

**MAKNA KESENIAN TRADISIONAL KUDA LUMPING
SEBAGAI SENI PERTUNJUKAN
(Studi Kasus Pada Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” dan
Masyarakat Kelurahan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung)**

(Skripsi)

**Oleh
Aulia Veramita Sari**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRACT

THE MEANING OF TRADITIONAL ART KUDA LUMPING AS PERFORMING ART

**(Case Study On Kuda Lumping Group “Bima Sakti” and Society in
Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung)**

By

Aulia Veramita Sari

Kuda lumping is a Javanese performing art which brings the heroism or heroic message. The purpose of this research are (1) Knowing the process of kuda lumping “Bima Sakti” performance, (2) Knowing what symbols are used in kuda lumping “Bima Sakti”, (3) Knowing the meaning of kuda lumping “Bima Sakti” art, and (4) Knowing the functions of symbols and meanings shown during the performance. This research uses qualitative-descriptive approach and observation, interview, and documentation methods. This research uses Cumulative Structure Theory (Ekman and Friesen) and Theory of Symbol (Sussane K. Langer).

The result of this research are kuda lumping performance started by doing rituals such as burning the incense and using “sesajen”. After that, the dances started to be shown, from *wedhoan* dance, *celeng* dance, *barong* dance, kuda lumping dance, and end up to trance. The symbols in this art represent heroism. There are also symbols in “sesaji”, which represent life, beauty, hilarity, and etc. The insence and “sesaji” are used as the communication media between shaman and ancestors or spirits. This art tells us about the war of the kingdom warriors against the enemies in order to protect their lands. Since Indonesia has so many ethnics, there are many variants of origin stories of kuda lumping based on the regions. Eventhough there are so many variants, the main theme is same, which is about a war. In the performance, kuda lumping uses bamboo webbing that shaped of horse and horsewhip.

Keywords: Meanings, Kuda Lumping, Performing Art

ABSTRAK

MAKNA KESENIAN TRADISIONAL KUDA LUMPING SEBAGAI SENI PERTUNJUKAN (Studi Kasus Pada Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” dan Masyarakat Kelurahan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung)

Oleh

Aulia Veramita Sari

Kuda lumping merupakan seni pertunjukan masyarakat etnis Jawa yang memiliki pesan heroik atau keprajuritan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses pertunjukan kuda lumping “Bima Sakti”, (2) mengetahui simbol apa saja yang terdapat pada kesenian kuda lumping “Bima Sakti”, (3) mengetahui makna yang terkandung pada kesenian kuda lumping “Bima Sakti”, dan (4) mengetahui fungsi, simbol, dan makna pada saat pertunjukkan berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan dijelaskan secara deskriptif dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori struktur kumulatif (Ekman dan Friesen) dan teori simbol (Sussane K. Langer).

Hasil penelitian ini adalah pertunjukan kuda lumping dimulai dengan melakukan ritual berupa pembakaran menyan dan juga menggunakan sesajen. Setelah itu tarian-tarian mulai ditampilkan, mulai dari tari *wedhoan*, tari celeng, tari barong, tari kuda lumping dan masuk ke tahap kesurupan. Simbol yang terdapat pada kesenian ini adalah simbol kegagahan/heroik. Pada sesaji yang digunakan juga terdapat simbol kehidupan, keindahan, keramaian, dan yang lainnya. Kemenyan dan sesaji digunakan sebagai sarana komunikasi antara pawang dan juga leluhur/roh halus. Kesenian ini menceritakan tentang peperangan yang dilakukan oleh para prajurit kerajaan dalam melawan musuh untuk mempertahankan daerah kekuasaan. Dikarenakan Indonesia memiliki berbagai macam etnis, maka cerita asal usul kuda lumping ini bervariasi sesuai dengan daerah masing-masing. Walaupun begitu, inti dari kesenian ini tetap sama, yaitu peperangan. Dalam pertunjukannya, kesenian kuda lumping ini menggunakan anyaman bambu yang berbentuk kuda dan juga pecut.

Kata kunci : Kuda Lumping, Makna, Seni Pertunjukan

**MAKNA KESENIAN TRADISIONAL KUDA LUMPING
SEBAGAI SENI PERTUNJUKAN
(Studi Kasus Pada Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” dan
Masyarakat Kelurahan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung)**

**Oleh
Aulia Veramita Sari**

**Skripsi
Sebagai Salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada
Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **MAKNA KESENIAN TRADISIONAL KUDA LUMPING SEBAGAI SENI PERTUNJUKAN (Studi Kasus pada Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” & Masyarakat Kelurahan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung)**

Nama Mahasiswa : *Aulia Veramita Sari*

No. Pokok Mahasiswa : 1216031022

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si.
NIP 19750522 200312 2 002

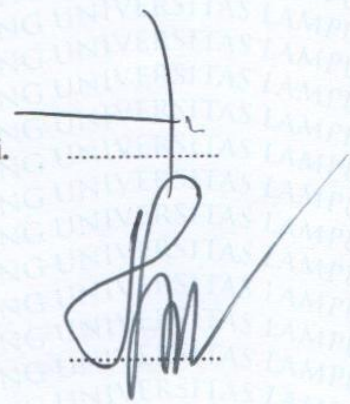
2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Dhanik Sulistyarini, S.Sos., MComn&MediaSt.
NIP 19760422 200012 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si.**

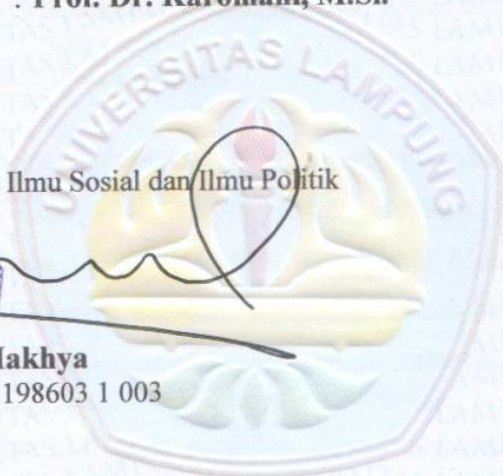


Penguji Utama : **Prof. Dr. Karomani, M.Si.**

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Syarif Makhya
NIP. 19590803 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **19 Juni 2017**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aulia Veramita Sari
NPM : 1216031022
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat Rumah : Jl. Drs. Alimudin Umar Gang Bilal NO 84 Lk I RT 008,
Kelurahan Campang Raya, Kecamatan Sukabumi, Bandar
Lampung
No HP/Telp. Rumah : 082282990540

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Makna Kesenian Tradisional Kuda Lumping Sebagai Seni Pertunjukan (Studi Kasus Pada Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” dan Masyarakat Kelurahan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung)”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila di kemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung, 31 Mei 2017
Yang Membuat Pernyataan,



Aulia Veramita Sari
NPM. 1216031022

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Aulia Veramita Sari. Lahir di Bandar Lampung pada tanggal 16 November 1994, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak Tubagus Yusmanto dan Ibu Mintarti Tri Indrasiswati.

Pendidikan formal yang penulis tempuh adalah Taman Kanak-Kanak (TK) Kartika II-26 Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2000. Penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Dasar (SD) Kartika II-5 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2006. Selanjutnya, penulis mengenyam pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2009. Pada tahun 2012, penulis telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di Yayasan Pendidikan Universitas Lampung (YP Unila) dan melanjutkan ke jenjang perkuliahan di Jurusan Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN Undangan (penerimaan mahasiswa di Perguruan Tinggi tanpa tes). Dalam perkuliahan, penulis turut aktif dalam kegiatan Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi sebagai anggota di bidang *broadcasting*.

