

# PSIKOLOGI LINTAS BUDAYA

Fenomena Perilaku Masyarakat dalam Konteks Lokalitas



**Editor:**

Akhmad Mukhlis, M.A.  
Sadid Al Muqim, S.Psi.



# PSIKOLOGI LINTAS BUDAYA

## Fenomena Perilaku Masyarakat dalam Konteks Lokalitas



**Editor:**

Akhmad Mukhlis, M.A.  
Sadid Al Muqim, S.Psi.



# *Psikologi Lintas* **Budaya**

Fenomena Perilaku Masyarakat dalam Konteks Lokalitas

Editor:

Akhmad Mukhlis, M.A

Sadid Al Muqim, S.Psi



UIN-MALIKI PRESS

2013

# **Psikologi Lintas Budaya**

**Fenomena Perilaku Masyarakat dalam Konteks Lokalitas**

© UIN-MALIKI Press, 2013

*All right reserved*

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang  
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh  
isi buku ini, dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari Penerbit

Editor : Akhmad Mukhlis, M.A  
Sadid Al Muqim, S.Psi  
Desain Sampul dan Isi : Zulfikar Setiawan

UMP 13025  
ISBN 978-602-958-476-9  
Cetakan I, 2013

Diterbitkan pertama kali oleh:  
UIN-MALIKI Press (Anggota IKAPI)  
Jalan Gajayana 50 Malang 65144  
Telepon/Faksimile (0341) 573225  
E-mail: uinmalikipress@gmail.com  
Website://press.uin-malang.ac.id

# SEKAPUR SIRIH

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh*

Puji syukur kami kehadiran Allah SWT. atas terealisasinya program deseminasi penelitian mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2012 ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan pada junjungan kita nabi Muhammad SAW., beserta para keluarga, sahabat, dan siapa saja yang mencintainya sampai akhir zaman.

Diluncurkannya buku deseminasi penelitian mahasiswa ini merupakan program pertama dalam kluster penelitian mahasiswa lingkup fakultas yang mengacu pada Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Un.3.4/KP.01.1/478.1/2012 tentang deseminasi penelitian mahasiswa. Empat kajian utama kami terbitkan dalam dua buku untuk menampung hasil penelitian mahasiswa ini.

Program ini sekaligus sebagai bentuk perangkat lunak pendidikan yang memfasilitasi mahasiswa untuk mengaktualisasikan diri dalam lingkup ilmiah. Selain meningkatkan motivasi dan produktivitas ilmiah mahasiswa, program ini diharapkan juga dapat mereduksi disorientasi studi mahasiswa. Sehingga nantinya mahasiswa memiliki daya tawar dan daya saing yang mumpuni dalam pergulatan akademik, baik dalam lingkup nasional maupun global.

Fenomena psikologi dalam konteks lokalitas menjadi kajian pertama yang kami susun dalam buku pertama deseminasi ini. Tiga kajian lainnya kami susun dalam buku kedua. Berbagai kesenian lokal seperti *ludruk*, *jaran kepeng*, *tayub*, *cok bakal* dan lainnya disajikan

disini dalam berbagai perspektif psikologi. Selain berbagai kesenian diatas, kita dapat melihat sportivitas dalam konteks permainan lokal serta bagaimana eksistensinya di tengah globalisasi.

Psikologi sebagai ilmu yang lahir dan berkembang dalam lingkup dunia Barat dituduh memiliki pengetahuan yang terkemas secara terbatas mengingat seluruh perangkat keilmuan ini lahir di Eropa dan Amerika (Matsumoto, 2000). Barangkali ini yang disebut gejala etnosentrisme. Sajian tema dalam buku ini sekaligus juga hendak memperkuat alasan untuk mempelajari psikologi dari keragaman etnis dan budaya, sehingga turut berperan aktif dalam mereduksi tuduhan etnosentrisme dalam psikologi.

Berbagai tulisan hasil penelitian pada edisi perdana kali ini hanya sedikit dari banyak alasan mengapa kita harus mengakui pentingnya keragaman kultural, agama, ras, dan etnis mulai sekarang. Semoga studi ini dapat menyumbang khasanah dalam pemikiran psikologi, khususnya psikologi Islam. Paling tidak, kami mengharapkan edisi perdana ini dapat menjadi stimulan dan katalisator bagi pemikiran dan penelitian selanjutnya. Tentunya juga agar mendorong tumbuh suburnya penerbitan buku semacam ini kedepan.

Demikian, dengan berharap kepada hidayah dan ‘inayah Allah SWT., semoga buku deseminasi penelitian mahasiswa edisi perdana tahun 2012 ini dapat menjadi tonggak semangat keilmuan mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang kedepan.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh*

Malang,  
Pembantu Dekan Bidang Kemahasiswaan

Dr. M. Lutfi Mustofa, M.Ag.

# DAFTAR ISI

Sekapur Sirih _____	iii
Daftar Isi _____	v
 Kesenian <i>Ludruk</i> (Fenomenologi Kota Jombang) <i>Ainun Sa'idah</i> _____	 3
 Sportifitas Pemain <i>Ujung</i> (Studi Sosiologis di Malang) <i>Aisyah Dofishiyami dan Fuji Astutik</i> _____	 27
 Fenomena Tradisi <i>Houl</i> di Desa Bungah Gresik <i>Badi'atul Husna</i> _____	 45
 Kesenian <i>Jaran Kepang</i> (Studi Fenomenologi di Dusun Sendang) <i>Ika Kurnia Rahayu</i> _____	 65
 Eksistensi Permainan Tradisional Masyarakat Kota Malang di tengah Globalisasi <i>Irfham Thoriz</i> _____	 83
 Perpaduan Antara Suku Aceh dan Padang (Studi Kasus di Desa Pasar Baru Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya) <i>Isma Junida</i> _____	 101
 Model Konsep Diri Mahasiswi Sampang, Madura <i>Mela Wijayanti</i> _____	 123
 Kesenian <i>Tayub</i> ( <i>Sindir</i> ) (Studi Kasus di Desa Wolutengah Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban) <i>Naila Alfin Najah</i> _____	 139

Anak-anak Suku Tengger: Memahami Manusia Sesuai Konteksnya <i>Nurul Hasanah</i>	159
Tradisi Upacara Adat <i>Jamasan Pusaka</i> <i>Sariyati Idni Ridho</i>	181
Tradisi Pemakaman <i>Perawan dan Perjaka</i> (Studi Kasus: Desa Pajurangan Kecamatan Gending) <i>Siti Aisyah</i>	193
Ritual Sesajen ‘ <i>Cok Bakal</i> ’ di Dusun Gedongan Desa Purworejo Kabupaten Madiun <i>Safinatunnajah</i>	213

# PSIKOLOGI LINTAS BUDAYA:

Fenomena Psikologi dalam Konteks  
Lokalitas

---



# KESENIAN LUDRUK

## (FENOMENOLOGI KOTA JOMBANG)

*Ainun Sa'idah*

Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: ainun\_saidah@rocketmail.com

### **Mukadimah**

Kebudayaan adalah buah karya yang diciptakan oleh manusia yang bisa menjadi identitas suatu daerah atau masyarakat tertentu. Setiap kebudayaan selalu memiliki ciri khas lokalitas. Sehingga meski ada dua daerah yang memiliki kebudayaan yang sama, pasti tidak mungkin keseluruhannya sama dan akan memiliki ciri khusus yang membedakan keduanya.

Indonesia adalah negara yang kaya dengan kebudayaan yang unik. Setiap daerah selalu memiliki kebudayaan sendiri-sendiri dan menjadi identitas daerah tersebut. Begitu juga kota Jombang, kota ini terkenal dengan kota santri, namun disisi lain Jombang memiliki seni budaya yang tidak kalah menarik, yakni seni budaya *ludruk* atau masyarakat Jombang menyebutnya “*besutan*”. Namun demikian, sangat disayangkan jika seni budaya *ludruk* ini belum sepenuhnya menjadi identitas bagi kota Jombang.

Pulau Jawa bagian timur, beberapa daerah memiliki seni budaya *ludruk*. Tetapi banyak orang yang kurang mengenal seni budaya *ludruk* yang berasal dari Jombang. Tujuan penulis dalam kajian

fenomenologis ini adalah ingin memperkenalkan secara mendalam tentang seni kebudayaan *ludruk* yang berasal dari Jombang, agar nampak perbedaan antara seni kebudayaan *ludruk* yang berasal dari Jombang dengan seni kebudayaan yang berasal dari daerah lain.

## **Kerangka Kerja Teoritik**

### **Budaya**

Kebudayaan berasal dari kata Sanksekerta "*Buddhaya*", yaitu bentuk jamak dari *Buddhi* yang berarti "budi" atau akal. Arti tersebut dapat menjadi dasar sebuah definisi bahwa kebudayaan diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal (Koentjaraningrat, 2002).

Ki Hajar Dewantara (Supartono, 2004) mengartikan kebudayaan adalah buah budi manusia, yakni hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, alam dan zaman (masyarakat), yang merupakan bukti kejayaan manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran didalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan, yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai.

Menurut A.L. Kroeber dan C. Kluckhohn, dalam bukunya *Culture, a Critical Review of Concepts and Definitions* (1952 dalam Supartono, 2004) mengatakan bahwa kebudayaan adalah manifestasi atau penjelmaan kerja jiwa manusia dalam arti seluas-luasnya.

### **Unsur-unsur Kebudayaan**

Koentjaraningrat (1996) membagi unsur kebudayaan menjadi tujuh yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi dan kesenian.

## Wujud Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat dalam karyanya tentang kebudayaan, *mentalitet*, dan pembangunan (Supartono, 2004) menyebutkan bahwa paling sedikitnya ada 3 wujud kebudayaan, yaitu :

1. Sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya.
2. Sebagai suatu kompleks aaktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat.
3. Sebagai benda-benda hasil karya manusia.

## Sifat-sifat Kebudayaan

Selain memiliki unsur dan wujud, kebudayaan juga memiliki sifat. Sifat-sifat kebudayaan sangat banyak mengingat juga beragamnya kebudayaan kita. Secara umum, sifat kebudayaan ada tujuh (Supartono, 2004), yaitu :

1. Beraneka ragam.

Keanekaragaman kebudayaan itu disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain karena manusia tidak memiliki struktur anatomi secara khusus pada tubuhnya sehingga harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Oleh karena itu, kebudayaan yang diciptakan pun disesuaikan dengan kebutuhan hidupnya. Selain itu, keanekaragaman juga disebabkan oleh perbedaan kadar atau bobot dalam kontak budaya satu bangsa dengan bangsa lain. Sehingga pakaian, rumah, dan makanan bangsa Indonesia di daerah tropik jauh berbeda dengan yang diperlukan oleh bangsa Eskimo di daerah Kutub.

2. Didapat dan diteruskan secara sosial dengan pelajaran.

Penerusan kebudayaan dapat dilakukan secara horizontal dan vertikal. Penerusan secara horizontal dilakukan terhadap satu generasi dan biasanya secara lisan, sedangkan penerusan secara vertikal dilakukan antar generasi dengan jalan melalui

tulisan (literer). Dengan daya ingat yang tinggi, manusia mampu menyimpan pengalaman sendiri maupun yang diperoleh dari orang lain.

3. Dijabarkan dalam komponen-komponen.

Kebudayaan dijabarkan dalam komponen-komponen biologi, psikologi dan sosiologi, dimana ketiga ilmu ini merupakan tiga komponen yang membentuk pribadi manusia. Secara biologis, manusia memiliki sifat-sifat yang diturunkan oleh orangtua (*hereditas*) yang diperoleh sewaktu dalam kandungan sebagai kodrat pertama (*primary nature*). Bersama dengan itu manusia juga memiliki sifat-sifat psikologi yang sebagian diperolehnya dari orangtuanya sebagai dasar atau bawaan. Setelah seorang bayi dilahirkan dan berkembang menjadi anak dalam alam kedua (*secondary nature*), terbentuklah pribadinya oleh lingkungan, khususnya melalui pendidikan. Manusia sebagai unsur masyarakat dalam lingkungan ikut serta dalam pembentukan kebudayaan.

4. Mempunyai struktur.

*Cultural universal* yang telah dikemukakan, unsur-unsurnya dapat dibagi dalam bagian-bagian kecil yang disebut *traits complex*, lalu terbagi dalam *traits*, dan terbagi lagi dalam *items*. Misalnya, sistem ekonomi dapat dibagi antara lain bertani.

Dalam bertani diperlukan bajak dan cangkul. Kedua alat tersebut dapat dipisahkan lagi menjadi unsur yang terkecil. Begitu pula dengan kebudayaan nasional terdiri atas kebudayaan suku bangsa yang merupakan subkultur yang dapat dibagi lagi menurut daerah, agama, adat istiadat dan sebagainya.

5. Mempunyai nilai.

Nilai kebudayaan (*culture value*) adalah relatif, bergantung pada siapa yang memberikan nilai, dan alat pengukur apa

yang dipergunakan. Bangsa Timur misalnya, cenderung mempergunakan ukuran rohani sebagai alat penilaiannya, sedangkan bangsa Barat dengan ukuran materi.

6. Bersifat statis dan dinamis.

Kebudayaan dan masyarakat sebenarnya tidak mungkin statis 100%, sebab jika hal itu terjadi sebaliknya dikatakan mati saja. Kebudayaan dikatakan statis apabila suatu kebudayaan sangat sedikit perubahannya dalam tempo yang lama. Sebaliknya, apabila kebudayaan cepat berubah dalam tempo singkat dikatakan kebudayaan itu dinamis.

7. Dapat dibagi dalam bidang atau aspek.

Kebudayaan dapat dibagi dalam bermacam-macam bidang atau aspek, diantaranya ada yang sifatnya rohani (*spiritual*) dan ada yang bersifat kebendaan (*material culture*), ada kebudayaan darat (*terra*) dan ada kebudayaan maritim (*aqua culture*) dan ada kebudayaan menurut daerah (kebudayaan suatu suku bangsa atau subsuku bangsa, *areal culture*). Semua bergantung pada siapa yang mau membedakannya dan untuk apa itu dilakukan.

## Konflik

Konflik adalah hubungan antara dua pihak atau lebih (individu atau kelompok) yang memiliki atau yang merasa memiliki sasaran-sasaran yang tidak sejalan. Bahkan lebih dari itu, konflik berarti adanya oposisi atau pertentangan pendapat antara orang-orang, kelompok-kelompok atau organisasi (Ujan, 2009).

Konflik berkaitan dengan perbedaan, ketidaksesuaian, oposisi atau pertentangan. Konflik bisa terjadi kapan saja, terutama dalam masyarakat yang plural dengan beranekaragam kepentingan dan sasaran. Jadi konflik mengandaikan pluralitas dan perbedaan, dan konflik bersifat merusak. Konflik juga berkaitan dengan penanganan

pluralitas. Konflik akan timbul kalau pluralitas tidak dipahami dan dikelola dengan baik.

### **Jenis Konflik**

Konflik bisa diklasifikasikan berdasarkan berdasarkan beberapa aspek tertentu (Ujan, 2009) :

1. Dilihat dari segi manfaatnya.
  - a) Konflik yang bermanfaat.
  - b) Konflik yang tidak bermanfaat.
2. Dilihat dari segi hasilnya.
  - a) Konflik Destruktif.

Konflik yang tidak bermanfaat karena menimbulkan kerugian bagi masyarakat, individu, kelompok, organisasi yang terlibat didalamnya. Misalnya, rasa cemas atau stres mencekam yang sebenarnya tidak perlu.

- b) Konflik Konstruktif.

Konflik yang bermanfaat karena bersifat membangun dan membawa manfaat dan keuntungan karena bersifat membangun, membawa manfaat dan keuntungan bagi mereka yang terlibat.

3. Dilihat dari segi tipe atau bentuk.
  - a) Konflik tugas.

Yakni konflik karena tuntutan tugas.

Misalnya, dalam perusahaan petugas penjualan dengan kredit hampir selalu berkonflik dengan petugas keuangan yang mengawas kredit. Dalam politik penguasa selalu konflik dengan oposisi.

- b) Konflik hubungan.

Yakni konflik yang berfokus pada hubungan antar pribadi.

c) Konflik proses

Yakni konflik yang menyangkut silang pendapat mengenai proses yang harus ditempuh. Misalnya, konflik dalam mengerjakan satu pekerjaan.

4. Dilihat dari tingkatannya.

Konflik dapat berupa satu kontinum yang mulai pada tingkat yang rendah (salah paham kecil) sampai paling tinggi (upaya terang-terangan menghancurkan pihak lain).

### **Pola Konflik**

Menurut Stephen Robbins (Ujan, 2009), konflik biasanya mengikuti satu pola teratur yang terdiri dari lima tahap, yakni adanya potensi oposisi, kognisi dan personalisasi, maksud, perilaku, dan hasil.

1. Adanya potensi oposisi

Pada tahap pertama ini hanya ada kondisi yang menciptakan peluang terjadinya konflik. Kondisi ini harus ada demi munculnya suatu konflik, walaupun kondisi ini tidak otomatis menimbulkan konflik. Ini bisa terjadi karena masalah komunikasi, entah kurangnya komunikasi, gangguan komunikasi dan kondisi-kondisi yang merupakan menjadi tendensi terjadi konflik. Atau bisa juga karena masalah struktur dalam organisasi atau masyarakat dan bisa juga karena masalah perbedaan kepribadian. Sering kita bertemu dengan orang langsung tidak kita sukai.

2. Kognisi dan Personalisasi

Konflik baru terjadi pada tahap ini, dimana orang terpengaruh oleh kondisi pertama yang kemudian ditingkatkan. Pada tahap ini orang atau pihak mulai sadar atau merasa adanya konflik. Tahap pertama tidak akan menjadi konflik kalau tidak dilanjutkan dengan proses kesadaran akan ada konflik.

Setiap orang punya tameng yang sangat kuat untuk menahan gempuran dari luar untuk menguasai sikap dan tingkah lakunya. Selama tameng itu berfungsi, konflik tidak terjadi. Konflik terjadi kalau gangguan dari luar itu berhasil menerobos tameng. Itu berarti bahwa orang itu sudah merasakan adanya konflik.

### 3. Maksud (*Intensions*)

Maksud (*Intensions*) ini berada diantara kesadaran adanya konflik (tahap 2) dan perilaku (tahap 4). Setelah kesadaran adanya konflik, timbul maksud dibalik konflik itu, yang didukung oleh perilaku. Perilaku memang tidak langsung memperlihatkan maksud. Karena itu maksud harus dicermati. Konflik sering menjadi intens karena pihak-pihak yang berkonflik tidak mengerti dengan baik maksud masing-masingnya.

Ada lima pokok maksud yang sering dikaitkan dengan kadar kooperatif dan kadar ketegasan, yakni :

- a. Bersaing (tegas tapi tidak kooperatif)
- b. Berkolaborasi (tegas dan kooperatif, semua pihak menginginkan agar tujuan mereka tercapai)
- c. Menghindar (tidak tegas dan tidak kooperatif)
- d. Mengakomodasi (kooperatif dan tidak tegas)
- e. Berkompromi (tengah-tengah, tingkat ketegasan dan tingkat kooperatif sama kadarnya, karena masing-masing pihak melepaskan sesuatu)

### 4. Perilaku

Konflik sudah disadari pada tahap kedua tapi baru tampak nyata pada tahap 4 yakni perilaku. Pada tahap ini, muncul sebuah pernyataan, tindakan, dan reaksi yang ditimbulkan oleh pihak-pihak yang berkonflik. Konflik itu bisa pada tingkat yang kecil (salah paham kecil) sampai paling tinggi (upaya terang-terangan menghancurkan pihak lain).

## 5. Hasil

Konflik biasanya ada hasilnya, baik konstruktif ataupun dekonstruktif. Konflik itu konstruktif jika menghasilkan kreativitas, gagasan baru, kekuatan baru, dan perbaikan-perbaikan. Sedangkan dekonstruktif jika konflik itu justru membawa efek-efek yang negatif. Konflik-konflik konstruktif harus ada kalau perlu diciptakan. Supaya konflik itu membawa hasil yang baik untuk kedua belah pihak.

## Mengelola Konflik

Konflik bisa dihadapi dengan cara bersikap acuh tak acuh atau menekannya. Artinya, konflik akan berkembang secara tidak teratur menjadi kekuatan yang konstruktif atau destruktif. Konflik bisa juga ditekan, sehingga dampak konflik negatif menurun. Tetapi itu hanya penyelesaian dipermukaan. Konflik bisa juga diselesaikan artinya konflik ditiadakan bersama dengan semua kondisi dan penyebab timbulnya konflik. Tetapi karena konflik juga dapat bermanfaat (konstruktif) maka konflik tidak selalu harus ditiadakan, melainkan bisa dikelola pada tingkat dan kadar tertentu agar membawa manfaat (Ujan, 2009).

Mengelolah konflik bisa dengan melakukan berbagai pendekatan, diantaranya: pencegahan konflik, penyelesaian konflik, pengelolaan konflik, resolusi konflik, dan transformasi konflik (Ujan, 2009).

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Penelitian psikologis fenomenologis bertujuan untuk mengklarifikasi situasi yang dialami dalam kehidupan seseorang sehari-hari (Giorgi & Giorgi, 2008). Subyek penelitian memiliki kriteria pelaku yang ikut berperan dalam pelestarian kebudayaan *ludruk*, baik laki-

laki maupun perempuan. Informan dalam penelitian ini adalah Lurah daerah Pandanwangi (dimana daerah ini menjadi salah satu daerah pelestarian *ludruk* di kota Jombang), pemilik paguyuban *ludruk*, Kepala dan Seksi Kebudayaan Jombang (2003-2010). jumlah informan penelitian 3 orang. Data dalam penelitian ini juga menggunakan dokumen tertulis dan tidak tertulis untuk memberikan informasi tambahan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

## Hasil

*Ludruk* adalah kesenian drama tradisional dari Jawa Timur, tepatnya dari kabupaten Jombang. *Ludruk* merupakan suatu drama tradisional rakyat yang diperagakan oleh sebuah grup kesenian yang digelar di sebuah panggung dengan mengambil cerita tentang kehidupan rakyat sehari-hari, cerita perjuangan dan lain sebagainya yang ceritanya sangat luwes dan diselengi dengan *lawakan* dan diiringi dengan gamelan sebagai musik. Dialog atau monolog dalam *ludruk* bersifat menghibur dan membuat penontonnya tertawa serta menggunakan bahasa khas (Observasi, 18/05/2012). Bahasa lugas yang digunakan pada *ludruk* mudah diserap oleh kalangan non intelek (tukang becak, peronda, sopir angkutan umum).

*Ludruk* berbeda dengan *ketoprak*, dizaman dahulu cerita ketoprak mengambil dari cerita tentang *istanah* (Istana Centris) atau pemerintah (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012). Sebagai akhir cerita, *ketoprak* selalu memihak kepada pemerintah, bertujuan untuk meninggikan harga dan martabat pemerintah.

Ketoprak digunakan sebagai alat pemerintah untuk menegakkan aturan yang dibuat oleh mereka dan bersifat merendahkan masyarakat. Sedangkan *ludruk* dizaman dahulu sering digunakan masyarakat sebagai alat pemberontakan terhadap pemerintahan yang bersifat menindas kepada masyarakat. Sedangkan dizaman sekarang, perbedaan antara *ludruk* dan ketoprak adalah dari

cerita ketoprak sering diambil dari kisah zaman dulu (sejarah maupun dongeng), dan bersifat menyampaikan pesan tertentu. Sementara *ludruk* menceritakan cerita hidup sehari-hari (biasanya) kalangan *wong cilik*. Pementasan *ludruk* selalu diawali dengan *tari remo* dan tarian lain yang melibatkan para tandak, yakni penari pria yang didandani seperti wanita (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012).

## Sejarah Terbentuknya Seni Kebudayaan *Ludruk*

Sebelumnya, seni kebudayaan *ludruk* bernama *Lerok* (1907). Disebut *lerok* karena pemainnya setiap keluar (main) dengan mata *plerak-plerok* (melihat dengan tatapan tajam dan melihat beberapa penjuru) dan bergerak dengan *udel* (pusar) kelihatan (Wawancara Subyek 2, 11/05/2012).

*Lerok* ini ada bermula dari sepasang suami istri (tidak diketahui namanya) di musim sebelum panen, mereka menganggur dirumah dan tidak memiliki penghasilan. Mereka punya inisiatif untuk mengamen keliling tapi karena malu jika diketahui oleh tetangga karena sedang mengamen, akhirnya akhirnya menutupi wajah aslinya dengan *make up*, *make up* yang digunakan adalah *make up* alami yakni tumbukan beras sebagai bedak dan tumbukan pandan sebagai lipstiknya.

Kostum yang digunakan adalah baju yang terbuat dari karung *goni* (*bago*) dan mereka mengamen dengan lagu seperti sinden yang berisi tentang dialog sepasang suami isteri yang saling cemburu, dan ini menjadi rutinitas mereka ketika menunggu masa panen sawah. Lama-kelamaan akhirnya sepasang suami-isteri ini memiliki inisiatif untuk menjadikan kegiatan rutin mereka ini menjadi sebuah pementasan diatas panggung. Peragaan *lerok* ini memunculkan dua peraga dan menamakan diri dengan nama *Besut* sebagai suami, dan *Rusmini* sebagai isteri yang selalu cemburu kepada suaminya (Wawancara Subyek 2, 11/05/2012).

Ketika sudah mulai tampil diatas panggung, kesenian ini sudah tidak dikenal sebagai *lerok* lagi melainkan dikenal dengan sebutan kesenian *Besutan* (1920-1955). Tapi ketika sudah menjadi *besutan*, terjadi beberapa penambahan dalam pementasan.

Kesenian besutan ini bertambah atu peraga, sehingga peraganya berjumlah tiga orang dan masing-masing peraga sudah memiliki nama tokoh dan karakter tokoh yang sudah tetap dan menjadi khas dari kesenian *ludruk* sendiri. Tiga peraga tersebut bernama *Besut*, *Rusmini* dan *Gondo Jamino*. Pada seni besutan, karakter *Besut* dan *Rusmini* memiliki karakter yang sama dengan yang ada dikesenian *lerok*, hanya saja bertambah satu *lakon* yakni *Gondo Jamino*, dia adalah paman dari *Rusmini* yang berperan sebagai penengah antara *Besut* dan *Rusmini* (Wawancara Subyek 2, 11/05/2012).

Sejak awal keberadaannya, seni *besutan* belum diiringi oleh alat musik, melainkan diiringi dengan musik mulut dengan menggunakan nada *cengko* jombang-an. Cerita yang dibawakan adalah tentang kehidupan rumah tangga, namun tetap membawa nilai-nilai pelajaran yang baik untuk disampaikan kepada penonton (Wawancara Subyek 2, 11/05/2012).

Pada tahun 1955, besutan berubah nama menjadi *ludruk*. Saat berubah menjadi *ludruk* terjadi beberapa perubahan. Pemain dalam *ludruk* bertambah banyak menjadi 20 orang. Karakter tokoh *Besut*, *Rusmini* dan *Gondo Jamina* tidak lagi digunakan, dan tidak lagi membawakan cerita tentang rumahtangga, melainkan membawakan cerita tentang legenda dan fantasi (dongeng), namun demikian tetap menyelipkan nilai-nilai normatif yang disampaikan kepada penonton. Pementasan *ludruk* ini memakan waktu 24 jam dalam sekali tampil (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012)

Pada pementasan *ludruk*, tokoh perempuan diperankan oleh laki-laki, ini terjadi karena pada zaman itu perempuan tidak boleh tampil diatas panggung dan hanya boleh membantu dibelakang panggung (Wawancara Subyek 2, 11/05/2012).

Setelah tahun 1975, *ludruk* mengalami perubahan musik, dari musik yang dimainkan dengan mulut menjadi seperangkat alat musik gamelan. Cerita yang dibawakan pun berkembang menjadi cerita kritikan kepada pemerintah (Wawancara Subyek 2, 11/05/2012).

### **Pihak yang berperan dalam pelestarian seni kebudayaan *ludruk* ini**

Pihak yang mengambil peran besar dalam pelestarian *ludruk* ini adalah pemerintah dan seniman *ludruk*. Pemerintah memberi fasilitas kepada masyarakat untuk mempelajari kesenian *ludruk* dan seniman berperan dalam memberi pembelajaran tentang *ludruk*. Sanggar-sanggar kesenian *ludruk* juga didirikan sebagai apresiasi bagi para seniman pemuda yang tertarik terhadap *ludruk* (Wawancara Subyek 3, 11/05/2012).

### **Usaha Pemerintah Jombang dalam Mempertahankan Seni Kebudayaan *Ludruk***

Usaha-usaha pemerintah Jombang yang telah dilakukan pada periode 2002 sampai 2010 diantaranya sebagai berikut:

#### **1. Festival *Ludruk***

Pada tahun 2002 pemerintah kabupaten Jombang Bagian Kebudayaan menyelenggarakan Festival *Ludruk* yang khusus diadakan hanya untuk masyarakat kota Jombang. Festival ini diikuti oleh lebih dari 55 grup kesenian *ludruk*. Festival ini diselenggarakan hingga Festival *Ludruk* ke-II pada tahun 2003, namun karena terjadi keluh kesah dari beberapa peserta festival.

Keluh kesah mereka adalah adanya apresiasi dalam bentuk materil kepada peserta festival sekalipun mereka tidak memenangkan festival tersebut. permintaan tersebut menjadi

titik balik atas berhentinya festival *ludruk* yang ke-II saja pada tahun 2003 dikarenakan pemerintah merasa keberatan dengan permintaan para peserta festival (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012).

## 2. Revitalisasi

Beberapa revitalisasi telah dilakukan oleh pemerintah pada kesenian *ludruk*, seperti waktu penampilan *ludruk* dalam sekali pentas. Sebelumnya *ludruk* membutuhkan waktu 24 jam dalam sekali penampilan, karena dirasa terlalu lama dan ditakutkan setelah sekali tampil pemain tidak bisa memberikan pemampilan kembali kerana lelah setelah tampil selama 24 jam, maka kemudian waktu penampilan diperpendek menjadi 2 jam dalam sekali penampilan. Namun demikian, waktu 2 jam oleh beberapa penonton juga masih dirasa terlalu lama dan membuat dalam menyaksikan pertunjukan. Sehingga, waktu penampilan diperpendek kembali menjadi 1.5 jam, waktu sedemikian juga masih dirasa terlalu lama hingga pada akhirnya waktu penampilan *ludruk* pun menjadi 1 jam dalam sekali penampilan hingga sekarang (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012).

## 3. Pentas Keliling

Setelah melakukan Festival khusus kota Jombang dan revitalisasi, usaha pemerintah tidak berhenti dalam melestarikan kesenian *ludruk*. Usaha selanjutnya yang dilakukan oleh pemerintah adalah mengadakan Pentas Keliling. Pentas ini diikuti oleh 17 grup dan semuanya dari kota Jombang (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012).

## 4. Mendirikan PALAMBANG

Setelah dirasa Pentas Keliling kurang efektif sebagai cara untuk melestarikan kesenian *ludruk*, Pemerintah Kebudayaan dan Pariwisata mendirikan sebuah paguyuban yang diberi

nama PALAMBANG (Paguyuban *Ludruk* Arek Jombang), paguyuban ini dipimpin oleh H. Syahid dan grup *ludruk* ini dikenal dengan nama “Budiwijaya”. Tujuan didirikannya paguyuban ini adalah agar seluruh seniman *ludruk* di Jombang bisa *akur* dan bersatu untuk melestarikan kesenian ini bersama-sama (WawancaraSubyek 1, 10/05/2012).

Pada tahun pertama berdirinya PALAMBANG, paguyuban ini sudah berhasil merebut gelar juara di perlombaan *ludruk* yang diselenggarakan oleh pemerintah Yogyakarta. Pada awalnya, grup *ludruk* dari Jombang meraih juara 1 dan grup dari Yogyakarta meraih juara 2, namun karena permintaan dari tuan rumah untuk bertukar posisi, akhirnya ketika pengumuman pemenang Jombang mendapat anugrah sebagai juara 2 dan Yogyakarta sebagai juara 1. Namun demikian, kota Jombang tetap menerima hadiah juara 1 (WawancaraSubyek 1, 10/05/2012).

Pada saat pemilihan kepala desa (PILKADA), salah satu calon kepala daerah menarik simpati warga Jombang dengan cara mengajak grup *ludruk* asal PALAMBANG untuk ikut berkampanye. Penampilan *ludruk* ini menggunakan dialog bahasa Indonesia, namun tidak meninggalkan *pakem-pakem* yang sudah menjadi ciri khas *ludruk* (WawancaraSubyek 1, 10/05/2012).

#### 5. Festival *Ludruk* Se-Jawa Timur

Pada tahun 2008, Dinas Pariwisata Provinsi Surabaya mengadakan festival kesenian *ludruk*. Jika sebelumnya pemerintah Dinas Pariwisata Provinsi Surabaya menggelar festival *ludruk* se- Jawa Timur di Malang dan Surabaya, namun untuk tahun 2008 secara istimewa Pemerintah Dinas Pariwisata Provinsi Surabaya menyelenggarakan festival ini di Jombang, festival ini sekaligus untuk mematenkan kesenian *ludruk* sebagai kesenian yang menjadi identitas dari kota Jombang.

Festival ini diikuti dari beberapa kota yang ada di Jawa Timur yakni: Kediri, Jember, Lamongan, Malang, Mojokerto, Madura, Jombang dan Surabaya (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012).

Dinas Pendidikan Jawa Timur juga menggelar Festival *Ludruk* Pelajar Se-Jawa Timur pada hari Sabtu, 6 Oktober 2012 di Surabaya. Festival ini diikuti lebih dari 13 peserta dari kota dan kabupaten di Jawa Timur, di antaranya Surabaya, Gresik, Mojokerto, Jombang, Malang, Probolinggo, Jember, Trenggalek, Bangkalan, dan Banyuwangi (Abdul Lathif, 2012)

#### 6. Pelatihan

Pada pelestarian kesenian *ludruk*, pemerintah tidak hanya melakukan pementasan-pementasan *ludruk* supaya masyarakat mengenal kesenian ini, disini lain pemerintah juga meningkatkan kualitas penampilan para seniman *ludruk* dengan melakukan pelatihan. Pelatihan yang dilakukan adalah pelatihan menjadi sutradara, manajemen dalam pementasan *ludruk*, serta mendatangkan beberapa narasumber yang ahli dalam kesenian *ludruk* ini.

Salah satu narasumber yang pernah didatangkan oleh pemerintah untuk memberi pengetahuan lebih mendalam tentang *ludruk* adalah Harjono W.S. yang datang dari Mojokerto dan Hengky dari TVRI Surabaya (wawancara, Subyek 1, 10/05/2012).

Pelatihan ini bukan hanya untuk para seniman yang sudah menjadi pemain tetap dalam pementasan *ludruk*, namun pelatihan ini juga dilakukan di beberapa sekolah SMA dan SMK yang ada di Jombang.

Bahkan salah satu SMK yang ada di daerah Ploso berhasil membentuk grup *ludruk* meskipun tidak semua personil adalah siswa SMK. Siswa SMK hanya bermain sebagai sinden dan koor yang dilakukan siswa putri dan siswa putra sebagai *lakonnya* (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012).

Selain pelatihan dalam segi penampilan, juga dilakukan pelatihan penulisan skenario kepada para anak muda terutama para siswa SMK dan SMA di beberapa daerah, seperti Ploso (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012).

7. Memotivasi Anak Muda dalam Mengenal Seni *Ludruk*

Semua usaha yang telah dilakukan oleh pemerintah tidak akan menuai hasil tanpa adanya semangat serta keinginan dari anak muda untuk belajar dan mendalami kesenian *ludruk* ini. Untuk itu pemerintah mengadakan beberapa perlombaan kesenian *ludruk* khusus untuk anak muda terutama para siswa SMA dan SMK.

Dan usaha ini berhasil meningkatkan minat anak muda untuk belajar dan ikut serta melestarikan kesenian *ludruk* ini. Bahkan di MAN 3 Ploso menjadikan kesenian *ludruk* menjadi ekstra kulikuler di Sekolah mereka (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012).

## **Fakta-fakta Lain Tentang *Ludruk***

Berikut ini adalah beberapa fakta yang ada dalam kesenian *ludruk* diluar beberapa pembahasan diatas, diantaranya:

1. Meluasnya *Ludruk* ke Daerah Lain

Semakin banyaknya seniman *ludruk* di Jombang dirasakan oleh sebagian seniman dengan semakin menipisnya penghasilan mereka dalam jumlah pementasan dalam satu grup *ludruk*. Sehingga beberapa seniman memutuskan untuk meninggalkan Jombang. Para seniman *ludruk* melakukan hijrah ke beberapa kota seperti Lamongan, Kediri, Madura, Mojokerto, Jember dan Surabaya (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012).

Hijrah tersebut akhirnya membawa *ludruk* menjadi seni kebudayaan beberapa daerah kota yang ada di Jawa Timur (Wawancara Subyek 1, 10/05/2012). Namun sayangnya, dengan

berjalanannya waktu justru *ludruk* lebih dikenal sebagai seni kebudayaan kota-kota lain selain Jombang, ini disebabkan banyak seniman lebih memilih melakukan penampilan dan atau berpentas diluar Jombang dengan alasan honor yang diberikan lebih besar daripada honor yang diterima di Kota Jombang.

Saat ini, *ludruk* lebih dikenal sebagai seni budaya dari Surabaya, karena di Kota Surabaya banyak terdapat seniman Jombang yang bermukim disana dan di beberapa sekolah menentang atas membentuk ekstrakurikuler *ludruk*, hal ini berbeda dengan di Jombang yang pada dasarnya adalah penggagas kesenian *ludruk*, dimana tidak ada sama sekali sekolah yang menjadikan *ludruk* sebagai ekstrakurikuler.

## 2. Perbedaan Ketoprak dan *Ludruk*.

Sumber : Wawancara Subyek 1, 10/05 2012.

Ketoprak	Ludruk
Mengangkat kisah tentang istanah sentris.	Mengangkat kisah tentang rakyat sentris
Cerita selalu mengunggulkan pemerintah/keraton/istanah.	Cerita selalu mewakili aspirasi masyarakat atau rakyat.
Alat untuk pemerintah dalam memberlakukan beberapa aturan-aturan yang dibuat pemerintah.	Pemberontakan masyarakat terhadap kepemimpinan yang tidak Pro rakyat.

## 3. Citra Kesenian *Ludruk*.

Dimata masyarakat umum, citra kesenian *ludruk* cukup baik, namun tidak dimata masyarakat yang memiliki latar belakang *religius* (pesantren). Dimata pesantren, *ludruk* dikenal sebagai kesenian yang tidak baik, itu disebabkan dulu pementasan *ludruk* sering dimanfaatkan oleh beberapa pihak

yang tidak baik sebagai ajang mabuk-mabukan dan perjudian saat berlangsungnya pementasan (Wawancara Subyek 3, 12/05/2012).

Itu sebabnya pesantren kurang bisa menerima menerima kebudayaan *ludruk* dan menganggap *ludruk* adalah sebuah kesenian yang kurang baik. Namun jika melihat kemasa silam, menyebarkan islam pada zaman walisongo salah satu mediana adalah dengan menggunakan *ludruk* (Wawancara Subyek 2, 12/05/2012).

## Diskusi

Menurut hasil observasi yang telah diperoleh, *ludruk* ini sudah bisa dikategorikan sebagai kebudayaan, karena *ludruk* yang bergerak dibidang seni ini sudah sesuai dengan pengertian kebudayaan. Yakni manifestasi dari cara berpikir, sehingga menurutnya pola kebudayaan itu sangat luas sebab semua laku dan perbuatan mencakup didalam perasaan, karena perasaan juga merupakan maksud dari pikiran.

*Ludruk* juga memenuhi beberapa unsur-unsur kebudayaan yakni:

1. bahasa, yang berupa bahasa *jawa jombangan* yang terdapat didalam lirik lagu *kidungan*.
2. terdapat sistem pengetahuan yang berupa informasi-informasi atau nilai-nilai norma yang disampaikan pemain dalam penampilannya.
3. adanya organisasi sosial yang berupa paguyuban *ludruk* arek jombang (PALAMBANG).
4. sistem mata pencahariaan hidup, ini terlihat dari banyaknya seniman *ludruk* yang lebih memilih hijrah ke daerah lain diluar kota Jombang, karena di kota Jombang sudah banyak sekali seniman *ludruk* yang muncul sehingga menjadikan

penghasilan seniman yang sudah lebih dulu tumbuh menjadi berkurang, sedangkan di luar kota Jombang masih sedikit bahkan bisa dikatakan belum ada seniman *ludruk* yang muncul sehingga mereka yang berhijrah ke daerah lain bisa mendapat penghasilan yang cukup besar.

5. adanya sistem religi, pada zaman walisongo *ludruk* dipakai sebagai alat penyampaian pendidikan agama. Hal itu tetap terjadi hingga saat ini, pementasan *ludruk* tidak pernah lupa untuk menyisipkan pembelajaran religi didalam ceritanya, karena *ludruk* ini memiliki fungsi utama sebagai alat berdakwah.
6. dan kesenian. Ini sudah jelas terlihat dari adanya alat musik gamelan yang memiliki unsur kesenian dan nyanyian lagu *kidungan*.

## Analisa Konflik

Terjadinya konflik antara penduduk pesantren dan penduduk umum yang menggeluti kesenian *ludruk*. Konflik ini mengalami pergeseran, namun hanya sampai pergeseran pada pergeseran kedua.

Pergeseran pertama adalah aliran tradisional yang mana pada awalnya ada anggapan bahwa konflik itu berkonotasi negatif. Konflik itu menghambat perkembangan *ludruk* dan keharmonisan antara masyarakat umum yang menggeluti *ludruk* dengan masyarakat pesantren. Konflik menimbulkan kekacauan, yakni adanya larangan santri pesantren untuk menonton penampilan *ludruk*.

Konflik ini dilihat sebagai hasil disfungsional sebagai akibat dari kurangnya komunikasi, kurangnya keterbukaan antara pihak pesantren dengan pihak seniman *ludruk*, dan juga kurang percaya yang muncul dari pihak penduduk pesantren terhadap seniman *ludruk* yang sebenarnya tidak memiliki unsur-unsur yang melanggar syari'at islam dalm segi cerita.

Hanya saja satu dilemma yang tidak bisa dipungkiri yakni

peran perempuan yang diperankan oleh lelaki, namun ini terjadi karena memiliki alasan yang tidak kalah penting, yakni menjaga perempuan supaya tidak tampil didepan umum karena ketika seorang perempuan tampil didepan umum maka itu melanggar norma yang berlaku, yang mana norma itu juga ada didalam syari'at islam. Konflik ini berlangsung kuat pada dasawarsa 1930-an dan 1940-an. Dan sekarang sudah tidak terjadi karena tokoh perempuan sudah dibawa oleh perempuan dan bukan lagi lelaki.

Pergeseran yang kedua adalah aliran *human relations*. Lebih lanjut muncul pemahaman bahwa konflik itu fakta yang tidak dapat dihindari. Ada anggapan bahwa konflik itu merupakan kejadian alamiah yang selalu terjadi dalam masyarakat, organisasi, kelompok dan kehidupan bersama sosial mana pun. Konflik tidak dapat dihindari, karena masih banyak terjadi unsur-unsur pelanggaran syari'at islam didalam berlangsungnya penampilan yakni masih banyak terjadi mabuk-mabukan dan perjudian yang dilakukan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggungjawab. Aliran ini berpengaruh pada dasawarsa 1940-an dan pertengahan 1970-an.

Jenis Konflik yang terjadi tergolong konflik yang tidak bermanfaat dari segi hasil, termasuk konflik destruktif, karena konfliknya menimbulkan kerugian bagi pihak seniman *ludruk* yang berupa kemunduran dan terjadi penghambatan dalam pelestarian kesenian *ludruk* ini karena masyarakat sudah menjadi *mind setting* yang bersifat negatif terhadap *ludruk*. Sehingga masyarakat sulit menerima kesenian ini.

Dilihat dari segi tipe atau bentuk, konflik ini termasuk konflik proses karena konflik ini menyangkut silang pendapat mengenai proses atau cara penyampaian dakwah kepada masyarakat umum.

Dilihat dari tingkatannya, konflik ini terjadi pada tingkat yang sedang karena tidak sampai menjadi terganggunya hubungan individu antara kedua pihak.

Teori penyebab terjadinya konflik tersebut adalah teori

negosiasi prinsip. Konflik disebabkan oleh posisi yang tidak selaras dan perbedaan pandangan tentang konflik oleh pihak-pihak yang mengalami konflik. Pada akhirnya terlihat perbedaan pemahaman dalam penyampaian dakwah kepada masyarakat umum yang sesungguhnya memiliki tujuan yang sama.

## Mengelola Konflik

Mengelola konflik ini akan kurang efisien jika konflik dihadapi dengan cara bersikap acuh tak acuh atau menekannya. Yakni konflik dibiarkan berkembang menjadi kekuatan yang konstruktif. Sehingga konflik mengalami penekanan, dan dampak konflik negatif menurun. Tetapi kemudian muncul kembali diwaktu-waktu tertentu.

Konflik bisa juga diselesaikan artinya konflik ditiadakan bersama dengan semua kondisi dan penyebab timbulnya konflik. Yakni dengan cara melakukan resolusi dan transformasi.

Pola Konflik yang terjadi, ada lima tahap dan ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Stephen Robbins, yakni pertama, adanya potensi oposisi yang berupa tidak adanya musyawarah antara kedua belah pihak, dimana seharusnya pihak pesantren menanyakan apakah benar kabar yang menyebutkan bahwa *ludruk* itu tempat orang melakukan perjudian dan mabuk-mabukan atau pihak seniman *ludruk* menjelaskan bahwa *ludruk* bukan ajang untuk melakukan maksiat. Jika terjadi perjudian dan mabuk-mabukkan didalam pementasan *ludruk* yang dilakukan penonton sesungguhnya itu diluar kuasa para pelaku pementasan.

Tahap selanjutnya adalah Kognisi dan Personalisasi. Yakni orang terpengaruh oleh kondisi pertama yang kemudian ditingkatkan. Banyak pihak yang akhirnya terpengaruh adanya isu yang sebenarnya hanya terjadi sekali, yang membuat pihak pesantren menilai negatif pada kesenian *ludruk* tersebut. Tahap

yang selanjutnya adalah Maksud (*Intensions*), yaitu adanya konflik ini bermaksud supaya para santri tidak menonton *ludruk* dengan tujuan agar mereka tidak terseret kedalam hal-hal yang buruk yaitu perjudian dan mabuk-mabukkan.

Tahap yang keempat adalah perilaku, dimana akan muncul pernyataan, tindakan, dan reaksi yang ditimbulkan oleh pihak-pihak yang berkonflik, pesantren, dengan melarang santrinya untuk menyaksikan *ludruk*. Konflik ini berada pada level paling tinggi karena berakibat menghancurkan pihak seniman *ludruk*. Tahap yang terakhir adalah hasil. Hasil yang dimunculkan dalam konflik ini adalah dekonstruktif yang membawa efek-efek yang negatif kepada pihak seniman *ludruk* dan akhirnya terhambat dalam pengembangan kesenian *ludruk*.

## Kesimpulan

Seni kebudayaan *ludruk* adalah kesenian drama tradisional dari Jawa Timur, tepatnya dari Kabupaten Jombang. *Ludruk* merupakan suatu drama tradisional rakyat yang diperagakan oleh sebuah grup kesenian yang digelarakan disebuah panggung dengan mengambil cerita tentang kehidupan rakyat sehari-hari, cerita perjuangan dan lain sebagainya, dan cerita dipentaskan dengan sangat *luwes*, diselingi dengan lawakan dan diiringi dengan gamelan sebagai musik. *Ludruk* juga digunakan sebagai alat penyampaian dakwah kepada masyarakat umum.

Sejarah terbentuknya seni kebudayaan *ludruk* pada awalnya bernama *Lerok* (1907), kemudian berubah menjadi *Besutan* (1920-1955). Seiring perkembangannya, pada akhirnya berubah ditahun 1955 menjadi *ludruk*. Hingga saat ini dikenal sebagai kesenian kebudayaan *ludruk*.

Sebagai seni, beberapa pihak seharusnya merasa memiliki

dan ikut berperan dalam pelestarian seni kebudayaan *ludruk*, mereka adalah pemerintah Jombang dengan cara memberi fasilitas kepada masyarakat dan melakukan usaha yang bisa meningkatkan minat masyarakat dengan cara melakukan perlombaan-lombaan, membangun atau membuat paguyuban atau sanggar *ludruk*.

Usaha pemerintah Jombang dalam mempertahankan seni kebudayaan *ludruk* diantaranya adalah pada periode 2002 sampai 2010 dengan menyelenggarakan festival *ludruk*, revitalisasi terhadap kesenian *ludruk*, menyelenggarakan pentas keliling, pendirian PALAMBANG, Menyelenggarakan festival *ludruk* Se-Jawa Timur, mengadakan pelatihan kepada seniman-seniman muda *ludruk* dan kepada masyarakat yang berminat belajar kesenian *ludruk* ini, pemberian fasilitas dan memberikan dorongan kepada generasi muda dengan cara mengadakan perlombaan-perlombaan kesenian *ludruk*.

# SPORTIFITAS PEMAIN UJUNG

## (STUDI SOSIOLOGIS DI MALANG)

*Aisyah Dofishiyami dan Fuji Astutik*

Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: oupie.pune@yahoo.com dan astu\_jifu@yahoo.com

### Mukadimah

Sportif adalah sikap yang memperjuangkan *fair play*, keserasian dengan rekan tim dan lawan, perilaku etis dan integritas, *fair play* dan etika dalam menerima kemenangan atau kekalahan. Sportivitas merupakan aspirasi atau etos bahwa olahraga atau kegiatan akan dinikmati untuk kepentingan diri sendiri, dengan pertimbangan yang tepat untuk keadilan, etika, rasa hormat, dan rasa persekutuan dengan pesaing seseorang. Seorang pecundang merasa sakit ketika mengacu pada orang yang tidak merasakan kekalahan yang baik, sedangkan olahraga yang baik berarti menjadi “pemenang yang baik” serta menjadi “pecundang yang baik”.

Sportif dapat dikonseptualisasikan sebagai karakteristik abadi dan relatif stabil atau disposisi seperti bahwa individu berbeda dalam cara mereka umumnya dan diharapkan untuk berperilaku dalam situasi olahraga. Secara umum, sportif mengacu pada kebajikan seperti kejujuran, keberanian pengendalian diri, dan ketekunan, dan telah dikaitkan dengan konsep-konsep interpersonal memperlakukan orang lain secara wajar, mempertahankan kontrol

diri jika berhadapan dengan orang lain, serta menghormati otoritas dan lawan. Seperti halnya olahraga, sportifitas juga perlu junjung tinggi dalam bersikap yang kompetitif, seperti dalam memainkan “seni bertarung” dalam melakukan ritual seni setempat.

Suara khas alunan musik Jawa Timuran terdengar kian keras, diatas panggung terlihat dua orang laki-laki bertelanjang dada dengan memegang rotan dan saling memukul diantara keduanya. Namun apa yang kita lihat bukanlah suatu perkelahian akan tetapi adalah suatu aktraksi seni yang diberi nama *Ujung*. Para penonton berjubel memenuhi panggung yang menjadi arena pergulatan pemain Ujung. Atraksi ini sering kali di temui di Lumajang ketika ada acara bersih desa ataupun untuk meramaikan pesta pernikahan dan acara sunatan.

Peserta yang ikut memeragakan kesenian ini selepas turun dari panggung, mereka adalah dua insan yang tidak saling mendendam karena apa yang meraka lakukan hanya sebuah permainan saja. Aturan permainan ini adalah peserta dengan luka pukulan paling sedikit akan menjadi pemenang.

Ujungan merupakan ritual tradisi yang menggabungkan tiga jenis seni, yaitu seni musik (*Sampyong*), seni tari-silat (*Uncul*), dan seni bela diri tongkat (*Ujungan*). Keistimewaan lain yang terdapat pada Tradisi Ujungan ialah terdapatnya sikap menjunjung tinggi nilai sportivitas, persaudaraan, rasa nasionalisme, dan semangat patriotisme sebagai generasi penerus bangsa.

Seiring dengan berjalannya waktu, tradisi Ujungan kini hanya berkembang sebagai seni pertunjukan hiburan biasa. Walaupun demikian, ketentuan-ketentuan peraturan permainan Ujungan masih tetap mengacu pada Ujungan zaman awal munculnya tradisi ini, baik rotan yang dipakai sebagai alat pukul maupun pertunjukan.

Rotan yang dipakai harus memiliki tingkat kelenturan yang cukup baik, dengan panjang sekitar 40-125 cm dan diameter sekitar

1,5 cm. Ketentuan rotan yang dipersyaratkan seperti ini bertujuan untuk mengurangi rasa pedih bila *disabetkan* ke tubuh. Sedangkan seorang harus memiliki keterampilan ilmu beladiri yang tinggi. Hal ini dimaksudkan agar apabila suatu saat salah satu pemain Ujungan tidak puas dengan hasil keputusan wasit dan mencoba untuk melawan wasit, maka wasit harus berani menerima tantangan itu.

