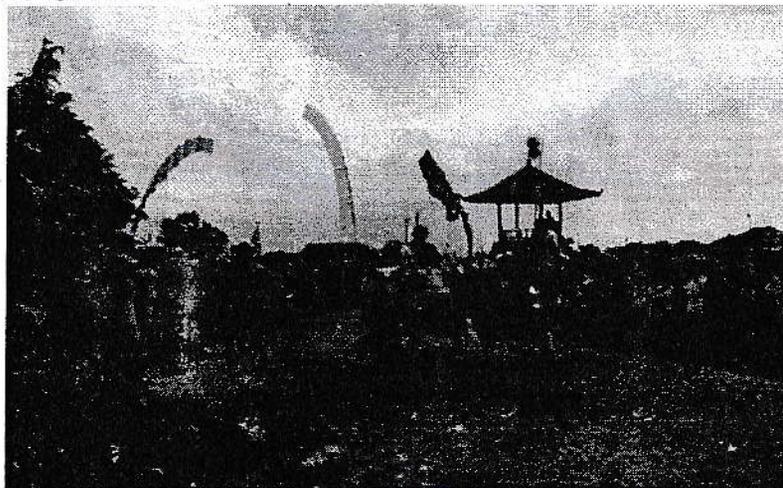


Foto: Seni Tradisi *Makepung* (Dokumentasi: Sustiawati)

Sebagai upaya pelestarian, pengembangan dan penyebarluasan kepada generasi penerus, maka tradisi *Makepung* dilaksanakan setiap tahun, yaitu pada saat para petani selesai panen di sawah sekitar bulan Juli sampai Oktober, baik itu berupa latihan, pertandingan persahabatan, perebutan piala Bupati (*Bupati cup*) maupun perebutan piala Gubernur (*Gubernur cup*). Dalam tradisi *Makepung* ini bukan hanya untuk mengejar materi semata melainkan untuk melestarikan suatu warisan budaya lokal yang mempunyai nilai-nilai luhur dari para pendahulu kita (wawancara dengan I Ketut Suwentra, 9 Juli 2016). Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tradisi *Makepung* adalah (1) dapat menciptakan rasa kekeluargaan, mempererat hubungan antar masyarakat, dan memupuk rasa kesetiakawanan di antara masyarakat, sehingga dapat berperan positif dalam mengurangi ataupun menyelesaikan terjadinya konflik; (2) aspek religius yaitu rasa terima kasih dan wujud syukur terhadap karunia yang Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan jiwa pada ciptaannya dan yang mengatur gerak atau peredaran alam semesta ini; (3) memiliki nilai semangat yang tinggi untuk mencapai tujuan; (4) mempertahankan konsep tradisi mengenang kehidupan masyarakat agraris terdahulu, yang mana saat ini sudah beralih dengan menggunakan teknologi mesin yaitu traktor, yang pada awalnya menggunakan kerbau untuk membajak sawah.

SIMPULAN

Pemberdayaan seni tradisi sebagai kekayaan budaya nasional melalui pengembangan dan peningkatan mutu akan mendorong berkembangnya kehidupan masyarakat fluralis yang menghormati perbedaan. Selain itu, mengingat seni tradisi yang lazimnya berkaitan erat dengan aktivitas keagamaan dalam suatu wilayah etnis, maka pembinaan terhadap seni tradisi akan mendorong peningkatan penghayatan, pengamalan, dan peribadatan. Religiusitas masyarakat juga dapat menjadi potensi besar dalam pembangunan dan pengembangan pertahanan nasional.