MOTTO

“Mayoritas orang menyerah ketika mereka sedikit lagi mencapai sukses. Mereka berhenti setengah meter sebelum garis akhir. Mereka menyerah pada menit terakhir pertandingan, satu kaki dari lompatan kemenangan. Jika pada mulanya belum berhasil, cobalah sekali lagi, dan sekali lagi.”
(Ross Perot)

“Antusiasme membara yang didukung dengan kegigihan dan ketekunan adalah faktor yang paling sering menciptakan kesuksesan”
(Dale Carnegie)

“Kamu kuat. Tuhanmu selalu menguatkanmu”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

Ayahanda Tubagus Yusmanto & Ibunda Mintarti Tri Indrasiswati yang selalu mendukung penulis dalam pembuatan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan iringan doa-doa terbaiknya

Kakak dan adik tercinta yang tak henti memberikan dukungan dan semangatnya

Keluarga dan teman – teman yang tetap bersama dalam suka dan duka

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Makna Kesenian Tradisional Kuda Lumping Sebagai Seni Pertunjukan (Studi Kasus Pada Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” dan Masyarakat Kelurahan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung).**

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis menyadari bukanlah hal yang mudah dalam menyelesaikan skripsi ini tanpa adanya dukungan serta doa dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Syarief Makhya selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung
2. Ibu Dhanik Sulistyarini. S.Sos, M.Comn and Media St. selaku ketua jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung dan juga pembimbing akademik penulis yang telah membantu dalam proses akademik
3. Ibu Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulis dengan bimbingan terbaiknya dalam proses penyelesaian skripsi ini

4. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si. selaku dosen pembahas yang sudah senantiasa meluangkan waktu di tengah kesibukannya dalam memberikan saran dan bimbingannya pada skripsi penulis
5. Bapak dan Ibu dosen di jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingannya selama perkuliahan
6. Ketua jaran kepang, anggota kelompok dan penari kuda lumping “Bima Sakti”, sesepuh, dan juga masyarakat Campang Raya yang telah bersedia menjadi informan penelitian
7. Ayahanda Tubagus Yusmanto dan Ibunda Mintarti Tri Indrasiswati yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis selama ini
8. Via dan Vinny, kakak dan adik yang tak henti memberikan semangat kepada penulis dan selalu menghibur
9. Buat Andini Aprilia Fitriani (@andiniaf) yang selalu gw bonceng dan gak gw hirauin omongannya karena gw juga lagi mikir apa yang mau gw curhatin.
10. Buat Dwi Fajar Putri temen gw yang doyan OOTD dan Ngafe lanjutkan perjuangannya, makasih udah nemenin gw di kampus dan dengerin keluhan gw, maafin kalo elo selalu kena apesnya dari gw.
11. Seluruh keluarga yang selalu mendukung dan memberikan doa-doa terbaiknya
12. Teman-teman SMA yang selalu memberi semangat
13. Teman teman Ilmu Komunikasi angkatan 2012 yang selalu ada dalam suka dan duka
14. Seluruh pihak yang ikut serta dalam membantu proses pembuatan skripsi ini mulai dari awal hingga akhirnya skripsi ini tercipta

Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi orang-orang yang membacanya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan dan lainnya. Oleh karena itu, saran dan kritik dari pembaca sangat penulis harapkan.

Bandar Lampung , 31 Mei 2017
Penulis

Aulia Veramita Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Seni Pertunjukan Tradisional	16
2.2.1 Pengertian Seni Tari	20
2.2.2 Aspek Seni Tari	21
2.2.3 Ciri Khas Seni Tari.....	21
2.2.4 Unsur Keindahan Seni Tari	21
2.3 Tinjauan Kuda Lumping	22
2.3.1 Pengertian Kuda Lumping	22
2.3.2 Fungsi Pertunjukkan Kuda Lumping	24
2.3.3 Makna Pertunjukkan Kuda Lumping	25
2.3.4 Proses Pertunjukkan Kuda Lumping.....	26
2.4 Seni Pertunjukan Sebagai Aktivitas Komunikasi.....	27
2.5 Landasan Teori	29
2.5.1 Komunikasi Non-Verbal	31
2.5.2 Kategori Komunikasi Non-Verbal	31
2.6 Teori Sistem Non-Verbal	33
2.6.1 Teori Struktur Kumulatif.....	36

2.7 Teori Simbol Sussane K. Langer.....	38
2.8 Kerangka Pikir.....	39

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian.....	42
3.2 Fokus Penelitian	44
3.3 Sumber Data	45
3.4 Informan Penelitian	46
3.5 Teknik Pengumpulan Data	47
3.6 Teknik Analisa Data	49

BAB IV. GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Kelurahan Campang Raya	52
4.1.1 Sejarah Campang Raya	52
4.1.2 Potensi Kelurahan Campang Raya.....	53
4.1.2.1 Luas Wilayah Campang Raya	53
4.1.2.2 Batas Wilayah Campang Raya	53
4.1.2.3 Kondisi Geografis	53
4.1.3 Potensi Penduduk	54
4.1.3.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan <i>Gender</i>	54
4.1.3.2 Jumlah Penduduk Menurut Agama	54
4.1.3.3 Jumlah Penduduk Menurut Usia	55
4.1.3.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan	55
4.1.3.5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian	56
4.1.4 Sarana Pendidikan	56
4.2 Gambaran Umum Kuda Lumping “Bima Sakti”	57
4.2.1 Sejarah Kuda Lumping “Bima Sakti”	57
4.2.2 Tujuan Kuda Lumping “Bima Sakti”	57
4.2.3 Struktur Organisasi Kuda Lumping “Bima Sakti”	58

BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Profil Informan.....	59
5.1.1 Informasi Profil Informan	60
5.2 Hasil Observasi	63
5.3 Hasil Wawancara	70
5.4 Pembahasan.....	104
5.4.1 Pra Pertunjukan.....	104
5.4.2 Pertunjukan	107
5.4.2.1 Kostum Penari	108
5.4.2.2 Formasi Tari	110
5.4.2.3 Gerak Tari.....	111
5.4.3 Pasca Pertunjukan	117
5.4.4 Makna Kesenian Kuda Lumping	118
5.5 Kesesuaian Dengan Teori	123
5.5.1 Teori Struktur Kumulatif	123
5.5.2 Teori Simbol Langer	126

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan	128
6.2 Saran.....	129

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu	14
Tabel 2. Jumlah Penduduk Berdasarkan <i>Gender</i>	54
Tabel 3. Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama	54
Tabel 4. Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia.....	55
Tabel 5. Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	55
Tabel 6. Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian	56
Tabel 7. Sarana Pendidikan.....	56
Tabel 8. Identitas Informan	59
Tabel 9. Hasil wawancara Informan	70
Tabel 10. Tabel Simbol, Makna, & Fungsi Tarian	111
Tabel 11. Tabel Simbol, Makna, & Fungsi Sesaji	120