## **Landasan Teori**

### **Definisi Sikap**

Mekanisme mental yang mengevaluasi, membentuk pandangan, mewarnai perasaan dan akan ikut menentukan kecenderungan perilaku individu terhadap manusia lainnya atau sesuatu yang sedang dihadapi oleh individu, bahkan terhadap diri individu itu sendiri disebut fenomena sikap. Fenomena sikap yang timbul tidak saja ditentukan oleh keadaan objek yang sedang dihadapi tetapi juga kaitannya dengan pengalaman-pengalaman masa lalu, oleh situasi di saat sekarang, dan oleh harapan-harapan untuk masa yang akan datang. Sikap manusia, atau untuk singkatnya disebut sikap, telah didefinisikan dalam berbagai versi oleh para ahli (Azwar, 2007).

Thurstone (Azwar, 2007) mendefinisikan sikap sebagai derajat afek positif atau afek negatif terhadap suatu objek psikologis. Sikap atau Attitude senantiasa diarahkan pada suatu hal, suatu objek. Tidak ada sikap tanpa adanya objek (Gerungan, 2004). LaPierre (Azwar, 2007) mendefinisikan sikap sebagai suatu pola perilaku, tendensi, atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respon terhadap stimuli sosial yang telah terkondisikan. Definisi Petty & Cacioppo (Azwar, 2007) secara lengkap mengatakan sikap adalah evaluasi umum yang dibuat manusia terhadap dirinya sendiri, orang lain, objek atau isu-isu.

Menurut Fishben & Ajzen (Dayakisni & Hudaniah, 2003), sikap sebagai predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara konsisten dalam cara tertentu berkenaan dengan objek tertentu. Sherif & Sherif (Dayakisni & Hudaniah, 2003) menyatakan bahwa sikap menentukan keajegan dan kekhasan perilaku seseorang dalam hubungannya dengan stimulus manusia atau kejadian-kejadian tertentu. Sikap merupakan suatu keadaan yang memungkinkan timbulnya suatu perbuatan atau tingkah laku.

Azwar (2007), menggolongkan definisi sikap dalam tiga kerangka pemikiran. Pertama, kerangka pemikiran yang diwakili oleh para ahli psikologi seperti Louis Thurstone, Rensis Likert dan Charles Osgood. Menurut mereka sikap adalah suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada objek tersebut.

Kedua, kerangka pemikiran ini diwakili oleh ahli seperti Chave, Bogardus, LaPierre, Mead dan Gordon Allport. Menurut kelompok pemikiran ini sikap merupakan semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara tertentu. Kesiapan yang dimaksud merupakan kecenderungan yang potensial untuk bereaksi dengan cara tertentu apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respon.

Ketiga, kelompok pemikiran ini adalah kelompok yang berorientasi pada skema triadik (*triadic schema*). Menurut pemikiran ini suatu sikap merupakan konstelasi komponen kognitif, afektif dan konatif yang saling berinteraksi didalam memahami, merasakan dan berperilaku terhadap suatu objek. Jadi berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap adalah kecenderungan individu untuk memahami, merasakan, bereaksi dan berperilaku terhadap suatu objek yang merupakan hasil dari interaksi komponen kognitif, afektif dan konatif.

## Pengertian Sportifitas

Sportivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sikap adil (jujur) terhadap lawan; sikap bersedia mengakui keunggulan (kekuatan, kebenaran) lawan atau kekalahan (kelemahan, kesalahan) sendiri; kejujuran; kesportifan.

Sportivitas berasal dari kata "*sport*" dalam bahasa Inggris yang berarti olahraga dan sportif yang merupakan sifat jujur, ksatria atau gagah. Sportivitas merupakan salah satu aspek dari keadilan yang harus selalu dijunjung dalam setiap keadaan, tidak hanya dalam olahraga.

Sportifitas juga merupakan kata sifat yang berarti jujur dan ksatria atau gagah. Kata sportifitas yang sebagai kata benda mempunyai arti orang yang melakukan olahraga tersebut (harus) memiliki kejujuran dan sikap ksatria dalam bertindak dan berperilaku saat berolahraga, seperti disiplin, mengikuti ketentuan dan peraturan yang telah ditetapkan atau yang telah disepakati bersama, terutama saat mengikuti suatu pertandingan atau perlombaan olahraga.

Selain itu juga sportif adalah sikap yang memperjuangkan *fair play*, keserasian dengan rekan tim dan lawan, perilaku etis dan integritas, *fair play* dan etika dalam menerima kemenangan atau kekalahan. Sportivitas merupakan aspirasi atau etos bahwa olahraga atau kegiatan akan dinikmati untuk kepentingan diri sendiri, dengan pertimbangan yang tepat untuk keadilan, etika, rasa hormat, dan rasa persekutuan dengan pesaing seseorang. Seorang pecundang merasa sakit ketika mengacu pada orang yang tidak merasakan kekalahan yang baik, sedangkan olahraga yang baik berarti menjadi "pemenang yang baik" serta menjadi "pecundang yang baik".

Sportif dapat dikonseptualisasikan sebagai karakteristik abadi dan relatif stabil atau disposisi seperti bahwa individu berbeda dalam

cara mereka umumnya diharapkan untuk berperilaku dalam situasi olahraga. Secara umum, sportif mengacu pada kebajikan seperti kejujuran, keberanian pengendalian diri, dan ketekunan, dan telah dikaitkan dengan konsep-konsep interpersonal memperlakukan orang lain dan diperlakukan secara wajar, mempertahankan kontrol diri jika berhadapan dengan orang lain, dan menghormati otoritas dan lawan.

### **Pengertian Permainan Ujung**

Permainan “ujung” merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Sidoluhur. Berdasarkan data dari informan menyebutkan bahwa permainan ini berasal dari Trenggalek yang dulunya bergandengan dengan Reog. Permainan ini dulu sebagai tradisi untuk menurunkan hujan, namun sekarang di Sidoluhur hanya menjadi permainan yang ditampilkan sebagai hiburan. Proses permainannya dilakukan secara berpasangan dengan lawannya. Permainan ini dipimpin oleh wasit yang juga guru dari para pemain ini. Menggunakan iringan musik khas Jawa Timur pemain memecutkan lidinya ke lawan. Aturan mainnya adalah setiap orang harus memndapat pukulan yang sama dan tidak boleh ada yang curang dan dendam. Jika hal itu terjadi maka tidak diperbolehkan untuk bermain lagi.

Syarat untuk menjadi pemain “ujung ini adalah mau melakukan latihan rutin dan harus kuat menahan rasa sakit. Latihan ini berfungsi untuk meredam emosi saat bermain. Setelah melakukan permainan tentunya akan ada bekas luka. Bekas luka biasanya hanya diobati dengan obat *alakadarnya* dengan obat tradisional dari tumbuh-tumbuhan disekitar rumah atau dengan minyak kayu putih. Luka tersebut akan sembuh dalam waktu tiga hari.

## **Metode Penelitian**

### **Pendekatan penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor (Santoso, 2011) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tulis atau lisan, dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Karena jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang tidak menyandarkan diri pada kuesioner dan sebagainya, maka dilakukan pendekatan observasi, interview dan interpretasi.

Sedangkan Wiseman (Santoso, 2011) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang memiliki tujuan dokumentasi, identifikasi dan interpretasi mendalam terhadap pandangan dunia, nilai, makna, keyakinan dan karekteristik umum seorang atau kelompok masyarakat tentang peristiwa-peristiwa kehidupan, kegiatan-kegiatan ritual dan gejala-gejala khusus kemanusiaan lainnya.

### **Sumber Data**

Teknik dalam pengambilan sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah pengambilan data sampel kasus tipikal. Dimana kasus yang diambil adalah kasus yang dianggap mewakili kelompok normal dari fenomena yang diteliti. Patton dalam Kristi (2005) mengingatkan bahwa data yang dihasilkan tetap tidak di maksudkan untuk digeneralisasikan (dalam pengertian statistik), mengingat sampel tidak bersifat definitif (pasti) melainkan ilustratif (memberi gambaran tentang kelompok yang dianggap normal mewakili fenomena yang diteliti).

Jadi yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah subjek yang mengalami kasus itu sendiri dan jumlahnya sedikit. Selain itu juga untuk penambahan data diambil dari wawancara

dengan keluarga dan masyarakat yang biasa menonton jalannya permainan.

### **Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode yang dipakai dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara,

Menurut Soerjono (1986), wawancara merupakan pendekatan yang dapat juga difahami sebagai pendekatan untuk mendapatkan sebuah informasi dari seorang yang di ajak berkomunikasi. Penelitian kali ini hanya membawa catatan peting yang berisi pokok-pokok bahasan yang akan ditanyakan. Metode wawancara yang dipakai adalah tidak terstruktur yaitu mengikuti arus pembicaraan dari subjek. Akan tetapi ada pedoman-pedoman wawancara yang dipakai sebagai acuan.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan penelitian dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung lapangan. Peneliti akan secara langsung mengunjungi objek penelitian dan mencatat informasi-informasi yang didapat dari observasi untuk digunakan sebagai data penunjang penyelesaian dari pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.

Pada observasi kali ini observer (peneliti selaku orang yang melakukan observasi) menggunakan dimensi kombinasi, yaitu nonpartisipan - overt - alamiah. Dimana observer menjadi pengamat pasif dalam setting yang diamatnya, dalam arti tidak terlibat dalam aktifitas yang diamatnya tersebut. Observer melakukan pengamatan secara terbuka, dimana observee mengetahui bahwa dirinya sedang diamati dalam kondisi dan situasi apa adanya atau alamiah tanpa ada pengkondisian atau setting tertentu.

Dalam observasi ini observer menggunakan alat observasi yaitu catatan berkala, dimana dalam catatan berkala observer tidak mencatat macam-macam kejadian secara khusus, melainkan hanya pada waktu-waktu tertentu dengan menuliskan kesan-kesan umumnya.

### 3. Dokumentasi

Tehnik pengumpulan data yang lain adalah dengan dokumentasi. Dimana dalam pengumpulan data saat ini menggunakan kamera *hand phone* dalam mengambil gambar dan merekam suara.

### Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul maka dilanjutkan dengan analisa data. Hal ini dimaksudkan untuk menginterpretasi data dari hasil penelitian yang sudah dimiliki untuk diolah, data yang terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisa menggunakan metode yang sesuai dengan jenis dan sifat datanya. Analisa data ini tidak dilakukan secara bersamaan melainkan disesuaikan dengan perolehan dan berdasarkan kenyataan obyektif, yaitu setiap data yang diperoleh langsung dianalisa. Karena jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, maka data yang dicari dan dikumpulkan adalah data yang bersifat kualitatif, yang menggunakan prinsip membiarkan realitas itu berbicara.

Cara yang ditempuh adalah setelah data terkumpul kemudian diolah dan dianalisa melalui pengurangan data. Data yang relevan tersebut kemudian disajikan dalam kategori atau tema tertentu yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Peneliti kemudian menginterpretasikan data yang penting kemudian peneliti mengambil kesimpulan dari hasil pemahamannya

## Pengecekan keabsahan Data

Banyak hasil penelitian kualitatif diragukan kebenarannya karena beberapa hal, yaitu subjektivitas peneliti merupakan hal yang dominan dalam penelitian kualitatif, alat penelitian yang diandalkan adalah wawancara dan observasi mengandung banyak kelemahan ketika dilakukan secara terbuka dan bahkan jika tanpa kontrol, dan sumber data kualitatif yang kurang *credible* akan mempengaruhi hasil akurasi penelitian. Oleh karena itu, dibutuhkan beberapa cara menentukan keabsahan data, yaitu:

### 1. Kredibilitas.

Apakah proses dan hasil penelitian dapat diterima atau dipercaya. Beberapa kriteria dalam menilai adalah lama penelitian, observasi yang detail, triangulasi, *peer debriefing*, analisis kasus negatif, membandingkan dengan hasil penelitian lain, dan member check.

Cara memperoleh tingkat kepercayaan hasil penelitian, yaitu:

- a. Memperpanjang masa pengamatan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan, bisa mempelajari kebudayaan dan dapat menguji informasi dari responden, dan untuk membangun kepercayaan para responden terhadap peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti sendiri.
- b. Pengamatan yang terus menerus, untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, serta memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.
- c. Triangulasi, pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.

- d. *Peer debriefing* (membicarakannya dengan orang lain) yaitu mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi analitik dengan rekan-rekan sejawat.
  - e. Mengadakan *member check*, yaitu dengan menguji kemungkinan dugaan-dugaan yang berbeda dan mengembangkan pengujian-pengujian untuk mengecek analisis, dengan mengaplikasikannya pada data, serta dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang data.
2. *Transferabilitas* yaitu apakah hasil penelitian ini dapat diterapkan pada situasi yang lain.
  3. *Dependability* yaitu apakah hasil penelitian mengacu pada kekonsistenan peneliti dalam mengumpulkan data, membentuk, dan menggunakan konsep-konsep ketika membuat interpretasi untuk menarik kesimpulan.
  4. *Konfirmabilitas* yaitu apakah hasil penelitian dapat dibuktikan kebenarannya dimana hasil penelitian sesuai dengan data yang dikumpulkan dan dicantumkan dalam laporan lapangan. Hal ini dilakukan dengan membicarakan hasil penelitian dengan orang yang tidak ikut dan tidak berkepentingan dalam penelitian dengan tujuan agar hasil dapat lebih objektif.

## Paparan Data

AR adalah salah seorang pemain ujung. Keluarga AR termasuk anaknya juga termasuk dalam pemain ujung. AR sering sekali bermain diatas pentas dengan anaknya. AR mengenal kesenian ujung ini dari ayahnya yang berasal dari trenggalek menurut ayahnya permainan ujung ini dulu digandengkan dengan permainan Reog namun seiring berkembangnya zaman keduanya menjadi terpisah. Lebih lanjut AR menceritakan bahwa di trenggalek permainan ini menjadi sebuah ritual untuk meminta hujan, namun berbeda dengan

di lawang yang hanya menjadi sebuah hiburan saja Di Lawang sendiri ada delapan orang pemain ujung yang suah terlatih.

AR juga mengemukakan bahwa untuk bermain ujung hnaya berbekal badan saja. Ditambah dengan alat pukul yang dibuat dari lidi aren. Untuk mendapatkan lidi arennya bisa mengambil disekitar rumah. Untuk penggunaan alat pukul ini ada yang berdeda di masing-masing daerah. Di Pasuruan dan lumajang menggunakan rotan.

Syarat menjadi pemain ujung menurut AR adalah mampu menahan sakit, mengendalikan emosi dan mengikuti latihan rutin untuk meminimalisir kecurangan dan rasa balas dendam.

Saat memulai permainan dipimpin oleh wasit (yang juga merupakan pelatih). Menurut AR dalam permainan ini tidak ada yang menang dan yang kalah. jadi wasit yang bertugas disini hanya melihat sportifitas dari setiap pemain dan permainan dipastikan berjalan denganimbang. AR juga menyebutkan jika pemain menyabet lawanya satu kali maka lawannya juga harus membalas satu kali, jadi masing-masing pemain harus merasakan pukulan yang sama. Misalnya satu kali ya sama- sama satu kali, kalau dua kali ya sama-sama dua kali. Kalau ada pemain yang melanggar ketentuan maka tidak boleh main lagi. Jadi menurut AR untuk pemain yang tidak bisa mengendalikan emosinya dan dia main curang maka tidak boleh lagi bermain. Untuk tidak boleh nyabet dari dada ke atas, kalau dada ke bawah tidak apa –apa. jadi ada wilayah tertentu yang tidak bisa di pukul. Pada saat bermain hanya memikirkan kena saja.

AR juga memaparkan bagaimana caranya mengobati luka akibat pecutan lidi. Lukanya akan diobati dengan diolesi dengan minyak kayu putih. AR merasakan perih pengobatah hanya dalam semalam saja. Sembuhnya kurang lebih memerlukan waktu waktu tiga hari.

## Analisis Data

Pemaparan data diatas dapat diambil beberapa hal yang terkait dengan sikap sportif yang terdiri dari, keberanian, menahan emosi dan sportif dalam bermain “ujung”.

Adapun data yang bisa dianalisa dari data tersebut yang pertama adalah keberanian AR dalam bermain merupakan salah satu cara untuk bisa bermain sampai akhir. Pada saat melakukan permainan, AR ataupun pemain lain diharapkan mampu untuk berani menghadapi lawan dan berani juga untuk membalas lawan. Maka dari itu menurut AR tidak mudah untuk melakukan ini dan perlu latihan yang sungguh-sungguh dan rutin untuk jadi pemain yang siap tempur. Untuk menumbuhkan keberanian inipun AR membutuhkan waktu yang lama untuk berlatih.

Poin yang kedua adalah menahan emosi marah saat bermain. Saat melakukan permainan menurut AR jangan sampai untuk tepancing emosi marah karena ketika marah yang akan terjadi adalah terus bernaflu untuk membalas dan nantinya akan menimbulkan dendam. Marah saat bermain juga tidak baik karena jika marah dan diketahui oleh wasit maka akan dikeluarkan dari permainan dan tidak diperbolehkan bermain lagi. Lebih lanjut AR menyatakan bahwa pernah ada temannya yang tepancing emosinya saat bermain maka langsung di dikeluarkan dari permainan.

Yang terakhir adalah sikap sportif. Sikap Menurut Petty & Cacioppo (Azwar, 2007) adalah evaluasi umum yang dibuat manusia terhadap dirinya sendiri, orang lain, objek atau isu-isu. Sedangkan sportifitas merupakan salah satu aspek dari keadilan yang harus selalu dijunjung dalam setiap keadaan, tidak hanya dalam olahraga. Jadi dalam permainan ini yang dijunjung tinggi adalah sikap sportif bagaimana reaksi saat mendapat pukulan dari lawan.

Menurut AR permainan “ujung” mempunyai aturan bahwa setiap orang harus mendapat pukulan yang sama, tidak boleh lebih

atau kurang. AR juga mengatakan bahwa pukulan dibatasi dari betis sampai dada selain daerah itu tidak boleh di pukul. Dari sini masing-masing pemain harus bersikap sportif dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran keberanian dan keadilan. Tidak saling mencari celah untuk membalas dendam. Begitu juga setelah selesai permainan. Tidak boleh ada saling membalah karena pukulan cuma sebatas ketika dipanggung saja, ketika diluar panggung harus bersikap seperti biasanya seperti tidak pernah terjadi sesuatu apapun.

## Pembahasan

Thurstone (Azwar, 2007) mendefinisikan sikap sebagai derajat afek positif atau afek negatif terhadap suatu objek psikologis. Sikap atau *Attitude* senantiasa diarahkan pada suatu hal, suatu objek. Tidak ada sikap tanpa adanya objek (Gerungan, 2004). LaPierre (Azwar, 2007) mendefinisikan sikap sebagai suatu pola perilaku, tendensi, atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respon terhadap stimuli sosial yang telah terkondisikan. Definisi Petty & Cacioppo (Azwar, 2007) secara lengkap mengatakan sikap adalah evaluasi umum yang dibuat manusia terhadap dirinya sendiri, orang lain, objek atau isu-isu.

Sikap adalah respon terhadap sebuah stimuli karena itu dalam permainan ini yang ditunjukkan adaah sikap tenang dan tidak terpancing dan bernaflu untuk lebih banyak melakukan pukulan kepada lawan. Sikap tenang ini perlu dijaga selama permainan agar tidak menjadi emosi marah ataupun dendam dan ingin membalas setelah permainan sudah usai. Akibat dari individu atau pemain yang tidak tenang maka dia harus rela dikeluarkan dari permainan dan tidak boleh mengikuti permainan lagi.

Untuk menumbuhkan sika tenang ini tidak bisa secara langsung ada, akan tetapi harus dengan latihan yang cukup lama dan berkesinambungan. Maka dari itu sarat untuk menjadi pemain harus pernah mengikuti latihan rutin. Dari hasil latihan rutin inilah lama-kelamaan akan menjadi terbiasa untuk tenang dan tidak *gerusa-gerusu* dalam permainan.

Sikap tenang ini kemudian akan berujung pada sikap sportif. Sportifitas merupakan kata sifat yang berarti jujur dan kesatria atau gagah. Dan kata sportifitas yang sebagai kata benda mempunyai arti orang yang melakukan olahraga tersebut (harus) memiliki kejujuran dan sikap kesatria dalam bertindak dan berperilaku saat berolahraga, seperti disiplin, mengikuti ketentuan dan peraturan yang telah ditetapkan atau yang telah disepakati bersama, terutama saat mengikuti suatu pertandingan atau perlombaan olahraga.

Jika dikaitkan dalam permainan ini, sportifitas menjadi tuntutan bagi seorang pemain dalam permainan ini. Sikap sportif sudah diatur dalam aturan main dala pertandingan ini. Namun sekalipun sudah ada aturan bakunu ha ini tetap tidak bisa disepelekan oleh seorang pemain karena banyak kejadian yang membuktikan adanya pemain yang tidak "*fair*" dalam bermain padahal sportifitas sendiri merupakan sikap yang memperjuangkan *fair play*, keserasian dengan rekan tim dan lawan, perilaku etis dan integritas, *fair play* dan etika dalam menerima kemenangan atau kekalahan.

Berhubung di dalam permainan ini tidak ada yang menang atau yang kalah, sehingga sportifitas lebih ditonjolkan kepada bagaimana seorang pemain mampu mengikuti aturan dan jalannya permainan dengan baik.

Permainan ini jelas sekali menunjukkan bahwa setiap pemain harus mendapat pukulan yang sama saat permainan. Selain itu juga siapapun lawannya harus tetap sama. Walaupun itu dalam satu keluarga antara anak sama bapak misalnya atau dengan saudara,

tidak ada aturan yang membedakan dengan pemain ketika dia bermain dengan orang lain.

Permainan “ujung” merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Sidoluhur. Berdasarkan data dari informan menyebutkan bahwa permainan ini berasal dari Trenggalek yang dulunya bergandengan dengan Reog. Permainan ini dulu sebagai tradisi untuk menurunkan hujan, namun sekarang di Sidoluhur hanya menjadi permainan yang ditampilkan sebagai hiburan. Proses permainannya dilakukan secara berpasangan dengan lawannya.

Permainan ini dipimpin oleh wasit yang juga guru dari para pemain ini. Dengan diiringi musik khas Jawa Timur pemain memecutkan lidinya ke lawan. Aturan mainnya adalah setiap orang harus mendapat pukulan yang sama dan tidak boleh ada yang curang dan dendam. Jika hal itu terjadi maka tidak diperbolehkan untuk bermain lagi.

Sportif dapat dikonseptualisasikan sebagai karakteristik abadi dan relatif stabil atau disposisi seperti bahwa individu berbeda dalam cara mereka umumnya diharapkan untuk berperilaku dalam situasi olahraga. Secara umum, sportif mengacu pada kebajikan seperti kejujuran, keberanian pengendalian diri, dan ketekunan, dan telah dikaitkan dengan konsep-konsep interpersonal memperlakukan orang lain dan diperlakukan secara wajar, mempertahankan kontrol diri jika berhadapan dengan orang lain, dan menghormati otoritas dan lawan.

Jelas sekali pemain “ujung” diwajibkan untuk berani dan disiplin mengikuti peraturan sebagaimana yang disebutkan AR bahwa syarat utama menjadi pemain ujung selain dia mampu bermain dengan sikap tenang dan mengikuti latihan rutin adalah harus berani. Sementara itu keberanian merupakan salah satu dari unsur sportifitas.

Jadi dalam penelitian ini sportifitas dalam olahraga sama halnya dengan ketika dipakai dalam permainan “ujung” sesuai dengan

pengertiannya pula bahwa sportif tidak hanya dilakukan ketika dalam olahraga akan tetapi juga dalam berbagai sudut kehidupan.

Permainan ini juga dapat diambil pelajaran bahwa nilai sportif itu penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, agar tidak menumbuhkan rasa gelisah takut bahkan rasa ingin membalas dendam kepada orang lain ataupun lawan, rekan atau atasan dan bawahan sekalipun.

## Kesimpulan

Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa sportifitas dalam permainan “ujung” dilakukan dengan menaati aturan yang ada serta mengandalkan kedisiplinan, keberanian, keteladanan dan keadilan. Tidak memberikan porsi yang lebih dalam bermain serta mengikuti permainan secara *fair* sampai batas waktu yang ditentukan. Selain itu juga sportifitas disini adalah ketika pemain mampu bersikap tenang selama permainan. Sportifitas dalam permainan ini tidak jauh beda bahkan cenderung sama dengan sportifitas yang diberlakukan dalam olahraga.



# FENOMENA TRADISI HOUL

## (DI DESA BUNGAH GRESIK)

*Badi'atul Husna*

Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: chusna\_ituncus@yahoo.co.id

### Mukadimah

Menurut hasil *survey* dan verifikasi terahir Kementrian dan Perikanan (KKP) diketahui bahwa Indonesia adalah negara kepulauan yang kurang lebih terdiri dari 13.000 pulau dari Sabang sampai Merauke (*Hasil Survey Terbaru Jumlah Pulau Indonesia, 2010*). Maka dengan mudah kita akan menjumpai berbagai macam budaya dan tradisi yang berbeda dari satu pulau dengan pulau lain. Bahkan dari satu pulau seperti Jawa, juga terdapat ribuan budaya dan tradisi yang hampir tidak bisa dihitung. Baik tradisi kuno seperti tarian, jaipong dan lainnya atau tradisi modern yang sekarang hampir menandingi tradisi lama.

Sejalan dengan perjalanan waktu, kehidupan manusia berlangsung dengan cara yang berbeda hingga masing-masing dari mereka memiliki pola hidup yang khas dan sesuai dengan pola pikir, waktu dan tempat dimana mereka berada. Lalu dari hal inilah dapat ditemukan ciri khas tersendiri dari suatu kelompok masyarakat yang membedakan kelompok masyarakat satu dengan yang lain. Ciri khas tersebut disebut dengan *kebudayaan* (Koentjaraningrat 2004).

Pada kenyatannya, terdapat satu tradisi atau budaya yang sejak dulu hingga sekarang masih mendarah daging dengan masyarakat di sebuah desa. Tepatnya di daerah Bungah Gresik Jawa Timur, yaitu tradisi perayaan *Houl* sesepuh Desa atau tokoh besar sebuah Pondok Pesantren. Beliau dikenal dengan nama Mbah Sholeh Tsani. Karena semangatnya dalam menyiarkan agama Islam di Desa Bungah, maka masyarakat dan penduduk desa setempat selalu memperingati hari wafatnya tiap tahun. Tradisi seperti ini disebut dengan *houl*. Tradisi ini bisa diibaratkan seperti magnet yang menarik banyak masyarakat dari berbagai daerah yang mengenal sosok Mbah Sholeh Tsani. Hingga *Pesarean* atau makam beliau penuh dengan pengunjung yang mengirim doa dan tahlil kepadanya.

Acara *houl* seperti ini berbeda dengan tradisi pada umumnya, karena perayaan tersebut diketahui dengan menggunakan Tanggal Jawa yang dipakai oleh masyarakat Jawa tulen pada umumnya (*Wawancara Subjek 2, Tanggal 21 April 2012*). Berbeda dengan tradisi modern yang dilaksanakan berdasarkan tanggal nasional seperti karnaval pada hari kemerdekaan Indonesia setiap tanggal 17 Agustus, dan acara-acara yang lain.

## Kerangka Kerja Teoritik

Kebudayaan dan tindakan kebudayaan adalah segala kegiatan yang harus dibiasakan oleh manusia dengan proses pembelajaran atau *learned behavior*, juga diajukan oleh beberapa ahli antropologi terkenal seperti C. Wissnerl (1916), C. Kluckhohn (1941) atau A. Hoebel (A. Davis, 1948). Mereka pernah mengumpulkan sebanyak 160 buah definisi tentang kebudayaan yang kemudian mereka analisis, dicari latar belakang, prinsip dan diklasifikasi kedalam beberapa definisi, lalu hasil penelitian tersebut diterbitkan dalam buku yang berjudul *Culture, A Critical Review of Concepts and Definitions* (1952).

Pengertian budaya seperti yang dikemukakan Edward B. Tylor adalah *“culture of civilization is that complex whole which includes knowledge, beliefs, art, moral, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society”* dimana kultur atau peradaban adalah kompleksitas menyeluruh yang terdiri dari pengetahuan, keyakinan, seni, moral, hukum, adat kebiasaan, dan berbagai kapabilitas lainnya serta kebiasaan apa saja yang diperoleh seorang manusia sebagai bagian dari sebuah masyarakat.

Sedangkan pengertian lain dikemukakan oleh Clifford Geertz, bahwa budaya tidak difahami semata-mata sebagai hasil kreasi, pola pikir manusia dan segala peristiwa manusiawi lainnya melainkan juga dari makna yang tersirat dari balik hasil kreasi, pola pikir dan segala peristiwa kemanusiaan tersebut.

Budaya menurut Geertz (Koentjaraningrat, 2004) adalah sebuah konsep yang semiotik dan kontekstual. Geertz selanjutnya mengatakan, dengan meyakini akan kebenaran tesis Max Weber bahwa manusia adalah binatang yang bergantung pada jaringan-jaringan makna yang ditunanya sendiri, “saya (Geertz) menganggap bahwa manusia dan budaya seperti halnya jaringan-jaringan tersebut yang memerlukan pemaknaan tersendiri dimana pemaknaannya tidak didasarkan kepada *kaca mata ilmiah* yang eksperimental melainkan berdasarkan mata kepala yang interpretatif”.

## **Wujud Kebudayaan**

J.J. Honigmann (1959) menyebutkan dalam *The World of Man* mengenai tiga gejala kebudayaan yaitu (1) *ideas*; (2) *activation*; dan (3) *artifacts*. Hal ini, dapat dijelaskan bahwa:

*Cultural system* yaitu kebudayaan yang merupakan suatu kompleks ide-ide, gagasan-gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan-peraturan yang merupakan wujud ideal dari sebuah kebudayaan, akan tetapi bersifat abstrak sehingga tidak dapat

diraba atau difoto. Wujud dari kebudayaan ini kadang dapat kita temukan dalam bentuk karangan atau tulisan.

*Social system*, yaitu pola-pola tindakan manusia, misalnya berinteraksi antar sesama, berhubungan, bergaul, berkomunikasi dan sebagainya. Rangkaian aktivitas ini dapat kita temukan di sekitar kita dan bersifat konkret sehingga dapat didokumentasikan atau diobservasi.

*Artifacts*, yaitu wujud terakhir dari kebudayaan yang disebut sebagai kebudayaan fisik. Kebudayaan fisik adalah suatu hasil fisik dari aktivitas, perbuatan dan karya cipta dari kecerdasan manusia. Bersifat paling konkrit daripada dua wujud kebudayaan sebelumnya dan dapat didokumentasikan dan diobservasi. Bisa berupa benda-benda peninggalan sejarah dan lain sebagainya.

Ketiga wujud kebudayaan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Kebudayaan ideal atau adat istiadat memberikan arahan kepada tindakan dan karya cipta dari pikiran manusia sehingga turut mempengaruhi kebudayaan fisik yang dihasilkan. Begitu juga sebaliknya. Kebudayaan fisik membentuk suatu lingkungan hidup tertentu yang menjauhkan manusia dari lingkungan ilmiahnya sehingga mempengaruhi pola pikir dan pola perbuatannya.

Koentjaraningrat (2004) berpendapat bahwa kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan manusia dengan proses belajar. Antropolog lain, Ralph Linton (1945) berkata bahwa *"Culture is a configuration of learned behavior and result of behaviour whose component elements are shared and transmitted by the member of particular society"*

Kebudayaan bukanlah milik satu orang saja. Ia mendapatkannya justru karena ia adalah anggota dari suatu kelompok. Pada suatu kelompok, disitulah kemudian seseorang mendapatkan konsep-konsep, seperti *belief* atau kepercayaan, nilai-nilai, dan cerita-cerita atau ingatan bersama. Oleh karena itu individu dalam satu

masyarakat terbuka kemungkinan untuk memiliki pengalaman yang relative sama dengan individu lainnya (Halida, R. 2011).

Contohnya adalah kegiatan rutin keagamaan yang dilaksanakan oleh kelompok masyarakat tertentu. Kegiatan ritual yang dilakukan bersama-sama akan menimbulkan perasaan kebersamaan yang erat antar anggotanya. Ketika individu melihat bahwa aktifitasnya sama dengan orang lain, ia akan merasa bahwa orang lain itu memiliki kesamaan dengan dirinya. Maka dari itu, kebudayaan bisa dibagi atau *shared* dari, untuk, dan oleh anggota kelompoknya.

## Proses Mempelajari Kebudayaan

*Internalisasi.* Menurut Koentjaraningrat (1996) proses internalisasi adalah proses yang berlangsung sepanjang hidup individu, yaitu mulai dari ia dilahirkan sampai akhir hayatnya. Sepanjang hayatnya seorang individu terus belajar untuk mengolah segala perasaan, hasrat, nafsu, dan emosi yang kemudian membentuk kepribadiannya.

*Sosialisasi.* Talcott Parson (Koentjaraningrat, 1996) menggambarkan proses mengenai kebudayaan sebagai bagian dari proses sosialisasi individu. Semua pola tindakan individu-individu yang menempati berbagai kedudukan dalam masyarakatnya yang dijumpai seseorang dalam kehidupannya sehari-hari semenjak dirinya dilahirkan, dicerna olehnya sehingga individu tersebut pun akan menjadikan pola-pola tindakan tersebut sebagai bagian dari kepribadiannya.

*Enkulturas.* Menurut Koentjaraningrat (1996) proses ini merupakan proses belajar dan menyesuaikan alam pikiran serta sikap terhadap adat, sistem norma, dan semua peraturan yang terdapat dalam kebudayaan seseorang. Proses ini telah dimulai sejak awal kehidupan, yaitu dalam lingkungan keluarga, dan kemudian dalam lingkungan yang semakin lama semakin meluas.

## Unsur-unsur Kebudayaan

Kebudayaan mempunyai unsur-unsur dasar dan universal atau umum. Unsur-unsur tersebut diantaranya: bahasa, kepercayaan, pengetahuan dan teknologi, nilai, norma dan sanksi, simbol, kesenian (Koentjaraningrat 2004).

*Language.* Bahasa merupakan jantung bagi sebuah kebudayaan. Dalam hal ini, bahasa menjadi alat atau sarana utama untuk mengkomunikasikan, membahas, men-*share*-kan dan mewariskan arti-arti kebudayaan melalui interaksi sosial. Kemampuan manusia untuk mengkomunikasikan makna kebudayaan secara simbolik, khususnya melalui bahasa, akan membedakan manusia dengan makhluk yang lain.

*Belief.* Kepercayaan sangat berkaitan dengan pandangan manusia tentang bagaimana dunia beroperasi. Kepercayaan yang dapat berupa interpretasi akan masa lampau, atau penjelasan tentang masa sekarang ataupun tentang prediksi masa yang akan datang. Kepercayaan dapat juga timbul berdasarkan akal sehat (*common sense*). Kepercayaan mampu membentuk pengalaman seseorang baik secara pribadi atau individu maupun bersama atau kelompok.

*Norm.* Norma mempunyai sifatnya berbeda dengan nilai. Jika nilai itu sifatnya abstrak, maka norma itu bersifat konkrit, berupa suatu aturan tentang apa yang harus dan apa yang tidak harus dilakukan oleh manusia. Norma mengungkapkan bagaimana seharusnya manusia bertindak dan berperilaku secara manusiawi dan sebagai pedoman tiap aktivitas yang dilakukannya. Dalam norma, ada yang disebut *mores* atau tata kelakuan, dan *folkways* atau kebiasaan. *Mores* mencerminkan sifat-sifat yang hidup dari kelompok manusia dan digunakan sebagai pengawas. *Folkways* adalah perbuatan yang diulang-ulang dalam bentuk yang sama.

*Art.* Salah satu contoh dari kebudayaan fisik atau material adalah kesenian. Setiap kebudayaan pasti mempunyai cara untuk

berekspresi, baik menggunakan seni, teknologi atau kepercayaan kepada yang gaib untuk menunjukkan tentang keberadaannya kepada dunia. Cara pengungkapan (ekspresi) nilai secara artistik ini disebut seni atau kesenian. Namun hal ini tidak berarti bahwa setiap bentuk seni harus dikembangkan dalam kebudayaan. Setiap bangsa atau masyarakat memiliki ungkapan kesenian yang khas. Melalui seni, masyarakat dapat mengungkapkan perasaannya, harapannya ataupun cita-citanya.

*Science.* Untuk membangun dan mengembangkan kebudayaan fisik dari suatu masyarakat atau bangsa maka membutuhkan pengetahuan dan teknologi yang mampu membangun lingkungan fisik, sosial dan psikologi yang khas. Manusia secara intensif berhubungan dengan alam dengan teknologi. Merujuk dari pengalamannya ini manusia membangun kebudayaan. Dewasa ini kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang telah dicapai oleh manusia, mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan umat manusia. Kemajuan yang dicapai ini tidak hanya berdampak pada cara hidupnya, tetapi juga untuk menentukan teknologi maupun ilmu pengetahuan selanjutnya.

*Value.* Jika kepercayaan menjelaskan tentang itu sesuatu, maka nilai menjelaskan bagaimana seharusnya sesuatu itu terjadi. Nilai mengacu pada apa atau sesuatu yang oleh manusia atau masyarakat dianggap paling berharga. Timbulnya nilai berasal dari pandangan hidup suatu masyarakat. Ada standar kebenaran yang harus dimiliki oleh nilai, yaitu sesuatu yang diinginkan oleh semua orang dan layak dihormati.

*Symbol.* Simbol atau lambang adalah sesuatu yang mampu mengekspresikan sebuah makna terdalam dari suatu maksud. Hal ini terjadi karena manusia mengalami keterbatasan untuk menyatakan maksud hati, pikirannya dengan bahasa yang ada. Simbol dapat berupa benda sehari-hari, benda-benda yang telah memiliki arti khusus atau juga bahasa maupun gerak tubuh manusia.

Menurut *Ernest Cassier* filsuf Amerika yang berasal dari Jerman, dalam bertindak manusia sering menggunakan simbol. Karena itu, manusia sering disebut sebagai makhluk yang menggunakan simbol-simbol atau *animal symbolic*. Lewat simbol-simbol tersebut manusia akan berkreasi, mencoba mengatasi kesulitan hidup dan ketidaktahuannya.

## **Houl sebagai Budaya dan Tradisi**

*Haul* adalah salah satu tradisi yang melekat dan mendarah daging dengan masyarakat di Desa Bungah. *Houl* berasal dari bahasa arab yang artinya '*tahun*', istilah lain dari peringatan tahunan meninggalnya seseorang, misalnya memperingati haul wafat orang tua atau saudara yang diisi dengan berziarah ke makam *Shohibul Haul*, dzikir, membaca tahlil dan berdoa bersama. Tetapi pada umumnya istilah *Haul* hanya dihususkan untuk memperingati wafatnya figur-figur tokoh atau ulama yang sangat dihormati oleh masyarakatnya. Selain bertujuan mendo'akan, peringatan *Haul* ini juga sarat dengan manfaat bagi masyarakat umum dan generasi penerus para kyai, diantaranya:

1. Meneguhkan perasaan hormat santri dan masyarakat sekitarnya akan peran dari *Shohibul Haul*. Pada konteks ini, terutama bagi santri-santri, menghadiri Houlnya kyai sama artinya dengan meneguhkan silsilah atau mata rantai keilmuan.
2. Sebagai ajang silaturahmi bagi santri dan para alumni. Sehingga masing-masing alumnus bisa saling share dan tukar pengalaman dalam kaitannya dengan perjuangannya menyebarkan ilmu di daerahnya masing-masing.
3. Mempererat hubungan batin antara alumni dengan badal atau wakil-wakil kyai, yang umumnya adalah putra-putra kyai sendiri atau kerabat dekatnya.

4. Pentingnya keteladanan. Pada setiap acara Haul, sebetulnya secara tersirat mengingatkan kembali kepada figur dan prestasi yang disandang *Sohibul Haul* yang bisa dijadikan acuan keteladanan bagi generasi-generasi berikutnya.
5. Sebagai media da'wah kepada masyarakat umum dan pembekalan bagi santri dan alumni. Karena pada umumnya, diantara rangkaian acara peringatan Haul ada *mauidzoh hasanah*, isinya jelas yaitu, selain menceritakan perjuangan dan kebaikan *Shohibul Haul* agar diteladani, amar ma'ruf nahi munkar dan pembekalan bagi generasi muda dalam meneruskan estavet da'wah para kyai sepuh.

Acara tahlil dan pembacaan doa pada umumnya diselenggarakan setelah proses penguburan, kemudian berlanjut setiap hari sampai hari ke-7. Lalu diselenggarakan lagi pada hari ke-40 dan ke-100. Untuk selanjutnya acara tersebut diadakan tiap tahun di hari kematian seseorang yang disebut dengan *Houl*. Meskipun dulunya hanya di peringati dengan sangat sederhana, tetapi lama kelamaan karena perkembangan zaman sehingga peringatan *Haul* ini menjadi semakin meriah tetapi tujuan dan arti pentingnya tetap sama. Istilah *Haul* ini di ambil oleh para ulama dari dalam sebuah hadits riwayat Baihaqi dalam *Syarhus Shudur* disebutkan, bahwa Rasulullah saw setiap setahun sekali berziarah ke makam para syuhada' perang Uhud, kemudian Abu Bakar, Umar bin Khotthob dan Utsman bin 'Affan juga melakukan itu.

عن الواقدي قال كان رسول الله صلى الله عليه وسلم يزور الشهداء بأحد في كل حول، وإذا بلغ الشعب رفع صوته فيقول سلام عليكم بما صبرتم فنعم عقبى الدار ثم أبو بكر رضي الله عنه كل حول يفعل مثل ذلك ثم عمر ابن الخطاب ثم عثمان ابن عفان رضي الله عنهما. أخرجه البيهقي

*“Dari al-Waqidi, ia berkata, Rasulullah saw pada setiap setahun sekali berziarah kemakam para shuhada’ perang uhud, dan ketika beliau sampai di Sya’b, beliau berkata dengan keras “Salamun ‘alaikum bimaa shobartum fa ni’ma ‘uqbad dar. Abu Bakar ra. juga melakukan seperti itu setiap tahun, demikian juga Umar bin Khothob ra. dan Utsman bin Affan ra. “*

## Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif fenomenologis, karena pada dasarnya penelitian fenomenologi berpsinsip *a priori* dan berangkat dari perspektif filsafat mengenai apa yang diamati dan bagaimana cara mengamatinya. Premis dasar dalam penelitian fenomenologis adalah: *Pertama*, sebuah peristiwa akan berarti dan bermakna bagi mereka yang mengamatinya secara langsung. *Kedua*, pemahaman objektif dimediasi dengan pengalaman yang subjektif. *Ketiga*, pengalaman manusia terdapat dalam struktur pengalaman itu sendiri dan tidak dikonstruksi oleh peneliti (Engkus, 2009).

Kekuatan metode penelitian fenomenologi terletak pada kemampuan peneliti dalam memasuki bidang persepsi orang lain, guna memandang kehidupan sebagaimana apa yang dilihatnya, fenomenologi mendiskripsikan pengalaman. Sebuah deskripsi fenomenologi sangatlah dekat dengan kealamiahannya sehingga mempertahankan fenomena dan menonjolkan sifat alamiahnya (Engkus, 2009).

Metode fenomenologi menurut Husserl memberi pengetahuan yang perlu dan esensial mengenai apa yang ada. Sebagai sebuah pendekatan konstruktifisme dengan metodologi kualitatif, metode fenomenologi membentangkan langkah-langkah yang harus diambil sehingga peneliti sampai pada fenomena yang murni. Disisi lain, fenomenologi juga berusaha memahami kerangka yang

telah dikembangkan oleh masing-masing individu dari waktu ke waktu, hingga membentuk tanggapan mereka terhadap peristiwa dan pengalaman dalam kehidupan.

## Hasil dan Diskusi

Penelitian dilaksanakan di Desa Bungah Kabupaten Gresik yaitu di sebuah Pondok Qomaruddin Jl. Sampurnan Desa Bungah Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik ± 17 km dari pusat kota Gresik menuju ke utara, tepatnya 200 m sebelah kantor kecamatan Bungah Gresik. Di Desa tersebut terdapat salah satu tradisi perayaan *Houl* sesepuh Desa atau keturunan ulama penziar agama Islam yang dimakamkan di Desa Bungah, yaitu terkenal dengan sebutan Mbah Sholeh Tsani, nama asli beliau adalah KH. Moh. Nawawi.

KH. Moh. Sholeh Tsani bernama kecil Muhammad Nawawi. Beliau lahir di Desa Rengel, Tuban. Ayahnya bernama Madyani atau KH. Abu Ishaq dan ibunya bernama Rosyiah binti KH. Moh Sholih Awwal. Dengan demikian beliau adalah cucu KH. Moh Sholih Awwal. Kata "*Tsani*" dalam bahasa arab berarti "kedua" yang melekat pada namanya tersebut untuk membedakan dengan nama kakeknya yang dikenal dengan nama KH. Moh Sholih Awwal. Selain itu, di Pondok Pesantren Qomaruddin Sampurnan Bungah Gresik memang terdapat tiga pemangku berbeda dengan nama Moh. Sholih.

Dahulu mayoritas masyarakat desa adalah berprofesi sebagai petani, namun dengan perkembangan yang pesat hingga sekarang, kebanyakan besar masyarakat di Desa Bungah membuka *Home Industri*, seperti pembuatan Peci atau Kopyah, Baju koko putra, Rebana dan lain sebagainya. Sebelum terdapat Pondok Pesantren kecil di tengah desa ini, masyarakat di Bungah bisa dibilang masih berpengetahuan minim mengenai ilmu agama, lalu setelah dibangun Pondok Pesantren Qomaruddin pada tahun 1188 H / 1775

M yang didirikan oleh KH. Qomaruddin, ilmu pengetahuan umum dan agama dalam masyarakat tersebut berkembang dengan pesat dan membawa kemajuan.

KH. Moh. Sholih Tsani adalah seorang ulama yang produktif. Beliau tidak hanya pandai membaca kitab karangan orang lain, tetapi ia banyak menyusun dan menulis kitab-kitab baru terutama yang membahas *Fiqh*, contohnya:

- a) *Kitabus Syuruth*, yang berisi penjelasan tentang syarat-syarat dan rukun ibadah, mulai dari shalat, zakat, puasa, haji dan masalah yang berakaitan dengan muamalah.
- b) *Nadhom Qoshidah lis Sibyah*, yang berisi ajaran tauhid untuk anak-anak dan para Muftadi'in yang baru mempelajari masalah tauhid, yang dikemas dengan bentuk Nadhom atau Syiir untuk memudahkan hafalan
- c) *Tasliul Awwam fii Mas'alatis Syiyam*, yang berisi penjelasan khusus tentang petunjuk praktis tentang pelaksanaan puasa.

KH. Moh. Sholih Tsani meninggal pada hari Kamis 24 Jumadil Ula 1320 H/ 28 Agustus 1902 setelah memimpin pondok Pesantren Qomaruddin selama kurang lebih 40 tahun. Jenazahnya dimakamkan di pemakaman khusus para *Muassis* atau keluarga Pemangku Pondok Qomaruddin Sampurnan Bungah di tengah Desa Bungah.

Sejarahnya, beliau dikenal oleh masyarakat karena kegigihannya dalam membangun dan menyiarkan agama di salah satu desa yang pada saat itu pengetahuan agamanya bisa dibilang tertinggal. Hingga setelah beliau mengembangkan Pondok Pesantren Qomaruddin, maka berkembang pula pengetahuan masyarakat mengenai ilmu umum dan ilmu agama tersebut.

Sampai saat ini, ikatan batin antar Kiai dengan ribuan santrinya tersebut sangat kuat hingga masih ada komunikasi atau jalinan silaturahmi. Bahkan bertahun-tahun setelah beliau wafat masih ada silsilah keilmuan yang diwariskan pada para santri dan

masyarakatnya yang menghasilkan tradisi *Houl* atau ziarah ke makam ulama yang dikagumi masyarakat di Desa Bungah dimana Mbah Sholeh dimakamkan.

Berawal dari definisi budaya itu sendiri, budaya adalah suatu gagasan atau ide dari sekelompok masyarakat yang diakui secara bersama (Koentjaraningrat, 2004). Sedangkan menurut Larry A. Samovar & Richard E. Porter (Koentjaraningrat, 2004). Kebudayaan dapat berarti simpanan akumulatif dari pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, pilihan waktu, peranan, relasi ruang, konsep yang luas, dan objek material atau kepemilikan yang dimiliki dan dipertahankan oleh sekelompok orang atau suatu generasi.

Menggunakan berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan yang mana akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan.

Dan peringatan *Houl* adalah suatu tradisi yang berasal dari gagasan sekelompok masyarakat yang bersumber dari kepercayaan dan mempunyai nilai yang dipertahankan oleh banyak orang, tidak hanya individu, tapi hampir seluruh masyarakat mempertahankan kebiasaan ini dan mewariskan kepada generasi selanjutnya (Jabir, 1984).

Nilai yang dianut oleh masyarakat satu dengan masyarakat lain juga berbeda seperti tradisi ini yang rutin dilakukan setiap tahun dimana masyarakat melihat perayaan *Houl* ini melalui Tanggalkan Jawa yang dianut secara umum karena mereka menganggap

perayaan hari besar ini berbeda dengan perayaan hari besar nasional pada umumnya (*Wawancara Subjek 2, Tanggal 21 April 2012*).

Telah dijelaskan juga bahwa terdapat tiga wujud kebudayaan menurut J.J. Honigmann (1959) dalam bukunya yang berjudul *The World of Man. Cultural System* yaitu kebudayaan yang merupakan suatu kompleks ide-ide, gagasan-gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan-peraturan yang merupakan wujud ideal dari sebuah kebudayaan, akan tetapi bersifat abstrak sehingga tidak dapat diraba atau difoto.

Dalam hal ini *Houl* juga merupakan salah satu wujud kebudayaan yang diakui oleh masyarakat dan dilakukan dari generasi satu ke generasi berikutnya secara turun temurun. Dimana didalamnya melekatlah norma-norma agama dan nilai yang berkaitan. Hingga dalam hal ini, tradisi *houl* bisa dikatakan sebagai adat istiadat masyarakat desa setempat yang menjadikannya sebagai gagasan atau ide-ide yang hidup bersama masyarakat dan memberi jiwa terhadap masyarakat itu sendiri.

*Social system* yaitu tindakan berpola dari manusia itu sendiri yang bisa melalui interaksi, hubungan individu satu dengan individu lain, masyarakat satu dengan yang lain, bergaul, berkomunikasi dan sebagainya. Rangkaian aktivitas ini dapat didokumentasikan atau diobservasi dan bisa ditemukan disekitar kita.

Melalui tema pembahasan tentang *Houl*, dapat diartikan bahwa *houl* adalah salah satu hasil interaksi manusia dengan sesamanya, dari detik ke detik, hari ke hari hingga tahun ke tahun. Dimana acara atau kebiasaan ini dilakukan dengan pola-pola tertentu yang berdasarkan tata kelakuan. Maka sebagai kesatuan rangkaian aktifitas masyarakat, Sistem sosial ini bersifat konkret dan nyata atau bisa dilihat dan didokumentasikan. Dalam hal ini bisa ditemukan adat atau kebiasaan masyarakat desa yang mengunjungi makam atau *Pesarean* Mbah Sholeh tiap tahunnya, dan terdapat interaksi

sosial antar masyarakat yang pada akhirnya menjadi rangkaian aktifitas yang berpola.

*Artifacts* atau kebudayaan fisik. Kebudayaan fisik adalah suatu hasil fisik dari aktivitas dan karya manusia. Kebudayaan fisik ini bersifat paling konkrit atau nyata daripada dua wujud kebudayaan sebelumnya dan dapat didokumentasikan dan diobservasi. Bisa berupa benda-benda peninggalan sejarah dan lain sebagainya. Mbah Sholeh adalah salah satu tokoh yang dianggap istimewa oleh masyarakat, karena beliau adalah tokoh sejarah yang paling dikenal dan dekat dengan masyarakat desa itu sendiri. Seperti yang telah dijelaskan bahwa beliau telah menulis berbagai macam kitab yang pada zaman dahulu digunakan sebagai media pembelajaran para santri yang belajar dengan beliau di Pondok Pesantren Qomaruddin (Jabir, 1984). Seperti :

- a. *Kitabus Syuruth*, yang berisi penjelasan tentang syarat-syarat dan rukun ibadah, mulai dari shalat, zakat, puasa, haji dan masalah yang berakaitan dengan muamalah.
- b. *Nadhom Qoshidah lis Sibyah*, yang berisi ajaran tauhid untuk anak-anak dan para Muhtadi'in yang baru mempelajari masalah tauhid, yang dikemas dengan bentuk Nadhom atau Syiir untuk memudahkan hafalan
- c. *Tasliul Awam fii Mas'alatis Syiyam*, yang berisi penjelasan khusus tentang petunjuk praktis tentang pelaksanaan puasa.

Peninggalan-peninggalan seperti ini yang dimaksud sebagai wujud kebudayaan fisik atau *Artifact* yang bersifat nyata, dapat didokumentasikan dan dilihat. Selain peninggalan sejarah itu, masih berdiri dengan kokoh bangunan Pondok Pesantren Qomaruddin yang telah direnovasi beberapa kali oleh pengasuh pondok setelah Mbah Sholeh, dimana pada bangunan ini terdapat cerita sejarah mengenai kepemimpinan dan pengajaran beliau terhadap ratusan santrinya pada masa itu.