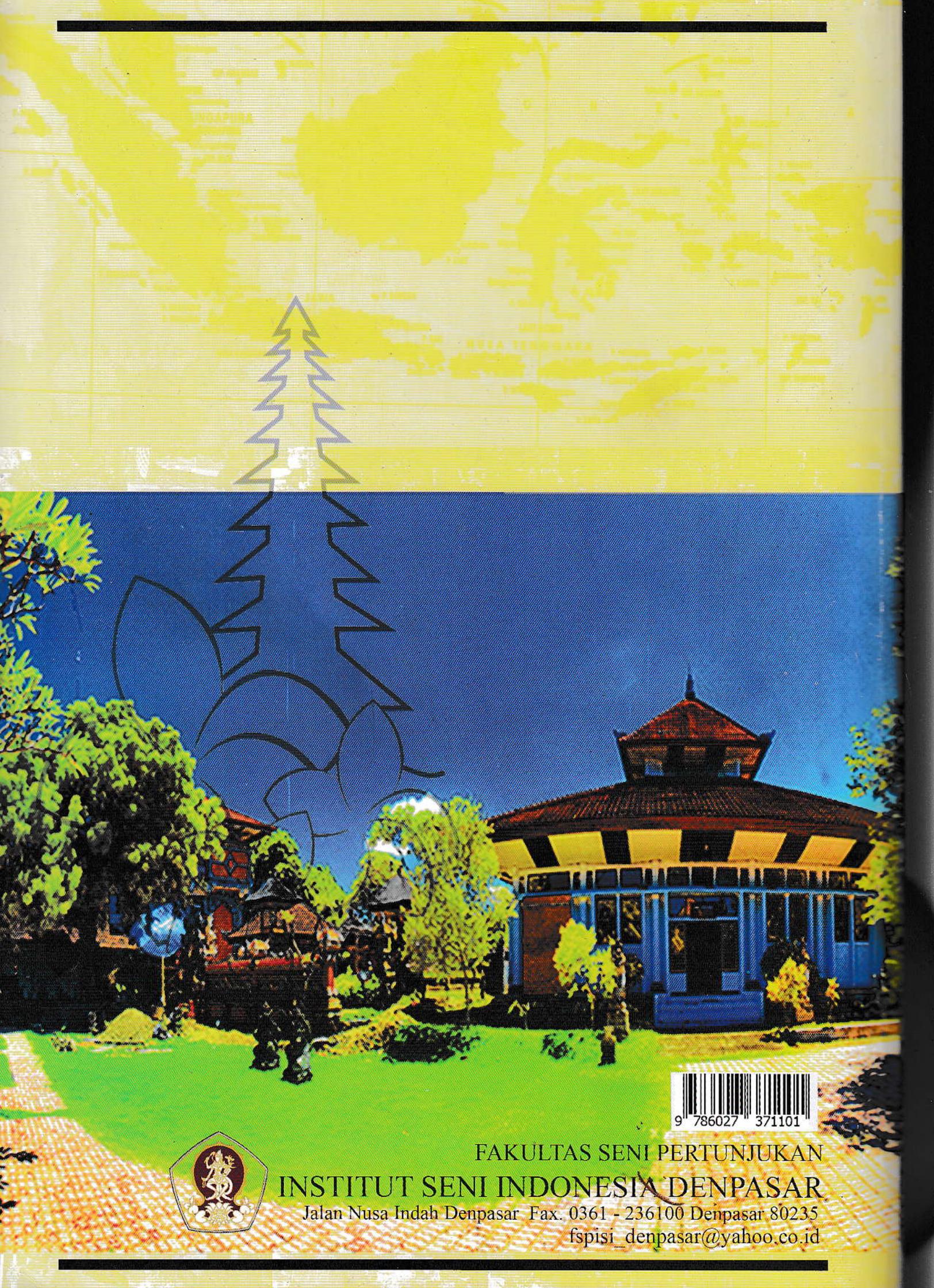
Dalam hal ini, seni tradisi menjadi penting dan relevan dalam pengembangan nilai-nilai kebangsaan termasuk dalam pengembangan spirit bela negara sebagai salah satu komponen pertahanan nasional. Pemahaman mengenai seni tradisi yang berkelanjutan dalam perubahan (*continuity in change*) semestinya disandarkan pada nilai-nilai keTuhanan, kemanusiaan, dan lingkungan alam pada setiap zamannya, maka seni tradisi ini tetap relevan untuk membangun dan mengembangkan sistem nilai pada zaman kini dan seni tradisi Indonesia dapat menjadi komponen yang relevan dan signifikan dalam upaya membangun semangat bela negara.