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Pikir	41
Bagan 2. Struktur Organisasi	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Informan 1.....	60
Gambar 2. Informan 2.....	60
Gambar 3. Informan 3.....	61
Gambar 4. Informan 4.....	61
Gambar 5. Informan 5.....	62
Gambar 6. Informan 6.....	62
Gambar 7. Informan 7.....	63
Gambar 8. Informan 8.....	63
Gambar 9. Kondisi Latihan.....	65
Gambar 10. Penari Menunggu Giliran <i>Make Up</i>	66
Gambar 11. Penari yang sedang Berganti Kostum.....	66
Gambar 12. Bagian Pemain Musik.....	66
Gambar 13. Topeng-Topeng yang Akan Digunakan.....	66
Gambar 14. Kondisi Meja Tempat Sesaji.....	67
Gambar 15. Sesaji yang Disiapkan.....	67
Gambar 16. Ilustrasi Lapangan Pertunjukan.....	67
Gambar 17. Penonton.....	69
Gambar 18. Contoh Sesaji.....	106
Gambar 19. Sesaji.....	107
Gambar 20. Kostum yang Digunakan.....	108
Gambar 21. Ilustrasi Formasi Penari.....	111
Gambar 22. Gerak Tari (1).....	111
Gambar 23. Gerak Tari (2).....	113
Gambar 24. Gerak Tari (3).....	113

Gambar 25. Gerak Tari (4).....	114
Gambar 26. Gerak Tari (5).....	115
Gambar 27. Gerak Tari (6).....	115
Gambar 28. Gerak Tari (7).....	116
Gambar 29. Gerak Tari (8).....	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan wilayah perairan yang sangat luas dan terdiri dari banyak sekali pulau, sehingga Indonesia dikenal dengan sebutan negara kepulauan. Kepulauan Indonesia merupakan suatu gugusan yang terpanjang dan terbesar di dunia (Koentjaraningrat, 2004:1). Dengan wilayah yang terdiri dari banyak pulau, maka Indonesia pun juga memiliki berbagai macam adat istiadat, suku, ras, budaya dan bahasa yang menjadi ciri khas dari masing – masing daerah yang tersebar dari Sabang sampai Merauke.

Keragaman yang ada di negara Indonesia menjadi suatu kekayaan yang tidak dapat dihitung nilainya. Keragaman tersebut bukan menjadi pemicu adanya perpecahan di Indonesia. Bahasa Indonesia adalah salah satu upaya untuk mempersatukan masyarakat Indonesia yang beragam suku, bahasa, budaya, dan adat istiadat. Selain itu, sebagai bahasa pemersatu, bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Dengan begitu, masyarakat Indonesia dapat mengenal dan mempelajari kebudayaan daerah lain. Masyarakat Indonesia sudah diperkenalkan dengan keragaman budaya yang ada di Indonesia sejak masuk ke dunia pendidikan, bahkan sudah diperkenalkan oleh orang tuanya. Indonesia kaya akan

seni dan budaya, ada banyak ragam seni dan budaya yang berkembang di Indonesia, mulai dari Sabang sampai Merauke, kita bisa mendapati seni dan budaya yang unik dan indah (Karami, 2009: 4).

Di dalam kehidupan ini, manusia tentunya menjadi ciri khas dari memiliki unsur-unsur yang saling berpengaruh satu sama lain. Hal ini terdapat dalam sebuah kebudayaan yang terdapat dalam suatu lingkup masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (dalam Manusia dan Kebudayaan di Indonesia, 2004: 30), di lingkungan pedesaan, keanekaragaman warna masyarakat dan juga kebudayaan Indonesia masih tetap terjaga, sehingga perbedaan kebudayaan – kebudayaan yang ada dari beragam suku bangsa hingga sekarang masih terlihat mencolok. Kebudayaan tersebut merupakan hasil karya cipta dari pemikiran, perasaan dan nurani manusia. Hasil dari ini semua, akan membentuk kebudayaan yang membuat setiap kelompok-kelompok manusia memiliki ciri-ciri yang berbeda. Kebudayaan tersebut biasanya digunakan sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan mereka, baik komunikasi antara individu maupun komunikasi antara manusia dengan alam sekitarnya.

Kebudayaan masyarakat mencakup berbagai macam aspek dalam kehidupan. Salah satu kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia adalah kesenian tradisional. Setiap daerah tentunya memiliki kesenian tradisional yang berbeda satu dengan yang lainnya yang menjadi ciri khas dari daerah bahkan kelompok masyarakat itu sendiri. Kesenian tradisional itu sendiri dapat mencakup seni tari, seni rupa, seni musik, dan lainnya.

Kesenian merupakan salah satu dari ketujuh unsur kebudayaan yang mempunyai wujud, fungsi, dan arti dalam kehidupan masyarakat. Bentuk-bentuk kesenian yang tersebar di seluruh tanah air menunjukkan corak-corak dan karakter yang beraneka ragam. Corak atau karakter tersebut muncul karena banyak dipengaruhi oleh sifat atau karakter budaya setempat, darimana masyarakat berasal atau bertempat tinggal. Kesenian berperan sebagai media komunikasi, sehingga suatu bentuk kesenian yang akan lahir, tumbuh dan berkembang berdasar situasi maupun kondisi masyarakat di mana kesenian tersebut menampakkan eksistensinya. Sepanjang sejarah kehidupan manusia, seni selalu hadir sebagai unsur kebudayaan yang penting. Hal ini disebabkan seni memiliki daya ekspresi sehingga mampu merefleksikan secara simbolik komunikasi untuk berekspresi, menyampaikan pesan, kesan dan tanggapan manusia terhadap stimulasi dari lingkungan. (Setyorini, 2013:1&2).

Setiap kesenian tentunya memiliki makna dan arti yang tersimpan di dalam simbol-simbol kesenian yang digunakan. Simbol dapat digunakan untuk keperluan apa saja, misalnya ilmu pengetahuan, kehidupan sosial, juga keagamaan. Bentuk simbol tak hanya berupa benda kasat mata, namun juga melalui gerakan dan ucapan. Simbol dalam kehidupan kita tentunya sangat erat hubungannya. Dalam menjalani kehidupan, manusia sering sekali menggunakan simbol – simbol yang ada untuk berkomunikasi dengan individu lainnya. Hal ini dikarenakan di dalam suatu simbol tentunya memiliki pesan yang terkandung yang mungkin akan lebih mudah dipahami oleh orang yang menggunakannya atau menerima simbol itu dibanding mengucapkannya dengan menggunakan kata –

kata. Simbol dapat mewakili apa yang ingin disampaikan secara lebih mudah dan ringkas.

Simbol dalam kesenian merupakan simbol yang berdiri sendiri yang tidak dapat dibagi lagi dalam bentuk-bentuk simbol yang lain. Karya seni sebagai simbol, tidak berupa suatu konstruksi atau susunan yang bisa diuraikan unsur-unsurnya melainkan suatu kesatuan yang utuh, maknanya ditangkap dalam arti keseluruhan melalui hubungan antara elemen-elemen simbol dalam karya tersebut. Simbol seni merupakan suatu kreasi, karena merupakan unsur kebaruan yang sebelumnya tidak ada. Karya seni itulah merupakan simbol yang dibangun dari pengalaman-pengalaman yang direnungkan dalam bentuk-bentuk simbolis sehingga tercipta citra perasaan yang mendalam.

Menurut dua orang dalang kondang, yakni Ki Nartosabda dan Ki Manteb Soedarsono, setiap bangsa atau suku bangsa memiliki *kabudayaan* (kebudayaan) sendiri yang berbeda dengan kebudayaan bangsa atau suku bangsa lainnya yang membuktikan bahwa peradaban suatu bangsa atau suku bangsa yang bersangkutan memiliki pengetahuan, dasar-dasar pemikiran dan sejarah peradaban yang tidak sama antara satu dengan yang lainnya. Demikian pula halnya dengan suku bangsa Jawa. Ia memiliki pengetahuan yang menjadi dasar pemikiran dan sejarah kebudayaannya yang khas, di mana dalam epistemology dan kebudayaannya digunakan simbol-simbol atau lambang-lambang sebagai sarana atau media untuk menitipkan pesan-pesan atau nasehat-nasehat bagi bangsanya (Herusatoto, 2008:1).