Ketiga wujud kebudayaan tersebut tidak dapat terpisah antara satu dengan yang lain. Kebudayaan dan adat akan mengatur dan memberi arah pada masyarakat. Baik pemikiran, ide-ide dan gagasan yang pada akhirnya akan menghasilkan kebudayaan fisik atau *artifak*. Begitu juga sebaliknya, kebudayaan fisik akan membentuk suatu lingkungan tertentu yang akan mempengaruhi pola-pola perilaku dan cara berfikirnya.

## Peran Kebudayaan dalam Masyarakat

Kebudayaan mempunyai peran atau makna tersendiri bagi masyarakat, tidak mungkin manusia melakukan segala sesuatu tanpa tujuan, apa lagi aktivitas yang terpola tersebut dilaksanakan secara turun menurun dan rutin pada tiap tahun. Adat atau kebudayaan dapat digunakan sebagai:

*Identitas diri.* Artinya tradisi *Houl* ini adalah salah satu kebiasaan yang melekat dengan masyarakat desa setempat yang melaksanakannya, dimana tiap pelaksanaan rutin ini akan dirasa berbeda dengan perayaan *Houl* pada tempat lain. Sehingga timbul rasa percaya diri mereka ketika masyarakat tersebut turut andil dalam pelaksanaannya dan tidak pernah mereka merasa dirugikan atas pelaksanaan acara ini. Dengan kata lain, budaya ini menjadi media dalam menemukan jati diri mereka yang sebenarnya. Misalnya banyak orang mengatakan 'Gresik Kota Santri', maka disinilah mereka memandang dan menemukan bahwa budaya yang mendarah daging di Gresik atau di desa mereka lebih mengarah ke spiritulaitas dan religi hingga ada rasa bangga tersendiri dalam masyarakat yang menjalaninya dan mendapat makna dari predikat 'Kota Santri' tersebut.

*Media Memperkuat Hubungan Sosial Masyarakat.* Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa salah satu tujuan dari tradisi *Haul* adalah sebagai media untuk memperkuat tali silaturahmi antar

saudara muslim yang masih memiliki ikatan rantai keilmuan yang kuat dari Mbah Sholeh dan keturunannya hingga sekarang. Dengan dilaksanakannya kebudayaan ini, maka akan berkumpul berbagai macam kelompok masyarakat dari berbagai latar belakang dan daerah yang berbeda hingga terdapat jalinan kelompok yang kuat diantara mereka. Pelaksanaan *Haul* tersebut terdapat interaksi sosial antar anggota masyarakat, baik dalam berjualan atau melakukan transaksi jual beli, silaturahmi atau *Sowan* ke *Ndalem* KH. Ahmad Muhammad Al Hammad, dan berbagai interaksi lainnya.

*Pengajaran terhadap generasi muda.* Tradisi yang dilakukan secara turun temurun ini akan menjadi bekal atau pegangan para generasi muda dalam menghadapi kemajuan zaman dan dapat menjadi filter dalam menerima kebudayaan-kebudayaan baru dari luar yang datang tanpa diwariskan secara turun temurun. Tradisi tersebut juga memberikan pelajaran terhadap generasi muda untuk mengenal lebih jauh sejarah tentang Tokoh yang paling berperan dalam kemajuan pendidikan dan agama di daerah mereka.

*Menjaga tradisi lama masyarakat.* Kebudayaan yang dilaksanakan tiap tahun ini mempunyai makna dalam masyarakat itu sendiri dimana masyarakat dapat menjadikan kebudayaan ini menjadi darah daging yang melekat pada semua masyarakat dan setiap waktu mendekati hari-hari puncak pelaksanaan ini akan menjadi hari yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat dan kebanyakan orang.

## **Dampak dari pelaksanaan Houl Mbah Sholeh Tsani**

Tradisi pelaksanaan *Haul* Mbah Sholeh Tsani ini seperti magnet yang menarik ribuan masyarakat baik dari daerah sekitar Bungah Gresik bahkan dari daerah luar Jawa, hal ini disebabkan karena masih adanya ikatan tongkat estavet keilmuan yang diberikan dari Mbah Sholeh dan keluarganya pada para Santri ataupun alumni

yang pernah menjadi santri dalam perguruannya. Setiap tahun masyarakat datang ke Makam Mbah Sholeh tanpa diundang atau diberi tahu dari pihak *Ndalem*, hingga perayaan tradisi *Nyekar* atau berziarah ke Makam ini menimbulkan dampak positif bagi mereka (*Wawancara Subjek 3, Tanggal 23 April 2012*), yaitu :

- a) Mempererat tali silaturahmi antar anggota masyarakat yang berlatarbelakang berbeda satu sama lain, karena kelompok masyarakat yang menghadiri *Haul* tersebut tidak hanya datang dari daerah Bungah tapi juga dari luar kota.
- b) Perkembangan kemajuan desa, karena dengan dilaksanakannya acara *Houl*, maka Desa akan ramai pengunjung dari berbagai daerah hingga bisnis *home industry* masyarakat Desa Bungah berkembang pesat dan menghasilkan *income* atau pemasukan yang sangat meningkat (*Wawancara Subjek 3, Tanggal 23 April 2012*).

Para generasi muda akan mendapatkan teladan dan pesan yang tersirat dari perayaan *Houl* ini, karena mereka akan mengetahui bagaimana sejarah dan perjuangan Ulama besar mereka dalam menyebarkan dakwah islam di Desa Bungah.

## Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kebudayaan itu ibarat sebuah lensa dimana seperti halnya saat kita menggunakan lensa untuk meneropong sesuatu kita harus memilih suatu objek tertentu yang akan dilihat secara fokus. Beberapa orang awam juga mengartikan kebudayaan merupakan sebuah seni. Padahal sebenarnya kebudayaan itu bukan hanya sekedar seni. Kebudayaan melebihi seni itu sendiri karena kebudayaan meliputi sebuah jaringan kerja dalam kehidupan antar manusia.

Kebudayaan bukanlah milik satu orang saja. seseorang mendapatkannya justru karena dirinya adalah bagian atau anggota

dari suatu kelompok. Dalam suatu kelompok, kemudian seseorang mendapatkan konsep-konsep, seperti *belief* atau kepercayaan, nilai-nilai, dan cerita-cerita atau ingatan bersama tentang masa lalu. Oleh karena itu individu dalam satu masyarakat terbuka kemungkinan untuk memiliki pengalaman yang relatif sama dengan individu lainnya.

Seperti yang telah dipaparkan diatas mengenai salah satu budaya yang masih erat dengan masyarakat, yaitu *Houl*. Budaya ini tidak hanya diperingati oleh satu individu saja tapi berbagai macam kelompok dengan latar belakang berbeda. Dimana dalam perayaannya terdapat nilai-nilai dan ide-ide serta karya cipta masyarakat yang diakui secara bersama.

*Houl* adalah tradisi yang mempunyai tujuan dan makna tersendiri bagi masyarakat, dimana dengan diadakannya pelaksanaan budaya yang turun temurun ini, masyarakat dapat mengungkapkan rasa hormat dan *Ta'dhim* mereka terhadap salah satu sesepuh atau tokoh agama yang paling dekat dengan mereka, yaitu Mbah Sholeh Tsani dari Desa Bungah. Cara ini dapat dengan mudah men-*share* atau menurunkan kebudayaan ini kepada generasi selanjutnya.

Pada intinya, kebudayaan mempunyai unsur-unsur dasar dan universal atau umum. Unsur-unsur tersebut meliputi bahasa, kepercayaan, pengetahuan dan teknologi, nilai, norma dan sanksi, simbol, kesenian.



# KESENIAN JARAN KEPANG

## (STUDI FENOMENOLOGI DI DUSUN SENDANG)

*Ika Kurnia Rahayu*

Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail : nina.faruq@yahoo.com

### Mukadimah

Dusun Sendang, sebuah dusun di daerah Malang Selatan, tepatnya di lereng Gunung Kawi. Di daerah ini terdapat sebuah kesenian yaitu Kesenian Jaran Kepang. Konon kesenian ini merupakan sebuah permainan yang secara murni tidak dihasilkan dari masyarakat Dusun Sendang. Tidak diketahui secara pasti mengenai permulaan permainan ini, karena telah disebut oleh banyak daerah sebagai kekayaan budayanya (Wikipedia, 2012).

Hal ini terjadi karena para pendahulu tidak mematenkan permainan ini sebagai seni yang khas dari suatu daerah tertentu, sehingga bisa dimainkan oleh siapapun dan muncul banyak sekali versi cerita. Tetapi, diantara berbagai versi tersebut, pendapat yang paling sering muncul adalah bahwa kesenian *jaran kepang* ini berasal dari Ponorogo Jawa Timur. Di Jawa Timur seni ini akrab dengan masyarakat di beberapa daerah misalnya Blitar, Malang, Nganjuk, Tulungagung dan banyak daerah-daerah lain. Jika dilihat dari model permainan ini, yang menggunakan kekuatan dan kedigdayaan, besar kemungkinan berasal dari daerah-daerah kerajaan di Jawa (Farabi, 2010).

Melihat menariknya kesenian ini maka masyarakat mengambilnya sebagai sebuah kebudayaan. Walaupun begitu, kesenian ini memiliki ciri-ciri yang khusus dibandingkan dengan daerah lain. Karena kebudayaan merupakan sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat (Soemardjan dan Soemardi, 2002), maka kesenian ini layak untuk dikatakan sebagai sebuah kebudayaan di dusun tersebut.

“*Jaran Kepang*” adalah seni tari yang dimainkan dengan properti berupa kuda tiruan, yang terbuat dari anyaman bambu atau kepan (Wikipedia, 2012). Fungsi dari properti kuda tersebut untuk dinaiki seolah-olah penari sedang menuggang Kuda. Dalam kepercayaan masyarakat, “*Jaran Kepang*” merupakan pertunjukan kesenian tradisional yang menggunakan kekuatan *magic* dengan *waditra* utamanya berupa kuda-kudaan yang terbuat dari kulit kerbau atau kulit sapi yang telah dikeringkan (disamak); atau terbuat dari anyaman bambu (Jawa: *kepanan pring*) yang diberi motif atau hiasan dan direka seperti kuda.

Kuda-kudaan itu yang tidak lebih berupa guntingan dari sebuah gambar kuda yang diberi tali melingkar dari kepala hingga ekornya seolah-olah ditunggangi para penari dengan cara mengikatkan talinya di bahu mereka. Dalam memainkan seni ini biasanya juga diiringi dengan alat musik Tradisional, yaitu *kethuk*, *kempul*, *gong*, *demung*, *kendhang*, *ketipung*, *jidor* dan *kecer* (Hadisutrisno, 2009).

Kebanyakan masyarakat yang berada di Dusun Sendang rata-rata merupakan masyarakat yang masih menganut Islam Kejawen, dimana mereka tidak menjalani kewajiban-kewajiban agama Islam secara utuh misalnya tidak melakukan Sholat dan puasa secara penuh (Kodiran, 1971). Pemahan orang Jawa Kejawen ditentukan oleh kepercayaan mereka pada berbagai macam roh-roh yang tidak kelihatan. Eksistensi ruh dan kekuatan benda-benda tersebut dipercayai dapat menolong dan dapat mencelakakan manusia (Ridwan, Suwito, Chakim, dan Supani, 2008). Mereka

masih menggunakan acara-acara selamat dengan menggunakan berbagai sesaji untuk menolong dan melindungi dari hal-hal yang bisa mencelakakan mereka.

## **Kerangka Kerja Teoritik**

### **Pengertian Kebudayaan**

Kata “kebudayaan” sama dengan kata “*culture*”. Kata “kebudayaan” berasal dari bahasa Sansekerta buddayah, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau akal”. Sehingga kebudayaan dapat diartikan sebagai “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Ada sarjana lain yang mengupas kata budaya sebagai suatu perkembangan dari majemuk budi-daya, yang berarti “data dari budi”. Karena itu mereka membedakan “budaya” dari “kebudayaan”. Demikianlah “budaya” adalah “daya dari budi” yang berupa cipta, karsa dan rasa itu. Dalam istilah Antropologi Budaya perbedaan itu ditiadakan. Kata “budaya” disini hanya dipakai sebagai suatu singkatan saja dari “kebudayaan” dalam arti yang sama (Koentjaraningrat, 1979)

Menurut Ralph Linton, kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat yang manapun dan tidak hanya mengenai sebagian dari cara hidup itu yaitu bagian yang oleh masyarakat dianggap lebih tinggi atau lebih diinginkan. Dalam arti cara hidup masyarakat itu kalau kebudayaan diterapkan pada cara hidup kita sendiri, maka tidak ada sangkut pautnya dengan main piano atau membaca karya sastra yang terkenal.

Untuk seorang ahli ilmu sosial, kegiatan seperti main piano itu, merupakan elemen-elemen belaka dalam keseluruhan kebudayaan kita. Keseluruhan ini mencakup kegiatan-kegiatan duniawi seperti mencuci piring atau menyetir mobil dan untuk tujuan mempelajari kebudayaan. Hal ini sama derajanya dengan “hal-hal yang halus dalam kehidupan”. Karena itu, bagi seorang ahli ilmu sosial tidak

ada masyarakat atau perorangan yang tidak berkebudayaan, bagaimanapun sederhananya kebudayaan itu dan setiap manusia adalah makhluk berbudaya. Dalam arti mengambil bagian dalam sesuatu kebudayaan.

Kebudayaan adalah perjuangan manusia sebagai totalitas dalam menyempurnakan kondisi-kondisi hidupnya. Kebudayaan nasional bukanlah semata-mata ditandai oleh “watak nasional”, melainkan perjuangan nasional dari suatu bangsa sebagai totalitas dalam menyempurnakan kondisi-kondisi hidup nasionalnya. Predikat kebudayaan adalah perjuangan dengan membawa konsekuensi-konsekuensi yang mutlak dari sektor-sektornya (Moeljanto dan Taufiq, 1995).

Kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat (Soemardjan dan Soemardi, 2002). Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.

Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat.

### **Tiga Wujud Kebudayaan**

Menurut ilmu Antropologi, kebudayaan memiliki tiga wujud. *Pertama* adalah wujud ideal dari kebudayaan. Sifatnya abstrak, tidak dapat diraba atau difoto. Lokasinya ada di dalam kepala-kepala, atau dalam perkataan lain dalam alam pikiran warga masyarakat dimana kebudayaan bersangkutan itu hidup. Ide-ide dan gagasan-gagasan manusia banyak yang hidup bersama dalam suatu masyarakat dan memberikan jiwa kepada masyarakat itu

*Kedua*, disebut sistem sosial atau *sosial system*. Mengenai tindakan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia-manusia yang berinteraksi, berhubungan serta bergaul satu dengan yang lain dari detik ke detik, dari hari ke hari dan dari tahun ke tahun, selalu menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat pola kelakuan. Sebagai rangkaian aktifitas manusia-manusia dalam suatu masyarakat, sistem sosial itu bersifat kongkrit, terjadi di sekeliling kita sehari-hari, bisa diobservasi, difoto dan didokumentasi.

*Ketiga*, wujud yang ini disebut dengan kebudayaan fisik, dan tak memerlukan banyak penjelasan. Karena berupa seluruh total dari hasil fisik dari aktifitas, perbuatan dan karya semua manusia dalam masyarakat, maka sifatnya paling konkret, dan berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan difoto.

Ketiga wujud dari kebudayaan yang terurai diatas, dalam kehidupan kenyataan masyarakat tentu tak terpisah antara yang satu dengan yang lainnya. Kebudayaan ideal dan adat-istiadat mengatur dan memberi arah kepada tindakan dan karya manusia. Baik pikiran-pikiran dan ide-ide, maupun tindakan dan karya manusia, menghasilkan kebudayaan-kebudayaan fisiknya. Sebaliknya, kebudayaan fisik membentuk satu lingkungan hidup tertentu yang makin lama makin menjauhkan manusia dari lingkungan alamiahnya sehingga mempengaruhi pula pola-pola perbuatannya, bahkan juga cara berfikirnya (Koentjaraningrat, 1979)

### **Pengertian Orang Jawa**

Mengenai orang jawa banyak pengertian yang disandarkan kepadanya. Orang jawa adalah orang yang mendiami bagian tengah dan timur Pulau Jawa dan memakai bahasa Jawa sebagai bahasa ibu. Melalui pengertian ini, tentulah sangat mudah memahami pengertian Orang Jawa. Bisa dikatakan sedikit mengalami perluasan, karena penduduk yang memakai bahasa Jawa sebagai bahasa ibu

sangat banyak, meskipun secara geografis mereka tidak mendiami di batas yang telah ditentukan di atas (Widiyartono, 2009).

Secara etimologis, orang Jawa adalah orang yang berasal dari *Njaba* (luar), dalam hal ini *njaba beteng* (kraton). Jadi orang Jawa sebetulnya diberlakukan untuk orang-orang yang berdomosili di luar kraton atau rakyat biasa (Widiyartono, 2009).

Orang Jawa dikelompokkan menjadi dua kriteria. Pertama berdasarkan golongan sosial dan yang kedua berdasarkan religi (agama). Pengelompokan orang Jawa berdasarkan golongan sosialnya dibagi lagi menjadi dua, yakni *wong cilik* atau orang kecil, yang terdiri dari para petani atau *nereka* atau orang-orang yang berpendapatan rendah, kemudian priyayi, yang terdiri dari pegawai, intelektual, dan kaum ningrat. Sedangkan kelompok orang Jawa berdasarkan Agama, yakni golongan kejawan dan santri.

Pertama, Jawa kejawan yang sering disebut dengan *abangan* adalah masyarakat yang dalam kesadaran dan cara hidupnya ditentukan oleh tradisi pra-islam. Kaum priyayi tradisional hampir seluruhnya dianggap sebagai Jawa kejawan, walaupun mereka secara resmi mengaku Islam. Kedua, santri yang memahami sebagai Islam atau orientasinya yang kuat terhadap agama Islam dan berusaha untuk hidup menurut ajaran Islam (Koentjaraningrat, 1979).

### **Alam pikiran dan Pandangan Hidup Orang Jawa**

Orang Jawa percaya bahwa Tuhan adalah pusat alam semesta dan pusat segala kehidupan karena sebelumnya semuanya terjadi di dunia ini adalah Tuhan yang pertama kali ada. Pusat yang dimaksud disini dalam pengertian ini adalah yang dapat memberikan penghidupan, keseimbangan, dan kestabilan, yang dapat juga memberi kehidupan dan penghubung dengan dunia atas (Aulia, 2009). Konsep Islam kejawan mengenai Tuhan Yang Maha Esa yang sangat mendalam ini dituangkan dalam istilah Gusti Allah Ingkang Maha Kuwaos (Ridwan, et. al., 2008)

Berdasarkan kriteria pemeluk agamanya, ada yang disebut Islam kejawaan dan Islam Santri (Kodiran, 1971). Sebagian besar orang Jawa termasuk dalam golongan bukan muslim santri (Islam Kejawaan) yaitu yang mencampurkan beberapa konsep dan cara berpikir Islam dengan pandangan asli mengenai alam kodrati dan alam adikodrati. Pandangan hidup merupakan suatu abstraksi dari pengalaman hidup. Pandangan hidup adalah sebuah pengaturan mental dari pengalaman hidup yang kemudian dapat mengembangkan suatu sikap terhadap hidup (Aulia, 2009).

Alam pikiran orang Jawa merumuskan kehidupan manusia berada dalam dua kosmos (alam) yaitu makrokosmos dan mikrokosmos. Makrokosmos dalam pikiran orang Jawa adalah sikap dan pandangan hidup terhadap alam semesta yang mengandung kekuatan supranatural dan penuh dengan hal-hal yang bersifat misterius. Sedangkan mikrokosmos dalam pikiran orang Jawa adalah sikap dan pandangan hidup terhadap dunia nyata. Tujuan utama dalam hidup adalah mencari serta menciptakan keselarasan atau keseimbangan antara kehidupan makrokosmos dan mikrokosmos. Dalam makrokosmos pusat alam semesta adalah Tuhan. Alam semesta memiliki hirarki yang ditunjukkan dengan adanya jenjang alam kehidupan orang Jawa dan adanya tingkatan dunia yang semakin sempurna (dunia atas-dunia manusia-dunia bawah). Alam semesta terdiri dari empat arah utama ditambah satu pusat yaitu Tuhan yang mempersatukan dan memberi keseimbangan.

Sikap dan pandangan terhadap dunia nyata (mikrokosmos) adalah tercermin pada kehidupan manusia dengan lingkungannya, susunan manusia dalam masyarakat, tata kehidupan manusia sehari-hari dan segala sesuatu yang nampak oleh mata. Dalam menghadapi kehidupan manusia yang baik dan benar di dunia ini tergantung pada kekuatan batin dan jiwanya.

Bagi orang Jawa, pusat di dunia ada pada raja dan karaton, Tuhan adalah pusat makrokosmos sedangkan raja adalah perwujudan

Tuhan di dunia sehingga dalam dirinya terdapat keseimbangan berbagai kekuatan alam. Jadi raja adalah pusat komunitas di dunia seperti halnya raja menjadi mikrokosmos dari Tuhan dengan karaton sebagai kediaman raja. Karaton merupakan pusat keramat kerajaan dan bersemayamnya raja karena raja merupakan sumber kekuatan-kekuatan kosmis yang mengalir ke daerah dan membawa ketentraman, keadilan dan kesuburan (Aulia, 2009).

### **Kegiatan Religius Orang Jawa Kejawen**

Menurut kamus bahasa Inggris istilah kejawen adalah *Javanism*, *Javaneseness*; yang merupakan suatu cap deskriptif bagi unsur-unsur kebudayaan Jawa yang dianggap sebagai hakikat Jawa dan yang mendefinisikannya sebagai suatu kategori khas. *Javanisme* yaitu agama beserta pandangan hidup orang. *Javanisme* yaitu agama beserta pandangan hidup orang Jawa yang menekankan ketentraman batin, keselarasan dan keseimbangan, sikap nerima terhadap segala peristiwa yang terjadi sambil menempatkan individu di bawah masyarakat dan masyarakat dibawah semesta alam (Aulia, 2009 ).

Kemungkinan unsur-unsur ini berasal dari masa Hindu-Budha dalam sejarah Jawa yang berbaur dalam suatu filsafat, yaitu sistem khusus dari dasar bagi perilaku kehidupan. Sistem pemikiran *Javanisme* adalah lengkap pada dirinya, yang berisikan kosmologi, mitologi, seperangkat konsepsi yang pada hakikatnya bersifat mistik dan sebagainya dengan dasar antropologi Jawa tersendiri, atau suatu sistem gagasan mengenai sifat dasar manusia dan masyarakat yang pada gilirannya menerangkan etika, tradisi, dan gaya Jawa. Singkatnya *Javanisme* memberikan suatu alam pemikiran secara umum sebagai suatu badan pengetahuan yang menyeluruh, yang dipergunakan untuk menafsirkan kehidupan sebagaimana adanya dan rupanya. Jadi kejawen bukanlah suatu kategori keagamaan,

tetapi menunjukkan kepada suatu etika dan gaya hidup yang diilhami oleh cara berpikir *Javanisme*.

Sebagian besar dari masyarakat Jawa adalah Jawa Kejawen atau Islam *abangan*, dalam hal ini mereka tidak menjalani kewajiban-kewajiban agama Islam secara utuh misalnya tidak melakukan Sholat, puasa, tidak bercita-cita naik haji (Kodiran, 1971). Dasar pandangan mereka adalah pendapat bahwa tatanan alam dan masyarakat sudah ditentukan dalam segala seginya. Mereka menganggap bahwa pokok kehidupan dan status dirinya sudah ditetapkan, nasibnya sudah ditentukan sebelumnya jadi mereka harus menaggung kesulitan hidupnya dengan sabar. Anggapan-anggapan mereka itu berhubungan erat dengan kepercayaan mereka pada bimbingan adikodrati dan bantuan dari roh nenek moyang yang seperti Tuhan sehingga menimbulkan perasaan keagamaan dan rasa aman (Aulia, 2009)

Pemahan orang Jawa Kejawen ditentukan oleh kepercayaan mereka pada pelbagai macam roh-roh yang tidak kelihatan. Eksistensi ruh dan kekuatan benda-benda tersebut dipercayai dapat menolong dan dapat mencelakakan manusia (Ridwan, et. al., 2008). Untuk melindungi semuanya itu, orang Jawa kejawen memberi sesajen atau *caos dahar* yang dipercaya dapat mengelakkan kejadian-kejadian yang tidak diinginkan dan mempertahankan batin dalam keadaan tenang. Sesajen yang digunakan biasanya terdiri dari berbagai hidangan dan perlengkapan dalam upacara (Hadisutrisno, 2009).

Contoh kegiatan religius dalam masyarakat Jawa, khususnya orang Jawa Kejawen adalah puasa atau *siam*. Orang Jawa Kejawen mempunyai kebiasaan berpuasa pada hari-hari tertentu misalnya senin-kamis atau pada hari lahir, semuanya itu merupakan asal mula dari tirakat. Keitka tirakat, orang dapat menjadi lebih kuat rohaninya dan kelak akan mendapat manfaat. Orang Jawa kejawen

menganggap bertapa adalah suatu hal yang cukup penting. Dalam kesusastraan kuno orang Jawa, orang yang berabad-abad bertapa dianggap sebagai orang keramat karena dengan bertapa orang dapat menjalankan kehidupan yang ketat ini dengan disiplin tinggi serta mampu manahan hawa nafsu sehingga tujuan-tujuan yang penting dapat tercapai (Widiyartono, 2009).

Kegiatan orang Jawa kejawaan yang lainnya adalah meditasi atau semedi. Meditasi atau semedi biasanya dilakukan bersama-sama dengan *tapabrata* (bertapa) dan dilakukan pada tempat-tempat yang dianggap keramat misalnya di gunung, makam keramat, ruang yang dikeramatkan dan sebagainya. Pada umumnya orang melakukan meditasi adalah untuk mendekatkan atau menyatukan diri dengan Tuhan (Kadiran, 1971).

### **Spiritualitas Jawa**

Situasi kehidupan “religius” masyarakat Jawa sebelum datangnya Islam sangatlah heterogen (Ridwan, et.al. 2008). Sejak jaman awal kehidupan Jawa (masa pra Hindu-Buddha), masyarakat Jawa telah memiliki sikap spiritual tersendiri. Telah disepakati di kalangan sejarawan bahwa, pada jaman Jawa kuno, masyarakat Jawa menganut kepercayaan animisme-dinamisme. Pada saat itu yang terjadi sebenarnya adalah: masyarakat Jawa telah memiliki kepercayaan akan adanya kekuatan yang bersifat tak terlihat (gaib), besar, dan menakutkan. Mereka menaruh harapan agar mendapat perlindungan, dan juga berharap agar tidak diganggu kekuatan gaib lain yang jahat atau roh-roh jahat (Aulia, 2009).

Hindu dan Buddha masuk ke pulau Jawa dengan membawa konsep baru tentang kekuatan-kekuatan gaib. Kerajaan-kerajaan yang berdiri memunculkan figur raja-raja yang dipercaya sebagai dewa atau titisan dewa. Maka berkembanglah budaya untuk patuh pada raja, karena raja diposisikan sebagai ‘imam’ yang berperan sebagai pembawa esensi kedewataan di dunia (Simuh, 1999). Selain

itu berkembang pula sarana komunikasi langsung dengan Tuhan (Sang Pemilik Kekuatan), yaitu dengan laku spiritual khusus seperti semedi, *tapa*, dan *pasa* (berpuasa).

Jaman kerajaan Jawa-Islam membawa pengaruh besar pada masyarakat, dengan dimulainya proses peralihan keyakinan dari Hindu-Buddha ke Islam. Anggapan bahwa raja adalah 'Imam' dan agama *ageming aji*-lah yang turut menyebabkan beralihnya agama masyarakat karena beralihnya agama raja, disamping peran aktif para ulama masa itu. Para penyebar Islam (para wali dan guru-guru tarekat) memperkenalkan Islam yang bercorak tasawuf. Pandangan hidup masyarakat Jawa sebelumnya yang bersifat mistik (*mysticism*) dapat sejalan, untuk kemudian mengakui Islam-tasawuf sebagai keyakinan mereka.

### Jaran Kepang (Kuda Lumping)

Jaran keping atau yang dalam bahasa Indonesia disebut sebagai Kuda Lumping. Kuda lumping adalah seni tari yang dimainkan dengan properti berupa kuda tiruan, yang terbuat dari anyaman bambu atau keping (Wikipedia, 2012). Kuda lumping merupakan pertunjukan kesenian tradisional yang menggunakan kekuatan *magic* dengan *waditra* utamanya berupa kuda-kudaan yang terbuat dari kulit kerbau atau kulit sapi yang telah dikeringkan (disamak); atau terbuat dari anyaman bambu (Jawa: *kepangan pring*) yang diberi motif atau hiasan dan direka seperti kuda. Kuda-kudaan itu yang tidak lebih berupa guntingan dari sebuah gambar kuda yang diberi tali melingkar dari kepala hingga ekornya seolah-olah ditunggangi para penari dengan cara mengikatkan talinya di bahu mereka. Dalam memainkan seni ini biasanya juga diiringi dengan alat musik Tradisional, yaitu *kethuk*, *kempul*, *gong*, *demung*, *kendhang*, *ketipung*, *jidor* dan *kecer* (Hadisutrisno, 2009).

Tidak diketahui secara pasti mengenai asal-usul permainan ini, karena telah disebut oleh banyak daerah sebagai kekayaan

budayanya (Wikipedia, 2012). Hal ini terjadi karena si pencetusnya tidak mematenkan permainan ini sehingga bisa dimainkan oleh siapapun dan muncul banyak sekali versi cerita. Tetapi, diantara berbagai versi tersebut, pendapat yang paling sering muncul adalah bahwa kesenian jaran kepeng ini berasal dari Ponorogo Jawa Timur. Di Jawa Timur seni ini akrab dengan masyarakat di beberapa daerah misalnya Blitar, Malang, Nganjuk, Tulungagung dan banyak daerah-daerah lain. Jika dilihat dari model permainan ini, yang menggunakan kekuatan dan kedigdayaan, besar kemungkinan berasal dari daerah-daerah kerajaan di Jawa (Farabi, 2010).

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara dan observasi. Sesuai dengan sifat penelitian kualitatif yang terbuka dan luwes, teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif sangat beragam disesuaikan dengan masalah, tujuan penelitian, serta sifat objek yang diteliti.

## Hasil

Kesenian Jaran Kepang yang ada di dusun Sendang, merupakan bukan kesenian asli dari dusun Sendang itu sendiri dan merupakan sebuah kesenian yang berasal dari Ponorogo. Karena merasa bahwa kesenian Jaran Kepang pertunjukan yang menarik, maka masyarakat dusun Sendang mengambilnya sebagai sebuah kebudayaan untuk daerah Sendang sendiri. Walaupun banyak daerah yang menjadikan kesenian “kuda Lumping” sebagai kebudayaan, tetapi tiap daerah memiliki ciri khas tersendiri. Di daerah sendang “kuda lumping” merupakan kesenian yang tergolong agak ekstrim. Karena, kesenian di daerah ini hampir mirip dengan *debus*. Prosesnya pun terlihat jika dalam permainan pemain makan *beling*, dalam bahasa

Indonesia *beling* adalah pecahan-pecahan kaca. Pemain makan *arang*. Mengupas kelapa dengan menggunakan gigi dan sebagainya (Wawancara, Subjek 2, 30 April 2012).

Tidak hanya terjadi di dusun Sendang, kesenian jaran kepeng adalah kesenian yang tidak murni terjadi karena pemain sendiri. Kesenian ini ada campur tangan dari makhluk halus yang memasuki raga sang pemain. Istilahnya dalam bahasa Jawa adalah *nyelang rogo* atau pinjam raga. Maksudnya segala hal yang dilakukan pemain dalam permainan Jaran Kepang merupakan perbuatan dari makhluk halus yang *nyelang rogo*nya pemain. Tetapi, berbeda dengan istilah “kesurupan”. Kesurupan terjadi karena kemauan sang makhluk halus tersebut untuk memasuki jiwa orang yang diinginkannya. Dalam jaran kepeng, makhluk halus itu masuk ke dalam raga sang pemain karena dipanggil atau memang sengaja diinginkan untuk masuk ke dalam tubuh pemain.

Jadi saat pemain terlihat memakan api, arang, kemenyan, *beling* dan lainnya itu bukanlah pemain yang melakukannya. Tetapi dilakukan oleh makhluk halus tadi yang memasuki raga para pemain. Saat dalam permainan Jaran kepeng, pemain tidak merasakan sedang menari atau melakukan kegiatan apapun, yang dirasakan adalah saat selesai permainan. Pemain merasakan bahwa badannya terasa sangat capai, seperti selepas melakukan suatu pekerjaan berat (Wawancara, Subjek 4, 31 April 2012). Oleh karena itulah permainan Jaran Kepang diberi batasan waktu. Karena pada meminjam raga manusia, pasti memiliki batasan-batasan kemampuan fisiknya (wawancara, subjek 3, 30 April 2012).

Pertunjukan kesenian Jaran kepeng ini lebih sering dilakukan pada waktu malam hari. Mulai sekitar pukul 19.00 yang mempertunjukkan hanya tarian jaranan biasa. Untuk pertunjukkan *debus* (lebih menantang) biasanya dimulai pada pukul 21.00 ke atas. Untuk selesainya pukul maksimal pukul 00.00 (menurut peraturan

di daerah tersebut). Tetapi, jika memang masih diperlukan untuk melanjutkan permainan, maka dilakukan ijin khusus kepada keamanan di daerah tersebut.

Ada syarat-syarat khusus yang harus dipenuhi sebelum pertunjukan Jaran Kepang dipentaskan. Terpenting adalah meminta ijin kepada *danyang*. *Danyang* adalah istilah dalam bahasa Jawa, yang memiliki makna penjaga. Dimana kepercayaan orang Jawa adalah tiap-tiap daerah itu ada penunggunya. *Danyang* merupakan penunggu di desa tersebut. Maknanya membinta izin kepada *danyang* adalah meminta do'a supaya pementasan pertunjukan ini bisa tuntas sampai akhir tanpa ada hambatan apapun.

Setiap daerah memiliki cara untuk meminta ijin sendiri-sendiri. Di dusun Sendang proses meminta ijin ini bisa dibilang cukup rumit. Karena proses ijinnya tidak bisa dilakukan di dalam desa itu sendiri. Untuk dusun Sendang, meminta ijin ini kepada seseorang bernama Mbah Joko. Kepercayaan masyarakat sekitar, Mbah Joko inilah yang memangku desa Permanu (salah satu desa yang ada di Gunung Kawi, penduduk desa ini masih sangat kental memegang budaya jawa yang erat hubungannya dengan kepercayaan yang ada dalam agama Hindhu-Budha).

Mbah Joko juga merupakan penunggu Punden yang ada di Dusun Sendang. Mbah Joko juga ikut dalam permainan Jaran Kepang ini. Menurut *gambuh* atau pawang Jaran kepang ini, jika mbah Joko datang memiliki tanda-tanda tersendiri yang berbeda dengan tanda-tanda datangnya yang lain. Tanda-tanda Mbah Joko datang adalah meminta *dapukan Barongan* yang diikuti dupa ratus dan berjalan seperti ular. Ditambah lagi dengan rujak manis dan dawet

Setelah meminta ijin kepada *danyang*, hal yang perlu untuk dipenuhi adalah menyiapkan sesaji. Sesaji dalam istilah orang jawa merupakan persembahan. Isi dari sesaji tersebut diantaranya adalah pisang, beras, gula, bunga 3 jenis (yang terdiri dari locari, kanthil

dan kenanga), rempah-rempah, garam, sirih tembakau, gambir, air fermentasi dari tape. Tumpeng kecil dan telur (wawancara, subjek 3, 30 April 2012). Sesaji tersebut ditata dengan rapi di atas nampan besar kemudian diletakkan di tempat pertunjukkan Jaran Kepang itu digelar.

Meminta ijin dan menyajikan sesaji adalah dua pokok penting yang harus dilakukan oleh ketua dari perkumpulan ini. untuk pemain, hanya menjalankan instruksi dari pelatih dan ketua. Tidak ada hal-hal khusus yang perlu dilakukan saat akan melakukan pertunjukkan. Hanya istirahat cukup sebelum pertunjukkan, karena pertunjukkan tersebut memerlukan banyak energi (Wawancara, Subjek 1, 30 April 2012).

Mengeluarkan makhluk halus dari tubuh pemain juga diperlukan sebuah prosesi khusus. Dalam kesenian yang ada di Dusun Sendang ini biasanya melakukan ritual yang pertama, membuat alas untuk membaringkan pemain yang akan disadarkan. Antara tikar yang baru, kain kewan, jarik, daun pisang muda, beberapa hal tersebut ditumpuk urut. Kemudian ditaburi dengan minyak serimpi, dan di bagian kepala itu ditancapkan dupa. Setelah itu pemain dibaringkan, disitu ada *azimat* khusus yang dibaca (subjek 3, 30 April 2012)

## Diskusi

Kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat (Soemardjan dan Soemardi, 2002). Kesenian Jaran Kepang yang ada di dusun Sendang, merupakan kesenian yang pada asalnya berasal dari Ponorogo dan masyarakat mengambalnya sebagai sebuah kebudayaan untuk dusun Sendang sendiri. Walaupun Jaran Kepang sebagai kebudayaan di daerah Sendang berasal dari daerah Ponorogo, tetapi kesenian ini memiliki ciri khusus dan berbeda dari daerah-daerah lain. Di dusun sendang jaran Kepang merupakan

kesenian yang tergolong agak ekstrim. Karena, kesenian di daerah ini hampir mirip dengan *debus*. Hal ini terbukti dengan pemain yang makan *beling* dan sebagainya.

Rata-rata di tiap daerah yang memiliki kesenian “Jaran kepag” menyatakan bahwa kesenian ini ada campur tangan dari makhluk halus yang memasuki raga sang pemain. Banyak ahli kejawaen yang memiliki pendapat yang sama bahwasanya di dalam dunia yang satu dan sama ini dihuni oleh beberapa macam kehidupan (Hadisutrisno, 2009). Istilahnya dalam bahasa Jawa adalah *nyelang rogo* atau pinjam raga. Maksudnya segala hal yang dilakukan pemain dalam permainan Jaran Kepang merupakan perbuatan dari makhluk halus yang *nyelang rogonya* pemain. Tetapi, berbeda dengan istilah kesurupan. Kesurupan terjadi karena kemauan sang “makhluk halus” tersebut untuk memasuki jiwa orang yang diinginkannya.

Ada syarat-syarat khusus yang harus dipenuhi sebelum pertunjukan Jaran Kepang dipentaskan. Yang paling penting adalah meminta ijin kepada *danyang*. *Danyang* adalah istilah dalam bahasa Jawa, yang memiliki makna penjaga (leluhur). Dalam tradisi orang kejawaen, penghormatan kepada orang yang lebih tua dan jika ia sudah meninggal maka disebutnya sebagai leluhur. Istilah leluhur selalu diaitkan dengan silsilah yang bermuara kepada para pembuka tanah atau cikal bakal desa (Ridwan, et. al., 2008).

Setelah meminta ijin kepada “*danyang*”, hal yang perlu untuk dipenuhi adalah menyiapkan sesaji. Sesaji dalam istilah orang jawa merupakan persembahan. Sesaji biasanya berisi berbagai perlengkapan dalam upacara (Hadisutrisno, 2009). Isi dari sesaji tersebut diantaranya adalah pisang, beras, gula, bunga 3 jenis (yang terdiri dari locari, kanthil dan kenanga), rempah-rempah, garam, sirih tembakau, gambir, air fermentasi dari tape. Sesaji tersebut ditata dengan rapi di atas nampan besar kemudian diletakkan di tempat pertunjukan digelar.

Mengeluarkan makhluk halus dari tubuh pemain juga diperlukan sebuah prosesi khusus. Dalam kesenian yang ada di Dusun Sendang ini biasanya melakukan ritual yang pertama, membuat alas untuk membaringkan pemain yang akan disadarkan. Antara tikar yang baru, kain kawan, jarik, daun pisang muda. Kemudian ditaburi dengan minyak serimpi, dan sebagai ritual terakhir di bagian kepala itu ditancapkan dupa. Hal ini merupakan sarana permohonan waktu orang mengucapkan do'a, kemenyan dibakar agar menimbulkan asap yang berbau harum. Kemenyan bagi orang Jawa melambangkan perilaku transdental dan ibadah kepada Allah SWT yang wajib dipelihara dan dijaga (Hadisutrisno, 2009).

## Kesimpulan

Kesenian "Jaran Kepang" pada dasarnya bukan merupakan kebudayaan dari masyarakat dusun Sendang sendiri. Menurut keterangan dari subyek, kesenian ini berasal dari daerah Ponorogo. Kesenian ini berhubungan erat masyarakat Islam Kejawen, yang cara berfikir mereka masih berkaitan dengan agama yang ada sebelum Islam yaitu Hindu-Budha. Masyarakat masih memegang erat tradisi yang ada dalam Hindu-Budha seperti selamatan, upacara keagamaan yang menggunakan sesaji. Hal itu bisa dilihat ketika akan ada pertunjukan "Jaran Kepang" ini masyarakat mempercayai harus menyediakan sesaji, meminta ijin kepada leluhur. Kesenian ini masih mengakar dari masyarakat sendang, karena masyarakat berusaha melestarikan kesenian ini dengan cara mengajarkan secara turun-temurun kepada generasi selanjutnya.



# EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT KOTA MALANG DI TENGAH GLOBALISASI

*Irham Thoriq*

Mahasiswi Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: irham\_psy@yahoo.com

## **Mukadimah**

Hidup adalah suatu permainan (Armytage Ware).

Pada dasarnya kita hidup tidak ubahnya sebagai suatu permainan, hal inilah yang hendak dikatakan Armytage Ware dalam salah satu syairnya. Manusia senantiasa berperan sebagai konsumen permainan dimulai dari masa anak hingga dewasa. Semenjak masa anak, manusia sudah diperkenalkan permainan, baik permainan tradisional ataupun permainan modern.

Sebagaimana media sosial yang lain, permainan juga berupa entitas, maka diapun ada, eksis, meredup dan bahkan menghilang. Sebagaimana bentuknya, permainan memiliki aneka farian. beberapa permainan memiliki farina yang eksis lebih lama dan

beberapa yang lain punah dalam sekejap. Kepunahan permainan tersebut disebabkan membanjirinya permainan yang baru dan mampu menjadi pemenang dalam menarik perhatian pengguna permainan dibanding permainan klasik.

Melalui pengamatan terhadap realitas yang terjadi di kota Malang, penulis melihat adanya pergeseran permainan-permainan tradisional kepermainan yang lebih modern yang kerap dimainkan oleh anak-anak asli Malang.

Secara bahasa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan nenek moyang atau sesepuh yang berasal dari daerah tersebut, tidak datang dari luar. Permainan tradisional biasanya bersifat alami, dalam arti alat-alat yang digunakan kebanyakan dari alam. Seperti *bentengan*, *gobak sodor*, *sepak tekong*, *patil lele*, *engklek*, *egrang* dan yang lain. Selain bersifat alami permainan tradisional tidak memiliki kesan mewah dan ramah lingkungan.

Selanjutnya, permainan tradisional di kota Malang tersebut semakin punah. Selain dunia yang terus berubah, permainan tradisional akan punah dikarenakan semakin maraknya permainan modern. Permainan modern lebih bersifat *western* dan bersifat eksklusif. Dalam arti lain, bisa dinikmati oleh kalangan menengah atas dengan kompensasi ekonomi yang tinggi. Karena permainan modern biasanya bersifat teknologi yang komersil.

Bentuk permainan modern beraneka ragam, seperti halnya permainan yang bisa dilakukan di dalam rumah saja seperti Playstation, atau permainan-permainan di computer, game online dan lain sebagainya. Selain itu, permainan modern juga sebagai pelengkap fasilitas yang diberikan di MALL dan super market. Seperti yang ada di Mall Malang Town Square atau biasa dikenal dengan nama MATOS kota Malang ini. Adapun jika permainan-permainan modern tersebut akan dinikmati, maka pengguna harus mengeluarkan uang yang cukup banyak.

Ketika bermain *timezone* misalnya, pengguna harus membeli kartu yang telah disiapkan. Harga kartu itu bermacam-macam, mulai dari nominal Rp. 15.000, Rp. 20.000 hingga ratusan ribu. Inilah yang membedakan yang paling mencolok antara permainan tradisional dengan modern, dan biaya ini yang akan memberikan dampak budaya konsumtif dikalangan masyarakat remaja dan anak-anak.

Tentang dampak permainan modern terhadap budaya konsumtif, budayawan Agus Sunyoto memberikan argumentasi *"Makanya orang modern itu kepalanya besar. Apalagi sejak kecil sudah dikenalkan budaya konsumtif, kalau sudah begini apakah ia mampu menghadapi realitas hidup, ke depan sulit diajak mandiri tidak mau kreatif,"* katanya penuh heran.

Disisi lain, jika permainan tradisional diperhatikan lebih cermat, hal ini memiliki banyak manfaat, banyak kalangan telah menyetujuinya. *"Dalam permainan tradisional anak diajari membangun rasio dan emosi. Lihat mereka (anak-anak kecil) membuat kuda, kalau tidak pakai emosi bisa tidak pas dan tidak sesuai kedua kaki kuda yang terbuat dari tanah liat itu,"* kata budayawan asal Surabaya.

Mengingat masa kecilnya ia sering membuat kapal-kapalan atau mobil-mobilan dari kulit Jeruk maupun *gangsingan* dengan tangannya sendiri. Jika bermain sudah bosan dan mulai layu, tinggal dibuang kulit Jeruk tersebut. *"itu akan kembali ke tanah. Ini melambangkan bahwa permainan tradisional ramah lingkungan, dan daya kreativitas maupun imagi mulai dibangun dan diasah sejak kecil, dan lebih-lebih kreativitas mereka telah diasah di benak anak-anak,"* kisah Mbah Harryadjie BS.

Namun kebanyakan manfaat dari permainan tradisional ini justru sekarang jarang sekali ditemukan masyarakat di kota Malang. Hal tersebut diungkapkan Irawan M. Hum, dosen Antropologi Universitas Negeri Malang, permainan tradisional mulai dilupakan masyarakat, disebabkan oleh beberapa hal: *Pertama*, tidak adanya

pengenalan warisan dari generasi lama untuk melestarikan warisan itu. Disamping juga mulai bermunculan permainan baru yang lebih efektif dan efisien. *Kedua*, Pengaruh dari luar seperti datangnya permainan modern, dan yang terakhir tidak adanya lahan yang memadai.

Senada dengan Irawan, sekjen Dewan Kesenian Malang Anthony Wibowo menyayangkan perihal punahnya permainan tradisional dengan berubahnya waktu. *"Saya prihatin, padahal yang dibangun dalam permainan tradisional adalah kerukunan, keguyuban, dan kerja sama. Dan terlebih lagi yang lebih ditonjolkan adalah asas kekeluargaan,"* kata pria bercucu tiga ini.

Kepunahan tersebut disebabkan beberapa faktor, diantaranya adalah perhatian pemerintah yang kurang maksimal terhadap permainan tersebut. Hal tersebut terbukti dengan sedikitnya ruang yang bisa dijadikan lahan permainan tradisional. Tata letak kota yang tidak mendukung permainan tradisional dan disebabkan pula banyaknya industrialisasi dan globalisasi di kota Malang. Industrialisasi dan globalisasi tersebut terlambangkan banyaknya pabrik dan Mall di kota Malang. Alasan-alasan inilah yang membuat permainan tradisional semakin tidak mempunyai tempat di kota Malang.

Punahnya permainan tradisional ini dapat disaksikan di daerah Sumebersari Kecamatan Lowokwaru kota Malang. Melalui pengamatan peneliti, jarang dan bahkan tidak ada anak-anak yang memperlakukan permainan tradisional seperti *gobak sodor, sepak tekong, patil lele, dan petak kumpet*. Mereka banyak bermain *play station* dan *game online*.

Beberapa kecamatan lain di kota Malang juga mengalami hal yang sama, jarang dan bahkan tidak ada anak-anak dan remaja yang memainkan permainan tradisional, semuanya *hanyut* kedalam globalisasi yang menjanjikan kegemerlapan dan kegelamoran.

Pengaruh globalisasi terhadap permainan ini dilambangkan dengan banyaknya permainan modern yang sedikit demi sedikit menggeser penggunaan permainan tradisional.

Latar belakang inilah yang membuat peneliti terlecut untuk meneliti tentang Eksistensi Permainan Tradisional ditengah Globalisasi di kota Malang. Hal ini menjadi penting dikarekan Permainan Modern yang merupakan arus dari globalisasi tidak lagi menjadi daya untuk membuat kreatifitas anak, dan justru membuat anak menjadi hedonisme dan konsumerisme. Kekhawatiran tersebut juga diungkapkan Agus Sunyoto *“salah satu pengaruhnya adalah media massa, dan membanjirnya permainan-permainan modern yang tidak membuat anak didik kurang kreatif dan ketergantungan. Lalu apa yang diarpakan bangsa kalau anak bangsanya seperti ini”*, cetusnya sembari mengeluh.

## Kajian Teori

### Awal Mula Manusia Mengenal Permainan

Apa yang membedakan binatang atau hewan dengan manusia cerdas (*Homo Sapiens*) dan manusia pekerja (*Homo Faber*)? Mengingat hewan begitu juga manusia sama-sama bekerja untuk hidup (*servivel*) dan selama bertahun-tahun telah tumbuh keyakinan, keinginan berkembang untuk bermain. Tapi manusia berpikir untuk melahirkan peradaban baru, dan semua negara memiliki peradaban sendiri-sendiri, seperti halnya permainan. Sejarah permainan sudah ada dan merupakan gejala yang menggakar dan tumbuh di tengah-tengah masyarakat. Permainan tidak saja menjangkiti anak-anak saja tetapi orang dewasa juga akan merasakan kecanduan untuk menikmati, oleh karena itulah manusia juga disebut sebagai manusia bermain (Hartono, 2004).

Piaget (Hartono 2004) pernah menyatakan bahwa sejak lahir, dalam usia dua tahun, seorang anak sudah mulai bermain.

Permainan ini sudah nampak dalam gerakan-gerakan tubuh, kaki, tangan, dan bagian tubuh lain untuk menyelidiki dunia sekitarnya dan berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya, seperti dengan ayah, ibu, dan pembantu.

Menurut Iswinarti, dosen Pascasarjana psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, manusia sejak bayi sudah mengenal permainan. Perkenalannya dengan permainan berupa alat warna-warni yang digantung di atas kepala mereka saat di buaian. Pada saat itulah bayi mengenal warna-warni untuk pertama kalinya. Lalu permainan itu berbunyi jika diterpa angin. Untuk beberapa kali bunyi itu didengar oleh anak, maka anak mulai mengenal bunyi. Saat itu pula bayi mengeksplorasi diri dan merespon orang-orang di sekelilingnya.

“Anak kecil sejak bayi sudah mengenal permainan, dimulai dari warna dan bunyi. Permainan itu adalah salah satu bentuk ekspresi diri. Makanya anak kecil dikenalkan *toys* (permainan) yang edukatif,” ujarnya sambil memberi pengarahan (wawancara. 2010).

### **Permainan dalam Prespektif Psikologi**

Beberapa ahli Psikologi berpendapat bahwa dalam permainan tradisional sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak (Boree, 2005). Anak-anak dilatih untuk bisa saling menghargai bahwa setiap orang memiliki karakter dan nasib yang berbeda-beda pada waktu bermain. Sesama manusia harus hidup tolong-menolong dengan bergotong-royong. Selain itu, pada setiap tahap permainan ini anak-anak sudah melatih diri untuk bersikap ulet, jujur, setia kawan, dan disiplin agar dapat mencapai apa yang dicita-citakan.

Permainan tradisional bisa mengasah kemampuan motorik anak, baik kasar maupun halus, serta gerak refleksnya (Boree, 2005). Selain gerakan motorik, anak juga dilatih bersikap cekatan, berkonsentrasi, dan melihat peluang dengan cepat untuk mengambil keputusan terbaik agar bisa menangkap lawan seperti dalam

permainan *Bentengan*. Kemudian permainan seperti *dakon* dapat merangsang menggunakan strategi. Anak harus pandai menentukan biji di lubang mana yang harus diambil terlebih dahulu, agar bisa mengumpulkan biji lebih banyak dari lawan.

Melihat manfaat-manfaat tersebut, sebenarnya permainan tradisional ini penting dilakukan oleh anak-anak zaman sekarang. Selain untuk memperoleh manfaat yang tidak bisa didapat dari permainan modern, juga untuk memacu anak lebih kreatif.

Bagi Piaget, hal ini adalah periode sensori seorang anak, untuk menerima dan menyesuaikan objek-objek yang bersentuhan dengan mereka, sesuai waktu dan tempat. Mereka menggunakan segala sarana permainan untuk menyatakan imajinasi, pikiran, perasaan, dan fantasi mereka. Menginjak umur delapan tahun, simbol-simbol permainan dan terutama kepercayaan mereka mulai dimodifikasi lewat interaksinya dengan anak-anak yang sudah lebih dewasa. Disini juga sudah mulai terlihat benih pengendalian perasaan, seperti marah, senang, gembira, kecewa, diam dan sepi (Boree, 2005).