Integrasi nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, dan lingkungan alam yang terkandung dalam seni tradisi sebagai kearifan lokal diperlukan mulai pendidikan sejak dini. Pemilihan jenjang pendidikan SD karena merupakan pendidikan dasar, di mana pada jenjang tersebutlah sebagai pondasi pembentukan karakter dan peletakan dasar ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayatrohaedi. 1986. *Kepribadian Budaya Bangsa (Localgenius)*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Cote, Paulette. 2006. The Power of Dance in Society and Education: Lessons Learned from Tradition and Innovation, Provide a Solid Foundation for Dance Education. *The Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Vol. 77.
- Damayanti, Deni. 2014. *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Araska.
- Dantes, N. 2014. *Landasan Pendidikan, Tinjauan dari Dimensi Makropedagogis*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Pendidikan Ganesha Program Pascasarjana. Singaraja
- Depdiknas, 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Seni Budaya Sekolah Menengah Pertama*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Jakarta.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Fuad Hassan. 1989. *Renungan Budaya*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Gagnon dan Collay, 2001. *Pengertian Komponen dan Desain*. (didownload dari <http://www.taufiqslow.com/2012/01/>. Diakses tanggal 2 Maret 2015).
- <http://www.taufiqslow.com/2012/01/pengertian-komponen-dan-desain.html>
- Komalasari, Heni. 2007. Aplikasi Model Pembelajaran Tari Pendidikan di SDN Nilem 2 Bandung. *Laporan Hasil Penelitian*. FPBS Universitas Pendidikan Indonesia Bandung
- Miarso Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta. Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Pustekkom Diknas
- Mudji Sutrisno. 2009: 110 dalam Artikel Mudra, <https://core.ac.uk/download/pdf/12238593.pdf>
- Muhammad, Abdulkadir. 2005. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. : PT. Citra Aditya Bakti.
- Purna, I Made. 2001. Fungsi Kearifan Lokal Dalam Upacara Peserta Ponan Pada Kehidupan Masyarakat Desa Poto (Tesis, belum diterbitkan)
- Ruslan, Rosady. 2001. *Etika Kehumasan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sartini. 2006. *Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah Kajian Filsafati*. <http://filsafat.ugm.ac.id>, diakses tanggal 20 Maret 2015.
- Simpem, I W. 2003. *Riwayat Kerajaan Buleleng (Buku Sejarah Ki Barak Panji Sakti)*. Surabaya: SIC.
- Soehardjo, 2005. *Pendidikan Seni dari Konsep sampai Program*. Buku Satu, Malang: Balai Kajian Seni dan Desain Jurusan Pendidikan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Soekanto, Soeryono. 2003. *Sosiologi (Suatu Pengantar)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suarka, Nyoman, dkk. 2011. *Nilai Karakter Bangsa dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Denpasar: Udayana University Pers Kampus Universitas Udayana Denpasar.
- Suhardana, K.M. 2006. *Pengantar Etika dan Moralitas Hindu: Bahan Kajian Untuk Memperbaiki Tingkah Laku*. Surabaya: Paramita.
- Suseno, Frans Magniz. 1993. *Etika Jawa, Sebuah Analisis Falsafah Tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sustiawati. 2008. Pengembangan Manajemen Pelatihan Seni Tari Multikultur Berpendekatan Silang Gaya Tari Bagi Guru Seni Tari Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kota Denpasar. *Disertasi* tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana UM.
- Wiana, Ketut. 2002. *Makna Upacara dalam Agama Hindu*. Surabaya; Paramita.

- Windia, Nyoman. 2006. *Konsep Tri Hita Karana dalam Tradisi Bali*. Surabaya; Paramita.
- Yetti, Elindra. 2011. Tari Pendidikan Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model Pembelajaran Terpadu. *Proceeding*. Seminar Nasional "Seni Berbasis Pluralitas Budaya Menuju Pendidikan Karakter "Pembelajaran Tari Pendidikan Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Terpadu" ISBN: 979-26-1879-1, Hal. 18 – 28, Yogyakarta, 11-12 November 2011



9 786027 371101



FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Jalan Nusa Indah Denpasar Fax. 0361 - 236100 Denpasar 80235

fspisi_denpasar@yahoo.co.id