Menurut Budiono Herusatoto (2008:2), fenomena kehidupan orang Jawa yang menunjukkan simbolisme itu tampak dalam tata kehidupan kesehariannya, baik dalam penggunaan bahasa, sastra, seni, dan langkah tindakan-tindakannya, baik dalam pergaulan sosial maupun dalam upacara-upacara spiritual dan religinya yang selalu menggunakan simbol-simbol untuk mengungkapkan rasa etis, estetis, spiritual, dan religi untuk menuangkan citra budayanya.

Salah satu kesenian budaya Jawa yang dimiliki oleh negara kita adalah kesenian kuda lumping. Walaupun zaman semakin berkembang, namun kesenian kuda lumping sekarang ini masih banyak diminati oleh masyarakat, terutama di daerah perkampungan. Kesenian yang satu ini merupakan salah satu kesenian tradisional yang terkenal di pulau Jawa, khususnya Jawa tengah dan sekitarnya. Daerah kebudayaan Jawa mencakup wilayah yang sangat luas. Hal ini dikarenakan daerah Jawa mencakup seluruh bagian tengah dan timur dari pulau Jawa (Koentjaraningrat, 2004:329). Meskipun kesenian kuda lumping ini berasal dari daerah Jawa, sekarang kesenian kuda lumping ini sudah banyak tersebar di beberapa daerah di Indonesia. Selain itu, kesenian kuda lumping juga memiliki berbagai macam jenis sesuai dengan khas wilayahnya masing - masing dikarenakan persebaran wilayah Jawa yang luas.

Kuda lumping adalah salah satu kesenian tradisional Jawa yang memiliki makna pesan heroik atau keprajuritan. Kesenian kuda lumping ini menggambarkan sekelompok prajurit penunggang kuda. Kuda yang di gunakan dalam tarian ini bukanlah kuda yang sebenarnya, melainkan kuda yang terbuat dari bambu yang di

anyam dan dibentuk dan dihias menyerupai kuda. Tarian ini sangat populer di masyarakat Jawa, khususnya Jawa tengah dan sekitarnya.

Selain Kuda Lumping, tarian ini juga sering di sebut “*Jaran kepang*” karena bentuk dari kuda yang di hiasi dengan rambut tiruan terbuat dari tali plastik dan dihias dengan cara dikepang. Selain menyuguhkan gerak tari, tarian ini juga terdapat unsur magis karena setiap pertunjukannya ada beberapa penari yang kesurupan dan beberapa ritual yang di lakukan dalam tarian ini. Selain itu ada beberapa atraksi berbahaya yang di pertontonkan seperti memakan beling, menyayat diri, berjalan di atas pecahan kaca dan beberapa atraksi berbahaya lainnya. Tarian ini merupakan pengembangan dari kesenian “*Jatilan*”. Walaupun masih terdapat beberapa unsur seperti kesurupan dan atraksi berbahaya, namun pada Kuda Lumping ini lebih mengutamakan gerakan tari yang menggambarkan jiwa kepahlawanan para prajurit berkuda dalam peperangan.

Pertunjukkan kesenian Kuda Lumping ini banyak sekali simbol – simbol yang memiliki makna pesan yang akan disampaikan oleh penontonnya. Dalam pertunjukannya, Penari Kuda Lumping biasanya terbagi menjadi 3 bagian. Pada bagian pertama biasanya dilakukan oleh beberapa penari wanita, dengan menunggangi kuda mereka menari dengan gerakan yang lembut dan dinamis. Kemudian pada bagian kedua, biasanya dimainkan oleh beberapa penari pria. Pada bagian ini para penari menari dengan gerakan yang menggambarkan keberanian para prajurit penunggang kuda di medan pertempuran, dan yang

terakhir adalah bagian yang dimainkan oleh beberapa pria yang menunggangi kuda.

Sambil memainkan *pecut*, mereka menari mengikuti iringan musik. Pada bagian ini beberapa penari mengalami kesurupan dan dengan keadaan tidak sadar mereka melakukan beberapa atraksi berbahaya seperti memakan beling, menyayat diri, berjalan di atas pecahan kaca dan beberapa atraksi berbahaya lainnya. Dalam menyuguhkan pertunjukan Kuda Lumping ini setiap grup atau daerah memiliki kreasi tersendiri dalam menampilkannya, namun tetap tidak meninggalkan keaslian dalam kesenian tersebut.

Dalam pertunjukan Kuda Lumping ini biasanya dikawal oleh beberapa *pawang* atau *dukun* untuk mengantisipasi hal – hal yang tidak di inginkan. Sebelum pertunjukan dimulai biasanya ada beberapa ritual yang dilakukan oleh para dukun yaitu memberikan sesaji dan membacakan doa agar di jauhkan dari mara bahaya. Selain melakukan ritual, dukun juga ditugaskan untuk mengawal para penari yang kesurupan saat melakukan atraksi agar tidak terjadi hal – hal yang tidak di inginkan dan menyembuhkan para penari dari keadaan kesurupan

(<http://www.negerikuindonesia.com/2015/05/kuda-lumping-kesenian-tradisional-dari.html>).

Banyak sekali masyarakat yang antusias menyaksikan pertunjukkan kuda lumping ini. Tidak hanya masyarakat, kesenian kuda lumping ini juga mendapatkan dukungan dari pemerintah setempat, baik itu gubernur, wali kota, camat maupun

lurah. Kelompok kesenian kuda lumping “Bima sakti ini mengatakan bahwa mereka memiliki perkumpulan khusus bagi kelompok-kelompok kesenian kuda lumping. Tidak hanya itu, kelompoknya juga sedang mengurus sertifikat tentang kesenian tradisional. Walaupun sertifikat belum ada, tetapi surat izin untuk tampil di mana pun sudah didapat oleh mereka dari pemerintah pusat maupun kota. Hanya saja mereka belum bisa tampil untuk di luar provinsi Lampung dikarenakan belum memiliki sertifikat.

Antusias yang mereka miliki untuk menyaksikan pertunjukkan ini hanya dikarenakan oleh keseruan atraksi yang ditampilkan atau hanya sebagai hiburan semata tanpa mengetahui makna dari kesenian tradisional ini. Hal ini dibuktikan dengan hasil pra riset yang dilakukan oleh peneliti di daerah Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung mengenai apa yang mereka lihat dari pertunjukkan kesenian tradisional kuda lumping ini. Bukan hanya masyarakatnya saja yang tidak memahami makna dari pertunjukkan kesenian tersebut, tetapi beberapa anggota kelompok kesenian itu pun juga kurang memahami makna dari pertunjukkan kesenian yang mereka mainkan.

Hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan dari kelompok kesenian kuda lumping “Bima Sakti” yang berada di daerah tersebut. Tujuan yang mereka miliki adalah untuk melestarikan kesenian tradisional di tengah masyarakat yang semakin modern ini. Menurut peneliti, tujuan tersebut akan sulit tercapai apabila masyarakat dan juga anggota pengurus kesenian tersebut tidak memahami makna yang ada.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian mengenai makna dari simbol-simbol yang terkandung dari seni pertunjukan kuda lumping pada grup kesenian ini. Penelitian ini akan didukung dengan beberapa teori dan metode studi kasus. Teori – teori Sistem Non Verbal (Kinesis) akan saya gunakan dalam penelitian ini. Kode non-verbal adalah kumpulan perilaku yang digunakan untuk menyampaikan arti.