Para remaja juga sangat membutuhkan permainan untuk aktualisasi diri dan untuk meningkatkan kepercayaan diri. Mendekati usia remaja, terjadi perubahan fisik yang sekaligus membawa kegoncangan dan perubahan psikologis yang besar. Hal itu terjadi pada remaja pria maupun remaja wanita. Akibat dari perubahan fisik (Majalah Inovasi, 2010).

Untuk menumbuhkembangkan perkembangan yang ideal sesuai dengan pertumbuhan otak kanan dan otak kiri, anak diajarkan sedini mungkin belajar berhitung dengan *abacus* dan diperkenalkan permainan. “Karena bermain memiliki nilai manfaat bagi pertumbuhan anak” kata Iswinarti penuh semangat.

Masa anak-anak adalah masa-masa bermain. Permainan juga merupakan jembatan bagi anak dari belajar secara informal menjadi formal, “Bermain adalah proses belajar,” lanjut Iswinarti.

Menurut J. Huisinga, seorang ahli sejarah kebudayaan dan pemikiran terkenal dalam bukunya *Homo Ludens* (manusia bermain) memandang bahwa, bermain sebagai keistimewaan yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya, karena justru menurutnya manusia yang bermain dalam arti sesungguhnya. Hewan terkesan bermain, akan tetapi kesan itu terbentuk oleh arah pandang yang *antropomorfis*, sebab segala kelakuan hewan yang tampak sebagai gejala bermain pada hakikatnya merupakan latihan persiapan untuk kemudian sanggup bertahan hidup (*survival*) secara mandiri.

Menurut Fuad Hasan pengarang buku permainan yang edukatif menyatakan, dunia hewan tidak pernah ada permainan baru seperti gerak gerak juga beralih secara turun-temurun, baik yang tampil sebagai kelihaihan maupun yang tampak dilakukan secara kolektif.

Bermain pada awalnya belum dapat perhatian besar dari para ahli ilmu jiwa anak terutama terhadap perkembangan anak. Karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar bermain adalah seorang filsuf Yunani yang bernama Plato. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari *Aritmatika* dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Filsuf lain, Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa depan nanti.

Dalam dunia pendidikan Froebel (abad 18 serta awal abad 19) lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain dan mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk men-

arik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi Plato, Aristoteles, Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sayangnya pada masa tersebut, teori psikologi perkembangan anak belum mempunyai sistematika yang teratur. Akibatnya, apa yang dikemukakan oleh Frobel, bahwa bermain dapat meningkatkan bakat, kapasitas serta pengetahuan anak sulit dibuktikan.

Pertengahan sampai akhir abad 19 teori evolusi sedang berkembang sehingga pembahasan teori bermain banyak dipengaruhi oleh paham tersebut. Bermain berfungsi untuk memulihkan tenaga seseorang setelah bekerja dan merasa jenuh. Sebelum perang dunia pertama belum ada jawaban yang memuaskan kenapa terjadi kegiatan bermain.

Ada beberapa tokoh yang dapat dikategorikan dalam teori klasik. Mereka menjelaskan mengapa muncul perilaku bermain serta apa tujuan bermain. Ellis (1999), menyebutkan sebagai *armchair theories* karena melalui riset eksperimental. Teori klasik mengenai bermain dapat dikelompokkan dalam dua bagian yaitu (1), Surplus Energi dan Teori rekreasi, serta (2), teori rekapitulasi dan praktis. Herbert spencer seorang filsuf Inggris di abad 19 mengajukan teori surplus energi dalam bukunya *Principles Of Psychology* (1972), mengemukakan bahwa kegiatan bermain seperti berlari, melompat, bergulingan yang menjadi ciri khas kegiatan anak kecil maupun anak binatang perlu dijelaskan secara berbeda.

Spencer berpendapat bahwa bermain terjadi akibat energi yang berlebihan dan hanya berlaku pada manusai serta binatang dengan tingkat evolusi tinggi. Pada binatang yang mempunyai tingkat evolusi lebih rendah misalnya serangga, katak; energi tubuh lebih dimanfaatkan untuk mempertahankan hidup. Kelompok binatang dengan tingkat evolusi rendah sangat terbatas sehingga harus banyak menguras tenaga untuk mempertahankan hidup.

Energi berlebihan ini dapat diumpamakan sebagai sistem kerja air atau gas yang akan menekan ke semua arah untuk mencari penyaluran. Tekakan akan lebih kuat dan butuh penyaluran yang lebih banyak bila volume air atau gas sudah melebihi dayaampungnya. Pada masa tersebut, teori-teori surplus energi mempunyai pengaruh besar terhadap psikologi, namun teorinya dirasakan kurang tepat dan mendapat tantangan.

Sebagai contoh, anak biasanya akan cepat-cepat menyelesaikan tugas kalau dijanjikan boleh bermain setelah tugasnya selesai. Bayi yang sudah mengantuk seringkali tetap ingin bermain dengan mainannya. Kedua contoh tersebut jelas tergambar bahwa bermain merupakan suatu insentif, bukan muncul akibat kelebihan energi.

Berlawanan dengan teori surplus energi, maka teori rekreasi mengajukan dalil bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja. Menurut penyair Jerman, Moritz Lazarus, kegiatan bekerja menyebabkan berkurangnya tenaga. Tenaga ini dapat dipulihkan kembali dengan cara tidur atau melibatkan dalam kegiatan yang sangat berbeda dengan bekerja. Bermain lawan dari bekerja dan merupakan cara yang ideal untuk memulihkan tenaga.

Abad 19, teori evolusi mempunyai pengaruh besar terhadap studi tentang anak. Apa yang dikemukakan Herbert Spencer dirasakan terlalu spekulatif tetapi pendapat Charles Darwin di dalam bukunya *Origin of Species*, tidak dapat diabaikan begitu saja. Bahwa manusia merupakan hasil evolusi dari makhluk yang lebih rendah akhirnya merangsang dan mendorong minat para ilmuwan untuk mempelajari perkembangan manusia sejak bayi sampai menjadi dewasa.

Stanley Hall, seorang professor psikologi dan paedagogi berminat terhadap teori evolusi serta bidang pendidikan, dia juga mempelajari perkembangan anak. Menurutnya, bermain dari teori rekapitulasi dan gagasannya adalah sebagai berikut: “Anak

*merupakan mata rantai evolusi dari binatang sampai sampai menjadi manusia". Artinya anak menjalankan semua tahapan evolusi, mulai dari protozoa (hewan bersel satu) sampai menjadi janin. Sejak konsepsi atau bertemunya sel telur dengan sperma sampai anak lahir, melampaui beberapa tahap perkembangan yang serupa dengan urutan perkembangan dari species ikan sampai menjadi species manusia. Sehingga, perkembangan seseorang akan mengulangi perkembangan tertentu sehingga pengalaman-pengalaman nenek moyangnya akan tertampil di dalam kegiatan bermain pada anak (dalam Miller, 1972 dan Johnson et al, 1999).*

Teori rekapitulasi berhasil memberi penjelasan lebih rinci mengenai tahapan kegiatan bermain yang mengikuti urutan sama seperti evolusi makhluk hidup. Sebagai contoh, kesenangan anak untuk bermain air dapat dikaitkan dengan kegiatan 'nenek moyang', species ikan yang dapat kesenangan didalam air. Anak berkeinginan untuk memanjat pohon dan berayun dari satu dahan ke dahan lain (Psikologi perkembangan anak).

Bagi para pemuda dan pemudi, permainan dalam pertemuan antarteman dan antarkelompok adalah sarana komunikasi sekaligus peningkatan relasi sosial antarkaum muda. Para pemuda yang telah melewati masa krisis psikofisik, telah masuk dalam tahap psikososial, di mana mereka berusaha untuk meningkatkan relasi sosial horizontal antarsesama kaum muda sekaligus masih terus menjaga relasi vertikal dengan orang tua, dan mereka yang dituakan (Cavallaro, 2004).

Meskipun bagi orang dewasa permainan merupakan suatu relaksasi dan semacam hiburan atau melepaskan ketegangan akibat tantangan perjuangan hidup maka selayaknya ada perhatian dari pemerintah untuk mengenalkan kepada generasi bangsa.

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Peneliti menggunakan metode dimaksudkan untuk menarasikan secara jelas keadaan dan dinamika permainan tradisional dimalang, baik permainan tradisional maupun modern. Hal ini sesuai dengan tujuan peneliti bahwa perlu mengetahui dampak dan keadaan situasi permainan tradisional yang ada di kota Malang.

Selain ini kami menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis. Pendekatan ini sangat cocok untuk mengobservasi fenomena-fenomena yang terjadi tentang situasi keadaan permainan tradisional. Pendekatan ini diharapkan menjadi pemaparan yang jelas antara fonomena yang obserfebel dengan narasi yang peneliti paparkan.

### 1. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, yakni observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Terdapat dua dimensi rekaman data: fidelitas dan struktur. Peneliti menggunakan Fidelitas mengandung arti sejauh mana bukti nyata dari lapangan disajikan dan penulis akan menggunakan rekaman audio atau video yang akan memiliki fidelitas tinggi dalam merekam fakta. Selain itu peneliti juga menggunakan catatan lapangan meskipun memiliki fidelitas kurang dibandingkan dengan dimensi rekaman.

Dimensi struktur juga akan peneliti gunakan untuk menjelaskan sejauh mana wawancara dan observasi dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Hal-hal yang menyangkut jenis rekaman, format ringkasan rekaman data, dan prosedur perekaman diuraikan pada bagian ini. Selain itu dikemukakan cara-cara untuk memastikan keabsahan data dengan triangulasi dan waktu yang diperlukan dalam pengumpulan data.

## 2. Analisis Data

Membahas hasil penelitian, peneliti secara sistematis akan melampirkan dan menganalisis transkrip-transkrip wawancara, catatan lapangan dan bahan- bahan lain agar peneliti dapat menyajikan temuannya. Analisis ini melibatkan pengerjaan, pengorganisasian, pemecahan dan sintesis data serta pencarian pola, pengungkapan hal yang penting, dan penentuan apa yang dilaporkan.

Dalam penelitian kualitatif ini, analisis data yang akan dilakukan peneliti selama dan setelah pengumpulan data tentang permainan tradisional dengan kaitannya permainan modern. Teknik-teknik seperti analisis domain, analisis taksonomis, analisis komponensial, dan analisis tema. Dalam hal ini peneliti dapat menggunakan statistik nonparametrik, logika, etika, atau estetika yang terdapat dalam permainan tradisional.

## 3. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di daerah yang masih berkembang permainan tradisional di kota malang. Seperti di kecamatan Sukun, Buring, Dau dan di Dinas Pariwisata. Selain itu peneliti juga melakukan penelitian di daerah yang terdapat permainan modern seperti di rental *play station*, dan Mall yang menyediakan permainan modern.

## Hasil Penelitian

Kota malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, di kota Malang modernisasi bergerak lambat namun pasti. Hal tersebut mengakibatkan permainan modern berkembang pesat dengan jenis-jenisnya yang makin variatif, sehingga permainan tradisional kini semakin tersisih. Permainan modern memang bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja. Mulai dari anak-anak

sampai mereka individu dewasa juga kini asyik di depan layar TV, komputer, dan handphone (HP) untuk bermain *game online* dan *time zone* yang berada di mall-mall besar. Bahkan di kota Malang dalam hasil pengamatan peneliti para penggemar permainan modern harus merogoh kocek yang tidak sedikit untuk melengkapi aplikasi game mereka. Hal tersebut tidak mengherankan karena permainan ini tidak memerlukan tempat khusus dan luas serta bisa dimainkan sendiri.

Permainan modern saat ini menjadi idola baru bagi anak-anak dan para remaja di kota Malang. Ironis, permainan modern yang sebagian besar berasal bukan dari negara sendiri, justru semakin digemari. Padahal, permainan tradisional dapat menjadi identitas warisan budaya bangsa ditengah keterpurukan kondisi bangsa saat ini.

Sebagai kota besar yang terus berkembang, Kota Malang sekarang ini mengalami perubahan tidak hanya dari wajah lingkungan sekitar dan wajah-wajah baru warga yang menempati rumah silih berganti namun juga jenis permainan yang dulu populer dimainkan seperti bermain petak umpet, layang-layang, *gasing*, *egrang* dan lain-lain. Semakin berkurangnya lahan untuk bermain di Kota Malang menjadi titik awal minimnya anak-anak untuk memainkan permainan tradisional.

Lahan terbuka yang selama ini sebagai ruang publik telah banyak tergusur. Padahal, permainan tradisional ini sama dengan olahraga rekreasi yang membutuhkan lahan luas, bahkan sudah diatur dalam Undang-Undang olahraga Rekreasi. Tapi kalau lahan yang ada sekarang ini sudah terasa sempit, tentunya memainkan permainan tradisional akan terbatas pula.

“Bagaimana mau melestarikan jika tidak tahu jenis-jenis permainan tradisional bila pemerintah tidak menyediakan tempat” Ucap Hartono, penggiat permainan tradisional. Kenyataan ini menjadi suatu tamparan bagi generasi sekarang yang telah banyak berubah seiring berkembangnya teknologi modern.

Meskipun sudah hampir punah, namun masih ada yang peduli dan melestarikan permainan tradisional. Banyak hal yang dilakukan warga Malang Dalam rangka melestarikan permainan tradisional. Permainan tradisional di jaman sekarang ini, terasa menjadi hal sangat langka. Kondisi itulah yang mendorong Ikatan Guru Taman Kanak-kanak (IGTKI) Kecamatan Buring, berjuang untuk melestarikannya.

Salah satunya dengan menggelar lomba permainan tradisional di Kantor Kecamatan Buring pada tanggal 23 oktober 2010. Tak heran, terlihat banyak anak-anak bermain begitu ceria di halaman Kantor Kecamatan buring Kota Malang ini. Mereka mengenakan pakaian kebaya lengkap. Ketika memasuki lomba, anak-anak ini tidak menggunakan Bahasa Indonesia, melainkan bercakap dengan bahasa jawa.

Beberapa anak, terlihat bersembunyi di belakang temannya. Sedangkan yang lain berusaha memburu. Dalam adegan lain, mereka juga bernyanyi bersamaan tentang nyanyian populer dimasa lampau, *Cublak-cublak Suweng*. Itulah salah satu rangkaian penampilan lomba. *“Kami mengharuskan mereka menggunakan bahasa Ibu, yakni Bahasa Jawa. Bahasa daerah tersebut, kini juga jarang digunakan oleh anak-anak, karena itu harus tetap diperkenalkan”* ungkap Agus Sugiarta Sekretaris Panitia Lomba permainan tradisional Kecamatan buring Kota Malang.

Menurutnya, permainan tradisional seperti itu, sekarang sudah dimakan zaman hingga menjadi langka. Permainan tradisional ini telah tergeser oleh permainan computer, yang biasa disebut *game*. *“Kami tetap harus melestarikan permainan tradisional ini, karena merupakan sebagian dari budaya,”* tambah guru TK Bina Putra 03 Bulukerto Kecamatan Buring ini.

Selain melestarikan budaya, pengenalan sosial, etika, persahabatan dan kerjasama juga ada dipermainan anak tradisional. Sedangkan untuk *game online* atau permainan komputerisasi lainnya,

hanya mengembangkan individual. "Ada kerjasama, pertemanan, hukuman dalam unsur permainan anak tradisional ini. Jadi permainan anak tradisional mampu memberikan dasar kehidupan dimasa mendatang," tambah Agus yang menambahkan, bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Pada permainan itulah anak perlu melakukan pengenalan hidup dan kehidupan.

Jika permainan tradisional tetap terjaga tentunya bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi suatu daerah, seperti Desa Petungsewu Kecamatan Dau, Malang. Desa ini menerapkan konsep *ecotourism*, dimana semua kebudayaan tradisional desa ditampilkan mulai dari permainan, tarian, hingga tradisi yang ada. Sebuah langkah kongkret dalam melestarikan budaya tradisional. Dengan begitu, kebudayaan tradisional tidak akan digilas zaman karena dikemas dalam pertunjukan kebudayaan dan pariwisata.

Tidak hanya itu permainan tradisional yang hampir punah di Kota Malang ini juga dikhawatirkan oleh para mahasiswa. "kami khawatir ditengah menjamurnya permainan modern ini permainan tradisional semakin di tinggalkan" Ungkap Teguh mahasiswa peternakan Universitas Brawijaya ini. Karena ke kahawatiran inilah Universitas brawijaya juga mengadakan lomba yang di ikuti para mahasiswa dalam rangka memperingati hari lahir kampus ini. Lomba ini diselenggarakan pada 8 - 10 Februari 2010 di Lapangan Rektorat UB. Banyak macam lomba permainan tradisional yang di lombakan di antaranya lompat tali, *benteng*, *teklek*, *peta umpet*, *dampu* dan masih banyak lomba-lomba yang lain.

Melalui pengamatan penalti, di Kota Malang ini baik anak-anak maupun remaja sudah mengalihkan jenis permaianan tradisional kedalam permainan modern. Permainan modern sekarang tidak hanya bisa dinikmati oleh para kelas menengah ke atas, namun bisa juga dinikmati oleh mereka dengan kelas ekonomi menengah. Tidak hanya itu permainan tradisional juga masuk kedalam pelosok gang-gang yang meskipun tidak terlalu kota.

Memunahnya permainan tradisional tersebut juga ditanggapi serius oleh budayawan kota Malang Agus Sinyoto *“kalau perlu permainan tradisional juga di jadikan permainan di sekolah-sekolah, karena permainan tradisional mengajarkan permainan group dan kreativitas”* ucap bapak berjenggot tebal tersebut.

Hal inilah yang menjadikan para penggiat budaya sedikit was was dengan terancam punahnya permainan tradisional. *“Semua sekarang tertuju kepada permainan modern yang tidak mendidik itu”* ungkapnyanya dengan nada tinggi. Menurutnya pemerintah harus menyediakan ruang terbuka hijau yang di dalamnya memuat seluruh permainan tradisional yang ada.

## **Pembahasan dan Kesimpulan**

Setelah hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti di kota malang tentang permainan tradisional bahwa permainan tradisional mengalami krisis di karenakan banyanya permaianan modern yang berkembang pesat di kota berkembang ini. Permaianan dalam berkembangnya sedikit mengalami kesulitan karena tidak tersedianya ruang terbuka hijau. Dikota Malang praktis hanya alun-alun kota yang merupakan ruang terbuka hijau, itupun tidak di jadikan tempat sebagai permainan tradisional.

Meskipun banyak kegiatan seperti lomba tentang permainan tradisional, namun permainan tradisional masih tidak digemari oleh para anak-anak dan remaja. Selain tidak mempunyai lahan yang luas, mereka lebih memilih permainan modern yang praktis meskipun secara teori sangat minim manfaat dalam rangka meningkatkan kreatifitas anak.

Tidak hanya itu, permainan modern dengan *Playstation*, *gema on line* dan yang lain juga masuk kedalam gang-gang dan perkampungan keci di kota malang. Realitas tersebut menunjukkan bahwa modernisasi telah masuk dengan pesat kedalam per-

kampungankalipun yang dampak dari tersebut permainan modern semakin ditinggal oleh para anak-anak dan remaja.

Seperti yang di katakana Agus Sunyoto, bahwa agenda mendesak yang harus di lakukan pemerintah adalah menyediakan ruang terbuka hijau yang di dalamnya terdapat semua tentang permainan tradisional. Dengan adanya ruang terbuka tersebut, masyarakat bisa mengakses permainan tradisional yang semakin jauh ditinggalkan oleh masyarakat perkotaan.

Realitas yang terjadi ini dapat disimpulkan bahwa eksistensi permainan tradisional mengalami penurunan dan terancam dengan tidak adanya ruang terbuka hijau dan dengan adanya arus globalisasi yang semakin masuk kedalam alam bawah sadar para anak-anak dan remaja. Permainan modern telah menjadi permainan yang sangat dibutuhkan oleh para anak-anak dan remaja karena selain *simple* dan juga permainan modern bisa di akses oleh siapaun baik kelas atas, menengah dan bahkan bawah.

# PERPADUAN ANTARA SUKU ACEH DAN PADANG

(STUDI KASUS DI DESA PASAR BARU KECAMATAN  
BLANG PIDIE, KABUPATEN ACEH BARAT DAYA)

*Isma Junida*

Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: Isma.junida@yahoo.co.id

## **Mukadimah**

Nanggroe Aceh Darussalam merupakan salah satu daerah yang diberi keistimewaan oleh pemerintah Indonesia terhadap kebudayaan dan pelaksanaan syariat Islam. Pengakuan Negara atas keistimewaan dan kekhususan daerah Aceh terakhir diberikan melalui Undang-undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh (LN 2006 No 62, TLN 4633). UU Pemerintahan Aceh ini tidak terlepas dari Nota Kesepahaman (*Memorandum of Understanding*) antara Pemerintah dan Gerakan Aceh Merdeka yang ditandatangani pada tanggal 15 Agustus 2005 dan merupakan suatu bentuk rekonsiliasi secara bermartabat menuju pembangunan sosial, ekonomi, serta politik di Aceh secara berkelanjutan.

Beranekaragaman kebudayaan, tradisi dan adat istiadat yang terdapat di Aceh sangatlah menarik jika dipelajari lebih lanjut. Blang Pidie yang merupakan salah satu kecamatan dari kabupaten Aceh

Barat Daya (ABDYA) memiliki keunikan yang khusus dari asal muasal suku yang berkembang di dalamnya. Bahkan, jika diteliti secara keseluruhan daerah ini memiliki keunikan dari percampuran dua suku yang sangat berbeda dari substansi serta asal bentuknya.

Suku Aceh yang bertempat tinggal di kecamatan tersebut merupakan suku asli daerah tersebut. Suku ini memiliki tradisi serta adat istiadat yang khusus yang telah lama dikembangkan oleh nenek moyang mereka. Adapun suku Minangkabau sebagai suku pendatang dari Padang merupakan suku yang juga memiliki kebudayaan khusus yang membedakan suku mereka dengan lainnya.

Namun, perpindahan penduduk yang disebabkan adanya peperangan yang terjadi pada waktu silam serta migrasi yang dilakukan suku Minangkabau untuk mengadu nasib di Aceh, membuat mereka menetap di daerah Aceh. Perkembangannya, kedua suku tersebut akrab disebut dengan *Suku Jamee*.

## Kerangka Kerja Teoritik

### Interaksi Sosial

Secara garis besar, interaksi sosial dapat didefinisikan sebagai sebuah hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara individu, antara kelompok maupun antara individu dengan kelompok.

Adapun syarat-syarat terjadinya sebuah interaksi sosial adalah sebagai berikut (Soekanto, 2006):

1. Adanya kontak sosial (*social contact*), yang dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu antarindividu, antarindividu dengan kelompok, antarkelompok yang dapat bersifat langsung dan tidak langsung.
2. Adanya komunikasi, dimana seseorang memberi arti pada sebuah perilaku orang lain, dan orang yang bersangkutan

memberi respon dari penyampaian yang telah dilakukan oleh orang tersebut.

Menurut Gilin dan Gillin (dalam Soekanto, 2006), pelaksanaan sebuah interaksi sosial dapat berbentuk kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), akomodasi (*acomodation*), dan juga dapat berbentuk pertentangan atau pertikaian (*conflict*).

Setiap interaksi senantiasa di dalamnya mengimplikasikan adanya komunikasi antar pribadi. Demikian pula sebaliknya, setiap komunikasi pribadi senantiasa mengandung interaksi. Sulit untuk memisahkan antara keduanya, atas dasar itu, Shaw (Ali, 2005) membedakan interaksi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Interaksi verbal terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan suatu kontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat artikulasi, prosesnya terjadi dalam bentuk tukar percakapan satu sama lain.
2. Interaksi fisik terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh. Misalnya ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak-gerak tubuh dan kontak mata.
3. Interaksi emosional terjadi manakala melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan curahan perasaan, misalnya mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru, atau bahkan terlalu bahagia.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan kunci utama dari semua kehidupan sosial karena tanpa adanya interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama dan terbentuknya sebuah masyarakat.

## Masyarakat

Masyarakat sebagai unsur berdirinya sebuah kebudayaan, dalam perkembangan sangat berperan penting dalam meningkatkan

dan mengembangkan sebuah kebudayaan, sehingga kebudayaan tersebut menjadi sebuah peradaban yang maju dan dikenal diseluruh penjuru dunia. Masyarakat merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris disebut *society* (berasal dari bahasa Latin *socius*, yang berarti “kawan”) yang sangat lazim digunakan dalam tulisan-tulisan ilmiah dan bahasa sehari-hari. Dalam arti lain, kata masyarakat sendiri berasal dari bahasa Arab *syaraka*, yang artinya ikut serta, atau berperanserta” (Koentjaraningrat, 1966).

Sedangkan istilah *community* dapat diterjemahkan sebagai “masyarakat setempat”, kata ini menunjuk pada warga sebuah desa, kota, suku, atau bangsa. Dengan demikian, kriteria yang utama bagi adanya suatu masyarakat setempat adalah adanya *social relationship* antara anggota suatu kelompok. Jadi, dapat disimpulkan secara singkat bahwa masyarakat setempat adalah suatu wilayah kehidupan sosial yang ditandai oleh suatu derajat hubungan sosial yang tertentu (Soekanto, 2006).

Secara garis besar, masyarakat setempat berfungsi sebagai ukuran untuk menggarisbawahi hubungan antara hubungan-hubungan sosial dengan suatu wilayah geografis tertentu. Empat kriteria untuk klasifikasi masyarakat, yaitu: (MacIver dan Charles dalam Soekanto, 2006):

1. Jumlah penduduk.
2. Luas, kekayaan, dan kepadatan penduduk daerah pedalaman.
3. Fungsi-fungsi khusus dari masyarakat setempat terhadap seluruh masyarakat.
4. Organisasi masyarakat setempat yang bersangkutan.

Jadi, sebuah masyarakat dapat diartikan sebagai sejumlah penduduk yang mendiami sebuah daerah yang memiliki hubungan-hubungan khusus dan saling berinteraksi dalam masyarakat tersebut.

## Kajian Tentang Kebudayaan

Kebudayaan sangatlah dekat dengan kehidupan kita, kebudayaan merupakan hasil dari imajinasi masyarakat yang dituangkan dalam bentuk paling indah. Dua orang antropolog terkemuka, yaitu Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski (Brentano's dalam Soerjono Soekanto, 2006), mengemukakan bahwa *Cultural Determinism* berarti segala sesuatu yang terdapat di dalam masyarakat ditentukan adanya oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu.

Kata “kebudayaan” berasal dari kata (bahasa Sansekerta) *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak kata “*buddhi*” yang berarti budi atau akal. Kebudayaan diartikan sebagai “hal-hal yang bersangkutan dengan budi atau akal”. Bila dinyatakan secara lebih sederhana, kebudayaan adalah segala sesuatu yang dipelajari dan dialami bersama secara sosial oleh para anggota suatu masyarakat.

Seorang antropolog C. Kluckhohn (Soekanto, 2006) di dalam sebuah karyanya *Universal Categories of Culture* menyebutkan tujuh unsur kebudayaan yang dianggap sebagai *cultural universalis*, yaitu:

1. Peralatan dan perlengkapan hidup manusia.
2. Mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi.
3. Sistem kemasyarakatan.
4. Bahasa.
5. Kesenian
6. Sistem pengetahuan
7. Religi

## Kebudayaan dan Masyarakat

Definisi klasik kebudayaan yang disusun oleh Sir Edward Tylor (dalam Horton dan Hunt, 1984) menyebutkan “Kebudayaan adalah kompleks keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan,

kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan semua kemampuan dan kebiasaan yang lain yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota masyarakat.” Bila dinyatakan secara lebih sederhana, kebudayaan adalah segala sesuatu yang dipelajari dan dialami bersama secara sosial oleh para anggota suatu masyarakat.

Kebudayaan sendiri dapat dibagi ke dalam kebudayaan materi dan nonmateri. Kebudayaan nonmateri terdiri dari kata-kata yang digunakan orang, hasil pemikiran, adat istiadat, keyakinan yang mereka anut, dan kebiasaan yang mereka ikuti. Sedangkan kebudayaan materi adalah kebudayaan yang terdiri dari benda-benda hasil pabrik. Sedangkan masyarakat adalah suatu organisasi manusia yang saling berhubungan satu sama lain. Batas-batas kedua konsep masyarakat dan kebudayaan, tidaklah begitu tegas (Horton dan Hunt, 1984).

### **Komunikasi Bahasa dan Komunikasi Simbolik**

Beberapa buku dan artikel majalah yang sangat populer telah menciptakan istilah “bahasa tubuh” untuk perubahan arti yang diperagakan melalui gerak isyarat dan sikap tubuh (Schelflen, 1973). Lebih lanjut, meskipun “bahasa tubuh” mungkin merupakan suatu bentuk komunikasi, itu bukanlah bahasa yang sebenarnya, karena bahasa terbatas pada komunikasi simbol.

### **Kebudayaan sebagai Sistem Norma**

Sering kita jumpai bahwa kebudayaan menyangkut aturan yang harus diikuti, kita mengatakan bahwa kebudayaan bersifat normatif, dengan kata lain kita mengatakan bahwa kebudayaan menentukan standar perilaku. Suatu norma budaya adalah suatu konsep yang diharapkan ada. Kadang-kadang norma statitis dianggap sebagai kebudayaan yang “nyata” dan norma kebudayaan sebagai kebudayaan yang “ideal”. Norma statitis adalah suatu ukuran dari perilaku yang sebenarnya, disetujui atau tidak.

Kebudayaan adalah suatu sistem norma-norma semacam itu yang rumit cara-cara merasa dan bertindak yang diharapkan yang distandardisasi yang dikenal dan diikuti secara umum oleh para anggota masyarakat. Adapun unsur-unsur kebudayaan itu sendiri adalah:

1. Kebiasaan

Kebiasaan (*folkways*) hanyalah suatu cara yang lazim yang wajar dan diulang-ulang dalam melakukan sesuatu oleh sekelompok orang.

2. Tata kelakuan

Tata kelakuan adalah gagasan yang kuat mengenai salah dan yang menuntut tindakan tertentu dari melarang yang lain (*Mores* adalah bentuk jamak dari kata Latin *mos*, tetapi bentuk tunggalnya jarang muncul dalam literatur sosiologi).

3. Lembaga

Suatu lembaga adalah sistem hubungan sosial yang terorganisasi yang mewujudkan nilai-nilai dan tata cara umum tertentu dan memenuhi kebutuhan dasar masyarakat tertentu.

4. Hukum

Suatu hukum berfungsi untuk memperkuat tata kelakuan.

5. Nilai

Nilai adalah gagasan mengenai apakah pengalaman berarti atau tidak berarti.

### **Struktur Kebudayaan**

Struktur kebudayaan bukanlah hanya akumulasi dari kebiasaan (*folkways*) dan tata kelakuan (*mores*), tetapi suatu *sistem perilaku yang terorganisasi*. Hal-hal tersebut mencakup (Horton dan Hunt, 1984):

- a. Kebudayaan Khusus (*Subcultures*) dan Kebudayaan Tandingan (*Counterculture*)

Kebudayaan Khusus merupakan pola perilaku yang di satu pihak berkaitan dengan kebudayaan umum masyarakat tersebut, tetapi di pihak lain sangat berbeda dengan pihak lain. Adapun kebudayaan Tandingan (*Counterculture*) adalah kebudayaan khusus yang berlawanan dengan kebudayaan induk.

- b. Perpaduan Kebudayaan

Sejogjanya, kebudayaan adalah sistem yang terpadu, di mana setiap unsur cocok dengan unsur kebudayaan yang lain. Namun, para teoritis mengatakan bahwa dalam suatu kebudayaan terpadu yang tenang juga sering ditemukan pertentangan-pertentangan kelas dan ketidakadilan yang mengintai.

- c. Relativisme Kebudayaan

Relativisme suatu kebudayaan merupakan fungsi dan arti dari suatu unsur yang merupakan hubungan dengan lingkungan atau keadaan kebudayaannya. Dalam konsep relativisme, suatu kebudayaan tidak berarti bahwa semua adat istiadat mempunyai nilai yang sama dan juga tidak mengetahui bahwa kebiasaan tertentu pasti merugikan.

### **Kebudayaan Real dan Kebudayaan Ideal**

Suatu kebudayaan dikatakan ideal apabila kebudayaan tersebut mencakup tata kelakuan dan kebiasaan yang secara formal disetujui yang diharapkan diikuti oleh banyak orang (norma-norma budaya); sedangkan suatu kebudayaan real adalah kebudayaan yang mencakup hal-hal yang betul-betul dilaksanakan oleh suatu masyarakat yang memiliki kebudayaan tersebut.

## Etnosentrisme

Dalam suatu kebudayaan sering dijumpai etnosentrisme, dimana kebiasaan setiap kelompok untuk menganggap kebudayaan kelompoknya sebagai kebudayaan yang paling baik. Levine dan Campbell (Horton dan Hunt, 1984) menyusun 23 segi "*sindroma etnosentrisme universal*", dimana etnosentrisme merupakan suatu tanggapan manusiawi yang universal, yang ditemukan dalam seluruh masyarakat yang dikenal, dalam semua kelompok dan praktisnya dalam seluruh individu.

Sejalan dengan perkembangannya, etnosentrisme memberikan pengaruh terhadap pengukuhan nasionalisme dan patriotisme. Tanpa etnosentrisme, kesadaran nasional maupun etnik yang penuh semangat tidak mungkin akan terjadi. Namun, dalam situasi-situasi tertentu, etnosentrisme dapat meningkatkan kestabilan kebudayaan dan kelangsungan hidup kelompok; dalam situasi lain, etnosentrisme dapat meruntuhkan kebudayaan dan memusnahkan kelompok.

## Xenosentrisme

Shil dan Wilson (Kottak, 2005) mengatakan xenosentrisme adalah suatu pandangan yang lebih menyukai hal-hal yang berbau asing, kebalikan dari etnosentrisme. Faham ini didasarkan pada daya tarik yang asing dan yang jauh serta yang dibawa dari pusat kebudayaan yang jauh, yang dianggap jauh dari batas-batas lingkungan masyarakat sendiri yang kotor.

## Gerak Kebudayaan

Manusia dalam perkembangannya selalu mengalami perubahan dalam berbagai bidang. Suatu kebudayaan manusia juga melakukan gerak di dalam suatu masyarakat yang menjadi wadah pada kebudayaan tersebut, hal ini disebut dengan *gerak kebudayaan*. Dalam suatu gerak kebudayaan kita mengenal istilah *asimilasi* dan *akulturasi*.

a. Asimilasi

Asimilasi merupakan sebuah proses-proses sosial yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia serta usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan dan tujuan-tujuan bersama (Soekanto, 2006). Proses asimilasi tersebut akan timbul apabila, yaitu:

1. Kelompok-kelompok manusia yang berbeda kebudayaannya;
2. Orang-perorangan sebagai warga kelompok tadi saling bergaul secara langsung dan intensif untuk waktu yang lama sehingga;
3. Kebudayaan-kebudayaan dari kelompok-kelompok manusia tersebut masing-masing berubah dan saling menyesuaikan diri.

Suatu proses asimilasi bisa terjadi apabila terdapat faktor-faktor pendukung, namun bisa saja tidak terjadi apabila dalam proses tersebut terdapat faktor-faktor penghambat asimilasi. Adapun faktor-faktor yang mendukung asimilasi, yaitu:

1. Toleransi.
2. Kesempatan di bidang ekonomi yang seimbang.
3. Menghargai kebudayaan lain.
4. Terbuka.
5. Terdapat persamaan unsur kebudayaan.
6. Adanya perwakilan campuran dan musuh bersama di luar.

Namun, tidak jarang juga asimilasi tersebut tidak akan terjadi apabila terdapat faktor-faktor penghambat, yaitu:

1. Terdapat kehidupan yang terisolasi.

2. Kurangnya pengetahuan terhadap budaya lainnya.
3. Adanya perasaan takut terhadap budaya lain.
4. Adanya perbedaan ciri fisik dan *in-Group feeling* yang kuat.
5. Adanya perbedaan kepentingan.

b. Akulturasi

Koentjaraningrat (dalam Soekanto, 2006) menyebutkan bahwa akulturasi merupakan sebuah proses yang terjadi apabila suatu kelompok manusia dengan suatu kebudayaan asing yang berbeda sedemikian rupa sehingga unsur-unsur kebudayaan asing tersebut dengan lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri.

Proses akulturasi dan asimilasi yang berjalan dengan baik dapat menghasilkan integrasi antara unsur-unsur kebudayaan asing dengan unsur-unsur kebudayaan sendiri dengan unsur kebudayaan sendiri, namun apabila tidak berjalan dengan baik akan menimbulkan berbagai masalah yang menyebabkan terjadinya perpecahan pada kehidupan sosial bermasyarakat.

## Metode

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara. Pendekatan dengan fenomenologi berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap obyek penelitian yaitu warga kecamatan Blang Pidie dalam situasi dan realitas kebudayaan. Obyek penelitian dalam observasi ini mencakup tiga komponen yaitu kecamatan Blang Pidie (*place*), masyarakat setempat (*actor*), dan perpaduan kebudayaan (*aktivitas*).

Wawancara yang digunakan adalah wawancara semiterstruktur (*semistructure interview*) yaitu teknik pelaksanaan wawancara lebih bebas sehingga menemukan permasalahan lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dalam penelitian ini adalah warga

kecamatan Blang Pidie dan Kepala Lorong desa Pasar Baru diminta pendapat dan ide-ide mereka tentang realitas kebudayaan yang terjadi (Esterberg dalam Sugiyono, 2011).

## **Hasil dan Diskusi**

### **Pola Interaksi Sosial**

Kabupaten Aceh Barat Daya (ABDYA) merupakan kabupaten administratif yang otonom sejak tanggal 10 April 2002 melalui Undang-Undang Nomor 4 tahun 2002 (Wikipedia, Indonesia). Sebelumnya kecamatan ini bergabung dengan kabupaten Aceh Selatan dengan ibu kota kabupaten Tapaktuan. Dilihat dari sudut pandang geografis, kota ini terletak digugusan pegunungan Bukit Barisan dan berhadapan dengan Samudera Hindia, kabupaten ini berbatasan dengan Gayo Luwes arah timur dan utara, Aceh Selatan dan Samudera Hindia di selatan dan Nagan Raya dari arah barat. Kabupaten ini terdiri dari 9 kecamatan dan 29 kelurahan.

Adapun kecamatan yang terdapat pada kabupaten Aceh Barat Daya adalah kecamatan Babah Rot (1 mukim, dan 7 desa/kelurahan), Blang Pidie (1 mukim, dan 29 desa/kelurahan), Jeumpa (4 mukim, dan 10 desa/kelurahan), Kuala Batee (3 mukim, dan 18 desa/kelurahan), Lembah Sabil (3 mukim, dan 12 desa/kelurahan), Manggeng (1 mukim, dan 29 desa/kelurahan), Setia (2 mukim, dan 6 desa/kelurahan), Susoh (4 mukim, dan 28 desa/kelurahan), Tangan-Tangan (1 mukim, 21 desa/kelurahan) (Ensiklopedia Aceh, 2005).

Berdasarkan hasil survei Master Wilayah Skema 456 Kabupaten/Kota (Keadaan Desember 2007), wilayah daerah Blang Pidie tercatat seluas 893,01 Km yang terdiri dari 29 kelurahan, diantaranya yaitu Pasar Blang Pidie, Geulumpang Payong, Keude siblah dan Meudang Ara. Pasar Blang Pidie atau lebih akrab disebut dengan Pasar Baru merupakan bagian dari wilayah kecamatan Blang Pidie. Adapun jumlah penduduk yang bermukim pada daerah tersebut

lebih kurang sekitar 1000 orang, dan penduduk yang bermukim di daerah sekitar didominasi oleh para pendatang khususnya penduduk dari Sumatera Barat, Padang (Wawancara 1, 24 April 2012).

Kecamatan ini didominasi oleh dua suku yaitu suku Aceh dan suku Padang (Minangkabau). Kedua suku tersebut memiliki bahasa yang berbeda antara satu dengan lainnya sehingga sulit untuk terwujudnya sebuah interaksi sosial. Sebuah komunikasi tidak akan bisa terjadi, karena pada sebuah perilaku orang lain, orang yang bersangkutan tidak memberi respon dari penyampaian yang telah dilakukan oleh orang tersebut, dikarenakan perbedaan bahasa yang sulit dimengerti antar kedua suku tersebut.

Jika ditelusuri dari sejarah, ketika berlangsungnya perang paderi, para pejuang paderi mulai terjepit oleh serangan kolonial Belanda. Minangkabau pada saat itu adalah bagian dari kerajaan Aceh mengirim bantuan balatentara. ketika keadaan makin kritis rakyat terpaksa di eksoduskan, pada saat itu mulailah Rakyat Minangkabau bertebaran di pantai Barat Selatan Aceh. Aneuk Jamee di Aceh Barat Daya, menempati di daerah-daerah pesisir yang dekat dengan laut. Kemungkinan besar yang bisa disimpulkan bahwa jalur perpindahan nenek moyang dulu adalah dari jalur ini, yang sebagian besar dari mereka dulu hidup dari berkebun dan melaut.

Berdasarkan pendapat Gilin dan Gillin (dalam Soekanto, 2006) yang menyebutkan bahwa sebuah interaksi akan terbentuk salah satunya dengan adanya akomodasi pada sebuah masyarakat. Menurut Gilin dan Gillin sebuah akomodasi merupakan sebuah adaptasi yang dilakukan pada suatu kelompok tertentu untuk menyesuaikan dirinya dengan keadaan sekitar. Dalam hal ini, kedua suku yang terdapat pada kabupaten Aceh Barat Daya (ABDYA) melakukan sebuah akomodasi dalam menentukan bahasa yang digunakan dalam interaksi sehari-hari. Sehingga pada akhirnya

bahasa padang tetap digunakan dengan berasimilasi dengan bahasa Aceh yang kemudian menjadi bahasa “Jamee”.

Tidak terdapat perubahan yang besar pada bahasa tersebut, hanya beberapa konsonan dan vokal yang sedikit diubah untuk menyesuaikan dengan bahasa Aceh. Bahasa Jamee sendiri tersebar luas hampir diseluruh daerah Blang Pidie diantaranya: Susoh (Jamee murni), Pasar Baru (Jamee murni), Manggeng (Jamee plural). Pada daerah tertentu seperti Aceh Barat, bahasa Jamee hanya dituturkan dikalangan orangtua saja, namun pada daerah Blang Pidie bahasa ini kerap digunakan sebagai bahasa komunikasi sehari-hari (*lingua Frana*).

Komunitas *Aneuk Jamee* tidak terkonsentrasi pada tempat tertentu, melainkan menyebar, misalnya dalam suatu kecamatan tidak semuanya didominasi oleh suku *aneuk jamee* saja, namun bercampur dengan Aceh. Perbedaan desa sajalah yang hanya membedakan komunitas tersebut. Namun, di desa itu dapat juga kita jumpai orang berbicara dua bahasa, Aceh dan jamee/minang. Hal ini disebabkan karena adanya hubungan famili yang berbahasa aceh di desa lain.

Pada objek penelitian, penulis menemukan bahwa dari beberapa komunitas *aneuk jamee* itu tidak bisa berbahasa aceh, hal tersebut berkaitan dengan komunitas dan pergaulan komunitas tempat tinggalnya. Seperti halnya Pasar Baru, rata-rata penduduknya memang tidak bisa berbahasa aceh secara baik dan benar, dikarenakan komunitas di kota itu bahasa pergaulannya adalah bahasa jamee itu sendiri. Dominan penduduk yang berdomisili pada daerah ini berasal dari Padang, Sumatera Barat.

Berdasarkan potensi wilayah, kabupaten ABDYA khususnya kelurahan Pasar Baru memiliki wilayah yang sangat gersang dan tidak memiliki potensi di bidang pertanian, perairan, dan pertambangan. Mayoritas mata pencaharian penduduk disini adalah berdagang. Sehingga dalam syair Aceh daerah ini sangat populer dengan “*nafsu*

*minta peng jak ue Blang Pidie*" (Syair Rafli "Kisah Gampong Loen). Banyak dari suku pendatang (Minangkabau) mengadu nasib mereka dengan berdagang untuk memenuhi kehidupan sehari-hari.

Organisasi dan lembaga di setiap daerah tentu berbeda, Blang Pidie memiliki sebutan khusus untuk menyebut organisasi dan lembaga pada daerahnya. Setiap kecamatan yang terdapat di Blang Pidie dibagi atas *Mukim*. *Mukim* adalah kesatuan masyarakat hukum di bawah kecamatan yang terdiri atas gabungan beberapa *Gampong* yang mempunyai batas wilayah tertentu yang dipimpin oleh *Imeum Mukim* atau nama lain dan berkedudukan langsung di bawah Camat.

*Mukim* dibagi atas kelurahan dan *Gampong*. Kelurahan dibentuk di wilayah kecamatan dengan *Qanun* Kabupaten/Kota yang dipimpin oleh Lurah yang dalam pelaksanaan tugasnya memperoleh pelimpahan dari Bupati/Walikota. Kelurahan di Provinsi Aceh dihapus secara bertahap menjadi *Gampong* atau nama lain dalam Kabupaten/Kota. *Gampong* atau nama lain adalah kesatuan masyarakat hukum yang berada di bawah *Mukim* dan dipimpin oleh *Keuchik* atau nama lain yang berhak menyelenggarakan urusan rumah tangga sendiri.

Secara garis besar, suatu masyarakat berfungsi sebagai ukuran untuk menggarisbawahi hubungan antara hubungan-hubungan sosial dengan suatu wilayah geografis tertentu. Setiap anggota masyarakat senantiasa selalu ikut berpartisipasi dan terlibat dalam proses-proses sosial yang terjadi pada suatu masyarakat.

## **Realitas Budaya yang Terjadi**

Perpaduan antarsuku Aceh dan Padang tentu menghasilkan kebudayaan, tradisi serta adat istiadat yang beraneka ragam. Umumnya, sebuah perpaduan kebudayaan tetap akan memunculkan sebuah kebudayaan yang mendominasi kebudayaan yang tersaingi.

Paul B. Horton dan Chester L. Hunt mengatakan bahwa sebuah kebudayaan dan masyarakat tidak memiliki batas-batas konsep yang terlalu tegas. Sehingga sungguh sangat memungkinkan terjadinya perpaduan satu kebudayaan dengan kebudayaan lainnya.

Kebudayaan sendiri terbagi ke dalam kebudayaan materi dan nonmateri. Kebudayaan materi yang terdapat yang terdapat pada daerah berbeda dengan daerah lainnya. Sebagai daerah yang paling awal penyebaran islam, daerah Aceh khususnya Blang Pidie banyak menggunakan tulisan Arab Melayu yang kerap dijumpai di berbagai papan bangunan. Tulisan Arab Melayu tersebut merupakan identitas Aceh sebagai daerah paling awal berkembangnya islam di Nusantara.

Berbagai tulisan Arab Melayu yang kerap dijumpai di berbagai papan bangunan merupakan sebuah identitas Aceh sebagai daerah paling awal masuknya islam di Nusantara. Adapun huruf Arab Melayu itu pun tumbuh dan berkembang dari Wilayah Aceh. Awal mulanya Islam masuk ke Aceh, terjadilah islamisasi dalam berbagai bidang kehidupan, seperti seni-budaya dan lain sebagainya. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan dan menarik para warga Aceh dalam memeluk islam. Untuk tulisan Arab-Melayu dibuat penyesuaian, dan akhirnya huruf Arab ini diberi nama huruf Arab Melayu (bahasa Aceh: *harah Jawoe*).

Sejauh ini perkembangan tulisan *Jawoe* tersebut hanya dilakukan oleh Badan Dayah NAD yang pernah melaksanakan penataran penulisan Arab Melayu pada tahun 2006 dan 2007 dengan salah seorang nara sumbernya, Drs. Mohd. Kalam Daud, M.Ag tersebut. Sebenarnya, para guru yang mengasuh mata pelajaran TAI-lah yang semestinya diberikan bimbingan khusus mengenai penulisan TAI itu. Karena merekalah yang langsung mengajarkan muridnya di kelas. Namun, kegiatan demikian belum terdengar sampai saat ini (Wawancara 2, 25 April 2012).

Penyelenggaraan pemerintahan Kabupaten/Kota berpedoman pada asas umum penyelenggaraan pemerintahan yang memiliki kekhususan dalam asas keislaman. Penyelenggaraan Pemerintahan Kabupaten/Kota terdiri atas DPRK. Susunan organisasi ini diatur lebih lanjut dalam Qanun. Dalam hal ini, qanun mengatur pelaksanaan syariat Islam yang meliputi bidang aqidah, syaria'ah, dan akhlak (UU No.11 Tahun 2006).

Setiap pemeluk agama Islam di Aceh wajib menaati dan mengamalkan syari'at Islam. Setiap orang yang bertempat tinggal atau berada di Aceh wajib menghormati pelaksanaan syari'at Islam. Pemerintahan Aceh khususnya Pemerintahan Kabupaten atau Kota menjamin kebebasan, membina kerukunan, menghormati nilai-nilai agama yang dianut oleh umat beragama dan melindungi sesama umat beragama untuk menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya.

Dalam pelaksanaannya, orang-orang yang melanggar syari'at Islam akan dihukumi cambuk seperti yang dilakukan oleh budaya timur. Pada saat hukuman akan berlangsung setiap petugas atau lebih akrab disebut dengan polisi syari'ah menghimbau para warga untuk menyaksikan secara langsung hukum cambuk tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala lorong setempat mengatakan bahwa "Selama ini hukuman cambuk diberikan terhadap sanksi pelaku zina dan pemain judi, untuk kasus yang terkait dengan pemerintahan masih belum terlaksana dan dihukum secara syariat" tutur Pak Hamdan selaku kepala lorong daerah tersebut.

Hal yang paling unik dijumpai dari suku *jamee* adalah tradisi pada hari *Meugang* (hari magang). Tradisi ini dikenal dengan tradisi *Mambantai dan Balamang*. Kedua tradisi ini selalu dilaksanakan setiap tahun sebelum ramadhan. *Mambantai* adalah tradisi penyembelihan hewan yang nantinya dimasak untuk keperluan Meugang. Kegiatan ini dilakukan oleh kaum laki-laki. Mereka berkumpul di sebidang

tanah yang cukup luas. Prosesi ini dipimpin oleh seorang pawang (kadang dipimpin oleh Imam Chik mesjid atau Meunasah ) yang benar-benar memahami tata cara dan doa dalam penyembelihan dan dibantu oleh beberapa orang yang bertugas mengikat kaki dan merebahkan hewan yang akan disembelih dengan posisi menghadap kiblat. Sampai pada proses pemotongan daging dan siap dimasak oleh kaum perempuan.

Selain itu, dihari yang sama ada pula tradisi Balamang yang dilaksanakan oleh hampir semua keluarga disana. *Balamang* berarti tradisi memasak *lemang*. Uniknya *Lemang* tersebut dimasak bersama-sama oleh semua malamang. *Malamang* perempuan yang ada dalam keluarga yang biasanya diikuti oleh tiga generasi; nenek, ibu dan anak perempuan (hasil pengamatan penulis).

*Balamang* berarti tradisi memasak *lemang*. Uniknya *lemang* tersebut dimasak bersama-sama oleh *malamang* perempuan yang ada dalam keluarga yang biasanya diikuti oleh tiga generasi; nenek, ibu dan anak perempuan. Mereka mendapat porsi tugas masing-masing sesuai usia. Nenek dianggap orang yang paling *ahlu* dalam memasak *lemang*. Nenek bertugas sebagai orang yang mengaduk semua bahan dengan takaran yang sesuai. Selain itu ia juga yang paling mengerti cara memasukkan beras ke dalam bambu.

Generasi yang lebih muda sebagian tugas mencari, memotong dan membersihkan bambu untuk memasak *lemang*. Suatu hal yang menjadi pantangan bahwa bambu (*buluh*) tidak boleh dilangkahi karena dapat menyebabkan beras ketan yang dimasak di dalam buluh tersebut alak akan keluar (menjulur) saat proses pemanggangan (dibakar di bara api) dalam posisi berdiri bersandar pada besi tungku. Biasanya bambu dicuci di sungai dengan menggunakan sabut kelapa untuk mengikis miang yang melekat pada bambu (*buluh*) agar tidak gatal lagi. Gerakan menggosok batang bambu juga ditentukan yaitu satu arah, tidak boleh bolak-balik untuk mencegah miang tadi melekat kembali. Gerakannya juga tidak

boleh terlalu keras agar tidak merusak buluh. Generasi kedua ini juga bertugas memeras santan dengan memisahkan santan dengan memisahkan santan kental dan encer.

Sedangkan generasi ketiga adalah generasi yang sudah harus mempelajari cara memasak *lemang*. Ia harus memperhatikan dengan baik setiap prosesnya. Tugasnya lebih ringan, mulai dari mencari daun pisang, lalu memilih dan memotong daun muda yang tidak mudah robek untuk dimasukkan ke dalam buluh leman. Ia juga harus mencuci beras hingga bersih.

Tata cara serta ketentuan yang berlaku pada suatu adat istiadat serta tradisi pada daerah ini, harus dilakukan secara runtut dan tidak diperbolehkan diganti dengan sesuatu apapun. Bahkan menurut mitos yang berkembang pada warga daerah Pasar Baru Kecamatan Blang Pidie mengatakan bahwa apabila terdapat salah satu warga yang tidak melaksanakan tradisi sesuai dengan ketentuan yang berlaku, kemungkinan akan ditimpa musibah pada keluarganya dan dijauhkan rezeki serta jodohnya (Wawancara 2, 25 April 2012).