Judee Burgoon menggolongkan sistem kode non-verbal seperti halnya memiliki beberapa struktur sifat. Kode non verbal memiliki dimensi semantik, sintaksis, dan pragmatik. Semantik mengacu pada makna sebuah tanda. Sintaksis mengacu pada metode bagaimana tanda tanda tersebut disusun ke dalam sistem dengan tanda lainnya. Pragmatik mengacu pada pengaruh atau perilaku yang dimunculkan oleh sebuah tanda atau sekelompok tanda.

Selain itu, Teori Simbol dari Susanne K. Langer dirasa paling efektif dalam menunjukkan representasi makna dan simbol pada kesenian tradisional kuda lumping ini. Langer memandang bahwa makna adalah sebuah hubungan yang kompleks diantara simbol, objek, dan manusia yang melibatkan denotasi (makna bersama) dan konotasi (makna pribadi). Langer juga membahas kepentingan simbol non diskursif dan presentasional. Peristiwa yang paling penting bagi manusia adalah emosional dan paling baik dikomunikasikan melalui ibadah, seni, dan musik (Littlejohn, 2012:155).

Berdasarkan pada uraian-uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang **Makna Kesenian Tradisional Kuda Lumping Sebagai Seni Pertunjukkan (Studi Kasus Pada Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” & Masyarakat Kelurahan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung)**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan diteliti adalah

1. Bagaimana proses pertunjukan kesenian kuda lumping “Bima Sakti”?
2. Simbol apa saja yang terdapat dalam kesenian kuda lumping “Bima Sakti”?
3. Makna apa saja yang terkandung dalam kesenian kuda lumping “Bima Sakti”?
4. Bagaimana fungsi simbol dan makna kesenian kuda lumping pada saat pertunjukan berlangsung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pertunjukan kesenian kuda lumping “Bima Sakti”
2. Mengetahui simbol apa saja yang terdapat pada kesenian kuda lumping “Bima Sakti”

3. Mengetahui makna apa yang terkandung pada kesenian kuda lumping “Bima Sakti”
4. Mengetahui fungsi simbol dan makna kesenian kuda lumping pada saat pertunjukan berlangsung

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berguna dalam perkembangan ilmu komunikasi dan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengetahui simbol dan makna yang terdapat dalam kesenian tradisional.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan agar masyarakat tidak hanya menikmati keindahan dari penampilan seni pertunjukan tradisional saja tetapi dapat memahami arti dari simbol – simbol serta makna yang direpresentasikan dalam bentuk kesenian tradisional.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebagai panduan dalam melakukan penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi dalam pembuatan skripsi ini. Referensi yang peneliti gunakan juga berfungsi untuk menghindari adanya plagiarisme dan sejenisnya. Penelitian yang pertama adalah dari Anggun Herliyani, mahasiswa Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2015. Penelitian beliau memfokuskan pada analisis gerak dasar dan properti pada kesenian Incling Krumpyung Kulon Progo dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian tersebut adalah kesenian ini merupakan alat pemersatu masyarakat dan kesenian incling krumpyung memiliki makna kehidupan.

Penelitian kedua adalah penelitian Erma Febriyanti, mahasiswa FKIP, Universitas Lampung tahun 2015. Erma memfokuskan masalah penelitian pada proses pertunjukkan kuda lumping di Lampung Utara. Beliau menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian tersebut adalah Erma menjabarkan proses pertunjukkan yang dimulai dari persiapan hingga akhir dan menjelaskan bahwa kesenian kuda lumping sudah mengalami banyak modifikasi sesuai dengan orang-orang yang melaksanakan pertunjukkan tersebut.

Penelitian yang terakhir adalah penelitian Delsi Afianita, mahasiswi FISIP Universitas Lampung, tahun 2014. Delsi alfianita melakukan penelitian untuk mengetahui faktor apa saja yang membuat kesenian kuda lumping semakin memudar seiring dengan berkembangnya zaman. Beliau menjabarkan bahwa faktor yang membuat memudarnya kesenian kuda lumping adalah faktor internal individu anggota kesenian kuda lumping yang meliputi faktor kebutuhan dan faktor agama, serta faktor internal masyarakat setempat yang meliputi perkembangan ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi informasi, perubahan pemaknaan masyarakat terhadap kuda lumping.

Adapun relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian pertama sama-sama membahas mengenai analisis semiotika pada kesenian kuda lumping. Penelitian kedua dan ketiga memiliki objek penelitian yang sama dengan peneliti, yaitu penelitian mengenai kesenian tradisional kuda lumping dan peneliti mengutip beberapa tinjauan dari kedua penelitian tersebut.

Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

1.	Nama Peneliti	Anggun Herliyani (Fakultas Bahasa & Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)
	Judul	Analisis Semiotika Gerak Dasar dan Properti Pada Kesenian Incling Krumpyung “ <i>Langen Bekso Wiromo</i> ” Di Gunung Rego, Hargorejo, Kokap, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta
	Metode	Deskriptif kualitatif
	Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui sejarah, bentuk penyajian, dan makna semiotika dalam kesenian Incling Krumpyung “ <i>Langen Bekso Wiromo</i> ” serta memfokuskan pada ragam gerak serta properti yang digunakan
	Hasil/Simpulan	Bentuk penyajian kesenian Incling Krumpyung meliputi unsur-unsur yang mengandung makna semiotika di dalamnya yaitu gerak, iringan, tata rias, tata busana, dan tempat pertunjukan. Kesenian Incling Krumpyung merupakan hasil cipta manusia yang mempunyai kreativitas dalam menjalani kehidupan, dalam kehidupan manusia tidak jauh dari makna dan kesenian adalah bagian dari kehidupan manusia. Sejarah terbentuknya grup Kesenian Incling Krumpyung di desa Hargorejo sebagai alat pemersatu masyarakat dari berbagai lapisan.
	Kontribusi Penelitian	Memberikan kontribusi mengenai makna simbol pada kesenian tradisional, dalam hal ini kesenian tradisionalnya adalah kesenian Incling Krumpyung yang serupa dengan Kuda Lumping.
	Perbandingan Penelitian	Perbedaan yang dapat dilihat dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu di atas adalah pada objek penelitiannya. Peneliti memilih Kesenian Kuda Lumping Bima Sakti, sedangkan penelitian di atas objeknya adalah Kesenian Incling Krumpyung “ <i>Langen Bekso Wiromo</i> ”. Kesenian Incling sendiri memang serupa dengan Kuda Kepang, tetapi ada perbedaan dalam proses pertunjukkan dan alat musik yang digunakan. Selain itu, fokus penelitian Kesenian Incling Krumpyung adalah pada gerak dasar, , pola lantai, iringan rias dan busana. Fokus penelitian yang akan peneliti lakukan adalah makna dan simbol dalam kesenian kuda lumping yang meliputi sesajen, kostum, property, dan tata rias.

2.	Nama Peneliti	Erma Febriyanti (FKIP Universitas Lampung 2015)
	Judul	Pertunjukkan Kuda Kepang Di Desa Trimodadi Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara
	Metode	Deskriptif kualitatif
	Tujuan	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pertunjukan Kuda Kepang di Desa Trimodadi.
	Hasil/Simpulan	Atraksi Kuda Kepang diawali dengan pawang melakukan ritual pemanggilan roh. Atraksi tarian diawali dengan tari satria, tarian inti yaitu gunung kidul, pegonan, kembang jeruk, goyang hoki, goyang dombret dan cakilan. Atraksi diakhiri dengan penari yang kesurupan berpamitan kepada yang punya hajat kemudian pawang memulangkan roh. Pertunjukan Kuda Kepang yang ada di Desa Trimodadi telah banyak mengalami modifikasi dari warisan nenek moyang. Modifikasinya yaitu jenis tarian, musik, lagu, pakaian, perlengkapan penari, alat musik, perlengkapan pertunjukan dan sajen.
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini memberikan kontribusi mengenai perlengkapan dan proses pertunjukkan Kuda Lumping.
	Perbandingan Penelitian	Objek penelitian yang diteliti antara peneliti dengan penelitian terdahulu ini tentunya berbeda. Walaupun sama – sama meneliti Kesenian Kuda Lumping, namun Grup yang diteliti tidak sama. Setiap grup tentunya memiliki modifikasi tertentu yang membedakan pertunjukkan yang dimilikinya dengan grup lainnya. Selain itu, peneliti juga meneliti Kesenian Kuda Lumping berdasarkan perspektif Komunikasi mengenai makna dan simbol di dalam kesenian tersebut.

3.	Nama Peneliti	Delsi Afianita (FISIP Universitas Lampung 2014).
	Judul	Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Memudarnya Kesenian Kuda Lumping di Desa Pajarisuk (Studi Kasus di Desa Pajarisuk Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu).
	Metode	Deskriptif kualitatif.
	Tujuan	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami faktor – faktor yang melatarbelakangi kesenian kuda lumping di Desa Pajarisuk.
	Hasil/Simpulan	Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang melatarbelakangi memudarnya kesenian kuda lumping di Desa Pajarisuk adalah faktor internal individu anggota kesenian kuda lumping yang meliputi faktor kebutuhan dan faktor agama, serta faktor internal masyarakat setempat yang meliputi perkembangan ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi informasi, perubahan pemaknaan masyarakat terhadap kesenian kuda lumping dan kurangnya minat generasi muda untuk melestarikan kesenian kuda lumping.
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini memberikan kontribusi bagi peneliti, yaitu mengenai tinjauan tentang kuda lumping.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian. Pada penelitian tersebut fokus penelitiannya adalah faktor yang memengaruhi memudahkan kesenian kuda lumping, sedangkan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan adalah analisis semiotika pada kesenian tersebut.

2.2 Seni Pertunjukan Tradisional

Seperti yang kita ketahui, Indonesia merupakan negara yang sangat kaya dengan budaya. Melalui berbagai macam budaya yang berbeda tersebut lahirlah berbagai macam seni pertunjukan tradisional yang mewakili masing-masing daerah sebagai ciri khasnya. Dalam bahasa Inggris, seni pertunjukan dikenal dengan istilah *performance art*. Seni pertunjukan merupakan bentuk seni yang cukup kompleks karena merupakan gabungan antara berbagai bidang seni. Seni pertunjukan sangat menonjolkan manusia sebagai aktor atau aktrisnya.

Ada beberapa bentuk seni pertunjukan Indonesia yang dari aspek kesejarahannya jelas berasal dari masa prasejarah seperti misalnya, Sanghyang dari Bali dan Jaran Kepang (kuda kepang) dari Jawa. Namun, tontonan ini tetap hadir di tengah hiruk-pikuknya perkembangan berbagai produk teknologi canggih yang ditayangkan lewat layar kaca televisi (Soedarsono, 2002:1).

Di dalam setiap pementasannya, beberapa bentuk kesenian tradisional selalu membawa misi yang ingin disampaikan kepada penonton. Misi atau pesan itu dapat bersifat sosial, politik, moral dan sebagainya. Sebenarnya dalam setiap pertunjukan seni tradisional ada beberapa nilai tertentu yang dikandungnya. Seni pertunjukan tradisional secara umum mempunyai empat fungsi, yaitu fungsi ritual, fungsi pendidikan sebagai media tuntunan, fungsi atau media penerangan atau kritik sosial dan fungsi hiburan atau tontonan.

Untuk memenuhi fungsi ritual, seni pertunjukan yang ditampilkan biasanya masih berpijak pada aturan-aturan tradisi, misalnya sesaji sebelum pementasan wayang, ritual-ritual bersih desa dengan seni pertunjukan dan sesaji tertentu, pantangan-pantangan yang tidak boleh dilanggar selama pertunjukan dan lain-lain. Sebagai media pendidikan, pertunjukan tradisional mentransformasikan nilai-nilai budaya yang ada dalam seni pertunjukan tradisional tersebut. Oleh karena itu, seorang seniman betul-betul dituntut untuk dapat berperan semaksimal mungkin atas peran yang dibawakannya. Seni pertunjukan tradisional (wayang kulit, wayang orang, ketoprak) sebenarnya sudah mengandung media pendidikan pada hakikat seni pertunjukan itu sendiri, dalam perwatakan tokoh-tokohnya dan juga dalam

ceritanya. Misalnya pertentangan yang baik dan yang buruk akan dimenangkan yang baik, kerukunan Pandawa, nilai-nilai kesetiaan dan lain-lain.

Pada masa sekarang ini seni pertunjukan tradisional cukup efektif pula sebagai media penerangan ataupun kritik sosial, baik dari pemerintah atau dari rakyat. Misalnya pesan-pesan pembangunan, penyampaian informasi dan lain-lain. Sebaliknya rakyat dapat mengkritik pimpinan atau pemerintah secara tidak langsung misalnya lewat adegan goro-goro pada wayang atau dagelan pada ketoprak. Hal ini disebabkan adanya anggapan mengkritik (lebih-lebih) pimpinan atau atasan adalah “tabu”. Melalui sindiran atau guyonan dapat diungkap tentang berbagai ketidakberesan yang ada, tanpa menyakiti orang lain.

Sebagai media tontonan seni pertunjukan tradisional harus dapat menghibur penonton, menghilangkan stres dan menyenangkan hati. Sebagai tontonan atau hiburan seni pertunjukan tradisional ini biasanya tidak ada kaitannya dengan upacara ritual. Pertunjukan ini diselenggarakan benar-benar hanya untuk hiburan misalnya tampil pada peringatan kelahiran, resepsi pernikahan dan lain-lain.

Berbagai macam jenis seni pertunjukan seperti tari, musik, teater, dan sebagainya senantiasa berhubungan dengan masyarakat sebagai penonton. Membicarakan seni pertunjukan (*performing art*), telah disadari bahwa sesungguhnya seni ini tidak ada artinya tanpa ada penonton, pendengar, pengamat yang akan memberikan apresiasi, tanggapan, atau respons. Seni pertunjukan sebagai “seni waktu” yang bersifat “kesaatannya”, sesungguhnya tidak untuk kepentingannya sendiri, tetapi kesenian itu baru dapat berarti atau bermakna apabila diamati atau

mendapat respons. Sehubungan dengan itu, hubungan antara tontonan dan masyarakat atau pengamat menjadi sangat berarti sebagai proses komunikasi.

Dapat dipahami bahwa seni ini bertujuan mempertunjukan atau menyajikan sebuah karya seni pertunjukan kepada masyarakat atau *to present art work (dance, drama, music) before an audiences*. Dalam seni pertunjukan, laku atau akting seorang pemain adalah suatu penampilan apabila pengamat atau penonton betul-betul menikmati dan merasakan pertunjukan di atas pentas, maka “sesuatu” itu akan muncul dari para pemain sehingga pertunjukan itu menjadi sangat menarik dan menakjubkan.