Suku *Jamee* pada kabupaten ABDYA khususnya daerah Blang Pidie sangat mengagungkan relativisme kebudayaan. Dimana setiap orang memiliki pemahaman bahwa setiap kebudayaan memiliki unsur yang sama dan tidak bisa dipastikan terdapat budaya atau tradisi yang merugikan. Sehingga dalam perkembangannya, sangat jarang ada kebudayaan asli yang terhapus pada kedua suku tersebut. Suku Aceh tetap melaksanakan tradisi dan adat istiadat Aceh, begitu pula sebaliknya dengan suku Minangkabau, antar kedua suku sangat jarang ditemukan pertentangan dan pertikaian yang berkaitan dengan kebudayaan yang mereka anut.

Levine dan Campbell (dalam Horton dan Hunt, 1984) menyatakan bahwa dalam suatu kebudayaan sering dijumpai etnosentrisme, dimana suatu kelompok atau suku menganggap kebudayaannya yang paling baik. Fenomena yang ditemukan pada wilayah observasi penulis, antar suku sangat menghormati

kebudayaan masing-masing tidak ada yang mendominasi antar adat istiadat maupun kebiasaan yang terdapat pada daerah tersebut. Dalam tradisi *bertaji*, segala jenis makanan khas kedua suku dihidangkan, agar kekerabatan dan kerukunan tetap terjalin dengan baik. Walaupun tanpa etnosentrisme, pengukuhan suatu kebudayaan tetap akan terjaga pada daerah Blang Pidie.

## Kesimpulan

Keanekaragaman kebudayaan di Indonesia tak bisa dipungkiri adanya asimilasi antara satu suku dengan suku lainnya, antar budaya dengan budaya lainnya. Aceh sendiri sebagai sebuah provinsi yang terdapat di Indonesia memiliki berbagai suku, diantaranya suku Gayo, Aceh, Melayu, Jamee, dan masih banyak lainnya. Suku *Aneuk Jamee* adalah kombinasi dari budaya Aceh dan Budaya Minangkabau. Penyebutan Jamee sendiri merupakan sebuah sebutan penghormatan terhadap tamu atau pendatang yang menetap di Aceh.

Dalam kehidupan sehari-hari kedua suku tersebut melakukan interaksi dengan menggunakan bahasa Jamee. Bahasa Jamee sendiri merupakan perpaduan antara bahasa Aceh dan bahasa Padang. Suku yang terdapat pada kabupaten Aceh Barat Daya (ABDYA) melakukan sebuah akomodasi dalam menentukan bahasa yang digunakan dalam interaksi sehari-hari. Sehingga pada akhirnya bahasa padang tetap digunakan dengan berasimilasi dengan bahasa Aceh yang kemudian menjadi bahasa “Jamee”. Tidak terdapat perubahan yang besar pada bahasa tersebut, hanya beberapa konsonan dan vokal yang sedikit diubah untuk menyesuaikan dengan bahasa Aceh.

Pola kebudayaan antar kedua suku menghasilkan tradisi dan adat istiadat yang sangat unik, dimana pada setiap tradisi dan adat istiadat masih memunculkan kebudayaan khas dari kedua

suku tersebut. Tradisi yang sering dilakukan pada kedua suku tersebut adalah tradisi "*Bertaji*", yaitu sebuah Ritual makan bersama yang sering dilakukan para warga merupakan bentuk kerja sama (*cooperation*) antara dua suku yaitu suku Aceh dan suku Minangkabau. Ritual bertaji ini menghasilkan perpaduan suku yang sekarang dikenal dengan *Aneuk Jamee*. Berbagai jenis makanan yang dihidangkan dalam ritual tersebut merupakan perpaduan makanan khas dari suku Aceh dan Minangkabau. Ritual bertaji ini juga menjadi momen yang sangat penting bagi suku Minangkabau untuk melepas rindu pada kampung halamannya.

Tradisi dan adat istiadat tertentu bisa dijumpai pada saat penyambutan dan peringatan hari besar seperti pada saat penyambutan bulan suci Ramadhan dan lebaran Idul Fitri maupun Idul Adha banyak dari warga setempat melakukan tradisi Balamang dan Mambantai, yang sampai saat ini masih dilakukan bahkan tanpa tradisi ini, sebuah perayaan dan peringatan tersebut tidak akan berarti apa-apa.

Asimilasi yang terjadi pada kecamatan ini sangat jarang menimbulkan pertikaian dan pertentangan antara kedua suku tersebut. Pemerintahan pada daerah tersebut benar-benar mengatur sedemikian rupa tatanan kehidupan masyarakat sekitar, sehingga kerukunan dan kekerabatan tetap terjalin dengan baik.



# MODEL KONSEP DIRI MAHASISWI SAMPANG, MADURA

*Mela Wijayanti*

Mahasiswi Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: comelljaya@gmail.com

## **Mukadimah**

Memahami tentang diri merupakan tugas dari masing-masing individu, karena pemahaman diri berhubungan dengan perkembangan individuasi dan identitas pada masa remaja. Perkembangan identitas pada masa remaja sangatlah penting, karena hal itu memberikan landasan bagi perkembangan psikososial dan relasi interpersonal seorang individu (Jones & Hartman dalam Desmita 2010). Pemahaman konsep diri sebenarnya dimulai sejak masa kanak-kanak, yakni sejak mereka mulai dapat belajar, berpikir dan memahami dirinya seperti yang orang lain persepsikan. Tetapi pencapaian identitas diri umumnya diperoleh pada masa remaja.

Pemahaman tentang konsep diri, dapat diperoleh dari berbagai sumber. Menurut Atwer (1987), konsep diri dapat diidentifikasi dalam tiga bentuk, (1) *body image*, yakni bagaimana seseorang

melihat dirinya sendiri, (2) *ideal self*, yaitu bagaimana cita-cita dan harapan seseorang mengenai dirinya, (3) *social self*, yakni bagaimana orang lain melihat dirinya. Faktor eksternal menjadi hal yang mendominasi dalam perolehan tentang konsep diri pada seorang individu. Karena sebenarnya, konsep diri itu terbentuk berdasarkan persepsi seseorang tentang sikap orang lain terhadap dirinya. Akan tetapi, pembentukan konsep diri juga dapat berasal dari dalam individu itu sendiri. Artinya individu menemukan hal-hal apa saja yang ada pada dirinya dengan cara mengevaluasi semua tentang dirinya.

Luasnya aspek dari pemahaman dan pengetahuan tentang diri, membuat peneliti melakukan wawancara terhadap seorang subjek yang berasal dari suatu daerah yang memiliki ciri khas dalam hal tertentu dan menarik untuk peneliti jadikan sebagai subjek penelitian. Untuk lebih jelasnya pemahaman tentang konsep diri, akan peneliti paparkan dalam atikel ini.

## Kerangka Kerja Teoritik

Diri atau *self*, menurut William James (1890) dalam bukunya "*Principle of Psychology*", merupakan segala sesuatu yang dapat dikatakan orang tentang dirinya sendiri, tidak hanya tubuh dan keadaan psikisnya, melainkan juga tentang anak-istri, rumah, pekerjaan, nenek moyang, teman-teman, milik, dan uangnya. Jika semua bagus, diri akan merasa senang dan bangga. Akan tetapi jika ada yang kurang baik, rusak, hilang, diri akan merasakan putus asa, kecewa dan lain-lain (Sobur, 2003).

Diri sebagai "diri cermin" atau "*looking-glass self*", karena seakan-akan seorang melihat dirinya sendiri dalam cermin (Cooley dalam Sarwono, 1997). Sedangkan William James menamakan diri cermin itu sebagai "diri publik" atau "*public self*". Menurut James, ada dua jenis diri, yaitu "diri" dan "aku". Diri adalah aku sebagaimana

dipersepsikan oleh orang lain atau diri sebagai objek (*objective self*), sedangkan aku adalah inti dari diri aktif, mengamati, berpikir, dan berkehendak (*subjektive self*).

Diri dapat pula diartikan sebagai keyakinan yang kita pegang tentang diri kita sendiri. Kandungan dari keyakinan itu dinamakan konsep diri atau *self-concept*. Adapun penilaian kita tentang diri kita atau hasil evaluasi tentang diri kita sendiri disebut dengan *self-esteem* (penghargaan diri).

Para psikolog sosial, khususnya psikologi sosial yang berorientasi pada sosiologi, konsep diri dikembangkan oleh Charles Horton Cooley (1864-1929), George Herbert Mead (1863-1931), dan memuncak pada aliran interaksi simbolis, yang tokoh terkemukanya adalah Herbert Blumer. Dikalangan para psikologi sosial, yakni psikologi sosial yang berorientasi pada psikologi, konsep diri tenggelam ketika behaviorisme berkuasa. Pada tahun 1943, Gordon W. Allport menghidupkan kembali konsep diri. Pada teori motivasi Abraham Maslow (1967-1970) dan Carl Rogers (1970), konsep diri muncul sebagai tema utama psikologi Humanistik (Sobur, 2003).

Menurut Rogers, konsep diri diartikan sebagai bagian sadar dari ruang fenomenal yang disadari dan disimbolisasikan, yaitu “aku” yang merupakan pusat dari referensi pengalaman. Konsep diri merupakan kesadaran batin yang berhubungan dengan dan membedakan “aku” dari yang bukan “aku”. Secara umum, konsep diri dapat diartikan sebagai semua persepsi kita terhadap aspek diri yang meliputi aspek fisik, aspek sosial, dan aspek psikologis, yang didasarkan pada pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain.

Adapun hal-hal yang berhubungan dengan pembentukan konsep diri dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

<u><b>INTERNAL</b></u>	<i><b>Cybernetic Theory of Self-Regulation</b></i>	<u><b>EKTERNAL</b></u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i><b>Independent Self</b></i> Pemahaman tentang diri sebagai diri yang kaku, utuh dan terpisah dari konteks sosial</li> <li>• <i><b>Self-Perception Theory</b></i> Ide bahwa orang terkadang menyimpulkan sikap mereka sendiri berdasarkan perilaku yang kelihatan, bukan dari keadaan internalnya</li> <li>• <i><b>Self-schemas</b></i> Bagaimana orang berpikir tentang kualitas personalnya dalam domain kehidupan tertentu</li> <li>• <i><b>Possible Self</b></i> Skema orang tentang akan seperti apa mereka kelak di masa depan</li> <li>• <i><b>Ideal Self</b></i> Atribut personal yang ingin dimiliki orang</li> <li>• <i><b>Ought Self</b></i> Atribut personal yang diyakini seharusnya dimiliki orang</li> <li>• <i><b>Self-Regulation</b></i> Cara orang mengontrol dan mengarahkan tindakannya</li> </ul>	<p>Orang membandingkan perilakunya dengan standar, menentukan apakah sesuai standar atau tidak, dan melakukan penyesuaian sampai sesuai standar atau justru mengabaikan standar</p> <p><i><b>Self-Verification</b></i> Mencari tahu dan menginterpretasikan situasi yang mengkonfirmasi konsep diri seseorang</p> <p><i><b>Self-Handicapping</b></i> Melakukan tindakan yang menimbulkan rintangan untuk meraih kesuksesan, sehingga kegagalan dapat diatribusikan kepada rintangan itu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i><b>Interdependent Self</b></i> Pemahaman tentang diri sebagai diri yang fleksibel, variabel, dan terkait dengan konteks sosial</li> <li>• <i><b>Socialization</b></i> Bagaimana seorang mendapatkan aturan, standar, dan nilai-nilai keluarganya, kelompoknya, dan kulturnya</li> <li>• <i><b>Reflected Appraisals</b></i> Evaluasi diri berdasarkan persepsi dan evaluasi dari orang lain</li> <li>• <i><b>Social Comparison</b></i> Tindakan membandingkan kemampuan, opini, atau opini dengan orang lain</li> <li>• <i><b>Social Identity</b></i> Bagian dari konsep diri individu yang berasal dari keanggotaannya dalam kelompok sosial</li> <li>• <i><b>Ethnic Identity</b></i> Pengetahuan diri individu yang berhubungan dengan keanggotaan dalam kelompok etnis tertentu</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Self-Complexity</i> Jumlah dimensi yang digunakan orang untuk memikirkan dirinya sendiri</li> <li>• <i>Self-Efficacy</i> Ekspektasi khusus tentang kemampuan kita melakukan tugas tertentu</li> <li>• <i>Private-Self Consciousness</i> Tendensi untuk fokus pada diri internal</li> <li>• <i>Self-Enhancement</i> Kebutuhan untuk menganut pandangan positif tentang diri sendiri</li> <li>• <i>Self-Affirmation</i> Dalam mengatasi ancaman spesifik terhadap harga dirinya, orang mengafirmasikan ulang aspek-aspek yang terkait dengan dirinya</li> <li>• <i>Self-Presentation</i> Usaha sengaja bertindak dengan cara tertentu untuk menciptakan kesan khusus tentang diri</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Self-Discrepancies</i> Diskrepansi antara diri kita yang sesungguhnya, yang ideal dengan bagaimana yang seharusnya menurut orang lain</li> <li>• <i>Working Self-Concept</i> Aspek dalam diri yang menonjol dalam situasi tertentu</li> <li>• <i>Self Awareness</i> Merasakan diri sebagai objek dari orang lain</li> <li>• <i>Public Self Consciousness</i> Tendensi untuk memerhatikan bagaimana orang tampil di hadapan orang lain</li> <li>• <i>Self-Evaluation Maintenance Theory</i> Bereaksi terhadap kesuksesan orang lain dengan merasa ikut bangga atau ikut kecewa dan kemudian memulihkan perasaan dirinya</li> <li>• <i>Social Comparison Theory</i> Ide bahwa orang ingin mengevaluasi dirinya melalui perbandingan dengan orang lain</li> </ul>
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Downward Social Comparisons</i></b> Membandingkan ciri atau kemampuan diri dengan kemampuan orang lain yang lebih buruk</li> <li>• <b><i>Upward Social Comparisons</i></b> Membandingkan ciri atau kemampuan diri dengan kemampuan orang lain yang lebih baik</li> <li>• <b><i>Related-Attributes Simillarity</i></b> Kemiripan dengan orang lain pada atribut yang berhubungan dengan atribut sasaran, seperti latar belakang atau persiapan</li> <li>• <b><i>Self-Promotion</i></b> Menyampaikan informasi tentang diri sendiri yang positif kepada orang lain</li> <li>• <b><i>Ingratiation</i></b> Memuji orang lain agar orang lain menyukai kita</li> </ul>
--	--	--

Pemahaman diri (*sense of self*) atau sering disebut sebagai konsep diri (*self-concept*) merupakan pemahaman tentang diri atau ide tentang diri sendiri (Seifert & Hoffnung, 1994).

Sebenarnya, konsep diri itu terbentuk berdasarkan persepsi seseorang tentang sikap orang lain terhadap dirinya. Pada seorang

anak, diri mulai belajar, berpikir, dan merasakan dirinya seperti apa yang telah ditentukan orang lain dalam lingkungannya (Sobur, 2003). Itu sebabnya pembentukan konsep diri lebih banyak dipengaruhi faktor eksternal dari pada faktor internal seseorang.

Konsep diri juga berhubungan dengan perkembangan individuasi dan identitas remaja. Perkembangan identitas selama remaja sangat penting, karena memberikan suatu landasan bagi perkembangan psikososial dan relasi interpersonal pada masa dewasa (Jones & Hartmann, 1988). Menurut Josselson (1980 dalam Seifert & Hoffnung, 1994), proses pencarian identitas merupakan proses di mana individu mengembangkan suatu identitas personal atau *sense of self* yang unik, yang berbeda dan terpisah dari orang lain, dan hal ini disebut dengan individuasi.

Konsep diri terbentuk dalam waktu yang relatif lama, dan pembentukan ini tidak bisa diartikan bahwa reaksi yang tidak biasa dari seseorang dapat mengubah konsep diri.

Penggetahuan tentang diri berasal dari banyak sumber, dan konsep diri pada dasarnya tersusun dari berbagai tahapan. Tahapan yang paling dasar adalah *konsep diri primer*, yaitu konsep diri yang terbentuk atas dasar pengalamannya terhadap lingkungan terdekatnya, yaitu lingkungan rumahnya sendiri yang kemudian diperdalam dengan pengalaman-pengalaman yang didapatkan dari lingkungan maupun dari kelompok sosial di mana diri tinggal.

Secara umum, pengetahuan tentang diri bersumber dari hal-hal berikut ini:

1. Sosialisasi

Keluarga merupakan tempat sosialisasi pertama seorang individu. Sosialisasi merupakan proses bagaimana seseorang mendapatkan aturan, standar dan nilai-nilai keluarganya, kelompoknya dan budayanya. Sosialisasi membentuk inti pengalaman awal kita, dan frekuensi ini yang akhirnya diinternalisasi sebagai aspek penting dari konsep diri.

2. Penilaian yang Direfleksikan

*"Looking-glass concept"* merupakan konsep yang dikembangkan oleh C.H Cooley (1902), yakni bahwa orang memandang diri mereka sebagaimana orang memandang dan merespons mereka (Leary *et.al.*, 2003). Adapun persepsi yang direfleksikan atau *reflected appraisals* adalah persepsi kita tentang bagaimana orang berinteraksi terhadap kita.

3. Tanggapan dari Orang Lain

Orang terkadang memberi tanggapan yang tegas tentang kualitas diri kita, dan proses ini sering dimulai dalam sosialisasi. Riset menunjukkan bahwa secara keseluruhan, orang lebih menyukai tanggapan atau umpan balik yang objektif tentang atribut personal mereka (Festinger, 1954), karena tanggapan yang objektif dianggap lebih fair dari pada tanggapan berupa opini personal.

4. Persepsi Diri

*Self-perception Theory* atau teori persepsi diri dari Dariel Bem (1967, 1972) menyatakan bahwa terkadang orang menyimpulkan sikap mereka sendiri berdasarkan perilaku mereka yang kelihatan, bukan dari keadaan internalnya.

5. Melabeli Keadaan yang Membangkitkan

Untuk menyimpulkan keadaan dan kualitas personal, individu terkadang menyimpulkan dari petunjuk fisiologis. Stanley Schachter (1964) menunjukkan bahwa persepsi emosi kita bergantung pada dua hal, yakni (1) tingkat kebangkitan atau *arousal* fisiologis kita, dan (2) label kognitif yang kita gunakan, seperti marah atau sedih.

6. Kekhasan Lingkungan

Ketika kita berada dalam suatu kelompok yang anggotanya memiliki banyak kesamaan dengan kita, maka kita cenderung memandang diri kita dalam term identitas personal, yakni karak-

teristik yang membedakan kita dari orang lain yang banyak kemiripannya dengan kita itu. Kita cenderung memandang diri kita dalam term keanggotaan kategori (Turner, Oakes, Haslam & McGarty, 1994) dan tendensi ini khususnya berlaku untuk orang dari kultur yang menghargai nilai-nilai hubungan dengan orang lain, seperti di Asia (Kanagawa, Cross, & Markus, 2001).

#### 7. Penilaian Diri Komparatif

Untuk mengevaluasi dimensi dan kualitas diri tertentu, terkadang individu membandingkan kemampuan, opini, atau emosi dengan orang lain, dan hal ini disebut dengan *social comparison* (perbandingan sosial).

#### 8. Identitas Sosial

*Social identity* atau identitas sosial merupakan bagian dari konsep diri individu yang berasal dari keanggotaannya dalam suatu kelompok sosial dan nilai serta signifikansi dari emosional yang ada dilekatkan dalam keanggotaan itu (Tajfel, 1981).

#### 9. Kultur dan Diri

Riset lintas-kultural menunjukkan bahwa konsep diri itu bervariasi, tergantung pada kultur seseorang (Rhee, Uleman, Lee & Roman, 1995; Triandis, McCusker, & Hui, 1990).

Menurut De Vito (1997), jika manusia harus mendaftarkan berbagai kualitas yang ingin kita miliki, kesadaran diri pasti menempati prioritas tertinggi. Kemudian, manusia menegaskan bahwa dari semua komponen tindak komunikasi, yang paling penting adalah diri (*self*).

*Self-regulation* atau regulasi diri adalah cara bagaimana individu mengontrol dan mengarahkan tindakan diri mereka. Seorang individu memiliki banyak informasi tentang dirinya sendiri seperti karakteristik personal, keinginan serta konsep masa depan mereka. Mereka merumuskan tujuan untuk mengejanya, serta menggunakan keahlian sosial dan regulasi diri.

Adapun mengenai motivasi dan diri mumnya, individu mencari konsep diri yang akurat, stabil, positif, serta mencari situasi yang membantu pencarian itu.

Salah satu strategi seorang individu untuk mengetahui seberapa besar kualitas atau kemampuannya adalah dengan membandingkan dirinya dengan orang lain. Proses perbandingan sosial mempengaruhi banyak aspek kehidupan sosial dan setiap situasi boleh jadi menimbulkan perbandingan sosial (Staple & Tesser, 2001). *Social comparison theory* (teori perbandingan sosial) Leon Festinger (1954), menyatakan bahwa orang termotivasi untuk membuat penilaian yang akurat terhadap level kemampuan dan sikap mereka sendiri. Adapun terori perbandingan Festinger dapat diringkas sebagai berikut:

1. Orang memiliki dorongan (hasrat) untuk mengevaluasi opini dan kemampuannya secara akurat.
2. Karena tidak ada standar fisik langsung, orang mengevaluasi dirinya dengan membandingkan dirinya dengan orang lain.
3. Secara umum, orang cenderung membandingkan dirinya dengan orang yang setara atau mirip dengan dirinya.

## Metode

Penelitian dilakukan di lingkungan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang karena subjek merupakan mahasiswa Biologi asal Sampang, Madura yang bertempat tinggal di lingkungan sekitar kampus. Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif sangat beragam disesuaikan dengan masalah, hal ini sesuai dengan sifat penelitian kualitatif yang terbuka dan luwes. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi.

## Hasil

Subjek adalah perempuan berusia 20 tahun yang berasal dari Sampang Madura yang sekarang berdomisili di Malang. Subjek mendeskripsikan dirinya sebagai pribadi yang mandiri, karena di tengah kesibukannya sebagai seorang mahasiswi semester 5 jurusan Biologi, subjek mampu menjalani *part time jobs* atau bekerja paruh waktu di tempat Laundry. Subjek mengaku sebagai individu yang mandiri karena telah mampu bekerja sambil kuliah kendati orang tuanya tidak tahu bahwa subjek telah bekerja paruh waktu saat ini. Alasan kenapa subjek kuliah sambil bekerja adalah karena subjek hanya ingin menjadi individu yang mandiri.

Seperti halnya individu pada umumnya, subjek pernah membandingkan dirinya dengan orang lain. Artinya, sebagai orang yang berasal dari Madura dan tinggal bersama orang-orang yang mayoritas berasal dari Jawa Timur pula, subjek pernah membandingkan dirinya dengan teman kontrakannya yang berasal dari daerah lain, salah satunya dari Blitar. Subjek mengaku ada sedikit perbedaan cara berperilaku antara orang Madura dengan orang Blitar, misalnya dalam hal mengekspresikan emosi. Ia berpendapat bahwa “orang Madura memang terkenal keras dalam hal tutur bahasa dan berperilaku, dan memang mayoritas seperti itu”, tuturnya. Namun subjek tidak sering membandingkan dirinya dengan teman dari lain daerah karena subjek menganggap dirinya sebagai “Aku yang mandiri”, artinya bahwa dirinya saat ini bukan hasil dari pengaruh kebudayaan daerahnya yang mempengaruhi pembentukan konsep dirinya, tetapi lebih pada proses di mana subjek telah menemukan identitas pribadinya sendiri. Akan tetapi, idealnya sebagai seorang yang berasal dari Madura, subjek berpandangan bahwa *basic* agama sangatlah penting ditanamkan dalam setiap jenjang pendidikan. “Dunia pesantren menjadi sesuatu yang tidak asing bagi orang-orang Madura meskipun sekarang telah terjadi cukup banyak perubahan terhadap konsep itu”, tuturnya.

Subjek mengatakan bahwa sebagian besar orang dari daerah asalnya berprofesi sebagai guru dan banyak juga yang menjadi bidan karena sekolah-sekolah kebidanan mulai banyak bermunculan di sana. Subjek memiliki cita-cita ingin menjadi seorang guru seperti mayoritas orang yang ada di daerahnya (wawancara subjek 1, 13 Oktober 2012).

## Diskusi

Subjek berasal dari Sampang, Madura yang mempunyai latar belakang pendidikan agama. Dunia pesantren menjadi sesuatu yang tidak asing baginya karena sejak kecil anak-anak di sana telah dikenalkan dan dididik di lingkungan pesantren. Mayoritas penduduk tempat subjek berasal berprofesi sebagai seorang guru dan tenaga kesehatan, karena sekolah kebidanan telah banyak bermunculan di sana.

Subjek adalah perempuan berusia 20 tahun yang mengaku telah menjadi pribadi yang mandiri, karena di tengah kesibukannya sebagai seorang mahasiswi, subjek telah mampu membagi waktunya untuk belajar sekaligus bekerja paruh waktu dan telah mampu menghasilkan uang sendiri. Motivasi untuk menjadi pribadi yang mandiri berasal dari dirinya sendiri, di mana subjek tidak mau selamanya bergantung atau hanya mengandalkan pemberian orang tua, tetapi subjek ingin bisa memenuhi kebutuhan pribadinya dari hasil keringatnya sendiri, karena subjek mengaku bahwa orang tuanya tidak mengetahui perihal subjek telah kuliah sambil bekerja paruh waktu.

Hal ini sesuai dengan konsep **Motivasi dan Diri**, di mana subjek terdorong untuk mencari konsep yang akurat, stabil, dan positif serta mencari situasi yang membantu pencarian itu. Subjek ingin menjadi pribadi yang mandiri, yang dapat memenuhi kebutuhan pribadinya sendiri, maka subjek mencari pekerjaan

paruh waktu di samping subjek masih harus menjalani aktivitasnya sebagai seorang mahasiswa semester 5. Selain itu, subjek yang telah bekerja paruh waktu pada usia 20 tahun juga sesuai dengan konsep **Perkembangan Dewasa Awal** atau masa muda, di mana **kriteria utama** untuk menunjukkan akhir masa remaja dan memasuki masa dewasa awal adalah **kemandirian ekonomi** dan kemandirian dalam membuat keputusan.

Kemandirian ekonomi dan terlepas dari orang tua pada masa dewasa awal ini berlangsung bertahap. Masa muda (*youth*) diartikan oleh ahli sosiologi Kenneth Kenniston sebagai periode transisi antara masa remaja dan masa dewasa yang merupakan masa perpanjangan kondisi ekonomi dan pribadi yang sementara. Pendeskripsian subjek tentang dirinya sebagai seorang perempuan berusia 20 tahun, berasal dari Sampang Madura, mahasiswa jurusan Biologi semester lima serta bekerja paruh waktu sesuai dengan salah satu aspek diri yakni *Self-Complexity*, di mana beberapa orang memandang diri mereka dengan satu atau dua cara yang mendominasi, sedangkan yang lainnya memandang dirinya berdasarkan berbagai macam kualitas (Linville, 1985; Woolfolk, Novalany, Gara, Allen, & Polino, 1995)

Tinggal di kontrakan bersama orang-orang dari lain daerah membuatnya pernah beberapa kali (namun tidak sering) membandingkan dirinya dengan teman satu rumahnya. Subjek berpendapat bahwa terdapat beberapa perbedaan antara dirinya dengan teman dari lain daerah dalam beberapa hal, misalnya dalam hal tutur bahasa dan berperilaku. Subjek mengaku bahwa orang Madura terkenal keras dalam berbicara dan dalam mengekspresikan emosinya terutama emosi marah. Subjek juga mengaku bahwa dirinya saat ini adalah “Aku yang mandiri”, artinya dirinya bukan merupakan hasil dari pengaruh budayanya, subjek telah menemukan konsep dirinya sendiri secara mandiri.

Subjek juga berpendapat bahwa sebagai orang Madura, idealnya individu harus memiliki basic agama dalam setiap jenjang pendidikannya. Proses subjek membandingkan dirinya dengan teman dari lain daerah sesuai dengan *Social Comparison Theory*, yakni individu ingin mengevaluasi diri melalui perbandingan dengan orang lain (Festinger, 1954). Sedangkan pengakuan subjek sebagai individu yang mandiri atau “Aku yang mandiri” sesuai dengan konsep *independent self*, artinya bahwa Ia memahami dirinya sebagai individu yang kaku, utuh dan terpisah dari pengaruh sosial tempat tinggalnya. Selain itu, hal ini juga sesuai dengan konsep *subjective self* dari William James, yaitu aku adalah hasil atau inti dari diri yang aktif, mengamati, berpikir, dan berkehendak.

Adapun perbedaan yang subjek temukan antara dirinya dengan temannya yang berasal dari lain daerah terkait dengan cara mengekspresikan emosi marah, hal ini berhubungan dengan masalah *self-regulation* atau **regulasi diri** masing-masing individu. *Self-regulation* mengacu pada cara individu mengatur dan mengontrol pemikiran, emosi, dan tindakan mereka dalam situasi sosial.

Hal yang dilakukan subjek juga sesuai dengan *Cybernetic Theory of Self-Regulation*, yakni individu membandingkan perilakunya dengan standar, menentukan apakah sesuai standar atau tidak, dan melakukan penyesuaian sampai sesuai standar atau justru mengabaikan standar (Carver & Scheier, 1998).

Pendapat subjek yang menyatakan bahwa untuk menjadi seorang yang berasal dari Madura yang ideal, maka ia harus memiliki basic agama di setiap jenjang pendidikannya, hal ini sesuai dengan konsep *ideal self* atau diri yang ideal, yakni merupakan atribut personal yang ingin dimiliki seseorang. Selain itu, hal ini juga berhubungan dengan *ought self*, yakni atribut personal yang diyakini seharusnya dimiliki seseorang.

Pernyataan subjek yang bercita-cita ingin menjadi seorang guru karena mayoritas orang dari daerahnya memiliki profesi yang sama

yakni menjadi guru, hal itu sesuai dengan konsep *possible selves* atau diri yang mungkin, yaitu skema orang mengenai akan seperti apa diri mereka kelak di masa depan, dan orang memandang masa depan dirinya terutama dari segi yang baik-baik saja (Markus & Nurius, 1986).

## Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Subjek memiliki konsep motivasi diri yang akurat sehingga menjadikannya seorang yang mandiri.
2. Subjek yang berasal dari Sampang, Madura melakukan perbandingan diri atau *self-comparison* dengan temannya yang berasal dari lain daerah.
3. Subjek menerapkan *independent-self* yakni dengan menjadi pribadi yang utuh dan tidak terpengaruh dengan lingkungan sosial tempat tinggalnya.
4. Subjek memiliki konsep diri yang *ideal-self* sesuai dengan daerah asalnya.



# KESENIAN TAYUB (SINDIR)

## (STUDI KASUS DI DESA WOLUTENGGAH KECAMATAN KEREK KABUPATEN TUBAN)

*Naila Alfin Najah*

Mahasiswi Fakultas Psikologi  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

### **Mukadimah**

Setiap daerah pastinya mempunyai kebudayaan sendiri-sendiri yang meliputi kesenian, hukum, adat istiadat dan setiap kemampuan atau karya lain dan kebiasaan yang dimiliki oleh manusia sebagai anggota suatu masyarakat. Misalnya: tarian daerah, alat-alat yang paling sederhana seperti asesoris perhiasan tangan, leher dan telinga, alat rumah tangga, pakaian, sistem komputer, non materil adalah unsur-unsur yang di maksudkan dalam konsep norma-norma, nilai-nilai, kepercayaan atau keyakinan serta bahasa.

Norma itu sangat terkait dengan kebudayaan dalam masyarakat. Para ahli ilmu budaya sering mengartikan norma sebagai tingkah laku. Dimana tingkah laku khusus atau yang selalu dilakukan berulang-ulang. Begitu pula kebudayaan di Indonesia yang sangat beragam dan itu semua merupakan ciri khas dari negara Indonesia yang kaya akan kebudayaan. Masing-masing kebudayaan ini mempunyai nilai.

Nilai adalah konsep-konsep abstrak yang dimiliki oleh setiap individu tentang apa yang dianggap baik atau buruk, benar atau salah, patut atau tidak patut. Unsur penting kebudayaan berikutnya adalah kepercayaan atau keyakinan yang merupakan konsep manusia tentang segala sesuatu di sekelilingnya. Jadi kepercayaan atau keyakinan itu menyangkut gagasan manusia tentang individu, orang lain, serta semua aspek yang berkaitan dengan biologi, fisik, sosial, dan spiritual.

Beberapa unsur di atas dan keberagaman budaya-budaya, peneliti tertarik untuk mengangkat budaya-budaya yang di dalamnya terdapat ide atau karya sekaligus suatu adat. *Tayub* atau *tayuban* adalah kesenian tradisional khas suku Jawa, khususnya Jawa Tengah dan Jawa Timur. Hampir disemua daerah di kawasan Jawa mengenal kesenian *tayub* yang di kenal sebagai tari pergaulan ini. Daerah itu meliputi Lamongan, Bojonegoro, Tuban, Blora, Malang, Blitar, Jombang dan daerah-daerah di sekitarnya. Namun, yang selama ini berkembang dengan pesat dan bahkan sampai ke tingkat nasional adalah tari langgam Tayub dari Kabupaten Tuban (Lela, 2012)

Adapun manfaat yang akan di peroleh dari mempelajari budaya atau observasi ini antara lain dapat mengetahui kebiasaan yang pernah dilakukan oleh sesepuh atau nenek moyang pada suatu daerah. Hal ini merupakan suatu kegiatan yang dapat menjadikan tumbuhnya jiwa nasionalisme dan kebanggaan karena bangsa yang baik adalah bangsa yang sadar akan bangsanya, dan juga memperoleh pengertian secara jelas tentang sejarah dan prosesi ritual pelaksanaan kebudayaan kesenian Langen tayub (*sindir*) ini.

### **Kerangka Kerja Teoritik**

Kebudayaan berasal dari bahasa latin "*colere*" yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris "*to cultivate*". *Culture is patterns of human activity and the symbolic structures the give such*

*activity significance*, yang berarti kebudayaan adalah pola-pola dari aktivitas manusia dan struktur simbolis yang menjadikan aktivitas itu penting (Koentjoroningrat, 1996).

Kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta "*Buddhaya*" yaitu bentuk jamak dari "*buddhi*" yang berarti "*akal*". Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Budaya adalah daya dari buddi yang berupa cipta, rasa, dan karsa. Sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, rasa, dan karsa itu (Koentjoroningrat, 1996).

Secara umum, istilah kebudayaan mengacu pada semua produk kecerdasan manusia baik pada kelompok masyarakat berupa teknologi, seni, tarian, sistem moral, akhlak, etika dan lainnya.

Kebudayaan adalah sejumlah cita-cita, nilai dan standar perilaku, kebudayaan adalah sebutan persamaan (*common denominator*), yang menyebabkan perbuatan para individu dapat dipahami oleh kelompoknya. Karena memiliki kebudayaan yang sama, orang yang satu dapat meramalkan perbuatan orang lain dalam situasi tertentu, dan mengambil tindakan yang sesuai. Masyarakat (*society*) dapat didefinisikan sebagai kelompok manusia yang mendiami tempat tertentu, yang demi kelangsungan hidupnya saling tergantung satu sama lain, dan yang memiliki kebudayaan bersama. (Koentjaraningrat, 1998).

Semua kebudayaan adalah hasil belajar dan bukan warisan biologis. Orang mempelajari kebudayaannya dengan menjadi besar didalamnya. Ralph Linton menyebut kebudayaan sebagai warisan sosial umat manusia. Proses penerusan kebudayaan dari generasi yang satu kepada generasi yang lain disebut enkulturasi. Kebudayaan dalam arti luas adalah keseluruhan hasil perbuatan manusia yang bersumber pada kemauan, pemikiran dan perasaannya (Koentjaraningrat, 1998).

## Wujud Kebudayaan

Dalam rangka itu, Honingmann (Koenjaraningrat, 1996) membuat perbedaan atas tiga gejala kebudayaan, yakni (1) *ideas*, (2) *activities*, dan (2) *artifacts*.

Adat-istiadat, norma, dan pelaksanaannya. Norma-norma yang khusus itu dapat digolongkan menurut pranata-pranata masyarakat yang ada. Mengenai pranata sosial kita pelajari bahwa tiap masyarakat memiliki sejumlah pranata, seperti misalnya pranata ilmiah, pendidikan, peradilan, ekonomi, kesenian, keagamaan, dan sebagainya. Diuraikan juga bahwa dalam setiap pranata ada berbagai kedudukan, dan dalam suatu interaksi sosial, individu yang menempati kedudukan tersebut memainkan perannya yang sesuai. Dalam hal ini tindakanya harus disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada, yakni menurut norma-norma yang jelas dan tegas. (Sujarwa, 1999).

Diantara berbagai norma yang ada di dalam suatu masyarakat, ada yang dirasakan lebih besar daripada lainnya. Pelanggaran terhadap suatu norma yang dianggap tidak begitu berat umumnya tidak akan membawa akibat yang panjang, dan mungkin hanya menjadi bahan ejekan atau pergunjungan para warga masyarakat. Sebaliknya, ada norma-norma yang berakibat panjang apabila dilanggar, sehingga pelanggarannya bisa jadi dituntut, diadili, dan dihukum. Ahli sosiologi W.G. Sumner menyebut norma-norma golongan yang kedua disebutnya *mores*. Istilah *folkways* dapat kita terjemahkan dengan “tata cara”, sedang *mores* dapat diterjemahkan dengan “adat-istiadat” dalam arti khusus”.

Norma-norma dari golongan adat-istiadat yang mempunyai akibat yang panjang juga merupakan “hukum”, walaupun *mores* seperti yang dikonsepsikan oleh Sumner hendaknya tidak disamakan dengan “hukum”, karena norma-norma yang mengatur upacara suci tertentu juga tergolong *mores* (dalam banyak kebudayaan, norma-

norma seperti itu dianggap berat, dan pelanggaran terhadapnya dapat menyebabkan ketegangan dalam masyarakat yang berakibat panjang, walaupun pelanggaran terhadap norma-norma seperti itu belum tentu mempunyai akibat hukum). Dengan demikian perlu kita ketahui dengan cermat, perbedaan antara norma-norma yang tergolong hokum dan norma-norma yang tergolong hukum adat.

Perbedaan antara “adat” dan “hukum adat” (yaitu antara ciri-ciri dasar dari hokum dan hukum adat) sejak lama telah menjadi buah pikiran para ahli antropologi. Ada golongan ahli antropologi yang beranggapan bahwa dalam masyarakat yang tak bernegara (misalnya kelompok-kelompok pemburu dan peramu, serta para peladang yang hidup di daerah yang terpencil), tidak terdapat aktivitas hukum, karena definisi para ahli mengenai “hukum” mereka batasi pada aktivitas-aktivitas hukum seperti yang terdapat dalam masyarakat yang bernegara (yaitu sistem penjagaan tata tertib masyarakat yang sifatnya memaksa, dan diperkuat oleh suatu sistem alat kekuasaan yang diorganisasi oleh Negara).

Salah seorang penganut pendirian ini adalah A.R. Radcliffe-Brown, yang mengatakan bahwa masyarakat-masyarakat yang tidak memiliki hukum seperti itu mampu menjaga tata tertib karena mereka memiliki suatu kompleks norma-norma umum (yaitu adat) yang sifatnya mantap dan ditaati oleh semua warganya. Pelanggaran-pelanggran yang terjadi secara otomatis akan menimbulkan reaksi dari masyarakat, sehingga pelanggaran-pelanggaranya akan dikenai hukuman. (Koentjaraningrat, 1998).

Menurut beberapa pandangan, seperti yang diuraikan oleh C. Kluckhohn dalam karangannya yang berjudul *Universal Categories Of Culture* (1953), dengan mengambil intisari dari berbagai kerangka yang ada mengenai unsur-unsur kebudayaan universal, unsur-unsur kebudayaan yang dapat ditemukan pada semua bangsa di dunia berjumlah tujuh buah, yang dapat disebut sebagai isi pokok dari setiap kebudayaan, yaitu (Koentjaraningrat, 1996) :

1. Bahasa

Merupakan produk dari manusia sebagai *homo languens*. Bahasa manusia pada mulanya diwujudkan dalam bentuk tanda (kode), yang kemudian disempurnakan dalam bentuk bahasa lisan, dan akhirnya menjadi bahasa tulisan.

2. Sistem pengetahuan

Merupakan produk dari manusia sebagai *homo sapiens*. Pengetahuan dapat diperoleh dari pemikiran sendiri, di samping itu dapat juga dari pemikiran orang lain.

3. Organisasi sosial

Merupakan produk dari manusia sebagai *homo socius*. Dengan akal manusia membentuk kekuatan dengan cara menyusun organisasi kemasyarakatan yang merupakan tempat bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

4. Sistem peralatan hidup dan teknologi

Merupakan produksi manusia sebagai *homo faber*. Bersumber dari pemikirannya yang cerdas serta dibantu dengan tangannya yang dapat memegang sesuatu dengan erat, manusia dapat menciptakan sekaligus mempergunakan suatu alat.

5. Sistem mata pencaharian hidup

Merupakan produk dari manusia sebagai *homo economicus* menjadi tingkat kehidupan manusia secara umum terus meningkat.

6. Sistem religi dan upacara keagamaan

Merupakan produk manusia sebagai *homo religius*. Manusia yang memiliki kecerdasan pikiran dan perasaan luhur, tanggap bahwa di atas kekuatan dirinya terdapat kekuatan lain yang Maha Besar.

7. Kesenian

Merupakan hasil dari manusia sebagai *homo esteticus*. Setelah manusia dapat mencukupi kebutuhan fisiknya, maka

manusia perlu dan selalu mencari pemuas untuk memenuhi kebutuhan psikisnya.

Menurut Van Peursen (Setiadi, 2007), perkembangan kebudayaan dapat dibagi atas tiga tahap: *Tahap mistis*, merupakan tahap di mana manusia merasakan dirinya terkepung oleh kekuatan-kekuatan gaib di sekitarnya. *Tahap ontologis*, merupakan sikap manusia yang tidak lagi hidup dalam kepungan kekuasaan mistis, tetapi secara bebas ingin meneliti segala hal ikhwal. Manusia pada tahap ini mulai menyusun suatu ajaran atau teori mengenai dasar segala sesuatu (*ontologi*). *Tahap fungsional*, Merupakan sikap yang menandai manusia modern. Manusia pada tahap ini tidak lagi terpesona dengan lingkungannya dan kepungan kehidupan mistis, juga tidak lagi bersikap ontologis. Manusia pada tahap ini berusaha mengadakan relasi-relasi baru.

Pendapat umum mengatakan ada dua wujud kebudayaan. (1) kebudayaan bendaniah (*material*) yang memiliki ciri dapat dilihat, diraba, dan dirasa sehingga lebih konkret atau mudah dipahami. (2) kebudayaan rohaniah yang memiliki ciri dapat dirasa saja. Oleh karena itu, kebudayaan rohaniah bersifat lebih abstrak.

Sedangkan Koentjaraningrat menyebutkan paling sedikit ada tiga wujud kebudayaan : (1) Sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya. (2) Sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat. (3) Sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Sedangkan menurut teorinya Kluckhohn (dalam Koentjaraningrat, 1998) merumuskan kebudayaan itu meliputi sebagai berikut: masalah mengenai hakikat hidup manusia, masalah mengenai hakikat karya manusia, masalah mengenai hakikat kedudukan manusia dalam ruang waktu, masalah mengenai hakikat hubungan manusia dengan alam sekitarnya, dan masalah mengenai hakikat manusia dengan sesamanya.

Kebudayaan memiliki sifat seperti: kebudayaan beraneka ragam, kebudayaan dapat diteruskan secara sosial dengan pelajaran, kebudayaan dijabarkan dalam komponen-komponen biologi, psikologi, dan sosiologi, kebudayaan mempunyai struktur, kebudayaan mempunyai nilai, kebudayaan mempunyai sifat statis maupun dinamis dan kebudayaan dapat dibagi dalam bermacam-macam bidang atau aspek (Sujarwa, 1999).

Walaupun budaya menunjuk pada pengetahuan yang dimiliki oleh setiap orang di dalam masyarakat, pemilikan makna yang sama di dalam kehidupan sehari-hari semua orang merupakan suatu proses sosial, bukan proses perorangan. Jika kita membayangkan suatu masyarakat manusia, masing-masing individu mempunyai konseptualisasi sendiri perihal dunia sosial, dan masing-masing individu melaksanakan kegiatan-kegiatan rutin dan menafsirkan makna atas dasar konseptualisasi realitas yang bersifat pribadi, kita tidak akan dapat meraba proses sosial di mana makna yang dimiliki bersama diciptakan dan dipertahankan.

## Metode

Penelitian adalah suatu kegiatan ilmiah dan konsep-konsep yang di kembangkan dan sering di diskusikan dalam mengukur kadar ilmiah suatu penelitian antara lain adalah konsep validitas, reliabilitas, dapat di uji dan di ulangnya penelitian (replikasi), serta objektivitas. (Poerwandari dan Kristi, 1998). Antropologi sendiri untuk mencapai itu semua melalui tiga tingkatan (Koentjaraningrat, 1998), yaitu:

1. Pengumpulan fakta, artinya: pengumpulan fakta-fakta mengenai kejadian, gejala masyarakat dan kebudayaannya.
2. Penentuan ciri-ciri umum dan sistem, artinya : merupakan tingkatan cara berpikir manusia untuk menentukan ciri-ciri umum dan sistem dalam himpunan masyarakat fakta yang dikumpulkan dalam suatu penelitian.

3. Verifikasi, artinya : melakukan proses pengujian dalam kenyataan yang telah dirumuskan yang telah di capai dalam kenyataan masyarakat yang hidup. Dan verifikasi dalam antropologi ini bersifat kualitatif.

Istilah metodologi adalah sebuah metode yang mencakup prinsip-prinsip teoritis maupun kerangka pandangan dan berisi serta digunakan dalam pedoman penelitian. Metode menjelaskan sesuatu yang lebih sempit, yakni tentang cara dipergunakan peneliti untuk mendapat bukti-bukti yang empiris (Poerwandari dan Kristi, 1998).

Selanjutnya dalam metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang bersifat deskriptif, transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video dan sebagainya. Melalui pengertian tersebut, penelitian dengan pendekatan kualitatif memiliki ciri sebagai berikut: (Poerwandari dan Kristi, 1998).

1. Studi dalam situasi alamiah (*naturalistic inquiry*)
2. Analisis induktif
3. Kontak personal langsung peneliti di lapangan
4. Prespektif holistik
5. Prespektif dinamis, prespektif, perkembangan
6. Orientasi pada kasus unik
7. Netralitas empatik
8. Fleksibilitas desain
9. Peneliti sebagai instrument kunci

Beberapa ciri yang disebutkan dalam penelitian kualitatif itu semua membuktikan bahwa untuk mendapatkan data yang benar akan kevalidannya. Wawancara juga termasuk dalam salah satu bagian dari metode kualitatif yang mana wawancara ini merupakan percakapan dan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan

tertentu. Wawancara kualitatif ini dilakukan bila peneliti bermaksud untuk memperoleh sebuah pengetahuan tentang makna-makna subjektif yang dipahami individu berkenaan dengan topik yang diteliti, dan bermaksud melakukan eksplorasi terhadap suatu isu ataupun kenyataan tersebut, suatu hal yang tidak dapat dilakukan melalui pendekatan lain.

## Hasil

Kebudayaan yang diobservasi oleh observer adalah budaya Tayub (sindir). Nama lain atau nama populer di masyarakat pada umumnya sering disebut dengan tarian *Langen Tayub*. Kebudayaan ini terbentuk dari cerita-cerita mbah-mbah kuno secara turun-temurun ada yang mengatakan sejak dari penyebaran agama islam sampai di kota Tuban yaitu zaman *Wali Songo* “Sunan Bonang” dan ada yang mengatakan sejak masa agama hindu-budha (Wawancara 1, Jumat, 24 Maret 2012, 09.00 WIB).

Tarian ini dilakukan oleh laki-laki dan perempuan dengan diiringi gamelan dan tembang jawa dalam sebuah upacara beberapa ritual dalam suatu perkumpulan dan sebagai tontonan. (Observasi, tanggal 23 maret 2012).

“Gini mbak saya itu dulunya salah satu penabuh dari gambangan, saya ikut manggung kemana terus anak-anak saya tak suruh ikut menari pada tarian *Langen Tayub* (sidir) itu soale anak saya seneng joged la dari itulah makanya desa ini banyak *warenggono* (sebutan penari dalam tarian tersebut) *wong* zaman dulu kan belum mengerti sekolah itu bagaimana jadi ya anak saya biar ikut saya cari uang. (Wawancara subyek I, tanggal 27 Mei 2012, 08.34 WIB).

Melalui beberapa wawancara terhadap tiga nara sumber di desa Wolutengah ini, narasumber mengatakan bahwa, tarian ini dilakukan oleh laki-laki dan perempuan dengan diiringi musik *gamelan*, *slenthem*, *gong*, *kenong*, *peking* dan lain-lain dan tembang jawa

dalam sebuah upacara beberapa ritual dalam suatu perkumpulan dan sebagai tontonan (Wawancara I, tanggal 27 Mei 2012, 08.34 WIB).

Rata-rata yang menjadi *warenggono* (sebutan bagi penari), dan para laki-laki yang menjadi pengiring musiknya itu pada awalnya karena hobi dan senang dengan kesenian langen tayub tersebut. Terus belajar pada seniornya di perkumpulan seni tersebut. (Wawancara 3, tanggal 27 Mei 2012, 09.34 WIB).

“Biasanya kalangan yang *naggap* (menyewa jasa) tarian Langen Tayub hanya orang-orang yang ekonominya tergolong mampu ataupun petani yang mempunyai hewan ternak sapi karena harga dari keseluruhan prosesi *karawitan* (seluruh prosesi Langen Tayub) pada tahun 1990 biayanya berkisar ± Rp.1.000.000-, dan pada tahun 2012 ini, jika yang *naggap* jauh daerahnya sekitar Rp.7.000.000-, kalau dekat Rp.3.500.000-, begitu mbak” (Wawancara II, Jumat, 23 Maret 2012, 10.24 WIB).

Observasi ini peneliti lakukan dengan metode wawancara kualitatif agar data yang peroleh ini benar dan peneliti sendiri menjadi mengerti secara langsung tentang kebudayaan Langen Tayub (sindir). Akhirnya, peneliti mewawancarai 3 narasumber yang dianggap mengerti dan mendalami kebudayaan tersebut. Wawancara 1, wawancara 2, dan wawancara 3, dilakukan di rumah masing-masing narasumber, di desa Wolutengah, kecamatan Kerek, kabupaten Tuban.

Kebudayaan Langen tayub (sindir) ini dilaksanakan di berbagai tempat tidak hanya di sekitar kecamatan Kerek saja, namun di berbagai tempat yang *naggap* tarian ini (Wawancara 2, tanggal 23 Maret 2012, 09.44 WIB).

Biasanya penari-penari itu berlatih di rumah, dan belajar berdandan dan menari bareng (Wawancara 3, 24 Maret 2012, 08.43 WIB). “Gini mbak sekarang ini, tarian Langen tayub atau tayubsari (sindir) ini biasanya diadakan kalau ada *mantenan*, *sunatan*,

ulang tahun, sebagai sarana pemenuhan janji (nadzar), sebagai persembahan leluhur, serta sebagai hiburan atau tontonan saja, tergantung yang *nanggap*” (Wawancara 3, tanggal 24 Maret 2012, 08.23 WIB)

“Langen Tayub (sindir) yang kami kelola di desa Wolutengah ini pertunjukannya sehari semalam, ada yang minta mulai siang atau dari pagi hingga malam, tergantung permintaan yang *naggap* begitu” (Wawancara 3, tanggal 24 Maret 2012, 08.34 WIB).

“Tarian ini walaupun di adakan dari siang sampai malam tidak mengganggu keamanan atau masyarakat sekitar, mbak. soale biasanya sebelum para penanggap itu naggap kita harus izin dari kepala desa yang naggap tersebut begitu” (Wawancara 3, 24 Maret 2012, 08.55 WIB).

Peneliti tertarik pada kebudayaan Tarian Langen Tayub atau tayubsari (sindir) karena pertunjukan tayub yang berawal dari sejarah pada jaman dahulu, didalamnya terdapat beberapa unsur yaitu tempat upacara, waktu upacara, peserta upacara, perlengkapan upacara, maksud dan tujuan upacara, prosesi tariannya yang menarik dan tampak unik. Pada zaman modern ini masih saja terkenal di kalangan masyarakat dan bahkan sampai di berbagai daerah-daerah luar Tuban. Terdapat pula anak-anak muda yang ingin ikut serta menjadi dalam tarian tersebut.

“Cukup membanggakan mbak, alhamdulillah hingga sekarang makin berkembang karena Langen tayub ini di kategorikan sebagai salah satu wisata khas tuban yang diakui di kantor kebudayaan kabupaten tuban secara resmi” (Penjelasan dari bapak damuri wawancara 3, 24 Maret 2012, 08.23 WIB-09.15 WIB).

Kehidupan keseharian masyarakat Tuban dan khususnya desa Wolutengah pada umumnya adalah baik. Mereka hidup dalam lingkungan yang aman, sejahtera, dan makmur. Karena letak desa Wolutengah dekat dengan persawahan dan lahan-lahan kosong yang bisa di katakan cukup plosok. Bapak kepala desa Wolutengah

yaitu bapak lasmidi menyampaikan bahwa mayoritas masyarakat yang berdomisili di desa Wolutengah bermata pencaharian sebagai petani, penggembala hewan ternak, dan pedagang. Setiap hari mereka pergi ke sawah untuk bercocok tanam, menggembala hewan ternak di sawah-sawah sekitarnya dan ada yang pergi ke pasar untuk berdagang, tetapi ada juga yang berwirausaha di rumah masing-masing (Wawancara 2, Jumat, 23 Maret 2012, 09.44 WIB).

Rasa solidaritas dan sosialisasi antar warga yang satu dengan yang lainnya juga sangat baik jika semisal didapati tetangga yang hajatan, seperti pernikahan, khitanan, membangun rumah, selamatan, dan kematian. Mayoritas warga disini masih kental dan percaya dengan adat Jawa kuno seperti tarian Langen Tayub, penggunaan hari yang baik menurut hitung-hitungan Jawa dalam hajatan masyarakat, mengadakan ritual pewayangan bagi yang memiliki anak tunggal, dua wanita atau pria dan syarat-syarat yang lain untuk pewayangan (Wawancara 2, 23 Maret 2012, 09.44-10.45).

“Kesenian Langen Tayub ini sampai sekarang bisa dikatakan sebagai pekerjaan saya dengan istri saya (Bu Wantikah) ini” (Wawancara 3, Sabtu, 24 Maret 2012, 08.23 WIB-09.15 WIB).

Realitas budaya di zaman modern ini, walaupun segala sesuatu berjalan dengan canggih, namun masyarakat Jawa termasuk masyarakat Tuban, khususnya desa Wolutengah tidak akan lepas dari tradisi dan budayanya. Karena setiap daerah mempunyai ciri khas tersendiri. Desa wolutengah ini memiliki kebudayaan tarian Langen Tayub dan hingga sekarang masih di lestarikan oleh penduduk Wolutengah setelah saya melakukan wawancara pada narasumber, saya mendapatkan informasi akan sejarah tarian tersebut.

Kebudayaan ini terbentuk dari cerita-cerita mbah-mbah kuno secara turun-temurun yang mengatakan sejak dari penyebaran agama Islam sampai di kota Tuban yaitu zaman Wali singo “Sunan Bonang” dan ada yang mengatkan sejak zaman hindu-budha (Wawancara 1, Jumat, 24 Maret 2012, 09.00 WIB).

“*Ngeten* (begini) mbak, saya itu dulunya salah satu penabuh dari gambang, saya ikut manggung kemana terus anak-anak saya tak suruh ikut menari pada tarian Langen Tayub (sidir) itu soale anak saya seneng joged la dari itulah makanya desa ini banyak warenggono (sebutan penari dalam tarian tersebut) wong zaman dulu kan belum mengerti sekolah itu bagaimana jadi ya anak saya biar ikut saya cari uang (Wawancara I, tanggal 27 Mei 2012, 08.34 WIB).

“Seingat saya tahun 1989 saya mulai mengajak anak saya yang bernama Darwari untuk mulai ikut saya manggung, pada saat itu kira-kira umur 18 tahun, setelah melihat mbaknya di rumah latihan menari terus anak saya, Wantikah, ingin ikut pada tahun 1990 kalau tidak salah” (Jumat, 23 Maret 2012, 09.00-09.35 WIB)

“Mulai tahun 1990 sindir Wolutengah ini mulai di kenal di berbagai daerah seperti: Nganjuk, Bojonegoro, Ngawi, Blora, Lamongan dan tetntunya orang-orang” Tuban (Jumat, 23 Maret 2012, 09.00-09.35 WIB).

Setelah peneliti selesai wawancara dengan bapak Damuri, sore harinya bersama dengan bapak Damuri dan ibu Wantikah, peneliti melihat secara langsung bagaimana prosesi tarian Langen Tayubwaktu ada tanggapan di desa padasan (observasi tanggal 24 maret 2012).

Sebelum tarian dimulai biasanya diawali dengan para *warenggono* (sebutan penarinya) berhias diri dan memakai perlengkapannya agar bisa tampil anggun, cantik dan menawan dengan menggunakan alat-alat kosmetik, selendang, kebaya jarit dan udet. Bersamaan dengan itu para pengiring musik menata alat-alatnya mempersiapkan semuanya dari segi tempat maupun suara alat musik tersebut, alat-alatnya yaitu ada *Slenthem*, *Gambang*, *Gong*, *Kenong*, *Gendang*, *Gong*, *Gender*, *Demung saron* dan *Pekingl*.

Ketika semuanya sudah siap, akan ada pemandu dari tarian itu yang disebut dengan *Pramugari* dan mulailah tarian dan musik dimainkan serta para *Warenggono* menyinden. Lagu atau tembang yang biasa di lantunkan pada saat tarian *Langen Tayub* ini adalah *Sinom, Kinanti, Manggung, Pangkur, Asmarodono* dan lagu permintaan dari yang *nanggap* jika ada.

Tarian ini biasanya dilaksanakan sehari semalam, namun kadang juga ada yang mulai sore atau siang. Biasanya istirahat jika pada saat-saat waktu sholat maghrib dan isya' baru mulai kembali pukul 00.00 WIB. Isi sepanjang prosesi *Langen Tayub* yaitu hanya dengan tarian dan tembang, dan saya Lihat sekilas orang laki-laki yang ikut menari (*beksa*) seperti orang yang mabuk (observasi lapangan).

"Sebenarnya tidak ada makna tersendiri dari tarian *Langen Tayub* maupun alat-alat musik yang mengiringinya, disimpulkan sebagai hiburan masyarakat saja, karena saya sama istri saya hanya sebagai penerus orang tua saja" (Wawancara 3, Sabtu, 24 Maret 2012, 08.23 WIB-10.00 WIB).

"Keuntungannya dapat menghibur masyarakat, mencari kesenangan, dan dapat memenuhi keinginan anak yang *nanggap*" (Wawancara 2, Jumat, 23 Maret 2012, 09.44-10.45 WIB). Kerugiannya itu masyarakat ada yang sampai menjual hewan ternak bagi yang kurang mampu tapi ingin *nanggap karawitan Langen Tayub* ini, dan kema'siatan juga, karena disini juga agamanya semua islam" (Wawancara 2, Jumat, 23 Maret 2012, 09.44-10.45 WIB).

"Namun selain kerugian ada sebagian masyarakat yang sangat senang dengan sindir ini ya sampai di shooting, katanya sebagai hiburan dan melestarikan budaya leluhur" (Wawancara 2, Jumat, 23 Maret 2012, 09.44-10.45 WIB).

## Diskusi

Setelah melakukan observasi di desa Wolutengah kecamatan Kerek kabupaten Tuban terkait dengan kebudayaan tarian Langen Tayub (sindir). Peneliti menganalisis bahwa dari observasi ini didapati suatu pengetahuan atau informasi yang belum pernah diketahui sebelumnya. Peneliti menggunakan metode wawancara kualitatif. Terkait dengan metode peneltiti sesuaikan dengan teori: Wawancara kualitatif ini di lakukan bila peneliti bermaksud untuk memperoleh sebuah pengetahuan tentang makna-makna subjektif yang dipahami individu berkenaan dengan topik yang di teliti, dan bermaksud melakukan ekspolorasi terhadap suatu isu ataupun kenyataan tersebut, suatu hal yang tidak dapat dilakukan melalui pendekatan lain” (Kristi, 1998).

Setelah peneliti mendapatkan informasi yang cukup valid dari ke tiga narasumber yang dilaksanakan wawancarai sebelumnya, didapatkan informasi dari pemaparan bapak Sucipto tentang sejarah Langen Tayub: “Kebudayaan ini terbentuk dari cerita-cerita mbah-mbah kuno secara turun-temurun ada yang mengatakan sejak dari penyebaran agama islam sampai di kota Tuban yaitu zaman Wali Songo “Sunan Bonang” dan ada yang mengatakn sejak masa agama hindu-budha” (Wawancara 1, Jumat, 24 Maret 2012, 09.00 WIB).

Sesuai dengan salah satu teori arti kebudayaan secara khusus *“Culture is the system of shared beliefs, values, customs, behaviours, and artefacts. That the members of society use to cope their world with one another, and that are transmitted to generations through learning”*, yakni kebudayaan adalah sistem yang dimiliki bersama anggota-anggota dari masyarakat berupa nilai-nilai, tradisi-tradisi, perilaku-perilaku, dan benda-benda yang dimiliki bersama dan anggota-anggota dari komunitas untuk mengatasi kehidupan dunia mereka, dan mengatasi satu anggota dengan anggota yang lain, semua ini ditransmisikan dari generasi ke generasi.

Kebudayaan tayub (sindir) ini awal mulanya merupakan turun-temurun dari nenek moyang terdahulu yang mempunyai nilai tersendiri bagi yang bagi pemilik kebudayaan tarian dan Semua kebudayaan adalah hasil belajar dan bukan warisan biologis. Orang mempelajari kebudayaannya dengan menjadi besar didalamnya.

Linton (dalam Setiadi, 2007) menyebut kebudayaan sebagai warisan sosial umat manusia. Proses penerusan kebudayaan dari generasi yang satu kepada generasi yang lain disebut enkulturasi. Melalui sudut pandang teori tersebut, ada hubungannya dengan hasil obsevasi didapatkan bahwa kebudayaan tarian Tayubsari (sindir) ini merupakan hasil belajar dan juga karena kegemaran, seperti yang disampaikan bapak Lasmidi, “Rata-rata yang menjadi warenggono (sebutan bagi penari), dan para laki-laki yang mnjadi pengiring musiknya itu pada awalnya karena hobi dan senang dengan kesenian langen tayub tersebut. Terus belajar pada seniornya di perkumpulan seni tersebut.” (Wawancara II, tanggal 27 Mei 2012, 09.34 WIB).

Kebudayaan dalam arti luas adalah keseluruhan hasil perbuatan manusia yang bersumber pada kemauan, pemikiran dan perasaannya. Kebudayaan tarian langen Tayub ini berupa kesenian daerah, karena tarian Langen Tayub (sindir) ini merupakan hasil pengetahuan yang turun-temurun, juga terdapat musik, serta menjadi suatu kebiasaan masyarakat.

Hal ini sesuai dengan teorinya Tylor (Koentjaraningrat: 1996), bahwa budaya merupakan suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Budaya ini awalnya adalah sebuah ide ataupun pemikiran manusia yang disepakati bersama dan pasti mempunyai luhur bagi yang menjalankannya terus menurun hingga menjadi suatu kebiasaan atu bahkan menjadi kebudayaan. Ini semua memang

benr adanya. Kebudayaan dan masyarakat adalah dua konsep yang berkaitan erat, dan seorang ahli antropologi harus mempelajari kedua-duanya. Jelaslah, bahwa tidak mungkin ada kebudayaan tanpa mayarakat, seperti juga tidak mungkin ada masyarakat tanpa individu. Sebaliknya, tidak ada masyarakat manusia yang dikenal yang tidak berbudaya (Kontjaraningrat, 1996)

Semua kebudayaan adalah hasil belajar dan bukan warisan biologis. Orang mempelajari kebudayaannya dengan menjadi besar didalamnya. Ralph Linton menyebut kebudayaan sebagai warisan sosial umat manusia. Proses penerusan kebudayaan dari generasi yang satu kepada generasi yang lain disebut enkulturasi.

Hampir semua tindakan manusia merupakan kebudayaan, karena jumlah tindakan yang dilakukannya dalam kehidupan bermasyarakat yang tidak dibiasakannya dengan belajar (yaitu tindakan naluri, reflex, atau tindakan-tindakan yang dilakukan akibat suatu proses fisiologi, maupun berbagai tindakan membabitnya), sangat terbatas.

Setelah peneliti melakukan wawancara kepada tiga narasumber, hasil yang diperoleh adalah kesamaan pada informasi yang di berikan, yakni kebudayaan tarian Tayub manfaatnya tidak ada tapi hanya sebagai tontonan hiburan dan kesenangan masyarakat saja. Namun kebudayaan ini ada sisi negatifnya yaitu dapat menjadi sebuah kerugian masyarakat yang mengundang tarian ini yaitu, ada yang sampai menjual hewan ternak bagi yang kurang mampu, dan tindangan negative lain yang tidak sesuai dengan agama, karena mayoritas penduduk Wolutengah adalah beragama islam (Wawancara 2, Jumat, 23 Maret 2012, 09.44-10.45 WIB).

## Kesimpulan

Kebudayaan adalah kompleks keseluruhan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, kebiasaan dan

lain-lain yang diperoleh manusia dari proses belajar, dan semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat.

Kehidupan keseharian masyarakat Tuban khususnya warga desa Wolutengah pada umumnya adalah baik. Mereka hidup dalam lingkungan yang aman, sejahtera, dan makmur. Sehingga tercipta berbagai macam kebudayaan. Salah satunya yaitu tarian Tayub (sindir) secara turun-temurun bisa tetap ada samapi sekarang ini. Dan tarian Tayub tersebut mempunyai sejarah, tujuan, dan makna yang berbeda-beda bagi setiap anggota masyarakat.

Realita budaya masyarakat Tuban khususnya di Desa Wolutengah bisa disimpulkan masih mencampur adukkan agama dengan adat Jawa kuno. Mereka masih percaya dengan adanya perdukunan. Selain itu, masyarakat Tuban juga mempunyai simbol-simbol budaya seperti bahasa, keris, dan lainnya yang mempunyai peran dan makna masing-masing.

Khususnya kesenian tarian langen tayub adalah merupakan simbol kebudayaan desa Wolutengah dari masa Sunan Bonang (sebagai wakil *Wali Songo* yang bertugas menyebarkan agama islam) yang dulu sebagai salah satu dakwah melalui hiburan bagi petani dan sampai sekarang menjadi tradisi sampai-sampai menjadi sebuah mata pencahariaan dari dari sebagian penduduk desa Wolutengah.

Masyarakat harus melestarikan budaya mereka, agar budaya tersebut tidak punah. Karena jika tidak, maka jati diri atau ciri khas dari suatu daerah tersebut akan hilang.



# ANAK-ANAK SUKU TENGGER: MEMAHAMI MANUSIA SESUAI KONTEKSNYA

*Nurul Hasanah*

Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: nurul.hasanah.969@yahoo.com

Dewasa ini, topik perkembangan anak dalam sebuah konteks kultural telah banyak diinvestigasi secara teoritik maupun empirik. Investigasi dari bidang *indigenous psychology* dan psikologi budaya mengatakan bahwa masa kanak-kanak dikonstruksikan secara sosial dan historis, bukan sebuah proses universal dengan sekuensi tahap-tahap perkembangan atau deskripsi-deskripsi standart. Budaya (Edwards et al.) dipahami sebagai sesuatu yang terorganisasi dan koheren, namun tidak homogen atau statis dan menyadari bahwa sistem dinamik kompleks budaya terus menerus mengalami transformasi selama para partisipannya (dewasa maupun anak-anak) mengasosiasikan atau menegosiasikan makna-makna melalui interaksi sosial. Negosiasi dan transaksi tersebut melahirkan heterogenitas dan variabilitas tanpa henti dalam hal bagaimana individu-individu atau kelompok-kelompok individu yang berbeda menginterpretasikan nilai-nilai dan makna.

Di Indonesia dengan realitas berbagai etnik dan kondisi sosial budaya telah melahirkan generasi dengan karakteristik yang unik. Salah satunya adalah anak-anak Tengger. Anak-anak Tengger dibesarkan dan dikembangkan di lingkungan yang kental dengan budaya Tengger. Lingkungan turut membentuk bagaimana dan kapan mereka matang. Isu sentral anak-anak Tengger khususnya di desa Ranupani adalah tentang pendidikan. Pendidikan yang difasilitasi di daerah mereka hanya sampai Sekolah Dasar, disebabkan oleh keterbatasan fasilitas. Anak-anak Tengger adalah anak-anak unik. Meskipun menyadari variasi yang luas dalam budaya Tengger, namun dari pengamatan sementara Peneliti, anak-anak Tengger cenderung ramah dengan tamu yang datang di daerah mereka, suka membantu, dan patuh dengan orang tua. Selain itu juga taat beribadah, sangat patuh menjalankan adat-istiadat, jujur, dan rajinbekerja.

Mereka hidup sederhana, tenteram, dan damai. Nyaris tanpa adanya keonaran, kekacauan, pertengkaran maupun pencurian. Suka bergotong royong dengan didukung oleh sikap toleransi yang tinggi, disertai sesuatu yang khas, karena senantiasa mengenakan kain sarung kemanapun mereka pergi. Tidak terbatas laki-laki, namun wanitapun juga, yang dewasa maupun anak-anak, semua berkain sarung. Masyarakat Tengger masih percaya dengan dengan roh halus, benda-benda gaib, tempat-tempat keramat serta berbagai mitos. Pengalaman afektif tersebut meresonansi makna kultural dari budaya Tengger. Meskipun keadaan perasaan di tingkat fisik dan biologis mungkin memang universal, makna pengalaman afektifnya bisa bersifat spesifik-budaya dan harus diinterpretasi dalam konteks sosio-kulturalnya.

Masa anak-anak adalah bagian terpenting dalam perjalanan hidup manusia. Pada masa anak-anak manusia masih sangat mudah terpengaruh lingkungan. Pengalaman di masa kecil akan senantiasa melekat dalam perilaku manusia di kala dewasa. Para pakar

bidang kesehatan dan Psikologi menyatakan bahwa masa anak-anak merupakan masa yang paling kritis dalam sejarah kehidupan selanjutnya menuju gerbang kedewasaan ketika manusia sudah memiliki jati dirinya. Anak adalah Anugrah. Semua pasangan secara fitrahnya sangat mendambakan anugrah ini. Anak dalam keluarga merupakan kekayaan yang tiada tara nilainya. Anak menjadi penyejuk ketika orang tua sedang mengalami kegelisahan dan anak juga membuat orang tua bergairah mengarungi bahtera kehidupan yang penuh tantangan. Anak juga sebagai amanah Allah Swt, yang diberikan kepada orang tua, masyarakat dan bangsa. Nasib dan masa depan bangsa di kemudian hari, ditentukan oleh kondisi anak bangsa hari ini.

Anak pada masa sekarang adalah cerminan kehidupan pada masa depan karena di tangan merekalah pada akhirnya corak kehidupan di masa depan akan ditentukan. Anak dilahirkan dengan membawa segala keberuntungan sesuai dengan zamannya sendiri. Untuk menentukan masa depannya tentunya anak-anak akan menghadapi berbagai permasalahan sesuai dengan kondisi kehidupan yang terus berkembang. Tantangan-tantangan hidup yang akan dihadapi oleh anak-anak tidaklah sama dengan berbagai tantangan yang pernah dihadapi oleh generasi sebelumnya. Mereka akan menghadapi tantangan hidup lebih keras dan kompleks. Anak-anak memerlukan kesiapan yang lebih kompleks dan bangunan karakter yang kuat dalam dirinya sebagai salah satu pengontrol dari serbuan budaya baru yang makin bergejolak dan kerusakan moral yang makin mencemaskan.

Pembentukan karakter semakin hari semakin menjadi perbincangan. Wacana tentang perubahan masyarakat yang mengarah pada degradasi perilaku sering didiskusikan. Banyak remaja yang terlibat aksi tawuran hanya dikarenakan alasan-alasan sederhana, seperti seks pra nikah. Selain itu, korupsi juga telah mengakar di seluruh lembaga mulai dari tingkat terkecil

hingga yang terbesar. Kerusakan moral kini bukan hanya terjadi di kalangan birokrasi pemerintahan dan aparat penegak hukum, tetapi juga sudah meracuni masyarakat. Pelanggaran moral menyebar di berbagai lapisan masyarakat. Sebagai contoh, Komisi Anak mencatat, kasus kekerasan terhadap anak yang dilakukan berbagai lapisan masyarakat cenderung meningkat setiap tahun. Jika tahun 2008 tercatat 1.736 kasus di sejumlah daerah di Tanah Air, tahun 2009 meningkat menjadi 1.998 kasus. Kasus yang menimpa anak-anak tersebut, sekitar 62,7 persen di antaranya merupakan kekerasan seksual. Kronisnya lagi, terkikisnya moral baik ini meracuni dunia pendidikan yang selama ini dianggap sebagai benteng terakhir karakter bangsa.

Imam Al-Ghazali menyampaikan bahwa karakter merupakan sifat yang tertanam di dalam jiwa dan dengan sifat itu seseorang secara spontan dapat dengan mudah memancarkan sikap, tindakan dan perbuatan. Menurut bahasa (Singh dan Agwan, 2000), karakter adalah tabiat atau kebiasaan. Sedangkan menurut ahli psikologi, karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu. Karena itu, jika pengetahuan mengenai karakter seseorang itu dapat diketahui, maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu.

Dilihat dari sudut pengertian, ternyata karakter dan akhlak tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi pemikiran karena sudah tertanam dalam pikiran, dan dengan kata lain, keduanya dapat disebut dengan kebiasaan. Sinonim dari kata Karakter adalah etika, moral dan akhlak. Membangun karakter sangat penting dalam meningkatkan harga diri anak-anak. Bagaimana anak-anak mendefinisikan dan melihat diri mereka dimulai sejak awal kehidupan. Pada masa anak-anak, mereka sensitif tentang cara orang lain melihat mereka dan akibatnya bagaimana mereka

memandang diri mereka. Penelitian ini akan melihat pembentukan karakter anak-anak Tengger dalam mengembangkan kesadaran diri mereka yang positif. Karena di era global dan perkembangan iptek, karakter semakin penting. Di Abad 21 ini, karakter merupakan komponen penting. Keterampilan kelangsungan hidup untuk generasi baru akan lebih menekankan pada karakter.

Jika dikaitkan pembangunan karakter, maka hubungan antara moralitas dan *indigenous psychology* perlu ditelaah. Penelitian ini tidak hanya menjalankan sebuah fungsi analitik (yang menjawab pertanyaan “Apakah budaya itu?”), namun memperlakukan budaya sebagai karakteristik sebuah kelompok. Dipostulasikan bahwa konseptualisasi budaya sebagai entitas yang lebih kurang homogen ini memiliki implikasi moral. Menurut antropolog psikologis fungsionalis (Edwards & Whiting, 2004; Gallimore, Goldenberg, & Weisner, 1993), proses-proses (kultural) yang sama ada di seputar anak yang sedang berkembang dan dalam jangka panjang mendukung kelangsungan hidup keluarga dan kelompok jika mereka menunjukkan kontinuitas ketika menghadapi perubahan ekologis dan persaingan sumber daya. Seperti yang dikatakan oleh LeVine dan rekan-rekan sejawatnya (1994: 12):

*Sebuah populasi cenderung berbagi lingkungan, sistem-sistem simbol untuk mengodenya, dan organisasi serta kode etik untuk beradaptasi dengannya (penekanan ditambahkan). Melalui kode-etik spesifik-populasi dalam praktik-praktik yang diorganisasikan secara lokal inilah adaptasi manusia terjadi. Dengan kata lain, adaptasi manusia, sebagian besar dapat diatribusikan pada bekerjanya organisasi-organisasi sosial tertentu (misalnya, keluarga, masyarakat, kerajaan) yang mengikuti skrip-skrip yang dipreskripsikan secara kultural (model-model normatif) dalam subsistensi, reproduksi, dan ranah-ranah lainnya (komunikasi dan regulasi sosial).*

Jadi, dalam upaya memahami perkembangan anak dalam sebuah konteks kulturalah para pakar psikologi perlu mendukung ilmu perkembangan yang kolaboratif dan interdisipliner, yang melintasi batas-batas internasional. Di setiap periode umur masa kanak-kanak (Whiting & Edwards, 1988) gaya *companionship* normatif yang sangat berbeda muncul dan dipengaruhi oleh konteks di sekitarnya.

### ***Indigenous and Cultural Psychology: Memahami Orang dalam Konteksnya***

*Indigenous Psychology* adalah bidang psikologi yang berusaha memperluas batas dan substansi psikologi umum. Meskipun *indigenous psychology* maupun psikologi umum berusaha mengungkapkan fakta-fakta universal, tetapi titik awal penelitiannya berbeda. Psikologi umum (Koch & Leary, 1985) berusaha menemukan prinsip-prinsip yang terkondektual, mekanis, universal, dan berasumsi bahwa teori-teori psikologi saat ini bersifat universal. Akan tetapi *indigenous psychology* (Kim & Berry, 1993; Yang, 2000) mempertanyakan universalitas teori-teori psikologi yang sudah ada dan upaya-upaya untuk menemukan *psychological universals* dalam konteks sosial, budaya, dan ekologis. *Indigenous psychology* mempresentasikan sebuah pendekatan yang konteks (keluarga, sosial, kultural, dan ekologis) isinya (yakni makna, nilai, dan keyakinan) secara eksplisit dimasukkan ke dalam desain penelitian.

Kim dan Berry (1993: 2) mendefinisikan *indigenous psychology* sebagai “*the study of human behavior or mind that is native that is not transported from other regions, and that is designed for its people*”, yakni kajian ilmiah tentang perilaku atau pikiran manusia yang *native* (asli), yang tidak ditransportasikan dari wilayah lain, dan yang dirancang untuk masyarakatnya. Sepuluh karakteristik *indigenous psychology* adalah sebagai berikut:

Pertama, *indigenous psychology* menekankan psikologis dalam konteks keluarga, sosial, politik, filosofis, historis, religius, kultural, dan ekologis. Kedua, berlawanan dengan miskonsepsi populer, *indigenous psychology* bukanlah studi tentang orang pribumi (*native*), kelompok etnik atau orang yang hidup di negara-negara Dunia Ketiga. Penelitian-penelitian tentang *indigenous* telah sering dipersamakan dengan studi antropologis terhadap orang “eksotik” yang hidup di pedalaman. *indigenous psychology* dibutuhkan untuk semua kelompok kultural, pribumi, dan etnik, termasuk negara-negara yang sedang berkembang secara ekonomis.

Ketiga, *indigenous* tidak mengafirmasi atau menghalangi pemakaian metode tertentu. *Indigenous psychology* adalah bagian dari tradisi ilmu pengetahuan yang salah satu aspek pentingnya pekerjaan ilmiah adalah menemukan metode-metode yang tepat untuk fenomena yang sedang diinvestigasi. Boulding (1980) mencatat bahwa, “dalam masyarakat ilmiah ada keragaman metode yang besar, dan salah satu masalah yang masih harus dihadapi ilmu pengetahuan adalah perkembangan metode yang tepat yang berkorespondensi dengan bidang-bidang epistemologis yang berbeda”.

Keempat, diasumsikan bahwa hanya orang pribumi atau *insider* (orang dalam) di sebuah budaya yang dapat memahami fenomena *indigenous* dan kultural dan bahwa seorang *outsider* (orang luar) hanya bisa memiliki pemahaman yang terbatas. Meskipun seseorang lahir dan dibesarkan di sebuah masyarakat tertentu bisa memiliki *insights* tentang fenomena *indigenous*, tetapi hal ini mungkin tidak selalu terjadi. Kelima, *indigenous psychology* berbeda dengan psikologi naif Heider (1958). Heider (1958: 2) mencatat bahwa di bidang perilaku interpersonal “*the ordinary person has a great and profound understanding of himself and other people which, though unformulated or vaguely conceived, enables him to interact in more or less adaptive ways*”.

*Keenam*, konsep-konsep *indigenous* telah dianalisis sebagai contoh-contoh *indigenous psychologies*. Konsep *philotimo* di Yunani (orang yang “sopan, berbudi, dapat diandalkan, bangga”, dalam Triandis, 1972), *anasakti* di India (“*non-detachment*”, dalam Pande & Naidu, 1992), *amae* Jepang (“*in-dulgent dependence*”, dalam Doi, 1973), *Kapwa* di Filipina (“identitas yang sama dengan orang lain”, dalam Enriquez, 1993), dan *Jungdi* Korea (“kelekatan dan afeksi yang mendalam”, dalam Choi, Kim, & Choi, 1993) telah dianalisis dan berbagai sindroma terkait budaya) telah diintroduksi (Yap, 1974).

*Ketujuh*, banyak pakar *indigenous psychology* yang mencari buku-buku filsafat atau keagamaan untuk menjelaskan fenomena *indigenous*. Mereka menggunakan *Philosophical treatises* (seperti *Confusian Classics*) atau buku keagamaan (Al-Qur’an atau Wedha) sebagai penjelasan fenomena psikologis.

*Kedelapan*, *indigenous psychology* (Kim dan Berry, 1993) diidentifikasi sebagai bagian tradisi ilmu budaya. Berbeda dengan ilmu fisika, biologi, orang lain, dan dirinya (Bandura, 1997; Kim & Berry, 1993). Oleh karena kita adalah agen perubahan, maka kita adalah subjek dan sekaligus objek penelitian.

*Kesembilan*, *indigenous psychology* menganjurkan pengaitan antara humanitas (misalnya, filsafat, sejarah, agama, dan kesastraan, yang difokuskan pada pengetahuan analitis, analisis empirik, dan verifikasi). *Kesepuluh*, Enriquez (1993) mengidentifikasi dua titik awal penelitian dalam *indigenous psychology*: *indigenization from without* dan *indigenization from within*. *Indigenization from without* melibatkan mengambil teori, konsep, dan metode psikologi yang sudah ada dan memodifikasi mereka agar cocok dengan konteks budaya lokalnya.

## Landasan Ilmiah *Indigenous and Cultural Psychology*: Pendekatan Transaksional

Psikologi muncul (Boring, 1921) sebagai sebuah disiplin yang independen pada 1879 ketika Wilhelm Wundt mendirikan laboratorium psikologi di Leipzig. Banyak ahli mengatakan (Kim & Berry, 1993) bahwa teori-teori psikologi merefleksikan nilai-nilai, tujuan, dan isu-isu Amerika Serikat dan bahwa mereka tidak dapat digeneralisasikan pada masyarakat-masyarakat lainnya. Para ahli lain mempertanyakan validitas internal psikologi umum. Menggunakan model fisika Newtonian, psikologi umum berusaha mengembangkan teroi-teori yang objektif, abstrak, dan universal dengan mengeluarkan aspek-aspek subjektif fungsi manusia (yaitu kesadaran, *agency*, makna, dan keyakinan). Meskipun konsep-konsep *agency* dan kesadaran sentral dalam teori-teori yang dikembangkan oleh Wilhelm Wundt dan William James, teori-teori selanjutnya telah mencoret mereka. Koch (1985: 25) mengatakan bahwa behaviorisme “menandai transisi dalam psikologi Amerika antara warna *indigenous* dan *substansi indigenous*”.

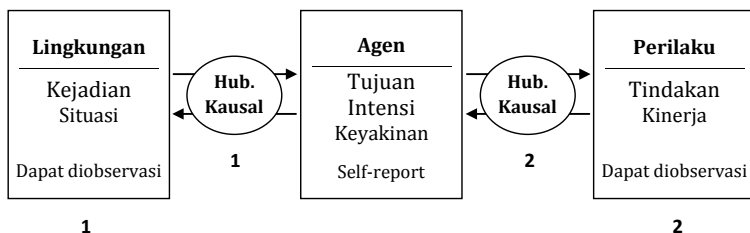
Meskipun psikologi didirikan dan dikembangkan di Eropa, psikologi menjadi terindigenisasi dan terinstitusionalisasi di Amerika Serikat.

Teori-teori psikologi yang sudah ada tidak universal karena mereka mengeliminasi kualitas-kualitas yang memungkinkan orang untuk memahami, memprediksi, dan mengontrol lingkungannya. Bandura (1999: 21) mengatakan bahwa “ironis bahwa ilmu tentang fungsi manusia harus menanggalkan kapabilitas-kapabilitas orang yang membuat mereka unik dalam kekuatannya untuk membentuk lingkungan dan menentukan takdirnya”. Dalam model transaksi (Bandura, 1997, 1999; Kim, 2000), perilaku manusia dapat dijelaskan dalam kaitannya dengan tujuan yang ditetapkan bagi dirinya, keterampilan-keterampilan yang dikembangkannya, keyakinan

bahwa perilakunya dapat mempengaruhi hasil, dan hasil yang menentukan tindakannya.

Bandura (1999: 23), mengikhtisarkan teori sosial kognitif yang memfokuskan pada kapabilitas orang yang mengembangkan diri, beradaptasi, dan berubah, dan mengidentifikasi empat fitur *agency* manusia: *internationality*, *forethought*, *self-reactiveness*, dan *self-reflectiveness*. Bandura mengatakan bahwa orang “mengonstruksikan pikiran tentang arah tindakannya di masa depan agar pas dengan situasi yang senantiasa berubah, mengases nilai-nilai yang mungkin fungsional, mengorganisasikan dan melaksanakan opsi-opsi yang dipilih secara strategis, mengevaluasi keadekuatan pemikirannya berdasarkan efek-efek yang dihasilkan oleh tindakannya dan melakukan perubahan apapun yang mungkin dibutuhkan”.

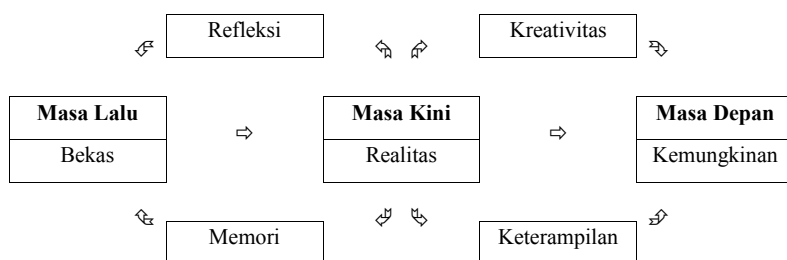
Melalui model transaksional (Bandura, 1997; Kim, 1999), kualitas-kualitas subjektif (misalnya, *agency* intensi, makna, keyakinan, dan tujuan) adalah hubungan kausal yang menghubungkan lingkungan dengan perilaku. Model ini (bandura, 1997), penting untuk ditelaah bagaimana seorang individu mempersepsi atau menginterpretasikan sebuah kejadian atau situasi tertentu (Hubungan kausal 1). Informasi ini dapat diperoleh melalui *self-report*. Langkah kedua melibatkan mengakses bagaimana persepsi ini mempengaruhi, memotivasi, dan mengarahkan perilaku individu (Hubungan kausal 2). (lihat Gambar 1)



Diadaptasi dari Kim (1999)

**Gambar 1. Model Transaksional**

Untuk memahami seseorang, perlu untuk mengetahui masa lalunya. Seseorang yang mengalami amnesia (artinya tanpa masa lalu) tidak dapat memiliki pemahaman tentang identitas pribadinya. Seseorang tanpa masa depan (misalnya dihukum penjara seumur hidup) akan mengalami kesulitan untuk hidup di masa kini. Untuk memahami seseorang, kita perlu tahu masa lalu, masa kini, dan aspirasi masa depannya. Serupa dengan itu, untuk memahami suatu budaya, kita perlu memahami sejarahnya, dan aspirasi masa kini dan masa depan masyarakatnya (*lihat gambar 2*).



**Gambar 2. Perubahan Kultural**

Budaya yang telah dibangun bagi dirinya bisa memiliki makna yang berbeda bagi anak-anak mereka. Jika budaya yang diciptakan oleh dan untuk orang dewasa diterapkan pada anak-anak mereka, maka budaya itu dapat dipersepsi sebagai penjara. Jika budaya yang telah diciptakan orang dewasa tidak kompatibel dengan aspirasi anak-anak mereka, maka anak-anak mereka mungkin akan memodifikasi budaya itu. Konflik-konflik generasional (Kim et al, 2000) muncul karena orang dewasa menggunakan masa lalu untuk memahami masa kini dan menggunakan masa lalu untuk membentuk masa depan. Di lain pihak remaja tidak memiliki masa lalu yang sama dengan orang tuanya, oleh karena generasi yang lebih muda tidak terikat pada masa lalu, mereka dapat mengeksplorasi masa deppan dengan lebih bebas dan lebih kreatif.

## Parenting dari etnis atau Perspektif budaya

Sebagai agen sosialisasi primer (Hughes, 2003), orang tua memainkan peran penting dalam perkembangan anak identitas mereka melalui sosialisasi ras. Pada pemeriksaan Afrika Amerika, Dominika, dan Puerto Rico, Hughes (2003) menemukan bahwa ketiga kelompok ras lebih cenderung untuk membahas unsur-unsur budaya dari masalah ras bias dalam setiap tahun tertentu. perbedaan muncul ketika Dominikan dan Puerto Rico diidentifikasi dengan identitas etnis mereka lebih kuat dari Afrika Amerika meskipun allgroups merasa sama-sama kuat tentang bersosialisasi anak mereka ke dalam budaya mereka. Lintas-budaya perbandingan sikap orang tua telah menemukan perbedaan sikap orang tua oleh etnis. Beberapa penelitian menunjukkan (Jambunathan, Burts, & Pierce, 2000) bahwa lebih Amerika dan Asia Afrika Amerika ibu dapat mendukung hukuman fisik dibandingkan dengan kelompok etnis lain.

Studi lain menemukan (Kotchick & Forehand, 2002) bahwa Cina tua lebih fokus pada pengendalian dan prestasi dari putih tua. Ketika pelatihan anak-anak (Schulze, Harwood, Schoelmerich, & Leyendecker, 2002) untuk tugas-tugas perkembangan universal seperti toilet training, ibu kulit putih lebih cenderung untuk menggunakan *childcentered* Pendekatan dengan membiarkan anak mengeksplorasi, sedangkan ibu Puerto Rico lebih cenderung menggunakan pendekatan orang tua-dipandu, di mana ibu berhati-hati terhadap struktur pengalaman belajar.

Penelitian tentang efektivitas diri orang tua (Coleman & Karraker, 1998), persepsi efektivitas mereka dalam mereka peran telah orang tua juga menunjukkan perbedaan dengan etnis. Misalnya, dalam literatur Ulasan oleh Coleman dan Karraker (1998), studi lain telah menemukan hubungan antara orang tua rendah self-efficacy dan pendapatan rendah di Amerika Afrika ekonomi

menekankan dan keluarga kulit putih. Dalam keluarga kulit putih, hal ini Temuan itu juga terkait dengan depresi.

## Character Building

### Pengertian Karakter

Akar kata “karakter” dapat dilacak dari kata Latin “*kharakter*”, “*kharassein*”, dan “*kharax*”, yang maknanya “*tools for marking*”, “*to engrave*”, dan “*pointed stake*”. Kata ini mulai banyak digunakan (kembali) dalam bahasa Prancis “*caractere*” pada abad ke-14 dan kemudian masuk dalam bahasa Inggris menjadi “*character*”, sebelum akhirnya menjadi bahasa Indonesia “*karakter*”. Dalam Kamus Poerwadarminta, karakter diartikan sebagai tabiat; watak; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang daripada yang lain.

Karakter dalam bahasa Yunani (T. Musfiroh: 2008) berarti “*to mark*” atau menandai atau memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Karakter mengacu pada sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Pengertian Karakter disampaikan oleh berbagai ahli. Imam al-Ghazali menjelaskan bahwa karakter merupakan sifat yang tertanam di dalam jiwa dan dengan sifat itu seseorang secara spontan dapat dengan mudah memancarkan sikap, tindakan dan perbuatan. Karakter (Sumarno S.) adalah sifat yang mewujudkan dalam kemampuan daya dorong dari dalam dan keluar untuk seseorang menampilkan perilaku terpuji dan mengandung kebajikan.

Menurut dimensi Islam (Hamzah Ya’qub, 1988: 11), karakter adalah akhlak (*al-akhlaq*) jamak dari *khuluq* yang berarti budi pekerti, perilaku, tingkah laku, atau tabiat. Sinonim dari kata akhlak ini adalah etika, moral dan karakter.

Melalui Hadits (HR. Ahmad), Rasulullah SAW bersabda “Aku hanya diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia”. “Akhlak” yang dimiliki oleh nabi Muhammad Saw. Maupun para nabi dan rasul yang lain adalah: *Shiddiq, Amanah, Tabligh, Fathanah, Ma’shum*. Seperti juga dalam al-Qur’an (QS. Al-Ahzab: 21), “Sebaik-baik kamu adalah yang paling baik akhlaknya: Seseungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah”.

Menurut Jakoepp Ezra, MBA, CBA, seorang ahli Character, “Karakter adalah kekuatan untuk bertahan dimasa sulit”. Tentu saja yang dimaksud adalah karakter yang baik, solid, dan sudah teruji. Karakter yang baik diketahui melalui “respon” yang benar ketika kita mengalami tekanan, tantangan & kesulitan.

Dengan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa membangun karakter (character building) adalah proses mengukir atau memahat jiwa sedemikian rupa, sehingga “berbentuk” unik, menarik, dan berbeda atau dapat dibedakan dengan orang lain. Ibarat sebuah huruf dalam alfabet yang tak pernah sama antara yang satu dengan yang lain, demikianlah orang-orang yang berkarakter dapat dibedakan satu dengan yang lainnya (termasuk dengan yang tidak/ belum berkarakter atau “berkarakter” tercela).

Tentang proses pembentukan karakter ini dapat disebutkan sebuah nama besar: Helen Keller (1880-1968). Wanita luar biasa ini –ia menjadi buta dan tuli di usia 19 bulan, namun berkat bantuan keluarganya dan bimbingan Annie Sullivan (yang juga buta dan setelah melewati serangkaian operasi akhirnya dapat melihat secara terbatas) kemudian menjadi manusia buta-tuli pertama yang lulus cum laude dari Radcliffe College di tahun 1904– pernah berkata, *“Character cannot be develop in ease and quite. Only through experience of trial and suffering can the soul be strengthened, vision cleared, ambition inspired, and success achieved.”*

Kalimat itu boleh jadi merangkum sejarah hidupnya yang sangat inspirasional. Lewat perjuangan panjang dan ketekunan yang sulit dicariandingannya, ia kemudian menjadi salah seorang pahlawan besar dalam sejarah Amerika yang mendapatkan berbagai penghargaan di tingkat nasional dan internasional atas prestasi dan pengabdianya (lihat homepage [www.hki.org](http://www.hki.org)). Helen Keller adalah model manusia berkarakter (terpuji). Dan sejarah hidupnya mendemonstrasikan bagaimana proses membangun karakter itu memerlukan disiplin tinggi karena tidak pernah mudah dan seketika atau instan. Diperlukan refleksi (Andrias, 2006) mendalam untuk membuat rentetan *moral choice* (keputusan moral) dan ditindaklanjuti dengan aksi nyata sehingga menjadi praksis, refleksi, dan praktik. Diperlukan sejumlah waktu untuk membuat semua itu menjadi custom (kebiasaan) dan membentuk watak atau tabiat seseorang.

Apakah faktor genetik ini mempunyai pengaruh yang dominan membentuk karakter anak, dan bagaimana pula hubungan dengan kebebasan manusia (ikhtiar) dalam membangun karakternya? Cattel berkeyakinan, satu pertiga perubahan kepribadian dipengaruhi oleh faktor genetik dan dua pertiga yang lain dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Namun E. Fromm tidak menyakini bahwa karakter akan statis dimasa usia lima tahun, dan kenyataan selanjutnya bahwa karakter manusia bisa mengalami perubahan. Namun kita katakan bahwa faktor genetik bukanlah sebuah faktor yang menghalangi pengaruh pendidikan.

Oleh karenanya, kita tidak melihat dan tidak pula mendengar seorang ibu melarang anaknya untuk mendapatkan pendidikan atau pengajaran, dia akan mempermasalahakan terhadap apa yang diinginkan anaknya atas keberhasilan, bahwasannya pasti tidak akan tercapai, dikarenakan ia beranggapan bahwa si anak telah terwarisi sifat dan akhlaknya. Jadi, selain faktor genetik sebagai faktor yang berpengaruh, juga terdapat faktor lainnya yang sangat bekerja aktif

pada diri manusia, diantara yang terpenting adalah: pendidikan, kondisi keluarga, masyarakat, ekonomi, budaya, makanan, udara, iklim dan sebagainya. Dari faktor-faktor tersebut (Abu, 2007) dapat disingkat dengan sebuah kata, yaitu: lingkungan.

## **Dimensi Psikologis dan Perkembangan Anak Pandangan Perspektif Sejarah dan Masa Anak-anak (Dulu dan Kini)**

Masa anak-anak adalah masa yang unik sehingga sulit untuk kita bayangkan bahwa masa tersebut tidak selalu dianggap berbeda dengan masa dewasa. Pada abad Pertengahan di Eropa, hukum biasanya tidak membedakan kriminalitas anak-anak dan kriminalitas dewasa. Mereka diperlakukan sebagai miniatur orang dewasa.

Sepanjang sejarah, pada filosofi telah melakukan spekulasi mendalam tentang karakteristik anak-anak dan bagaimana mereka seharusnya dibesarkan. Bangsa Mesir, Yunani, dan Romawi kuno mempunyai pandangan yang kaya tentang perkembangan anak. Lebih kini dalam sejarah Eropa, tiga pandangan filosofis yang berpengaruh menggambarkan anak-anak dalam istilah dosa asal, *tabula rasa*, dan kebaikan alami (bawaan):

- a. Menurut **pandangan dosa asal** (*original sin view*), yang secara khusus muncul selama Abad Pertengahan, anak-anak dipandang lahir ke dunia ini sebagai makhluk jahat. Tujuan dari merawat anak adalah memberikan penyelamatan, menghapus dosa dari kehidupan si Anak.
- b. Mendekati akhir abad ke-17, **pandangan tabula rasa** dicetuskan oleh ahli filosofi Inggris John Locke. Ia membantah bahwa anak-anak tidak buruk sejak lahir, melainkan seperti “papan kosong”. Locke percaya bahwa pengalaman masa anak-anak sangat menentukan karakteristik seseorang ketika dewasa

ia menyarankan para orang tua untuk menghabiskan waktu bersama anak-anak mereka dan membantu menjadi anggota masyarakat yang berguna.

- c. Pada abad ke-18, **pandangan kebaikan alami** (*innate goodness view*) ditawarkan oleh ahli filosofi Prancis kelahiran Swiss Jean-Jacques Rousseau. Ia menekankan bahwa anak-anak pada dasarnya baik. Karena anak-anak pada dasarnya baik, kata Rousseau, mereka seharusnya diizinkan tumbuh secara alami, dengan seminimal mungkin pengawasan dan batasan dari orang tua.

Saat ini pandangan Barat mengenai anak-anak menyatakan bahwa masa anak-anak merupakan masa yang unik dan sangat hidup, yang meletakkan dasar penting bagi tahun-tahun dewasa dan jelas berbeda dari tahun-tahun dewasa tersebut. Pendekatan terkini mengenai masa anak-anak mengidentifikasi periode yang berbeda di mana anak menguasai keterampilan dan tugas tertentu yang menyiapkan mereka memasuki kedewasaan. Masa anak-anak tidak lagi dilihat sebagai periode menunggu yang tidak nyaman di mana orang dewasa harus bertoleransi terhadap kebodohan anak-anak.

Era modern (Cairns, 1983, 2006) dalam mempelajari anak dimulai dengan munculnya beberapa perkembangan penting di akhir tahun 1800-an. Sejak itu studi perkembangan anak (Lerner, 2002, 2006; Thomas, 2005) berubah menjadi ilmu yang berkelas, dengan teori-teori utama dan teknik serta metode studi yang elegan, membantu menyusun pemikiran kita tentang perkembangan anak. Era baru ini dimulai selama 25 tahun terakhir abad ke-19, ketika perubahan penting terjadi – dari pendekatan filosofis yang pasti terhadap psikologi manusia ke pendekatan yang melibatkan eksperimen dan pengamatan sistematis.

Studi langsung terhadap anak dan aliran informasi mengenai anak tidak pernah melambat sejak saat ini. Teori evolusioner dikembangkan oleh Gesell. Pandangannya yang amat provokatif terhadap perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh teori evolusi Charles Darwin. Gesell menyatakan bahwa karakteristik anak tertentu pada dasarnya “berkembang” sejalan dengan umur karena adanya cetak biru biologis dan kematangan. Penganut teori evolusioner lainnya adalah G. Stanley Hall (1904) menyatakan bahwa perkembangan anak mengikuti jalan evolusi yang alami yang dapat diungkapkan dengan studi anak. Ia membuat teori bahwa perkembangan anak melalui tahapan-tahapan, dengan motif dan kemampuan yang berbeda di tiap tahap.

Tahapan juga merupakan ciri dari gambaran Sigmund Freud mengenai perkembangan anak. Menurut teori Psikoanalisis Freud, anak jarang menyadari motif dan alasan dari perilaku mereka dan sebagian besar dari kehidupan mental mereka tidak disadari. Ide Freud sejalan dengan ide Hall, menekankan pengaruh konflik dan biologis terhadap perkembangan, meskipun Freud menekankan bahwa pengalaman seorang anak dengan orang tuanya selama 5 tahun pertama kehidupan merupakan penentu yang penting bagi perkembangan kepribadian lebih lanjut. Freud membayangkan anak berjalan melalui serangkaian tahap, penuh dengan konflik antara dorongan biologis dan tuntutan sosial. Sejak awal abad ke-20, teori Freud telah mempunyai pengaruh dalam studi perkembangan kepribadian dan sosialisasi anak.

Pandangan lain bersaing dengan teori Behaviorisme John Watson (1928) menyatakan bahwa anak dapat dibentuk menjadi apa pun yang diinginkan masyarakat dengan meneliti dan mengubah lingkungannya. Ia sangat percaya pada pengamatan perilaku anak yang sistematis di bawah kondisi yang terkontrol. Watson juga memiliki pandangan provokatif tentang cara membesarkan anak.

Ia menyatakan bahwa orang tua terlalu lembut pada anak-anak. Berhentilah terlalu sering memeluk dan tersenyum pada bayi, katanya pada para orang tua. Ketika Watson sedang mengamati pengaruh lingkungan pada perilaku anak dan Freud sedang menggali kedalaman pikiran tidak sadar untuk menemukan tanda mengenai pengalaman awal kita dengan orang tua kita, yang lain lebih peduli pada perkembangan pikiran sadar anak – yaitu, pikiran-pikiran ketika anak dalam keadaan sadar. James Mark Baldwin (Cairns, 1998, 2006) merupakan pelopor dalam studi pikiran anak. James Mark Baldwin memberikan istilah “*Epistemologi genetik*” pada studi mengenai bagaimana pengetahuan anak berubah sepanjang jalan perkembangan mereka. Istilah *genetik* pada saat itu adalah sinonim untuk “perkembangan,” dan istilah *epistemologi* berarti “asal-usul studi tentang pengetahuan”.

Ide Baldwin pertama kali ditawarkan pada tahun 1800-an. Kemudian pada abad ke-20, Psikolog Swiss Jean Piaget menggunakan dan menjelajahi banyak buah pikiran Baldwin, secara antusias mengamati perkembangan anak-anaknya sendiri dan menciptakan eksperimen yang pintar untuk meneliti bagaimana anak berpikir. Piaget menjadi tokoh besar dalam psikologi perkembangan. Menurut Piaget, anak berpikir dengan cara yang berbeda secara kualitatif dengan orang dewasa.

## **Perkembangan Anak, konteks Sosial-Budaya: Budaya, Etnis, dan Status Sosial-Ekonomi**

Sekolah dan keluarga hanyalah dua konteks penting perkembangan. Sebuah *konteks* (Matsumoto, 2004; Secada, 2005) adalah sebuah latar belakang, dan setiap perkembangan anak terjadi dalam latar belakang yang beragam-termasuk rumah, sekolah, kelompok teman sebaya, peribadatan, lingkungan tempat tinggal, masyarakat, kota dan negara. Tiap latar belakang ini dipengaruhi

oleh faktor sejarah, sosial, dan ekonomi. Masing-masing dapat mencerminkan pengaruh budaya, etnis, dan status sosial-ekonomi.

Budaya atau "*culture*" (Cole, 2005, 2006; Shweder dkk, 2006) mencakup pola perilaku, kepercayaan, dan produk lain dari sekelompok khusus orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Produk tersebut dihasilkan dari interaksi antara kelompok-kelompok orang dan lingkungan mereka selama bertahun-tahun. Suatu kelompok budaya dapat sebesar negara Amerika atau sekecil negara Itali yang etnisolasi. Berapa pun besarnya, budaya kelompok tersebut mempengaruhi identitas, pembelajaran, dan perilaku sosial para anggotanya.

Etnis (*Ethnicity*) berarti karakteristik yang berakar pada warisan budaya, termasuk kebangsaan, ras, agama, dan bahasa. (Kata *etnis* berasal dari kata dalam bahasa Yunani untuk "bangsa.") Etnis (Phinney, 2003; Umana-Taylor & Fine, 2004) penting untuk perkembangan suatu "identitas etnis", yakni makna keanggotaan dalam suatu kelompok etnis, berdasarkan bahasa yang digunakan bersama, agama, adat, nilai-nilai, sejarah dan ras. Identitas etnis mencerminkan keputusan sadar untuk mengidentifikasi diri dengan kelompok nenek moyang.