Pada hakikatnya, semua seni pertunjukan adalah satu dari berbagai cara untuk melukiskan atau mengkomunikasikan. Komunikasi yang disampaikan sebuah seni pertunjukan adalah pengalaman yang berharga, yang bermula dari imajinasi kreatif. Sebuah seni pertunjukan baru bermakna atau dapat diresapkan apabila dalam seni itu terkandung kekuatan “pesan komunikatif”. Tinggi rendahnya mutu estetis sebuah seni pertunjukan ditentukan pada tahap yang paling awal oleh kemampuan komunikatif, dan oleh sebab itu pula, seni pertunjukan sering berfungsi sebagai perangkul “makna umum masyarakat” (Hadi, 2012:1-4). Begitu pula dengan seni pertunjukan kuda lumping yang akan peneliti bahas yang tentunya memiliki pesan yang terkandung di dalamnya yang mungkin akan dipahami atau tidak maknanya oleh para informan nantinya.

Di dalam pertunjukan jaran kepang kita bisa melihat bahwa kesenian ini terdiri dari seni musik dan seni tari. Seni musik dapat kita dengar dari gamelan yang

mengiringi pertunjukan. Sedangkan seni tari dapat kita lihat dari tarian-tarian yang dihadirkan dalam pertunjukan.

2.2.1 Pengertian Seni Tari

Tari merupakan cabang seni, di mana media ungkap yang digunakan adalah tubuh. Tari sering kita lihat dalam berbagai acara baik melalui media televisi maupun berbagai kegiatan lainnya. Sebagai sarana komunikasi, tari memiliki peranan yang penting dalam kehidupan masyarakat. Masyarakat membutuhkan tari bukan hanya sebagai kepuasan estetis, melainkan dibutuhkan juga sebagai sarana upacara agama dan adat.

Sussane K. Langer mengungkapkan bahwa, tari adalah gerak ekspresi manusia yang indah. Gerakan dapat dinikmati melalui rasa ke dalam penghayatan ritme tertentu. Seni tari juga bisa dikatakan sebagai ungkapan ekspresi perasaan manusia yang diubah oleh imajinasi dibentuk media gerak sehingga menjadi wujud gerak simbolis sebagai ungkapan koreografer.

Dalam bukunya yang berjudul *Mengenal Tarian Tunggal Nusantara* (2010 : 25-26), Yakub mengatakan bahwa tarian dibagi menjadi tiga jenis, yaitu berdasarkan tema (tari dramatik (bercerita) dan juga tari non dramatik), menurut fungsi dan tujuan (tari upacara, tari hiburan, tari pertunjukan, tari terapi, dan tari pendidikan), berdasarkan gaya (tari rakyat, tari klasik, dan tari kreasi baru/modern), dan juga berdasarkan penyajiannya (tari tunggal, tari berpasangan, tari bertiga, tari berempat, dan tari massal).

2.2.2 Aspek Seni Tari

Seni tari memiliki aspek-aspek gerak, ritmis, keindahan, dan ekspresi. Selain itu, seni tari memiliki unsure-unsur ruang, tenaga, dan waktu. Ruang berhubungan dengan arah hadap dan arah gerak. Tingkatan berhubungan dengan tinggi rendahnya posisi duduk dan level tinggi dengan posisi kaki dijinjitkan atau dengan meloncat-loncat. Jangkauan berhubungan dengan gerak yang panjang atau pendek; gerak yang besar atau kecil. Sedangkan waktu berhubungan dengan berapa lama tarian itu diperagakan. Tenaga sangat dibutuhkan karena dengan tenaga tari yang ditampilkan lebih kreatif. Tenaga dalam seni tari sangat berhubungan dengan rasa dan emosi, bukan dengan kekuatan otot. Gerakan tari yang dikendalikan dan diatur dengan tenaga yang berbeda-beda akan membangkitkan kesan yang mendalam, bukan hanya bagi penonton, tapi juga bagi si penari.

2.2.3 Ciri Khas Seni Tari

Tari adalah gerak yang sudah diolah dari aspek tenaga, ruang, dan waktu yang merupakan ciri khas tarian tersebut. Ada dua jenis tari, yakni tari tradisional dan tari non-tradisional. Yang termasuk dalam tari tradisional Indonesia adalah tari primitif, tari rakyat, dan tari klasik. Tujuan dari ketiga tari tersebut biasanya untuk upacara, hiburan, dan tontonan. Sedangkan yang termasuk tari non-tradisional adalah tari kreasi baru, tari modern, dan tari kontemporer.

2.2.4 Unsur Keindahan Seni Tari

Seni tari dapat dilihat dan dinilai keindahannya dari beberapa unsure. Ada lima unsur yang menjadi dasar untuk menilai indahnya sebuah pertunjukan tari, yaitu:

- a. Wiraga, yakni kesesuaian dan keselarasan antara jenis tarian dengan umur dan fisik penarinya.
- b. Wirama, yakni kesesuaian dan keselarasan antara irama lagu atau musik pengiring dengan gerak tari.
- c. Wirasa, yakni penghayatan yang dilakukan oleh penari terhadap materi dan jenis tarian. Menari bukan hanya sekedar menggerakkan anggota tubuh melainkan mengekspresikan nilai seni atau keindahan melalui bahasa gerak, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah.
- d. Wicitra, yakni bagaimana keseluruhan gambaran yang dapat diperhatikan sebagai sebuah keutuhan karya seni. Unsur keempat ini dibangun dengan padu padan dari tat arias, kostum, tata lampu, dan tata panggung (yakub, 2010 : 23-31).

2.3 Tinjauan Kuda Lumping

2.3.1 Pengertian Kuda Lumping

Megantara (dalam Alfianita, 2014:6) mengatakan bahwa, kuda lumping adalah tarian tradisional Jawa yang menampilkan sekelompok prajurit yang sedang menunggang kuda. Tarian ini menggunakan kuda yang terbuat dari bambu yang dianyam dan dipotong menyerupai bentuk kuda. Anyaman kuda ini dihias dan dicat dengan kain beraneka warna. Tarian kuda lumping biasanya hanya menampilkan adegan prajurit berkuda, tetapi beberapa pertunjukkan kuda lumping juga menyuguhkan atraksi kesurupan dan kekuatan magis seperti aktrasi memakan beling dan aksi kekebalan tubuh terhadap deraan pecut.

Kuda Lumping adalah salah satu kesenian tradisional Jawa yang memiliki makna pesan heroik atau keprajuritan. Kesenian kuda lumping ini menggambarkan sekelompok prajurit penunggang kuda. Kuda yang di gunakan dalam tarian ini bukanlah kuda yang sebenarnya, melainkan kuda yang terbuat dari bambu yang di anyam dan dibentuk dan dihias menyerupai kuda. Tarian ini sangat populer di masyarakat Jawa, khususnya Jawa tengah dan sekitarnya.

Sangat sulit untuk mendapatkan sejarah asal mula mengenai kesenian kuda lumping ini. Hal ini dikarenakan kesenian kuda lumping diyakini oleh masyarakat setempat memiliki cerita yang berbeda tiap daerah. Selain itu, referensi maupun literatur lainnya mengenai asal mula kuda lumping juga sangat sulit ditemukan. Salah satu informan menjelaskan bahwa kuda lumping ini sudah ada sejak zaman Pangeran Diponegoro dalam menghadapi penjajah Belanda. Dalam versi lain menyebutkan bahwa asal muasal kuda lumping menggambarkan kisah perjuangan Raden Patah yang dibantu oleh Sunan Kalijaga melawan Bangsa Belanda yang menjajah tanah air. Versi lain juga menyebutkan bahwa tarian ini mengisahkan tentang latihan perang pasukan Mataram yang dipimpin oleh sultan Hamengku Buwono I, Raja Mataram untuk menghadapi pasukan tentara Belanda.