Ras dan etnis kadang membingungkan. *Ras* (Corsini, 1999) merupakan pengelompokan manusia secara kontroversial berdasarkan karakteristik biologis yang nyata maupun tidak nyata seperti warna kulit dan golongan darah. Etnis (Chun, Organista, & Marin, 2003) seseorang dapat mencakup rasnya juga banyak karakteristik lain. Setiap kelompok etnis (Banks, 2006; Pang, 2005) tentu saja memiliki keanekaragamannya sendiri. Ketika menjelaskan mengenai anak-anak dari kelompok-kelompok etnis yang harus diingat adalah tiap kelompok bersifat heterogen.

Di sisi lain (Leyendecker dkk, 2005), menurut sejarah, imigran dan kelompok etnis non-kulit putih setidaknya mempunyai setidaknya satu ciri yang sama: mereka menemukan diri mereka berada di

urutan terbawah dari pengelompokan sosial. Kelompok tersebut diwakili secara tidak proporsional oleh kaum miskin dan kurang berpendidikan. Anggota etnis minoritas cenderung memiliki status sosial-ekonomi yang rendah.

Status sosial-ekonomi (*socioeconomic status*-SES) merupakan pengelompokan manusia dengan karakteristik pekerjaan, pendidikan, dan ekonomi yang sama. Status sosial-ekonomi menyiratkan ketidakadilan tertentu. Secara umum, anggota masyarakat memiliki (1) pekerjaan dan negan bermacam-macam gengsi, dan beberapa orang memiliki akses lebih dibandingkan yang lain terhadap pekerjaan yang statusnya lebih tinggi; (2) tingkat pencapaian pendidikan yang berbeda, dan beberapa orang memiliki akses lebih dibandingkan yang lain terhadap pendidikan tinggi; (3) sumber daya ekonomi yang berbeda; dan (4) tingkat kekuasaan yang berbeda untuk mempengaruhi lembaga-lembaga masyarakat. Perbedaan dalam kemampuan mengontrol sumber daya dan untuk berpartisipasi dalam mendapatkan *reward* sosial ini memberikan peluang yang tidak seimbang bagi anak.

Fakta (Banks, 2006; Cushner, 2006; Diaz, Pelletier, & Provenzo, 2006; Sheets, 2005) bahwa banyak individu minoritas berada di urutan terbawah tingkat sosial-ekonomi memberikan prioritas pada lembaga-lembaga sosial. Sekolah, pelayanan sosial, sarana kesehatan fisik dan mental, dan program lain perlu memberikan pelayanan yang lebih baik pada etnis minoritas (Koppelman, 2005). Beberapa efek yang ebrbahaya dari kemiskinan pada anak terjadi karena kemiskinan tersebut berefek pada kehidupan anak di rumah. Di sisi lain, karena sangat banyak kelompok etnis minoritas yang miskin.



# TRADISI UPACARA ADAT JAMASAN PUSAKA

*Sariyati Idni Ridho*

Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang  
e-mail: sariyatiidzniridho999@yahoo.com

## Mukadimah

Indonesia terkenal dengan semboyannya yakni, *Bhineka Tunggal Ika* yang berarti “Berbeda-beda Tetapi Tetap Satu Jua”, yang mana di Negara Indonesia terdapat banyak suku dengan kebudayaan dan adat istiadat yang berbeda-beda. Kebudayaan tersebut menjadi ciri khas dari setiap suku yang ada di Indonesia dan sudah menjadi tradisi turun temurun yang diwariskan dari nenek moyang terdahulu. Adapun kebudayaan itu sendiri dimaknai sebagai keseluruhan dari hasil manusia bermasyarakat yang berisi tindakan-tindakan terhadap dan oleh sesama manusia sebagai anggota masyarakat yang meliputi kepandaian, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-kebiasaan, dan kepandaian lainnya (Tylor, 1924).

Di Jawa Timur saja misalnya, setiap kabupaten, kecamatan, ataupun desa memiliki kebudayaan masing-masing yang unik di mana kebudayaan tersebut menjadi *symbol* atau pun kebanggaan tersendiri bagi masyarakat sekitarnya. Tulisan ini tidak akan

mengulas kebudayaan daerah Jawa Timur secara keseluruhan namun akan mengulas salah satu kebudayaan yang ada di kabupaten Nganjuk yakni Upacara Adat *Jamasan Pusaka*.

## Kajian Teoritik

### Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari kata Sanskerta "*Buddhaya*" yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti "budi" atau "akal". Jadi kebudayaan dapat diartikan "hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal". Sedang istilah *cultur* sama artinya dengan kebudayaan, yaitu berasal dari kata Latin *colere* yang berarti mengolah atau mengerjakan –tanah- (Koentjaraningrat, 1990). Kebudayaan (*cultur*) merupakan suatu komponen penting dalam kehidupan masyarakat, khususnya struktur sosial. Kebudayaan dapat juga diartikan sebagai suatu cara hidup (*ways of life*) (Shadily, 1993).

Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi mengatakan kebudayaan sebagai hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Rasa dan cipta dapat juga disebut sebagai kebudayaan rohaniah (*spiritual* atau *immaterial culture*). Kebudayaan dari segi material mengandung karya, yaitu kemampuan manusia untuk menghasilkan benda-benda atau perbuatan manusia yang berwujud materi. Sedang dari segi spiritual, mengandung cipta yang menghasilkan ilmu pengetahuan. Mengapa setiap manusia yang hidup dalam masyarakat memiliki kebudayaan? hal itu terjadi karena kebudayaan merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya.

Roucek dan Warren (Syani, 2007) mengatakan bahwa kebudayaan bukan hanya seni dalam hidup, tetapi juga benda-benda yang terdapat di sekeliling manusia yang dibuat oleh manusia. Selain itu kebudayaan juga berfungsi mengatur manusia agar dapat memahami bagaimana seharusnya manusia bertingkah laku,

berbuat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dalam masyarakat. Kebudayaan dapat dipandang sebagai suatu kumpulan pola-pola tingkah laku manusia yang bersandar pada daya cipta dan keyakinannya untuk keperluan hidup dalam masyarakat.

Koentjaraningrat (1990) menerangkan bahwa wujud kebudayaan itu ada tiga, yaitu:

1. Wujud ideal dari kebudayaan.

Kebudayaan di sini sifatnya abstrak dan tidak dapat diraba. Lokasinya berada di dalam alam fikiran warga masyarakat dimana kebudayaan masyarakat tersebut hidup. Warga masyarakat menyatakan gagasan mereka melalui sebuah tulisan, jadi lokasi kebudayaan ideal berada dalam karangan atau buku-buku karya para warga masyarakat tersebut. Kemudian gagasan-gagasan tersebut menjadi suatu sistem, para ahli Antropologi dan Sosiologi menyebutnya sebagai sistem budaya (*cultural system*) sedangkan dalam bahasa Indonesia menyebut wujud ideal dari kebudayaan ini, sebagai adat atau adat-istiadat (dalam bentuk jamaknya).

2. Wujud sistem sosial yaitu berupa tindakan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem sosial terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang berinteraksi, berhubungan serta bergaul antara satu dengan yang lainnya dari waktu ke waktu menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan.
3. Wujud ketiga adalah kebudayaan fisik, yang mana tidak memerlukan penjelasan lebih lanjut karena merupakan hasil fisik dari seluruh aktivitas, perbuatan dan semua hasil karya manusia dalam masyarakat yang sifatnya paling nyata dan berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, difoto, atau yang lainnya.

Ketiga wujud kebudayaan di atas saling berkaitan satu sama lain. Kebudayaan dan adat-istiadat mengatur dan mengarahkan tindakan ataupun karya manusia. Ide-ide, tindakan maupun karya manusia tersebut menghasilkan benda-benda kebudayaan fisik dan sebaliknya, kebudayaan fisik membentuk suatu lingkungan hidup tertentu yang semakin lama semakin menjauhkan manusia dari lingkungan alamiahnya, sehingga mempengaruhi pola-pola tindakan dan cara berfikir manusia itu sendiri.

### **Nilai-nilai sosial**

Dalam suatu kebudayaan terdapat nilai-nilai dan norma-norma sosial yang merupakan faktor pendorong bagi manusia untuk bertingkah laku dan mencapai kepuasan tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Nilai merupakan patokan perilaku sosial yang melambangkan baik-buruk, benar-salahnya suatu obyek dalam hidup bermasyarakat. Jadi nilai merupakan perlambangan harapan-harapan bagi manusia dalam masyarakat (Syani, 2007).

Menurut Huky, ada beberapa fungsi umum dari nilai-nilai sosial, yaitu:

1. Nilai-nilai yang menyumbangkan seperangkat alat yang siap dipakai untuk menetapkan harga sosial dari pribadi dan kelompok.
2. Cara-cara berfikir dan bertingkah laku secara ideal dalam sejumlah masyarakat diarahkan atau dibentuk oleh nilai-nilai.
3. Nilai-nilai merupakan penentu terakhir bagi manusia dalam memenuhi peranan-peranan sosialnya.
4. Nilai-nilai dapat berfungsi sebagai alat pengawas dengan daya mengikat tertentu.
5. Nilai dapat berfungsi sebagai alat solidaritas di kalangan anggota kelompok dan masyarakat.

## Norma-norma sosial

Seperti yang sudah disebutkan di atas antara nilai dan norma selalu berkaitan. Perbedaan secara umumnya, norma mengandung sanksi yang relatif tegas terhadap pelanggarnya. Shadily (1993) menyatakan bahwa norma-norma sosial itu meliputi kode-kode sosial termasuk kode-etik, kode-moral, kode-agama, kode-kehakiman dan sebagainya. Norma-norma tersebut dalam masyarakat biasanya dinyatakan dalam bentuk kebiasaan, tata kelakuan, dan adat-istiadat atau hukum adat. Pada awalnya norma terbentuk secara tidak sengaja, tetapi melalui proses yang relatif lama, kemudian tumbuhlah berbagai aturan yang diakui bersama secara sadar oleh warga masyarakat setempat (Syani, 2007).

Alvin L. Bertrand (Koentjaraningrat, 1990) mendefinisikan norma sebagai suatu standar-standar tingkah laku yang terdapat dalam semua masyarakat, norma sebagai suatu bagian dari kebudayaan non-materi, norma-norma tersebut menyatakan konsepsi-konsepsi teridealisasi dari tingkah laku. Norma dimaksudkan agar dalam suatu masyarakat terjadi hubungan-hubungan yang lebih teratur antar manusia sebagaimana yang diharapkan bersama.

Sistem-sistem norma biasanya hanya sebagian individu yang mengetahui. Hanya beberapa individu saja yang biasanya mengetahui seluk-beluk sistem norma dalam suatu pranata atau beberapa pranata yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Beberapa individu yang ahli mengenai sistem norma dalam masyarakat biasanya disebut dengan "*ahli adat*". Warga masyarakat lainnya tidak mengetahui tentang adat, hanya sedikit warga yang mengetahui dan kepada ahli adat warga masyarakat meminta nasehat ataupun tentang hal lainnya. Namun dalam masyarakat yang kompleks jumlah pranata semakin banyak dan jumlah norma dari setiap pranata juga semakin banyak sehingga seorang ahli adat dalam suatu masyarakat sederhana tidak dapat menguasai seluruh

pengetahuan mengenai semua sistem norma dalam kehidupan masyarakat. Maka dari itu ada ahli-ahli khusus mengenai norma-norma dalam masyarakat tersebut yang biasanya disebut dengan “*ahli adat*” (Koentjaraningrat, 1990).

Seorang ahli sosiologi, W.G. Sumner menggolongkan norma menjadi dua, yakni:

1. *Mores* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan “adat-istiadat”.

Norma-norma dari golongan adat-istiadat mempunyai akibat berupa “hukum”, namun tidak tepat untuk menyamakan *mores* dengan “hukum” menurut konsepsi Sumner. Menurut Sumner norma-norma yang mengatur upacara suci tertentu juga termasuk *mores* karena dalam banyak kebudayaan norma-norma tersebut dianggap berat. Padahal pelanggaran-pelanggaran terhadap norma-norma upacara suci tersebut belum tentu mempunyai akibat hukum. Maka dari itu kita perlu mengetahui secara lebih jelas, apa perbedaan antara norma-norma yang kita sebut dengan “hukum” atau “hukum adat”.

2. *Folkways* atau disebut dengan “tata cara”.

Golongan kedua ini tidak mengkhususkan pada definisi tentang hukum tetapi hanya pada hukum dalam masyarakat bernegara dengan suatu sistem alat-alat kekuasaan. Menurut B. Malinowski, berdasarkan prinsip yang olehnya disebut *the principle of reciprocity*, semua aktivitas kebudayaan berfungsi untuk memenuhi suatu rangkaian hasrat dari manusia. Berbagai macam aktivitas kebudayaan tersebut mempunyai fungsi memenuhi hasrat naluri manusia untuk secara timbal balik member kepada, dan menerima dari sesamanya. Diantara aktivitas-aktivitas kebudayaan yang berfungsi serupa yakni hukum sebagai unsur kebudayaan yang universal.

## Diskusi

### Upacara Adat *Jamasan Pusaka*

Bangsa Indonesia terkenal kaya akan sumber daya alamnya, selain itu Indonesia juga kaya akan budayanya. Hal tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya keberagaman suku yang ada di Indonesia, sehingga menciptakan budaya ataupun adat-istiadat yang bermacam-macam. Budaya itu sendiri merupakan hasil dari keseluruhan tindakan manusia dalam bermasyarakat, meliputi kemampuan manusia untuk menghasilkan benda-benda atau perbuatan manusia yang dapat menghasilkan ilmu pengetahuan. Setiap manusia yang hidup bermasyarakat selalu memiliki kebudayaan karena kebudayaan merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

*Jamasan Pusaka* merupakan upacara adat desa Ngliman, kecamatan Sawahan, kabupaten Nganjuk yang sudah menjadi tradisi yang bersifat sakral dan *adiluhung*. Sebagai salah satu budaya bangsa, keberadaan *Jamasan Pusaka* selalu diupayakan kelestariannya bahkan ditingkatkan sosialisasinya serta disesuaikan pelaksanaannya dengan perkembangan situasi serta kondisi pada saat ini.

*Jamasan Pusaka* sendiri berarti mencuci atau membersihkan pusaka (*dijamas*), dalam pelaksanaan upacara ini juga ditentukan harinya, ada tiga hari pilihan dalam pelaksanaannya, yakni: *jum'at legi*, *jum'at wage*, dan *senen wage* pada bulan Muharam (*syuro*), yang bertempat di gedung Pusaka Desa Ngliman.

Sebelum dilaksanakan *penjamasan*, diadakan arak-arakan terlebih dahulu (*kirab*) oleh serombongan petugas yang terdiri dari *Subha Manggala* (*cucuk lampah*), seorang prajurit (sesepuh desa) yang membawa dupa, putri domas, diikuti para prajurit *songsong* pembawa payung untuk memayungi pusaka yang dibawa oleh sesepuh, kemudian prajurit pembawa *judang* (tumpeng), pasukan

dengan kesenian *Mungdhe*, dan terakhir diikuti para prajurit. Yang mana dari keseluruhan rombongan tersebut menggambarkan prajurit kerajaan pada saat itu. Keberangkatan *kirap* pusaka diawali dari makam Ki Ageng Ngliman ke utara sampai *gerdon* (jembatan kecil) kemudian kembali lagi sampai akhirnya sampai ke Gedung Pusaka, kemudian baru prosesi jamasan dimulai dengan susunan acara sebagai berikut:

1. Pembukaan
2. Laporan pembawa pusaka
3. Penyerahan pusaka dari prajurit kepada Bupati Nganjuk
4. Laporan penerimaan pusaka
5. Persembahan Tari Bondan
6. Laporan kepala Dinas Pariwisata dan Budaya Kab. Nganjuk
7. Sambutan Bupati Nganjuk
8. Do'a
9. Penutup kemudian dilanjutkan prosesi Jamasan Pusaka

Prosesi *Jamasan Pusaka* terlebih dahulu dimulai dengan penyerahan pusaka dari Bupati Nganjuk kepada sesepuh desa yang akan *menjamas* pusaka. Kemudian dimulailah prosesi *penjamasan*, sesepuh *menjamas* pusaka dengan menggunakan air jeruk nipis dan buah *pace* (mengkudu).

Benda pusaka yang berkaitan erat dengan acara ini, diantaranya:

1. Kendi Pusaka

Bentuk dan besarnya tidak berbeda dengan kendi-kendi yang kita kenal pada umumnya, terbuat dari tanah liat tingginya kira-kira 25 cm. Kendi ini dikeluarkan satu tahun sekali saat upacara Jamasan Pusaka dilaksanakan, sedangkan pada hari-hari biasa kendi tersebut disimpan di gedung makam Kyai Ngliman.

## 2. Senjata Pusaka

Pusaka yang digunakan untuk upacara ini berjumlah empat buah, masing-masing bernama Kyai Srambat, Kyai Endel, dan Kyai Kembar berjumlah dua buah yang bentuk dan panjangnya sama.

## 3. Wayang Kayu

Diantaranya Wayang Kayul, Wayang Klitik atau Wayang Krucil, jumlahnya ada tiga, yakni: Eyang Bondan, Eyang Joko Truno, dan Eyang Betik.

Selain benda-benda pusaka yang disebutkan di atas masih ada perlengkapan lain, misalnya: *kembang setaman*, *warangan*, minyak wangi (cendana), *blandongan* (tempat merendam pusaka), payung agung berjumlah lima buah, dan padupan untuk membakar dupa.

Setelah prosesi *penjamasan* selesai sebagai penutup diadakan *selamatan* (syukuran) bersama di Gedung Pusaka yang diikuti oleh segenap warga masyarakat dan para undangan yang hadir. Sedang pada malam harinya diadakan tasyakuran dan pagelaran wayang kulit semalam suntuk. Dan dalam kenyataannya upacara ini didukung dengan lingkungan alam yang indah, udara pegunungan yang sejuk, masyarakat yang ramah lingkungan serta ramah di dalam tata pergaulan bermasyarakat.

Kebudayaan memiliki beberapa wujud, diantaranya yang pertama yakni kebudayaan ideal yang bersifat abstrak (tidak dapat diraba). Kebudayaan tersebut dinyatakan dalam beberapa gagasan yang dituangkan dalam suatu tulisan kemudian gagasan tersebut menjadi sebuah sistem, yang mana para ahli antropologi menyebutnya sebagai sistem budaya atau pun adat-istiadat, seperti kebudayaan suatu daerah misalnya saja upacara adat *Jamasan Pusaka* dari kabupaten Nganjuk yang telah menjadi adat-istiadat atau budaya daerah setempat.

Wujud keduanya yakni sistem sosial yang merupakan tindakan berpola dari manusia berdasarkan tata kelakuan yang bersifat nyata dan terjadi di sekeliling kita, dapat diobservasi, difoto dan didokumentasikan, seperti halnya Upacara Adat *Jamasan Pusaka* dari Nganjuk yang dilaksanakan rutin setiap satu tahun sekali pada bulan muharram (*syuro*), pelaksanaannya dapat diobservasi ataupun didokumentasikan.

Wujud ketiganya yakni kebudayaan fisik yang merupakan hasil dari aktivitas-aktivitas manusia yang bersifat nyata dan berupa benda-benda atau hal-hal lain yang dapat dilihat, diraba dan sebagainya. Begitu juga Upacara Adat *Jamasan Pusaka* dari Nganjuk yang merupakan hasil karya ataupun aktivitas-aktivitas nenek moyang terdahulu bersifat nyata dan tetap dipertahankan kelestariannya hingga sekarang.

Sebuah kebudayaan daerah, misalnya dalam upacara adat *jamasan pusaka* juga mengandung norma-norma sosial sebagai aturan bagi warga masyarakat setempat dalam pelaksanaan upacara tersebut. Namun biasanya hanya sebagian saja orang yang mengetahui tentang sistem norma ataupun asal-usul dari sistem norma tersebut dan orang yang mengetahui sistem norma tersebut biasanya disebut dengan ahli adat dan biasanya banyak dari warga masyarakat yang meminta nasehat kepadanya, seperti halnya dalam upacara adat *jamasan pusaka* dimana para sesepuh desa yang mengetahui sistem norma dalam pelaksanaan upacara tersebut.

Norma digolongkan menjadi dua macam menurut W.G. Sumner yakni *mores* (adat-istiadat) dan *folkways* (tata cara). Pada upacara adat *jamasan pusaka* juga mengandung unsur-unsur kebudayaan itu sendiri, diantaranya adanya bahasa sebagai sarana interaksi, ilmu pengetahuan, adanya sistem religi dan juga kesenian.

Upacara Adat *Jamasan Pusaka* merupakan kebudayaan turun-temurun dari nenek moyang yang terus dipertahankan kelestariannya, meskipun sekarang teknologi sudah berkembang

pesat namun para warga masyarakatnya tetap mengupayakan kelestariannya dan juga bekerjasama dengan Dinas Pariwisata dan Budaya sehingga upacara adat ini tidak hanya warga setempat saja yang mengetahui tetapi diharapkan dengan adanya sosialisasi tersebut juga bisa menarik minat wisatawan dan ini merupakan budaya yang menarik untuk disaksikan dimana didukung dengan keadaan lingkungan yang sejuk karena berada di daerah pegunungan yang berdekatan dengan objek wisata air terjun sedudo dan juga dihuni oleh masyarakat setempat yang ramah.

## Kesimpulan

Kebudayaan merupakan hasil dari keseluruhan tindakan manusia dalam bermasyarakat, meliputi kemampuan manusia untuk menghasilkan benda-benda atau perbuatan manusia yang dapat menghasilkan ilmu pengetahuan. Setiap manusia yang hidup bermasyarakat selalu memiliki kebudayaan karena kebudayaan merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, seperti halnya Upacara Adat *Jamasan Pusaka* yang merupakan hasil karya atau tindakan dari nenek moyang terdahulu, dimana masih tetap dipertahankan keberadaannya dan selalu dilaksanakan setiap tahunnya.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin berkembang dalam Upacara Adat *Jamasan Pusaka* tetap mempertahankan tradisi atau tata cara yang sama tanpa ada perubahan dalam prosesi pelaksanaannya. Upaya untuk melestarikannya adalah dengan mengadakan sosialisasi dan kerjasama dengan Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Nganjuk.



# TRADISI PEMAKAMAN PERAWAN DAN PERJAKA

(STUDI KASUS: DESA PAJURANGAN  
KECAMATAN GENDING)

*Siti Aisyah*

Mahasiswi Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: dodolkucur@gmail.com

## **Mukadimah**

Indonesia adalah bangsa yang terkenal dengan keanekaragaman dan keunikannya. Terdiri dari berbagai suku bangsa, yang mendiami belasan ribu pulau. Masing-masing suku bangsa memiliki keanekaragaman budaya tersendiri. Di setiap budaya tersebut terdapat nilai-nilai sosial dan seni yang tinggi (pengaruh budaya asing terhadap bangsa Indonesia, 2010). Hal itu menunjukkan bahwa kebudayaan sangat berperan penting untuk suatu bangsa, daerah, dan tempat.

Menurut Meinarno, Widiyanto dan Halinda (2011) Kebudayaan merupakan salah satu unsur yang dimiliki oleh suatu masyarakat, misalnya suku-suku bangsa di Indonesia yang memiliki kebudayaan sendiri yang berbeda dengan suku-suku bangsa lain. Melalui kebudayaan tersebut, dapat terlihat ciri khas tiap-tiap bangsa. Seperti halnya Di daerah Probolinggo Desa Pajurangan tepatnya dusun Sekolah pernah terdapat sebuah budaya yang sangat

menarik dan unik dan Budaya yang berbeda dengan budaya lain yang memberi ciri khas tersendiri pada daerah tersebut.

Dalam banyak budaya di dunia, kematian adalah sesuatu yang sakral sehingga diperlukan sebuah upacara khusus untuk menghormati atau mengenang mereka yang mati (10 Ritual Pemakaman Unik di Dunia, 2012). Ini menunjukkan bahwa budaya dalam tradisi pemakaman merupakan suatu hal yang berpengaruh dan memiliki peran dalam kebudayaan suatu daerah untuk menunjukkan gaya dan cara daerah tersebut melakukan pemakaman. Pemakaman seorang yang meninggal dengan status Perjaka ataupun perawan memiliki kekhasan tradisi tersendiri. Pemakaman merupakan suatu tempat penguburan, memakamkan jenazah atau orang telah meninggal. Dikatakan pada Masyarakat Simalungun memiliki ciri khas dalam acara ritual pemakaman (Girsang, 2009).

Sebuah pesta besar dan menggelar berbagai upacara adat. Sebuah pemakaman patutnya dihormati walaupun dalam keadaan berduka (Girsang, 2009). Ritual Pemakaman Perawan dan Perjaka merupakan suatu ritual yang lebih menonjolkan pada status Perawan dan Perjaka Almarhum. Wacana kontroversial tentang pendidikan muncul di Provinsi Jambi. Untuk dapat melanjutkan pendidikan ke tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), calon siswa harus masih perawan dan perjaka (Januar, 2010). Ini membuktikan bahwa perjaka dan perawan merupakan status sosial yang sangat mempengaruhi kehidupan tiap-tiap individu. Pada pemakaman sekalipun status sosial ini masih sangat berpengaruh.

## **Kerangka Teoritik**

Kebudayaan merupakan salah satu unsur yang dimiliki oleh suatu masyarakat, misalnya suku-suku bangsa di Indonesia yang memiliki kebudayaan sendiri yang berbeda dengan suku-suku

bangsa lain. Melalui kebudayaan tersebut, dapat terlihat ciri khas tiap-tiap bangsa. (Meinarno, Widiyanto, Halinda, 2011). Sedangkan menurut Brata (2007) Kata buddayah ini berasal dari kata budhi yang berarti 'akal'.

Manusia memiliki unsur-unsur potensi budaya, yaitu pikiran (cipta), rasa, dan kehendak (karsa). Hasil dari ketiga potensi budaya itulah yang kemudian dapat disebut kebudayaan (Brata, 2007). Edward B. Taylor (2012) berpendapat bahwa kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat oleh seseorang sebagai anggota masyarakat.

Meinarno (2011) menyatakan bahwa Kebudayaan bukanlah milik seorang saja, namun kebudayaan itu didapatkannya justru melalui suatu kelompok. Melalui hal tersebut, manusia dapat mengkonsep. Tidak dapat dipungkiri bahwa lingkungan memiliki andil terhadap perkembangan kebudayaan itu sendiri. Kebudayaan tidak selalu sesuatu yang tampil, berwujud, dan indah. Segala yang hadir disekitar manusia adalah bagian dari kebudayaan yang datang secara berkelanjutan.

Kebudayaan juga bukanlah sekumpulan hal yang terpisah satu sama lainnya. Namun sebaliknya, kebudayaan merupakan satu kesatuan dari banyak hal, termasuk sistem masyarakat (terintegrasi). Menurut Cuhen (1992) kebudayaan merupakan keseluruhan tingkah-laku dan kepercayaan yang dipelajari merupakan ciri anggota suatu masyarakat tertentu.

### **Kebudayaan dan Masyarakat**

Menurut Cuhen (1992) Masyarakat ialah sekelompok manusia yang hidup bersama dalam suatu periode waktu tertentu, mendiami suatu daerah. Pada akhirnya mulai mengatur diri mereka sendiri menjadi suatu unit sosial yang berbeda dari kelompok-kelompok

lain. Anggota-anggota masyarakat menganut suatu kebudayaan. Kebudayaan dan masyarakat tidak mungkin hidup terpisah satu sama lain. Didalam sekelompok masyarakat akan terdapat suatu kebudayaan

### **Wujud Kebudayaan**

Kebudayaan tidak dapat dilihat atau dipegang karena berada di dalam pikiran abstrak. Akan tetapi, hasil kebudayaan itu dapat dilihat dan dideteksi (dipantau) dengan pancaindra manusia. Menurut Koentjaraningrat (2009) wujud kebudayaan dapat dilihat sebagai berikut :

1. Wujud kebudayaan yang merupakan kesatuan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan.
2. Wujud kebudayaan merupakan kesatuan aktivitas serta tindakan berpola yang dilakukan manusia dalam suatu masyarakat tertentu.
3. Wujud kebudayaan dapat dilihat melalui benda-benda hasil karya manusia

Brata (2007) berpendapat Letak geografis yaitu sebagai berikut:

1. Kebudayaan pusat yaitu kebudayaan yang memiliki rujukan dan kiblat bagi mayoritas etnis.
2. Kebudayaan pinggiran berarti kebudayaan tersebut berada jauh dari pusat kekuasaan. Kebudayaan pinggiran hidup di tengah-tengah rakyat jelata.

### **Unsur-unsur Kebudayaan**

Buku *Universal Categories of Culture* memberikan penjelasan dari Koentjaraningrat (dalam Cuhen, 1992) bahwa di dunia ini terdapat tujuh unsur kebudayaan yang bersifat universal. Ketujuh unsure kebudayaan itu, adalah sebagai berikut :

1. Sistem religi, yang meliputi sistem kepercayaan, sistem nilai, pandangan hidup, komunikasi keagamaan, atau upacara keagamaan.
2. Sistem kemasyarakatan dan organisasi sosial, yang mencakup kekerabatan, asosiasi (perkumpulan), sistem kenegaraan, dan sistem kesatuan hidup.
3. Sistem pengetahuan, yang meliputi pengetahuan tentang flora dan fauna, waktu, ruang, bilangan, tubuh manusia, dan perilaku antar sesama manusia.
4. Bahasa, yang berbentuk lisan ataupun tulisan
5. Kesenian yang meliputi seni patung/pahat, relief lukis dan gambar, seni rias, vokal, musik, bangunan, kesusastraan, atau drama.
6. Sistem mata pencaharian hidup/sistem ekonomi, yang meliputi berburu, mengumpulkan makanan, bercocok tanam, peternakan, perilaku, dan perdagangan.
7. Sistem teknologi, antara lain produksi, distribusi, transportasi, peralatan komunikasi, peralatan konsumsi dalam bentuk wadah, pakaian, perhiasan, tempat berlindung (perumahan), atau senjata.

### **Sifat Kebudayaan**

Walaupun setiap masyarakat mempunyai kebudayaan yang saling berbeda satu sama lain, namun setiap kebudayaan mempunyai sifat hakikat yang berlaku umum bagi semua budaya di manapun juga. Dikemukakan oleh Cuhen (1992) Sifat hakikat kebudayaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kebudayaan terwujud dan tersalurkan lewat perilaku manusia,
2. Kebudayaan telah ada terlebih dahulu mendahului lahirnya suatu generasi tertentu, dan tidak akan mati dengan habisnya usia generasi yang bersangkutan.

3. Kebudayaan diperoleh oleh manusia dan diwujudkan tingkah-laku nya.
4. Kebudayaan mencakup aturan-aturan yang berisikan kewajiban-kewajiban, tindakan-tindakan yang diterima dan ditolak, tindakan-tindakan yang dilarang dan tindakan-tindakan yang diizinkan.

Sedangkan menurut Maryati dan Suryawati (2004) Sifat-sifat kebudayaan adalah sebagai berikut :

1. Kebudayaan bersifat Universal, akan tetapi perwujudan kebudayaan memiliki ciri-ciri khusus yang sesuai dengan situasi maupun lokasinya. Masyarakat dan kebudayaan adalah dwitunggal yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini mengakibatkan bahwa setiap masyarakat pasti memiliki kebudayaan.
2. Kebudayaan bersifat stabil dan dinamis. Setiap kebudayaan pasti mengalami perubahan dan perkembangan walaupun kecil dan seringkali tidak dirasakan oleh anggota-anggotanya.
3. Kebudayaan mengisi dan menentukan jalannya kehidupan manusia walaupun jarang disadari oleh manusia itu sendiri. Kebudayaan merupakan atribut manusia. Namun, tidak mungkin seseorang mengetahui dan meyakini seluruh unsure kebudayaannya. Betapa sulitnya bagi seseorang untuk mengetahui seluruh unsur-unsur kebudayaan yang didukung oleh masyarakat.

Terdapat sifat dan karakteristik kebudayaan yang dinyatakan oleh Cuhen (1992):

1. Abstrak, adalah kebudayaan dalam arti yang sesungguhnya. Abstrak dalam kebudayaan merupakan sistem ide atau sistem gagasan yang ada di dalam pikiran manusia.
2. Menuntun dan mengarahkan manusia berarti kebudayaan itu dapat menjadi penuntun, pengarah, pedoman, dan terkadang

menjadi alat pemaksa bagi sikap serta perilaku masyarakat. Dalam kehidupan, masyarakat bersikap dan berperilaku sesuai peraturannya yang menjadi kesepakatan bersama. Biasanya, orang yang menyimpang dari kebudayaan masyarakatnya akan mendapat sanksi sosial.

3. Dimiliki oleh manusia berarti bahwa kebudayaan itu hanya dimiliki oleh manusia. Hal ini disebabkan kajian antropologi adalah kajian tentang manusia dan kebudayaannya.
4. Dimiliki oleh masyarakat berarti kebudayaan itu tidak dimiliki secara individu (perorang), tetapi dimiliki secara kolektif (masyarakat).
5. Diwariskan berarti suatu kebudayaan dapat diwariskan dari satu generasi kepada berikutnya. Kebudayaan diwariskan dari generasi tua kepada generasi yang lebih muda.
6. Berubah berarti kebudayaan itu dapat berubah seiring perjalanan waktu, pengaruh lingkungan, serta pengaruh masyarakat.

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebudayaan**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kebudayaan menurut Fischer (dalam Maryati dan Suryawati, 2004) adalah sebagai berikut ini:

1. Faktor kisanan geografis: sesuatu corak budaya sekelompok masyarakat.
2. Faktor induk bangsa: Ada dua pandangan yang berbeda dari faktor ini, pandangan barat dan pandangan timur. Pandangan barat berpendapat bahwa perbedaan induk bangsa dari beberapa kelompok masyarakat mempunyai pengaruh terhadap suatu corak kebudayaan. Berdasarkan pandangan barat, umumnya tingkat peradaban didasarkan atas ras. Namun, pandangan timur berpendapat bahwa peranan induk bangsa bukanlah

sebagai faktor yang mempengaruhi kebudayaan. Kenyataannya dalam sejarah, budaya timur sudah lebih dulu lahir dan cukup tinggi daripada budaya barat.

3. Faktor saling kontak antarbangsa: akibat adanya hubungan antarbangsa ini, dapat atau tidaknya suatu bangsa mempertahankan kebudayaannya tergantung dari pengaruh kebudayaan asing. Jika lebih kuat kebudayaan asli dapat bertahan, dan begitu pula sebaliknya. Namun, dalam kontak antarbangsa ini yang banyak terjadi adalah adanya keseimbangan yang melahirkan budaya campuran.

### **Fungsi-fungsi Kebudayaan**

Manusia dan masyarakat selalu menghadapi kekuatan-kekuatan yang tidak selalu menguntungkan dirinya. Berikut merupakan beberapa fungsi kebudayaan bagi masyarakat menurut Maryati dan Suryawati (2004):

1. Hasil karya Manusia melahirkan teknologi dan kebudayaan kebendaan.
2. Karsa masyarakat yang merupakan perwujudan norma dan nilai-nilai sosial dapat menghasilkan tata tertib dalam pergaulan kemasyarakatan.
3. Di dalam kebudayaan juga terdapat pola-pola perilaku (*patterns of behavior*) yang merupakan cara-cara masyarakat untuk bertindak atau berperilaku yang sama dan harus diikuti oleh masyarakat tersebut. Kebudayaan adalah suatu garis-garis pokok tentang perilaku yang menetapkan peraturan-peraturan mengenai apa yang harus dilakukan, apa yang seharusnya dilakukan apa yang dilarang, dan sebagainya.

### **Mekanisme Perubahan Kebudayaan**

Cuhen (1992) menyatakan meskipun banyak orang yang enggan melepaskan tradisinya, nilai-nilai, dan kebudayaan atau

adat-istiadat mereka sehubungan dengan kebudayaan baru, namun semua kebudayaan akan selalu mengalami perubahan penting dalam suatu periode tertentu. Tantangan terhadap perubahan itu sering terjadi apabila perubahan-perubahan itu ternyata menyebabkan penyimpangan besar terhadap nilai-nilai tradisional dan adat-istiadat.

Adapun cara-cara perubahan kebudayaan menurut Meinarno (2011), yakni difusi, akulturasi, dan adanya penemuan-penemuan, serta perubahan tak terduga.

*Difusi*, yakni peminjaman kebiasaan antar-kebudayaan. Pertukaran informasi dan produk sudah berlangsung sejak lama, bahkan mungkin sejak manusia ada. Difusi mungkin terjadi secara langsung ketika dua kebudayaan saling tukar karena satu dan lain hal. Difusi juga dapat berlangsung secara tidak langsung. Gejala difusi dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari.

Redfield, Linton, dan Herskovitz, (1936, dalam Kottak 2004, 2006) memberikan pendapat bahwa *akulturasi* merupakan pertukaran fitur-fitur kebudayaan yang terjadi mana kala sebuah kelompok berhubungan terus-menerus langsung dari tangan pertama. Dampak dari kontak terus-menerus tersebut membuka peluang perubahan pada kedua kebudayaan. Kedua kelompok tetap berbeda namun sebagian dari kebudayaan keduanya berubah.

Mekanisme perubahan ketiga adalah *penemuan*. Penemuan merupakan kreativitas untuk memecahkan masalah (Kottak, 2004, 2006). Globalisasi merupakan serangkaian proses yang di dalamnya terdapat difusi dan akulturasi. Globalisasi bekerja untuk melakukan perubahan terhadap masyarakat dan Negara.

### **Problematika Kebudayaan**

Dikemukakan oleh Herimanto dan Winarto (2010) Hidup manusia akan berinteraksi dengan manusia lain, masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Kebudayaan yang ada ikut pula

mengalami dinamika seiring dengan dinamika pergaulan hidup manusia sebagai pemilik kebudayaan.

1. Pewaris kebudayaan

Pewaris kebudayaan adalah proses pemindahan, penerusan, pemilikan, dan pemakaian kebudayaan dari generasi secara berkesinambungan. Pewarisan budaya bersifat vertikal artinya budaya diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi berikutnya untuk digunakan, dan selanjutnya diteruskan kepada generasi yang akan datang.

2. Perubahan Kebudayaan

Penyebaran kebudayaan dapat memunculkan masalah: perubahan akan merugikan manusia jika bersifat regress (kemunduran) bukan progress (kemajuan)

3. Penyebaran kebudayaan

## Metode

Ditinjau dari pendapat Esterberg (dalam Sugiyono, 2011) Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk untuk kepentingan yang berbeda bila dibandingkan dengan metode kuantitatif. Sedangkan pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara.

Obyek penelitian dalam observasi ini mencakup tiga komponen yaitu desa Pajurangan dusun sekolahan (*place*), masyarakat setempat (*actor*), dan perpaduan tradisi (*aktivitas*). Penelitian ini menggunakan wawancara semiterstruktur (*semistruktur interview*) yaitu teknik pelaksanaan wawancara lebih bebas dan tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Sehingga menemukan permasalahan lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dalam penelitian ini adalah warga Desa Pajurangan dusun sekolahan

dan Penjaga Makam setempat diminta pendapat dan ide-ide mereka tentang realitas tradisi yang terjadi.

## Hasil

Sebuah tradisi yang menurut peneliti sangat unik. Tradisi yang terdapat unsur mistis ini menimbulkan banyak tanda tanya. Pemakaman yang memiliki ciri khas tersendiri, makam seorang wanita yang meninggal dalam keadaan masih perawan atau laki-laki yang masih perjaka dan belum menikah yang nantinya makam tersebut ditanami sebatang pohon tebu yang masih muda dan pohon pisang yang masih belum memiliki jantung pisang (wawancara Subjek II, 07 April 2012 jam 19.03).

Tradisi yang dianggap sebagai perjodoh antara si almarhumah dengan jodohnya yang masih belum sempat bertemu karena takdirnya yang tidak memperijinkan. Tradisi yang dulunya di percaya warga dapat menenangkan arwah si almarhum yang masih perawan atau perjaka itu sehingga tidak menggagu dan meminta jodoh terus menerus (Wawancara Subjek I, 06 April 2012 Jam 14.13).

Sejak tradisi ini mulai ada, penduduk sangat mendukung dan semuanya melakukan tradisi ini jika ada sanak keluarga yang meninggal dalam keadaan perawan atau perjaka dan belum menikah. Mayoritas masyarakat yang ada disana dahulunya melakukan tradisi ini. Baik itu keluarga kaya, miskin, kalangan atas, bawah, cantik, tampan ataupun jelek semuanya mengikuti tradisi ini (wawancara III Subjek, 08 April 2012 jam 08.38 ).

Tradisi tanam pohon tebu dan pisang di pemakaman ini dilakukan pada saat ada seorang Wanita meninggal dalam keadaan yang masih perawan dan belum menikah dan seorang laki-laki yang meninggal dalam keadaan masih perjaka dan belum menikah berapa pun usianya dan siapapun dia (wawancara Subjek III, 08

April 2012 jam 08.38). Tradisi ini terjadi dari mulai pemakaman hingga 100 hari usia pemakamannya, yang nantinya pohon tebu ataupun pohon pisang ini akan dicabut karena telah dianggap perjodohnya selesai (Wawancara Subjek III, Minggu 08 April 2012 Jam 08.30 WIB).

Tradisi ini memiliki banyak misteri, dari mulai keunikannya hingga perjodohan antara sebatang pohon dengan makam almarhum almarhumah yang meninggal dalam keadaan belum jodohnya (Wawancara Subjek I, 06 April 2012 jam 14.13). Entah itu hanya mitos, atau khayalan belaka, atau bahkan cerita yang dikarang orang dahulu. Namun yang jelas dahulu semua warga blok sekolahan di pajurangan ini percaya akan tradisi tersebut (Wawancara Subjek II, 07 April 2012 Jam 19.00 WIB).

## **Sejarah Tradisi Pemakaman Perawan dan Perjaka**

Tradisi pemakaman perawan dan perjaka ini bertujuan untuk memberi jodoh pada seseorang yang meninggal dalam keadaan perawan atau perjaka. Dulunya diketahui ada seorang gadis yang kira-kira berusia 18 tahun meninggal karena kecelakaan, disebutkan bahwa si arwah mendatangi semua keluarganya dan meminta untuk dinikahkan, karena tidak mungkin mengantarkan seorang laki-laki sungguhan yang masih hidup untuk dijodohkan dengan anaknya, akhirnya sang ayah menggantinya dengan pohon tebu, karena di anggapnya pohon tebu itu seperti kaum pria yang kuat, tegas, dan keras.

Ditanamlah pohon tebu tersebut disebelah makam sang anak. Semenjak itu anggapan warga bahwa setiap ada seseorang yang meninggal dalam keadaan masih belum menikah harus diberikan pengganti jodohnya yang akan menemaninya dalam makamnya. Karena pohon tebu dianggapnya bagaikan sosok lelaki yang kuat, tegas, dan bertubuh tegap. Maka warga pun sepakat untuk

menggunakan pohon pisang untuk pengganti jodoh laki-laki yang meninggal dalam keadaan perjaka dan belum menikah. Kemudian dipilihlah pohon pisang yang masih belum memiliki jantung pisang untuk ditanamkan pada pemakaman laki-laki yang meninggal dalam keadaan masih perjaka.

Dipilihnya pohon pisang yang belum memiliki jantung pisang ini, diibaratkan seorang wanita yang memiliki rahim yang kesamaannya terletak pada jantung pisangnya. Rahim yang akan membuahkan hasil seorang bayi mungil, sama dengan jantung pisang yang akan memebuahkan pisang (Wawancara Subjek II, 07 April 2012 jam 19.03). Tidak hanya itu, tradisi yang dimulai dari penguburan ini akan terus berlangsung hingga 100 harinya. Sehingga sangat menjadi hal yang tabu jika pohon pisang tersebut memunculkan jantungnya pada saat makam tersebut belum berusia 100 hari karena dianggapnya sang wanita yang diibaratkan pohon pisang tadi telah hamil duluan sebelum masa perjodohnya berakhir. Usia makam 100 hari itu merupakan waktu perjodohan antara si arwah dan jodohnya (Wawancara Subjek III, 08 April 2012 jam 08.38).

### **Proses Tradisi Pemakaman Perawan dan Perjaka**

Tradisi yang dahulunya melekat pada warga jalan *kramat-krucut* ini, prosesnya menggunakan teknik yang sedikit lebih rumit. Proses tradisi ini dimulai dari pemakaman yang menanamkan sebatang pohon tebu muda atau pohon pisang yang masih belum memiliki jantung hingga usia pemakaman 100 hari. Penanamannya disebelah bagian kepala pada arah kiblat. Jika sudah 100 hari, barulah tanaman itu boleh dicabut. Proses pencabutannya tidak menggunakan banyak aturan. Dicabut seperti mencabut pohon bisa dan tidak akan merusak ataupun merubah bentuk apalagi posisi makam (Wawancara Subjek II, 07 April 2012 jam 19.03).

Pencabutannya dilakukan pada saat *salamatan* 100 harinya. Karena dianggapnya 100 hari usia pemakamana itu merupakan batas perjodohan yang akhirnya antara arwah dan sang jodoh yang di gantikan sebatang pohon itu telah menyatu dan berjodoh. *Salamatannya* seperti acara selamatan 100 hari biasanya. Hanya saja yang membedakan terletak pada makanan yang akan dibawa pulang tamu. Dalam berbagai makanannya tersebut terdapat bunga sedap malam yang tidak diharuskan jumlahnya (Wawancara Subjek II, 08 April 2012 jam 19.03).

Tidak hanya itu saja, dalam proses tradisi *tebu* tidak boleh ada yang memakan *tebu* tersebut. Jika dimakan akan membuat seorang yang memakannya mendapat musibah. Sedangkan kalau pohon pisang, jika sebelum 100 hari pohon pisanginya sudah mucul jantung maka akan dianggap bahwa si jodoh hamil sebelum masa perjodohan berakhir (Wawancara Subjek II, 07 April 2012 jam 19.03).

### **Perubahan Minat**

Tradisi yang sekarang bisa dikatakan punah ini dulunya sangat melekat dalam kepercayaan warga Blok Sekolahan yang semua penduduknya beragama Islam (Wawancara Subjek II, 07 April 2012 Jam 19.03). Gaya hidup mereka yang sudah tidak mau ketinggalan zaman dapat memudahkan bahkan menenggelamkan budaya daerah mereka sendiri. Banyak yang beranggapan bahwa budaya itu tidak mempunyai dampak positi.

Kini Tradisi Perawan dan *tebu* ataupun *perjaka* dan *pisang* ini sudah tidak seberapa melekat pada daerah tersebut. Tradisi ini perlahan kini sudah tenggelam. Masyarakat yang sudah enggan untuk melakukan tradisi ini, mereka menganggapnya suatu hal yang ketinggalan zaman karena ini sudah bukan zaman nenek lampir lagi yang percaya akan hal-hal seperti itu. Ini zaman *Obama* yang sudah maju dan modern, semua serba instan. Tidak mungkin

menghiraikan tradisi-tradisi yang seperti itu (wawancara Subjek II, 07 April 2012 jam 19.03).

## **Diskusi**

### **Tradisi Tanam Tebu dan Pisang di Pemakaman**

Tradisi tanam tebu dan pohon pisang ini sudah terjadi sejak lama di desa pajurangan kecamatan gending, probolinggo. Sebuah tradisi yang menurut kami sangat unik. Tradisi yang terdapat unsur mistisnya ini, menimbulkan banyak tanda tanya. Pemakaman yang memiliki ciri khas tersendiri, makam seorang wanita yang meninggal dalam keadaan masih perawan atau laki-laki yang masih perjaka dan belum menikah yang nantinya makam tersebut ditanami sebatang pohon tebu yang masih muda dan pohon pisang yang masih belum memiliki jantung pisang (wawancara Subjek II, 07 April 2012 jam 19.03). Meinarno, Widianito dan Halinda (2011) Berpedapat bahwa melalui kebudayaan tersebut, dapat terlihat ciri khas tiap-tiap bangsa.

Sejak tradisi ini mulai ada, penduduk sangat mendukung dan semuanya melakukan tradisi ini jika ada sanak keluarga yang meninggal dalam keadaan perawan atau perjaka dan belum menikah. Mayoritas masyarakat yang ada disana dahulunya melakukan tradisi ini. Baik itu keluarga kaya, miskin, kalangan atas, bawah, cantik, tampan ataupun jelek semuanya mengikuti tradisi ini (wawancara subjek III, 08 April 2012 jam 08.38 ). Hal ini membuktikan pernyataan Meinarno (2011) bahwa kebudayaan bukan lah milik seorang saja, namun didaptkannya suatu budaya melalui suatu kelompok.

Sebuah pengalaman keluarga yang memiliki cerita tetang anak gadisnya yang meninggal dan meminta jodoh dan sampai akhirnya keluarganya mencari-cari apa yang bisa menggantikan jodoh untuk anaknya. Hal ini mendukung pernyataan Cuhen (1992) bahwa Kebudayaan merupakan keseluruhan tingkah-laku dan kepercayaan

yang dipelajari merupakan ciri anggota suatu masyarakat tertentu. Apakah cerita asal mula tradisi itu hanya mitos, atau khayalan belaka, atau bahkan cerita yang dikarang orang dahulu. Namun yang jelas dahulu semua warga blok sekolahan di pajurangan ini percaya akan tradisi tersebut (Wawancara subjek II, 07 April 2012 Jam 19.00 WIB). (Meinarno, 2011) Ini menunjukkan bahwa lingkungan yang ada sangat berpengaruh terhadap lingkungan memiliki andil terhadap perkembangan kebudayaan itu sendiri. Kebudayaan tidak selalu sesuatu yang tampil, berwujud, dan indah-indah.

Tradisi merupakan peraturan yang diterapkan masyarakat setempat pada saat terdapat seorang perawan dan perjaka meninggal. Seperti yang dikatakan oleh Brata (2007) bahwa salah satu wujud kebudayaan yaitu kesatuan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma dan peraturan. Dalam buku *Universal Catagoris Of Culture*, Koentjaraningrat (dalam Cuhen, 1992) mengatakan bahwa terdapat sistem religi pada tujuh unsur kebudayaan, tradisi pemakaman perawan dan perjaka ini merupakan salah satu unsur religi dari kebudayaan. Karena didalamnya mengandung sistem kepercayaan, nilai, pandangan hidup, komunikasi keagamaan atau upacara keagamaan.

Soekanto (1990) menyatakan bahwa Kebudayaan terwujud dan tersalurkan lewat perilaku manusia, dan diperoleh manusia dan diwujudkan tingkahlakunya Kebudayaan mencakup aturan-aturan yang berbisikan kewajiban-kewajiban, tindakan-tindakan yang diterima dan ditolak, tindakan-tindakan yang dilarang dan tindakan-tindakan yang diizinkan. Hal ini mendukung tradisi yang merupakan suatu proses yang diperoleh melalui perilaku manusia, dan tradisi ini merupakan tindakan yang diizinkan oleh masyarakat setempat yang kemudian menjadi peraturan.

Namun seiring berjalannya waktu tradisi ini perlahan menghilang bersama dengan datangnya trend-trend baru dikalangan anak muda sekarang. Menurut Meinarno (2011) tidak dapat dipungkiri

bahwa lingkungan memiliki andil terhadap perkembangan kebudayaan itu sendiri. Manusia bukanlah makhluk yang begitu-begitu saja dalam kehidupannya. Kemampuannya untuk beradaptasi dan berfikir terus berkembang. Segala yang hadir disekitar manusia adalah bagian dari kebudayaan yang dating secara berkelanjutan. Sifat-sifat kebudayaan adalah bersifat universal, stabil dan dinamis yang mengakibatkan setiap kebudayaan pasti mengalami perubahan dan perkembangan walaupun kecil, serta mengisi dan menentukan jalan hidup manusia sekalipun tidak disadari. Sehingga tradisi pemakaman itu pun mulai berjalan pincang dengan perubahan-perubahan yang ada.

Sampai pada saat ini perubahan yang dialami warga setempat membuat tradisi tersebut pudar dan akhirnya menghilang. Cuhen (1992) menyatakan terdapat enam karakteristik kebudayaan yaitu abstrak, menuntun dan mengarahkan manusia, dimiliki oleh manusia, dimiliki oleh masyarakat, diwariskan dan berubah. Ditinjau dari apa yang terjadi pada tradisi pemakaman tersebut sama dengan apa yang disampaikan Cuhen (1992) bahwa kebudayaan itu milik masyarakat, dapat diwariskan namun belum tentu apa yang diwariskan itu dapat diterima dengan baik oleh generasi berikutnya. Tantangan terhadap perubahan itu sering terjadi apabila perubahan-perubahan itu ternyata menyebabkan penyimpangan besar terhadap nilai-nilai tradisional dan adat-istiadat (Cuhen, 1992).

Di zaman yang semakin maju ini semakin banyak masyarakat Indonesia yang tidak mengerti betapa pentingnya kebudayaan yang kita miliki itu. Dari kalangan muda ataupun kalangan yang sudah dewasa pun masih banyak tidak mengerti betapa pentingnya kebudayaan itu. Budayawan Radhar Panca Dahana (Dahana, 2012) menuding, elite politik sama sekali tidak memahami makna kebudayaan. Dikatakan Kalau pemimpin tidak mengerti kebudayaan rakyatnya, berarti dia tidak tahu bangsanya. Padahal, yang bentuk bangsa adalah budayanya.

Bahkan di era yang modern ini banyak kalangan muda yang lebih memilih menggunakan budaya luar dari pada budaya sendiri, hal ini dibuktikan dengan Perkembangan zaman era Globalisasi sekarang ini sangat pesat, sehingga membuat kita sering takjub dengan segala penemuan-penemuan baru disegala bidang. Penemuan-penemuan baru yang lebih banyak didominasi oleh negara-negara Barat tersebut dapat kita simak dan saksikan melalui layar televisi, koran, internet dan sebagainya yang sering membuat kita geleng-geleng kepala sebagai orang Indonesia yang hanya bisa menikmati dan memakai penemuan orang-orang Barat tersebut (pengaruh budaya asing terhadap bangsa indonesia, 2010).

Saat ini, banyak dari masyarakat Indonesia kurang menghargai budaya sendiri. Dulu, masih ada ketoprak Siswo Budoyo atau Wahyu Budoyo (Budaya yang Hilang, 2008). Ini pun juga membuktikan bahwa masyarakat sekarang tidak seberapa mementingkan kebudayaan yang dimiliki, sangat berbeda jauh dengan masyarakat dahulu yang memandang tradisi sebagai ciri khas yang dimiliki mereka.

Warga setempat yang kini tidak mau menggunakan tradisi tersebut lagi karena mereka menganggap tradisi tersebut menyusahkan dan tidak memiliki manfaat yang jelas, sehingga mereka lebih memilih cara pemakaman yang sederhana dan instan menurut mereka. Herimanto dan Winarto (2010) juga menyebutkan dalam suatu kasus, ditemukan generasi muda menolak budaya yang hendak diwariskan oleh generasi pendahulunya. Budaya itu dianggap tidak lagi sesuai dengan kepentingan hidup generasi tersebut, bahkan dianggap bertolak belakang dengan nilai-nilai budaya baru yang diterima sekarang.

## Kesimpulan

Kebudayaan tanam pohon tebu dan pohon pisang ini dapat diartikan sebagai ritual yang bertujuan untuk memberi jodoh pada si almarhum, sehingga arwah yang meminta untuk dinikahkan itu tidak mengganggu lagi. Tradisi yang dulunya sangat di percaya oleh warga setempat menjadikan kebiasaan yang selalu dilakoni oleh masyarakat desa Pajurangan. Namun pada saat ini yang pemakaman saja sudah serba instan. Perubahan mode yang baru membuat manusia lebih suka melakukan pemakaman yang sederhana dan tidak banyak aturan. Memang bagus mengetahui budaya luar itu, untuk menambah pengetahuan kita. Sehingga kita tidak hanya mengetahui budaya kita sendiri namun juga budaya luar. Akan tetapi alangkah baiknya jika kita dapat memilah milih mana yang dapat kita manfaatkan dan tidak. Budaya yang kita dapatkan dari luar janganlah menjadikan kita lupa akan budaya kita sendiri. Kebudayaan milik sendiri lebih indah jika dapat dijaga dan dilestarikan.



# RITUAL SESAJEN 'COK BAKAL' DI DUSUN GEDONGAN DESA PURWOREJO KABUPATEN MADIUN

*Sofina Tunnaajah*

Mahasiswi Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: soppi.psychology@yahoo.com

## **Mukadimah**

Di Indonesia, orang Jawa biasanya ditemukan dalam semua bidang, khususnya dalam perkhidmatan awam dan tentera. Secara tradisi, kebanyakan orang Jawa adalah petani. Ini adalah disebabkan oleh tanah gunung berapi yang subur di Jawa (Suku Jawa, 2012). Maka tidak heran jika sebagian besar penduduk pulau Jawa bergantung pada pertanian. Pulau Jawa juga sangat dipengaruhi oleh agama Hindu-Budha. Terdapat juga agama kepercayaan suku Jawa yang disebut sebagai agama Kejawen. Kepercayaan ini pada dasarnya berdasarkan kepercayaan animisme dengan pengaruh agama Hindu-Buddha yang kuat (Suku Jawa, 2012).

Dewasa ini banyak para warga Indonesia, khususnya Jawa masih menganut dan percaya akan budaya animisme yang diberikan turun temurun yang oleh nenek moyang. Salah satu tradisi masyarakat Jawa yang hingga sekarang masih tetap eksis dilaksanakan dan masyarakat Jawa adalah *ritual sesajen*. Ritual *sesajen* ini merupakan salah satu bentuk ritual tradisional masyarakat di pulau Jawa yang sudah berlangsung secara turun-temurun dari nenek moyang (Widyaningsing, 2012). Seperti yang dilakukan ratusan warga Desa Sonoageng, Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur, mereka berebut sesajen usai acara pembacaan doa dalam kegiatan bersih desa, Kamis (Berebut Sesajen Saat Bersih Desa, 2011).

*Sesajen* ada bukan hanya pada satu kebudayaan. *Sesajen* secara tidak langsung menjadi suatu benda yang mengharuskan setiap orang pengunjung harus membawa sesajen jika akan berkunjung ke Pesarean Gunung Kawi (Widarani, 2012). Dalam penelitiannya Okky mengatakan bahwa sebenarnya *sesajen* bukan hal yang wajib, namun karena banyaknya pengunjung yang membawa jadi pengunjung yang lain mengikutinya, sehingga terlihat wajib (Widarani, 2012).

*Sesajen* mengandung arti pemberian sesajian-sesajian sebagai tanda penghormatan atau rasa syukur atas semua yang terjadi di masyarakat sesuai dengan bisikan ghaib yang berasal dari paranormal atau tetuah-tetuah. *Sesajen* mempunyai makna yang sangat sakral bagi orag yang mempercayainya (Mustafid, 2010).

*Sesajen* juga dilakukan saat akan memetik padi atau biasa orag Jawa menyebutnya *Methik*. Sekitar tahun 80-an tradisi ini sudah ada, sesajen digunakan sebelum memanen padi, dilakukan di lokasi atau sawah. Upacara *methik* tersebut dipimpin oleh orang pintar atau tokoh spiritual desa dengan membawa *sesajen* dengan segala macam *uba rampe*-nya itu ke lokasi persawahan yang akan dipanen (Upacara Potong Padi, 2009).

Dari fenomena yang ada, penulis berminat untuk melakukan suatu penelitian mengenai “budaya ritual *cok bakal*”.

## Kerangka Teoritik

“Budaya” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai “pikiran; akal budi; hasil budaya”, sedangkan istilah “kebudayaan” dijelaskan sebagai “hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat”.

Ditinjau dari segi kata “kebudayaan” berasal dari bahasa Sansekerta *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak kata “buddhi” yang berarti budai atau akal (Koentjaraningrat, 1990). Kebudayaan diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi atau akal (Koentjaraningrat, 1990).

Sir Edward Burnett Tylor (1832-1917), salah seorang perintis antropologi Inggris terkemuka dalam tahun 1871/1985 merumuskan kebudayaan sebagai “*Culture... is that complex whole which includes knowledge, belief, arts, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society*” (Kottak, 2005), yakni keseluruhan yang kompleks yang di dalamnya mencakup ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan setiap kemampuan lain dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Definisi yang diberikan Tylor fokus kepada bahwa manusia tidak memperoleh kebudayaan dari warisan biologis melainkan dari berkembang dan tumbuh dalam masyarakat tertentu yang mereka dikenal dengan kebudayaan tradisional yang mereka miliki (Keesing dan Anfrew, 1998).

Menurut Suparlan (2003), Kebudayaan didefinisikan sebagai keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakannya untuk memahami dan menginterpretasikan lingkungan dan pengalamannya, serta menjadi landasan bagi tingkah-lakunya.

Kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, di dalamnya terdapat ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan-kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat manusia sebagai anggota masyarakat (Dinamika Masyarakat Indonesia, 2004).

Menurut Heppell (2004) budaya ada di setiap masyarakat di dunia. Tanpa kebudayaan tidak mungkin ada identitas, struktur, makna atau cara hidup bagi masyarakat itu.

Freud (1930, dalam Kusumohamidjojo, 2009) mengatakan bahwa manusia memang cenderung memperlawanan alam dan kebudayaan. Freud merumuskan kultur sebagai “keseluruhan” prestasi dan hasil kerja, dengan mana kita menjauhkan diri kita dari nenek moyang hewani kita dan mengabdikan pada dua tujuan: melindungi manusia terhadap alam serta mengatur hubungan antar manusia. Motivasi manusia dalam kebudayaan adalah untuk melindungi diri terhadap alam yang menduduki sentral. Dalam kerangka teori Freud dijelaskan bahwa: segala kegiatan dan nilai kebudayaan adalah berguna bagi manusia dalam memanfaatkan bumi dan melindungi dirinya terhadap kekuatan-kekuatan alam.”

Antropologi memberikan definisi dari kata “kebudayaan”, yang biasa kita kenal dengan keindahan patung, tari-tarian dan lain-lain, definisi kebudayaan sendiri pada antropologi sangat lekat dengan adanya ‘*learning*’, proses belajar, yang menyatakan aspek belajar adalah aspek yang sangat penting.

Koentjaraningrat (1990) melalui ilmu antropologi mengartikan kebudayaan dengan “keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar”. Sebelumnya telah kita ketahui bahwa manusia berevolusi (teori Darwin) dan dalam kebudayaan pun mengalami perubahan atau evolusi yang tidak jauh erat dari cerita evolusi manusia, yaitu kebudayaan lekat dengan kehidupan sehari-hari yang terus berkembang mulai dari

memakai sebatang kayu, lalu menemukan api, bercocok tanam, lalu membentuk desa, kota dan industry, seperti halnya teori evolusi menurut banyak tokoh.

Beberapa gagasan lain dari kebudayaan Jawa termasuk prinsip rukun dan harmonis (*Javanese Ethics & World View: The Javanese Idea of the Good Life*, 1997) yang mengutamakan hubungan baik antar manusia melalui mencegah berkelahi terbuka. Chariri menyatakan (Dalam Ramadhan, 2012) Budaya Jawa dikenal memiliki sifat menghindari konflik

Ada tiga wujud kebudayaan yaitu, (1) *Ideas*, (2) *activities*, (3) *artifacts* (Koentjaraningrat, 1990). *Pertama* wujud ideal dari kebudayaan yang bersifat abstrak, tak dapat dilihat. Hanya ada dalam pikiran-pikiran warga masyarakat, bisa berupa tulisan dan karya-karya. Ide-ide dan gagasan ini selalu mempunyai berkaitan yang lalu menjadi suatu sistem yang sering disebut juga dengan *adat istiadat*.

*Kedua* yakni kabudayaan yang disebut sistem sosial yang berupa aktivitas-aktivitas berinteraksi, bergaul dalam kehidupan keseharian dan begitu setelahnya menurut pola-pola tertentu. Kebudayaan ini bersifat konkrit, dapat dilihat, terjadi di sekeliling kita dan berjalan pada keseharian dan bisa diobservasi serta didokumentasikan.

Wujud *ketiga* dari kebudayaan disebut kebudayaan fisik yang berupa artifak, kebudayaan ini jelas terlihat dan dapat diamati, karena kebudayaannya total berupa seluruh hasil fisik dari aktivitas, perbuatan dan karya manusia. Maka dari itu wujud kebudayaan yang ketiga ini bersifat konkrit.

Pengaruh Islam di nusantara memiliki akar yang kuat dari dalam. Karena Islam sudah memasuki wilayah negeri ini sejak masa-masa awal Islam. Sebagaimana dinyatakan Azra (1994), bahwa Islam masuk ke Indonesia sejak abad pertama Hijriah langsung dari tanah Arab. Yang membawanya adalah para pengemban dakwah professional alias para da'i yang secara sengaja diutus oleh institusi

kekuasaan Islam di masa itu yakni atas instruksi para khalifah.

Abdullah (Dalam Kitab Mafahim Islamiyah, 1994) menyatakan tidak ada satu komunitas masyarakat yang terbebas dari gejala religious dan sekaligus pengaruh religiusitas itu dalam kehidupan. Ini merupakan fitrah manusia yang akan selalu ada dan mustahil dihilangkan.

Anthony F.C Wallace (Dalam Kottak, 2005) mengatakan agama adalah kepercayaan dan ritual yang berhubungan dengan makhluk supranatural, kekuasaan dan kekuatan.

Di daerah Jawa pada umumnya, penduduk mempunyai kepercayaan yang bersifat animistis dan dinamistis. Disamping kepercayaan yang bersifat monotisme (Purwadi, 2005) seperti Islam atau Kristen, tetapi lebih melihatnya sebagai seperangkat cara pandang dan nilai-nilai yang dibarengi dengan sejumlah *laku*, seperti halnya "*ibadah*" (Kejawen, 2011).

Agama sering dikaitkan dengan dunia magis atau yang sering kita dengar "*alam ghaib*". Ini mencerminkan bahwa alam semesta ini jauh lebih deterministik dari pada yang kita miliki. Semisalnya gagal panen karena menuntut adanya sesuatu. Magis merupakan suatu usaha dalam memanipulasikan sebab akibat dari peristiwa-peristiwa yang tidak mempunyai hubungan dan tidak rasional bagi kita (Suwardi, 2006)

Jika direnungkan kembali antara agama dan magis secara pragmatis mengucapkan mantra-mantra dengan memaksakan akibat yang diinginkan, konsep ini berbeda dengan sikap memohon dan komunikasi spiritual dengan yang telah ada dalam agama yang telah dianjurkan (Purwadi, 2007)

Telah dikatakan sebelumnya bahwa agama berhubungan dengan sosial atau sistem sosial. Seperti upacara peralihan yang mempunyai arti penting antara kepercayaan agama dan kehidupan sosial. Banyak macam upacara yang dilakukan oleh sebagian masyarakat, khususnya masyarakat Jawa. Upacara tersebut

dilakukan dengan tujuan tertentu, seperti mendapatkan berkah, meminta ijin kepada Sang Dewi Sri, agar tidak terkena celaka dan lain-lain (Purwadi, 2005).

Dicontohkan pada upacara peralihan pada upacara kematian di Kalimantan yang kelihatan ganjil sebagai upacara peralihan simbolis. Pada pemakaman pertama orang yang meninggal dikubur, dan sanak keluarga yang ditinggalkannya secara ritual mengasingkan diri dari hubungan sosial. Kemudian tengkoraknya digali dan dibersihkan dan diadakan pemakaman kedua yang mengantar roh yang meninggal tersebut ke alam baka, membebaskan orang-orang yang berkabung untuk menceburkan diri ke dalam kehidupan sosial yang normal (studi klasik, ahli sosiologi Perancis, Robert Hertz).

Upacara-upacara ini akan tetap lestari selama mempunyai arti bagi kehidupan sosial suatu masyarakat. Perilaku keupacaraan dan kepercayaan yang mempunyai tujuan dan yang dicantumkan sebagai aturan-aturan kebudayaan sudah pasti mengalami perkembangan (Purwadi, 2005)

Ada berbagai macam upacara yang berbeda cara dan tujuannya. Di samping itu berkembang pula mitos yang tidak sedikit ada pada suatu sistem masyarakat. Mitos adalah cerita tentang asal mula terjadinya suatu kejadian atau kebiasaan yang menjadi adat atau kebudayaan, yang cerita tersebut menurut kepercayaan sungguh-sungguh terjadi dan terkadang dianggap keramat, contohnya mitos tentang keberadaan 'Nyi Roro Kidul' (Suwardi, 2006).

## Kejawen

Kata *kejawen* berasal dari kata Jawa, sebagai kata benda yang memiliki arti dalam bahasa Indonesia yaitu segala yang berhubungan dengan adat dan kepercayaan jawa (*kejawen*). *Kejawen* dalam opini umum berisikan tentang seni, budaya, tradisi, ritual, sikap serta filosofi orang-orang jawa (Kejawen, 2011) *Kejawen* juga

memiliki arti spiritualitas atau spiritualistik suku Jawa. Simbol-simbol biasanya melibatkan benda-benda yang diambil dari tradisi yang dianggap asli Jawa, seperti keris, wayang, pembacaan mantra, penggunaan benda-benda tertentu yang memiliki simbolik dan sebagainya (Purwadi, 2007)

Jawa dan *kejawen* seolah tidak dapat dipisahkan satu sama lain. *Kejawen* bisa jadi merupakan suatu sampul atau kulit luar dari beberapa ajaran yang berkembang di Jawa, semasa zaman Hinduisme dan Budhisme (Falsafah Jawa, *Kejawen*, dan Islam, 2006). Karena dipengaruhi oleh Hindu dan Budha sedikit banyak hal dalam kehidupan lalu berbaur antara keduanya seperti bahasa begitu juga agama, dengan mempercayai Dewa-dewa sebagaimana orang-orang Hindu-Budha mempercayainya dan mempercayai hal-hal mistik.

Auguste Comte (Dalam Abidin, 2009) menyebutnya dengan tahap teologis, dengan fisafatnya yang membahas tentang tahap perkembangan akal budi yang terbagi menjadi tiga tahap salah satunya yaitu tahap teologis, tahap bahwa tahap dari suatu bentuk atau cara berfikir manusia berawal dari *fetiyisme* dan *animisme* dalam bentuk berfikir ini, manusia menghayati alam dalam individualitasnya, benda-benda lain disamakan seperti halnya manusia, mempunyai jiwa dan roh seperti keris, batu cincin dan lain sebagainya yang ada di keseharian. Kemudian terdapat cara berfikir yang lebih maju yakni *politeisme* dalam pemikiran ini jauh lebih maju karena adanya pengklasifikasian dari masing-masing berdasarkan kemiripan dan kesamaan.

Jika dalam cara berfikir animisme terdapat keyakinan bahwa sawah dan ladang disetiap desa masing-masing dihuni oleh roh-roh leluhur penghuni desa, maka dalam cara berfikir politeisme diyakini bahwa Dewi Sri-lah yang menghuni dan memelihara semua sawah dan lading di semua desa mana pun.

Unsur-unsur dalam Islam berusaha ditanamkan dalam budaya-budaya jawa semacam pertunjukan wayang kulit, dendangan lagu-

lagu Jawa, *ular-ular* (putuuh yang berupa filsafat), cerita-cerita kuno, hingga upacara-upacara tradisi (Falsafah Jawa, Kejawen, dan Islam, 2006). Kejawen menyebar pada daerah-daerah tertentu khususnya Banyuwangi, Yogyakarta, Ponorogo, Madiun dan sebagainya. Masing-masing wilayah kejawen juga memiliki “pedoman” khusus yang khas Jawa. Masing-masing memiliki mitos tersendiri, hampir semua wilayah kejawen memiliki mitos yang dipercayainya yang terkadang dijadikan pedoman yang harus ditaati dalam hidupnya. Dan dalam menjalankan ke-“mistik”-annya tersebut berbeda-beda kadarnya (Suwardi, 2006).

Karena kehidupan Jawa yang dipengaruhi oleh kerajaan-kerajaan, dan kepercayaan jaman dahulu, seperti pernyataan Bapak Zainal Habib (Dosen Filsafat UIN Maliki Malang) bahwa kepercayaan bekas jaman dulu menyebar di kawasan Ponorogo, Madiun, Lamongan, Banyuwangi, Tuban dan lain-lain, da daerah itu yang telah banyak dan masih banyak menyimpan kebudayaan dan adat istiadat leluhur, seperti anak perawan yang makan di depan pintu, arti rasionalnya adalah bahwa tindakan tersebut terlihat seperti tidak punya rasa malu dan tidak punya *attitude*. Tapi untuk para masyarakat di daerah tertentu menganggap sakral mereka mempercayai jika anak perawan makan di depan pintu akan susah mencari jodoh dan itu memang benar terjadi (kelas Filsafat Manusia, 24 Mei 2012).

Biasanya para penganut mistik kejawen dalam kehidupan sehari-hari, segala aktivitas dan gaya hidup juga diwarnai oleh *laku* mistik kejawen. Maka wajar saat seseorang penganut mistik kejawen secara individual melakukan *laku tapa* dengan tujuan tertentu. Setiap gerak dan langkah hidup sehari-hari para penganut mistik kejawen selalu diwarnai pertimbangan-pertimbangan mistik kejawen. Seperti saat akan mengadakan pernikahan, membangun rumah dan sebagainya selalu menggunakan perhitungan Jawa, seperti *weton wage*, *pahing*, *kliwon*, *legi* (Aulia, 2009)

Dalam hal-hal tertentu memang ada keterkaitan dan titik temu antara mistik kejawen, kebatinan, dan kepercayaan dalam beberapa hal. Namun jika dicermati lebih dalam masing-masing di antara mempunyai perbedaan. Kepercayaan adalah merupakan suatu keyakinan pada sesuatu hingga menyebabkan penyembuhan kepada Tuhan, Roh dan lainnya (Kepercayaan, 2011).

Adapun mistik kejawen adalah pelaku budaya Jawa yang berusaha untuk mendekatkan diri kepada Tuhan. Hal ini berarti, mistik kejawen, kepercayaan, dan kebatinan adalah tiga sisi kultural yang saling melengkapi. Mistik kejawen adalah perwujudan dari salah satu laku yang dilaksanakan oleh sebuah aliran kebatinan dan kepercayaan (Suwardi, 2006)

Mistik dan kebatinan memang sangat dekat. Bahkan menurut pemahaman kontemporer, mistisisme juga berarti kebatinan. Ini berarti penganut aliran kebatinan dengan sendirinya merupakan pelaku mistik kejawen. Jika di dunia Barat mistisisme sering dipandang sebagai hal yang rahasia, sedangkan di Jawa mistisisme adalah hal yang sangat pribadi. Mistisisme adalah paham dan peradaban Jawa yang asli (Surwadi, 2006).

## **Dinamika Masyarakat dan Kebudayaan**

Dalam kebudayaan yang biasa terjadi di Jawa, selalu mengalami pergeseran, dari segi makna, tata cara atau keyakinan itu sendiri. Ada beberapa konsep yang dibutuhkan untuk menganalisa pergeseran yang terjadi antara masyarakat dan kebudayaan, konsep yang paling utama, yakni internalisasi (*internalization*), sosialisasi (*socialization*), dan enkulturasi (*enculturation*).

Menurut Karl Mark (Farisa, 2010) perubahan sosial dan budaya merupakan hasil dari perubahan pada hasil mode produksi.

Koentjaraningrat (1990) berpendapat proses belajar kebudayaan sendiri berawal dari internalisasi, yaitu proses panjang sejak

seorang individu dilahirkan sampai meninggal, dimana mulai belajar menanamkan perasaan, emosi yang diperlukan sepanjang kehidupannya. Setiap manusia mempunyai gen-gen yang mengikutsertakan kepada kepribadiannya. Proses internalisasi sangat berhubungan dengan proses sosialisasi.

Proses sosialisasi terjadi mulai ketika bayi yang hanya mengenal ibu dan terus berjalan dan berproses sampai akhirnya dia mulai melakukan proses sosial dengan masyarakat luas hingga sampai pada seorang individu itu mempelajari dan menyesuaikan alam pikiran serta sikapnya dengan adat-istiadat, sistem dan peraturan-peraturan hidup dalam kebudayaan.

Proses tersebut disebut enkulturasi. Enkulturasi sudah ada dalam pikiran warga masyarakat, mulai dari lingkungan keluarga. Enkulturasi bisa diawali dengan belajar dari lingkungan terdekat yakni keluarga, tetapi bisa juga dipelajari dengan hanya meniru yang kemudian dilakukan secara rutin dan berulang, maka tindakan tersebut akan tertanam dan membentuk suatu pola yang menjadikan budaya. Selain itu sudah pasti suatu norma atau adat telah diajarkan kepada seorang individu dengan sengaja, seperti halnya makan, minum serta tatacara kelakuan dan sopan santun.

Di dalam dinamika masyarakat dan kebudayaan juga terjadi proses evolusi sosial. Proses evolusi adalah proses dimana kebudayaan semakin luntur hingga hilang. Proses evolusi social budaya dapat diamati dengan mengamati kehidupan keseharian suatu masyarakat. Proses-proses ini disebut dalam ilmu antropologi proses-proses berulang atau *recurrent processes*, dimana hal ini membutuhkan proses agar dapat memahami perubahan-perubahan yang terjadi dalam suatu masyarakat yaitu dengan proses-proses menentukan arah atau *directional processes* (Koentjaraningrat, 1990).

Proses-proses berulang dalam evolusi sosial budaya belum lama mendapat perhatian, kira-kira sejak masa sekitar 1920. Sebelum tahun 1920 para ahli antropologi mengamati kehidupan masyarakat

dan kebudayaannya hanya memperhatikan kebudayaan yang lazim berlaku dalam suatu masyarakat. Bagaimana sikap, tingkah laku, tata cara dalam kebudayaan tersebut tidak begitu diperhatikan dan diabaikan. Tindakan individu warga masyarakat yang menyimpang dalam adat-istiadat umum, pada suatu ketika dapat banyak terjadi dan dapat sering berulang (*recurrent*) dalam kehidupan sehari-hari di setiap masyarakat di seluruh dunia.

Adat-istiadat juga tidak memungkiri adanya suatu masyarakat yang melanggarnya karena sikap individu yang memiliki kebutuhan atau merasa tidak cocok dengan adat tersebut akan dengan sengaja menghindari adat yang berlaku di lingkungan sekitarnya. Masalah tersebut selalu ada dalam kehidupan dan tatanan masyarakat. Akhirnya jika penyimpangan-penyimpangan tadi suatu ketika menjadi demikian *recurrent* sehingga masyarakat tidak dapat mempertahankan adatnya lagi, maka masyarakat akan mendapat konsekuensinya. Bahwa adat tersebut diganti dengan aturan sesuai dengan desakan keperluan warga masyarakat setempat.

## Metode

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17-20 Mei 2011 dengan metode kualitatif-deduktif. Metode dan alat pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Observasi ini dilakukan di salah satu dusun di Kota Madiun, yaitu di dusun Godongan, desa Purworejo. Sasaran observasi yaitu beberapa warga dan para sesepuh dusun Godongan.

## Hasil

### Ritual 'Cok Bakal'

Ritual 'Cok Bakal' adalah semacam upacara dengan menggunakan sesajen yang dilaksanakan pada acara tertentu (wawancara, subjek 3, 17 maret 2012). Sesajen ini berisikan kemiri, cabai, bawang

merah, bawang putih, *kembang bureh* (bunga 7 rupa yang digunakan untuk *nyekar*), telur mentah, dan *jenang sengkolo* (bubur yang terbuat dari beras dan gula) (wawancara, subjek 1, 18 Mei 2012). Di desa ini ritual '*cok bakal*' dilakukan ketika akan panen atau yang biasa disebut *methil* oleh banyak warga dusun Godongan, desa Purworejo, Madiun. Dilakukan juga ketika acara *Manten* (pernikahan). Ada perbedaan tata cara, isi dan peletakkan dalam ritual '*cok bakal*' tersebut.

Ritual '*cok bakal*' yang dilakukan pada saat *methil* dilakukan dengan cara: sesajen disiapkan oleh pemilik sawah atau seseorang yang telah paham dalam ritual tersebut seperti sesepuh desa. *Mehtil* dilakukan sehari sebelum panen. Isi dari sesajen tersebut kemiri, cabai, bawang merah, bawang putih, *kembang bureh* (bunga 7 rupa yang digunakan untuk *nyekar*), *nginang*, telur mentah, dan *jenang kokoh* (bubur yang terbuat dari beras dan gula merah) yang ditaruh di *takir*, *takir* adalah sebuah wadah yang terbuat dari daun pisang, selain itu pemilik atau sesepuh membuat tiga tatanan nasi dengan lauk yang sama yakni, *botok*, *pelas*, dan *urap*. Nasi pertama diberi daging ayam kampung bagian kepala, nasi kedua diberi daging ayam kampung bagian sayap, nasi ketiga diberi daging ayam kampung bagian *ceker* (kaki) dan *brutu* (pantat), dan sesajen tersebut ditaruh dalam satu wadah yang biasa disebut *tempeh*. Peletakkannya terserah tetapi pada *jenang kokoh* dilapisi dengan *takir* kembali, dan ditambah mempersiapkan air dalam kendi (wawancara subjek 2, 18 Mei 2012).

Tata cara pelaksanaan ritual '*cok bakal*' diawali dengan si pemilik atau sesepuh menyiapkan air yang ditaruh di kendi sehari sebelum hari panen pada waktu sore hari. Pada sore itu pemilik pergi ke sawah untuk mencari dan memilih padi yang berhadapan untuk dikawinkan dengan cara diikat, setelahnya pemilik mengelilingi sawah sebanyak tiga kali dengan membaca ayat kursi.

Kemudian sesajen dan kendi berisi air ditaruh. Malam itu pemilik begadang.

Keesokan harinya, saat pagi buta ketika akan panen, padi yang telah dikawinkan kemarin diambil dan menyiramkan air yang ada di kendi mengelilingi sawah, lalu baru melakukan panen (*methil*). Selesai panen, tiga tatanan padi yang telah disiapkan sebelumnya ditaruh pada tiga tempat, yaitu pertama, nasi yang diberi daging ayam kampung bagian kepala diletakkan di *tula'an* (sisi sawah paling tinggi), kedua nasi yang diberi daging ayam kampung bagian sayap diletakkan di *petilan* (sisi sawah bagian tengah), ketiga nasi yang diberi daging ayam kampung bagian *ceker* dan *brutu* diletakkan di *dadakan* (sisi sawah paling rendah). Ritual '*cok bakal*' telah selesai dilaksanakan (wawancara subjek 2, 18 Mei 2012).

Selain dilakukan ketika akan panen, ritual '*cok bakal*' juga dilakukan saat acara pernikahan. Acara pernikahan biasanya dilakukan selama tiga hari dan ritual '*cok bakal*' dilakukan di hari pertama. Berbeda dari ritual yang dijalani sebelumnya, ritual '*cok bakal*' pada acara pernikahan ini si pemilik membuat 13 sesajen (wawancara subjek 1, 18 Mei 2012) Awal dari ritual '*cok bakal*' sesepuh desa atau *yai* (Mbah Said) membentengi sekelilingi rumah dengan cara mengelilinginya sambil membaca doa-doa tertentu dan menancapkan empat kayu di samping dan belakang rumah, dengan tujuan agar acara yang akan dilaksanakan berjalan lancar dan tidak ada gangguan.

Ritual tersebut biasa disebut dengan *mageri*. Lalu menaruh ketiga belas sesajen tersebut ke beberapa tempat, orang yang menaruh sesajen tersebut boleh siapa saja, tetapi terutama dan lebih baik adalah sesepuh (wawancara subjek 1, 18 Mei 2012) Setelah itu memberikan sesajen '*cok bakal*' dan sebagian kecil makanan-makanan yang ada di acara pernikahan kepada Mbah Said. Mbah said adalah sesepuh di dusun Godongan (Wawancara, Subjek 1, 18 Mei 2012).

Ritual '*cok bakal*' ini masih banyak dilakukan oleh para warga dusun Godongan. Terutama kebudayaan kental yang sering dilakukan ada pada jaman sesepuh tersebut. Saat ini masih dilakukan, tapi pada ritual '*cok bakal*' ketika akan panen sudah jarang dilakukan karena mulanya dari salah satu orang yang secara tidak sengaja tidak lengkap dalam mempersiapkan isi sesajen dan tidak berakibat apa-apa. Karena adanya itu semakin sedikit orang yang percaya dengan ritual '*cok bakal*' tersebut dan mulai meninggalkannya.

Lain halnya dengan ritual '*cok bakal*' yang dilakukan saat acara pernikahan. Ritual ini masih terus dilakukan hingga saat ini dan masih sangat dipercayai, karena ada salah satu warga yang pernah tidak melakukannya. Pada saat itu sedang memasak daging sapi yang mulanya kaki sapi ada empat lalu hilang dan hanya ada satu. Hal ini aneh tetapi memang terjadi (wawancara, subjek 6, 25 Mei 2012).

### **Sejarah Ritual '*Cok Bakal*'**

Mengenai sejarah awal adanya ritual yang ada, hasil dari wawancara yang saya dapat narasumber tidak tahu akan filosofi dari kebudayaan ritual '*cok bakal*' itu sendiri. "Ya, enggak tahu nduk, cuma mengikuti orang-orang dahulu saja" (wawancara, subjek 1, 18 Mei 2012). Tetapi di lampiran wawancara dengan Bu Marsih beliau mengatakan bahwa suaminya mengetahui sejarah ritual '*cok bakal*' berawal dari kerajaan Majapahit, tetapi tidak mengetahui ceritanya.

### **Alasan Melaksanakan Ritual '*Cok Bakal*'**

Hasil wawancara yang saya dapatkan dengan nara sumber (Subjek 2, 18 Mei 2012) bahwa ritual '*cok bakal*' ini dilakukan karena selain turun temurun dari leluhur juga karena meminta ijin kepada *Ibu Bumi Bapa Kuoso*. *Ibu Bumi Bapa Kuoso* ini dianggap oleh warga dusun Godongan sebagai pemilik tanah pertama kali dan pemberi

kesuburan pada tanaman padi. Sesajen itu dijadikan simbol untuk meminta izin dan keberkahan kepada *Ibu Bumi Bapa Kuoso* agar tanaman padinya subur dan berhasil panen.

Sedangkan hasil wawancara dengan nara sumber lain (Subjek 4, 17 Mei 2012) mengatakan bahwa ritual yang dilakukan tersebut ingin mengikuti keberkahan yang didapatkan oleh Dewi Sri dan berterimakasih pada Dewi Sri. Hal lebih jelas tentang alasan serta filosofi yang ada dari beberapa narasumber tidak mengetahuinya.

Dewi Sri atau Dewi Shri (Bahasa Jawa), Nyai Pohaci Sanghyang Asri (Bahasa Sunda), adalah dewi pertanian, dewi padi dan sawah, serta dewi kesuburan di pulau Jawa dan Bali. Pemuliaan dan pemujaan terhadapnya berlangsung sejak masa pra-Hindu dan pra-Islam di pulau Jawa (Sri, 2012)

### **Tanggapan Masyarakat**

Pandangan masyarakat tentang sesajen yang terjadi di sekitar masyarakat, khususnya yang terjadi didalam masyarakat yang masih mengandung adat istiadat yang sangat kental. sesajen mengandung arti pemberian sesajian-sesajian sebagai tanda penghormatan atau rasa syukur terhadap semua yang terjadi dimasyarakat sesuai bisikan ghaib yang berasal dari paranormal atau tetua-tetua. Sesajen merupakan warisan budaya Hindu dan Budha yang biasa dilakukan untuk memuja para dewa, roh tertentu atau penunggu tempat (pohon, batu, persimpangan) dan lain-lain yang mereka yakini dapat mendatangkan keberuntungan dan menolak kesialan.

Sesajen ini memiliki nilai yang sangat sakral bagi pandangan masyarakat yang masih mempercayainya, tujuan dari pemberian sesajen ini untuk mencari berkah. Pemberian sesajen ini biasanya dilakukan ditempat-tempat yang dianggap keramat dan mempunyai nilai magis yang tinggi (Suwardi, 2006)

Adisubroto (1987) meneliti orientasi nilai orang Jawa serta ciri-ciri kepribadiannya, dan menemukan bahwa (1) orang Jawa relatif

tinggi dalam orientasi nilai teoretis atau nilai ilmu pengetahuan kalau dibandingkan dengan lima nilai yang lainnya, yaitu nilai ekonomi, agama, sosial, politik dan nilai estetik; (2) orang Jawa relatif tinggi dalam orientasi nilai politis yakni menghormati atau menghargai kedudukan ataupun kekuasaan, (3) orang Jawa relative tinggi dalam orientasi nilai ekonomi, yakni menghargai waktu dan kemanfaatan praktis dari segala sesuatu; (4) orang Jawa relative rendah dalam orientasi nilai sosial, nilai religius, dan nilai estetik.

Prosesi ini terjadi sudah sangat lama, bisa dikatakan sudah berasal dari nenek moyang kita yang mempercayai adanya pemikiran-pemikiran yang religius. Kegiatan ini dilakukan oleh masyarakat guna mencapai sesuatu keinginan atau terkabulnya sesuatu yang bersifat duniawi.

Penelitian Idrus (1999) yang menemukan bahwa pada subjek penelitiannya (orang Jawa) ternyata begitu percaya dengan kekuatan gaib yang dimiliki oleh *kerisnya*. Hasil penelitian ini lebih menguatkan teori-teori terdahulu bahwa orang Jawa begitu lekat dengan kehidupan spiritual yang bersifat religius, serta percaya pada hal-hal yang gaib (yang mungkin terkadang menurut pendapat beberapa kalangan hal tersebut telah merusak keyakinan agama mereka).

Beberapa sesepuh sudah jelas mengetahui ritual '*cok bakal*' ini walaupun di antaranya ada yang dahulu pernah ikut melakukan atau hanya menyaksikan dan mengamati dari tetangga atau bahkan keluarga sendiri. Adanya ritual '*cok bakal*' para sesepuh mempercayainya dan ikut melaksanakan kemudian diturunkan kepada anak-anak atau saudara-saudaranya, dan menganggap ritual '*cok bakal*' ini sesuatu ritual yang harus dijalani karena kepercayaannya akan keberhasilan pada ladang atau sawahnya walaupun mereka sendiri tidak mengetahui asal-usul dan sejarah dilaksanakannya ritual tersebut.

Sedangkan kalangan ibu-ibu menyatakan bahwa mereka mengetahui adanya ritual '*cok bakal*' dan menjalaninya turun-temurun dari para orangtuanya, sekedar mengetahui dan menjalaninya. Sebagian pemuda mengetahui tetapi tidak pernah melakukannya dan sama sekali tidak mengetahui isi dari sesajen, bagaimana melakukannya dan lain sebagainya. Tetapi secara umum warga dusun Godongan merespon dengan baik kebudayaannya dan terus melestarikan budayanya.

Adanya budaya ritual '*cok bakal*' ini memiliki peran yang penting dalam aspek kepercayaan pada hal-hal di luar rasional kita dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Warga masyarakat menjadi percaya akan hal-hal mistik dan mempunyai rasa was-was jika tidak melakukan budaya tersebut.

## Diskusi

Chariri (2009, dalam Ramadhan, 2012) mengemukakan hasil penelitian Hofstede, bahwa cermin kondisi budaya nasional Indonesia adalah yang sangat dipengaruhi oleh budaya Jawa sebagai budaya mayoritas.

Ada beberapa hal yang terlihat jelas bahwa adat kebudayaan yang ada dan dijalani warga dusun Gedongan adalah salah satu karakteristik Kejawaen. Idrus (2004) mengakui pernah mengikuti suatu upacara saat kecil. Disini dapat dipahami bahwa kebudayaan Jawa memang sudah dikenalkan oleh para orang tua sejak kecil.

Tetapi ada jarak antar kepercayaan dan adat yang dilakukannya, dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa para sesepuh yang menjalani budaya ritual '*cok bakal*' tidak memahami sejarah atau asal usul dari kebudayaan yang dilakoninya, mereka hanya mengikuti apa yang ada pada nenek moyang dan leluhurnya terdahulu. Ini menimbulkan sebuah pertanyaan apakah kebudayaan yang ada

selama ini sampai pada meyakini pada batin mereka atau hanya bentuk konkrit dari mengikuti leluhur saja.

Hal ini bertolak belakang dengan teori yang ada yang menyatakan bahwa ada hubungan antara mistik kejawaan dengan kebatinan dan kepercayaan (Suwardi, 2006) Pada dasarnya memang ada sebagian yang mempercayai dengan adanya ritual '*cok bakal*' tersebut, tetapi menjadi ada sebuah senggang ketika mereka tidak mengetahui asal-usul dan sejarah adanya kebudayaan ini. Mereka hanya mengikuti dan mewarisi hasil budaya yang ada pada jaman nenek moyangnya.

Melalui paparan yang ada serta tanggapan yang diberikan oleh beberapa warga dusun Godongan, tampak bahwa terjadi pergeseran budaya dan dinamika masyarakat yang terjadi pada dusun Godongan.

Adat-istiadat juga tidak memungkiri adanya suatu masyarakat yang melanggarnya karena sikap individu yang mengingat keperluannya sendiri atau tidak merasa cocok dengan adat tersebut bisa dengan sengaja menghindari adat yang berlaku di lingkungan sekitarnya (Koentjaraningrat, 1990). Beberapa pengelompokan diatas mengenai beberapa tanggapan ada, terbukti bahwa ada pengikisan budaya yang disebabkan oleh adanya kebiasaan yang terus terjadi dan terulang yang kemudian menjadi suatu yang biasa dan tindakan tersebut menjadikan semakin pudar dan hilangnya kebudayaan yang ada pada dusun Godongan, salah satunya yaitu budaya ritual '*cok bakal*'. Contoh yang ada yaitu ada di antara salah satu yang pernah melakukan budaya '*cok bakal*' tetapi ada kekurangan dalam menyiapkan sesajen dan tidak berakibat apa-apa, kejadian ini menjadikan beberapa warga desa menjadi tidak terlalu patut dan percaya terhadap ritual tersebut.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Ritual Sesajen '*Cok Bakal*' tidak hanya dilakukan saat akan memanen padi, tetapi saat pernikahan pun dilakukan ritual sesajen '*cok bakal*' tetapi dengan urutan kegiatan yang berbeda.
2. Penelitian ini melihat terjadinya perubahan atau pergeseran kebudayaan yakni terjadinya proses evolusi. Proses evolusi adalah proses dimana kebudayaan semakin luntur hingga hilang. Orang tua dan anak muda sekarang hanya tahu tentang '*cok bakal*' dan dilakukan saat-saat tertentu, tetapi tidak tahu sejarah, bagaimana melakukannya dan sebagainya.
3. Adanya perubahan kebudayaan juga mengurangi minat masyarakat akan budaya ritual sesajen '*cok bakal*' ini. Karena mereka semakin berkurang kepercayaannya atas budaya tersebut.

# DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muhammad Husain (1994). *Mafahim Islamiyah*. Beirut: Darul Bayariq.
- Abidin, Zainal (2009). *Filsafat Manusia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Adisubroto, Dalil (1987). *Orientasi Nilai Orang Jawa Serta Ciri-ciri Kepribadiannya*. Disertasi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Ahmad (2012). *Pengaruh Budaya Asing Terhadap Bangsa Indonesia*. Diunduh pada tanggal 21 Desember 2012 dari <http://khaeylbgt.multiply.com>.
- Ali, Muhammada (2005). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anonimus (2004). *Dinamika Masyarakat Indonesia*. Bandung: PT Genesindo
- Anonimus (2006). *Falsafah Jawa, Kejawen dan Islam*. Diakses pada tanggal 23.
- Anonimus (2008). *Budaya yang Hilang*. Diunduh pada tanggal 27 Desember 2012 dari <http://wono.wordpress.com>.
- Anonimus (2010). *Hasil Survey Terbaru Jumlah Pulau Indonesia*. <http://www.kapanlagi.com>. Diunduh 27 desember 2012.

- Anonimus (2011). *Kejawen*. Diakses pada tanggal 29 Mei 2012 dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Kategori:Kejawen>.
- Anonimus (2011). *Kepercayaan*. Diakses pada tanggal 29 Mei 2012 dari Anonimus (2012). *10 RITUAL PEMAKAMAN UNIK DI DUNIA*. Diunduh pada tanggal 27 Desember 2012 dari <http://situsaja.blogspot.com>.
- Anonimus (2012). *Dampak Kebudayaan Asing Terhadap Kehidupan Masyarakat Indonesia*. Diunduh pada 21 Desember 2012 dari <http://adiasta.wordpress.com>.
- Anonimus. *Berebut Sesajen Saat Bersih Desa*. 8 Juli 2011. Kompasiana. Diakses pada tanggal 19 Desember 2012 dari <http://oase.kompas.com>.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Kategori:Kepercayaan>.
- Aulia (2009). *Ritual Puasa Orang Jawa*. Jakarta: PT. Buku Kita.
- Azwar, Saifuddin (1998). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azyumardi, Azra (1995). *Jaringan Ulama Timur Tengah dan Kepulauan Nusantara abad XVII dan XVIII*. Bandung: Mizan.
- B. Horton, Paul dan Chester L. Hunt (1984). *Sosiologi*. Jakarta: Erlangga
- Boeree, C. George (2005). *Personality Theory*. Yogyakarta: Prisma Sophie.
- Brata, N.T. (2007). *Antropologi Untuk SMA dan MA kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Burke, P. (2003). *Sejarah dan Teori Sosial*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Cavallaro, Dani (2004). *Critical and Culture Theory*. Yogyakarta: Penerbit Niagara.

- Cuhen, B. J. (1992). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Desmita (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Endraswara, Suwardi (2006). *Mistik Kejawen*. Yogyakarta: Penerbit Nasari.
- Engkus, K. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi Konsepsi Pedoman, dan Contoh Penelitiannya*. Bandung : Wijaya Padjadjaran.
- Ensiklopedia Aceh (2005).
- Farisa, Tomi Latu (2010). *Ritual Petik Laut dalam Arus Perubahan Sosial di Desa Kedungrejo, Muncar, Banyuwangi, Jawa Timur*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ushuluddin. Diakses pada tanggal 25 Desember 2012 dari <http://digilib.uin-suka.ac.id>.
- Fatchal, Ach. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif Serta Contoh Proposal: Skripsi, Tesis, dan Desertasi*. Malang: Jenggala Pustaka Utama dan Lemlit UM.
- Ferdiansyah, Farabi (2010). *Mengenal Secara Lengkap dan Mudah Seni Karawitan*. Yogyakarta: Garailmu
- Gebler, J. (2010). *Sociologi For Dummies* . Kanada. Wilay Publishing, Inc.
- Gerungan (2004). *Psiokologi sosial*. Yogyakarta: Aditama
- Girsang, J. (2009). *Melongok Upacara Ritual Acara Pemakaman*. Diunduh pada tanggal 21 Desember 2012 dari <http://harangan-sitora.blogspot.com>.
- Hadisutrisno, Budiono (2009). *Islam Kejawen*. Yogyakarta: Eule Book.

- Halida, R. (2011). *Manusia dalam Kebudayaan dan Masyarakat*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hamidi, Wartono (1999). *Permainan Tradisional*. Jakarta: CV Redijaya.
- Handout “Manajemen Kelas Berbasis Karakter”, 2 Januari 2011.
- Handout Training “Pendidikan Karakter dan Kreatifitas untuk Masyarakat Tengger Berbasis Budaya Lokal”, 2 Mei 2011.
- Hefner, R.W. (1999). *Geger Tengger, Perubahan Sosial dan Perkelahian Politik*. Yogyakarta: LKiS.
- Heppell, Daniel Justin (2004). *Penyebab dan Akibat Perubahan Kebudayaan Jawa di Yogyakarta*. Makalah Studi Lapangan. Malang: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Diakses pada tanggal 25 Desember 2012 dari <http://www.Scribd.com/doc/18266644/perubahan-kebudayaan>)
- Herimanto dan Winarto (2010). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Honingmann, J. J. (1954). *Culture and Personality*. New York: Harper & Brothers.
- [http://supermahasiswa.multiply.com/journal/item/5/Sukses\\_Membuat\\_Proposal\\_Penelitian](http://supermahasiswa.multiply.com/journal/item/5/Sukses_Membuat_Proposal_Penelitian).
- <http://www.shalomoh.com/tag/fungsi-sosial>.
- Hurairah, A. (2006). *Dinamika Kelompok*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Idrus, Muhammad (2007). *Makna Agama dan Budaya bagi Orang Jawa*. Jurnal UNISIA. Vol. XXX. No. 66.
- Ihromi, T.O. (1980). *Pokok-pokok Antropologi Budaya*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

- Jabir, R. (1984). *Sejarah Perkembangan Pondok Pesantren Qomaruddin*. Surabaya.
- Jahi Utama, Amri (1993). *Komunikasi Massa dan Pembangunan Perdesaan di Negara- Negara dunia Ketiga: Suatu Pengantar*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Januar, TB. A. (2010). *Syarat Masuk SMA Harus Perawan & Perjaka*. Diunduh pada tanggal 21Desember 2012 dari <http://news.okezone.com>.
- Jatman, Darmanto (1999). *Politik Jawa dan Presiden Perempuan*, Yogyakarta:Yayasan untuk Indonesia.
- Juang, Linda dan David Matsumoto (2005). *Culture and Psychology*. United state of New York.
- Keesing, Roger. M. (1992). *Antropologi Budaya Suatu Perspektif Kontemporer*. diterjemahkan oleh R. G. Soekardijo. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kim, Uichol, dkk. (2010). *Indigenous and Cultural Psychology, Memahami Orang dalam Konteksnya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kodiran (1971). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*.
- Koentjaraningrat (1971). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Koentjaraningrat (1979). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat (1996). *Pengantar Antropologi I*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Koentjaraningrat (1998). *Pengantar Antropologi pokok-pokok Etnografi II*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat (2002). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat (2004). *Pengantar Ilmu Sosiologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kottak, Conrad Philip (2004). *Mirror for Humanity*. New York.
- Anonimus. *Kuda Lumpig*. Diunduh pada tanggal 26 desember 2012 dari [http://id.wikipedia.org/wiki/Kuda\\_lumping](http://id.wikipedia.org/wiki/Kuda_lumping).
- Kusumohamidjojo, Budiono (2009). *Filsafat Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Lathif, Abdul (2012). *Festival Ludruk Pelajar Se-Jawa Timur*. Diunduh pada tanggal 28 Desember 2012 dari <http://kompas.com>.
- Levi-Straus, C. (2005). *Antropologi Struktural*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Lewin, Kurt (1994).
- Majalah "Inovasi" (2010). UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Maryati, K dan Suryawat, J. (2004). *Sosiologi SMA untuk kelas XI*. Jakarta: Erlangga
- Masinambow (1997). *Koentjaraningrat dan Antropologi di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Meinarno, Eko, dkk. (2011). *Manusia dalam Kebudayaan dan Masyarakat*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moeljanto, D.S. dan Ismail, Taufiq (1995). *Prahara Budaya*, Jakarta: Republika.

- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Rosdakarya.
- Morris, B. (2003). *Antropologi Agama*. Yogyakarta: AK Group.
- Mudler, Neils (1996). *Pribadi dan Masyarakat di Jawa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Mustafid. 11 Maret 2010. *Makna Sesajen*. Kompasiana. Diakses pada tanggal 25 Desember 2012 dari <http://humaniora.kompas.com>.
- Somantri Rusliwa Gumilar (Tanpa tahun). *Memahami Metode Kualitatif*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia, Depok 16424, Indonesia.
- Perserikatan Bangsa-Bangsa (2007). *Hak Asasi Masyarakat Adat*. Yogyakarta: Percetakan Galangpress.
- Philip Kottak, Conrad (2005). *Mirror for Humanity*. Mc Graw.
- Poerwandari, E. (1998). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sara Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3).
- Purwadi (2005). *Upacara Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwadi (2007). *Filsafat Jawa*. Yogyakarta: Cipta Pustaka.
- Ramadhan, Adhitya Wahyu (2012). *Pengaruh Dimensi Nilai Budaya Terhadap Dimensi Nilai Akuntansi*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Diakses pada tanggal 26 Desember 2012 dari <http://eprints.undip.ac.id>.
- Ridwan. Suwito. Chakim, Sulkhan. Supani (2008). *Islam Kejawen*. Yogyakarta: Unggun Religi.
- Saifuddin, A. (2006). *Antopologi Kontemporer*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Santrock, John. W. (2007). *Perkembangan Anak (Edisi Kesebelas, Jilid 1)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santrock, John.W. (1995). *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sarjono, Agus R. (1999). *Pembebasan Budaya-Budaya Kita*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sarwono, Sarlito W. (1988). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiadi, Elly M. (2007). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta : Kencana
- Setiawan, Caly (2004). *Konsentrasi Olahraga dan Persoalan Moralitasnya*, Majalah Ilmiah Olahraga.
- Shadily, Hassan (1993). *Sosiologi Untuk Masyarakat Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sobur, Alex (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Soekanto, Soerjono (1990). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Soemardjan, Selo dan Soelaiman Soemardi (2002). *Antropologi : Mengungkap Keragaman Budaya*.
- Stuley, C. (2005). *The Basic of Sociology*, London, Greenwood Press.
- Sugiyanto, fx. (1997). *Diktat Mata Kuliah Sosiologi Olahraga*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwa (1999). *Manusia dan Fenomena Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sutardi, Tedi (2002). *Antropologi: Mengungkap Keragaman budaya*. Jakarta: PT. Grafindo Media Utama.
- Syani, Abdul (2007). *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Taylor, E Shelley (2009). *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*, Jakarta: Kencana Media Group.
- Taylor, Edward B. (2012). *Dampak Kebudayaan Asing Terhadap Kehidupan Masyarakat Indonesia*.
- Ujan, Andrea Ata. Dkk. (2009). *Multikulturalisme*. Jakarta: PT Malta Printindo.
- Undang-undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh (LN 2006 No 62, TLN 4633). Diunduh pada tanggal 12 Juni 2012 dari <http://www.wordpress.com>.
- W, Supartono (2004). *Ilmu Budaya Dasar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Widiyartono (2009). *Ritual Puasa Orang Jawa*
- Widyaningsih (2012). *Sesajen sebagai Sarana untuk Menghormati dalam Pandangan Buddhisme*. Diakses pada tanggal 24 Desember 2012 dari <http://vidhyvidyaningsih.wordpress.com>.
- Winkel (1987). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Wirdani, Okky Putri (2002). *Perbedaan Sesajen anta Masyarakat Jawa dan Tionghoa. Makalah Penelitian*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Diakses pada tanggal 22 Desember 2012 dari <http://okkyputriwidarani.blogspot.com>.
- Yohanes Uray dan Yunus Mahmud (1991). *Psikologi Olahraga*. Malang.