Sejarah lain menyebutkan bahwa asal usul kuda lumping diawali pada jaman dahulu dari tanah jawa hidup seorang raja yang sakti mandaraguna, Raja yang banyak mendengar kisah kepahlawanan mahabarata. Raja tersebut sangat kagum akan kisah perang Bhatarayudah di kurusetra yang diturunkan oleh para

Brahmana dan kstaria istana. Dan sang raja sangat yakin bahwa perang Bhatarayudha akan berulang ditanah Jawa.

Beliau sangat tertarik dengan tentara berkuda dan Arjuna dengan kereta kudanya yang gambarnya diperlihatkan oleh buyutnya dari tanah Alengka, karena beliau sesungguhnya adalah keturunan pelarian hindu tamil dari tanah Srilangka negeri yang kini murtad memeluk agama Budha lantaran negerinya sering dicemooh sebagai negri Rahwana terkutuk. Karena banyaknya daerah yang berada di Pulau Jawa, maka beragam pula cerita kesenian kuda lumping ini sesuai dengan daerah masing-masing (<http://ilmuseni.com/seni-budaya/sejarah-kuda-lumping>).

2.3.2 Fungsi Pertunjukkan Kuda Lumping

a. Fungsi Rekreatif

Fungsi dari kesenian kuda lumping, yaitu sebagai media hiburan masyarakat dalam acara-acara tertentu. Seperti acara perayaan hari kemerdekaan, hajatan (pernikahan) dan lain-lain.

b. Fungsi Religio-*Magic*

Fungsi lainnya adalah sebagai pelestarian adanya kekuatan *magic*. Kesenian kuda lumping sendiri biasanya tersebar di daerah-daerah yang masyarakatnya masih berpegang pada tradisi kejawen, yaitu masyarakat yang masih kuat mempercayai kekuatan-kekuatan magic dan komunitas Islam Abangan.

2.3.3 Makna Pertunjukkan Kuda Lumping

Kesenian rakyat merupakan salah satu asset kebudayaan bangsa Indonesia yang berharga dan memiliki nilai-nilai yang sangat luhur. Nilai-nilai tersebut tentunya mengandung makna sehingga kesenian tradisional mampu bertahan sampai saat ini. Secara filosofis, unsur-unsur yang terdapat dalam pertunjukkan kuda lumping memiliki makna-makna yang terkandung di dalamnya. Ada dua makna dalam pertunjukkan kuda lumping, yaitu makna simbolis dan makna estetis.

Makna simbolis terdapat dalam penyajian gerak, antara lain gerak sadar yang menyimbolkan kehidupan manusia yang selalu berpandangan ke depan tanpa mengulangi kesalahan yang pernah dilakukannya. Selain itu juga ada gerak tak sadar yang terdapat dalam adegan kesurupan yang menyimbolkan kehidupan manusia yang selalu menyekutukan dan mengkhianati Tuhan yang artinya manusia tidak memercayai adanya Tuhan.

Properti mempunyai makna sebagai *partner* atau teman dalam melakukan suatu gerak, artinya seorang manusia yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan atau uluran tangan dari orang lain. Sesaji mempunyai fungsi sebagai permohonan izin kepada Tuhan dan roh nenek moyang agar diberi keselamatan artinya bahwa manusia mengakui adanya sesuatu yang lebih atau diagungkan dalam kehidupan di dunia.

Tata rias dapat mengubah karakter seorang penunggang kuda yang mempunyai makna bahwa seorang pemuda harus dapat menempatkan diri di lingkungan masyarakat serta berani membela kebenaran dan keadilan. Tata busana

menyimbolkan kesederhanaan yang artinya hidup di dunia harus menerapkan prinsip hidup sederhana secara apa adanya tanpa melebih-lebihkan.

Iringan musik berupa seperangkat gamelan pengiring tari yang menyimbolkan seorang pemuda yang selalu siap untuk menolong sesamanya. Selain itu ada juga pawing dalam pertunjukkan kuda lumping ini yang memiliki tugas sebagai pengatur utama jalannya pertunjukkan, artinya dalam menjalani hidup di dunia, seorang manusia harus memunyai panutan atau contoh. Nilai estetis terdapat dalam gerak yang meliputi keseimbangan dan simetris gerak dalam tari kuda lumping dan dalam gerak tak sadar terdapat dalam setiap adegan yang selalu menyisipkan gerak tari kuda lumping.

Nilai estetis taat rias terdapat dalam kemeriahan, ketebalan, dan warna yang mencolok dalam pemakaian riasan sehingga memunculkan karakter penari kuda lumping. Nilai estetis tata busana terdapat dalam kemeriahan warna busana yang dipakai sehingga terkesan kurang praktis. Nilai estetis properti dalam setiap gerakan yang selalu menggunakan properti yang ditunggangi maupun digerakkan, dan nilai estetis iringan musik terdapat pada kesesuaian gerak dengan iringan musik gamelan yang berlaras slendro dengan syair lagu pengiring Sluku-Sluku Bathok dan Waru Doyong (Alfianita, 2014:7-9).

2.3.4 Proses Pertunjukkan Kuda Lumping

Sebelum pertunjukkan kesenian kuda lumping berlangsung, para pemain khususnya penari jathilan memerlukan *make up*. Waktu *make up* yang diperlukan kurang lebih 1 jam menjelang pertunjukkan dan yang diperlukan antara lain: bedak, minyak wangi, kostum, jarit, dan lain-lain. Proses pertunjukkan kuda

lumping selalu diwarnai adanya kesurupan atau kerasukan karena kesenian kuda lumping selalu identik dengan pemanggilan roh halus yang sengaja dipanggil untuk meramaikan pertunjukkan, namu tetap didampingi para datuk atau pawang (Setyorini dalam Alfianita, 2014:11).

Dalam setiap pagelarannya, tari kuda lumping ini menghadirkan empat fragmen tarian, yaitu dua kali Tari Buto Lawas, Tari Senterewe, dan Tari Begon Putri. Pada fragmen Buto Lawas, biasanya ditarikan oleh para pria saja dan terdiri dari empat sampai enam orang penari. Beberapa penari muda menunggangi kuda anyaman bamboo dan menari mengikuti alunan music. Pada bagian inilah, para penari Buto Lawas dapat mengalami kesurupan atau kerasukan roh halus. Pada fragmen selanjutnya, penari pria dan wanita bergabung membawakan tari senterewe. Pada fragmen terakhir, dengan gerakan-gerakan yang lebih santai, enam orang wanita membawakan Tari Begon Putri yang merupakan tarian penutup dari seluruh rangkaian atraksi kuda lumping (Alfianita, 2014:11-12).

2.4 Seni Pertunjukkan Sebagai Aktivitas Komunikasi

Seperti yang kita ketahui, komunikasi memiliki 5 komponen pada proses penyampaian pesan, yaitu komunikator, pesan, media, komunikan, dan umpan balik (*feedback*). Begitupun yang terjadi dalam seni pertunjukan. Jika kita melihat lebih jauh, di dalam sebuah seni pertunjukan memiliki sebuah kegiatan atau proses komunikasi antara aktor (pemain) dan juga penonton. Dalam seni pertunjukan tradisional biasanya terjadi sebuah jenis komunikasi tradisional yang berbentuk lambang isyarat, tanda, gerakan, dan bunyi-bunyian. Dalam seni pertunjukan tradisional, proses komunikasi dapat berupa:

- Komunikator : orang yang melakukan pertunjukan (aktor)
- Pesan : terkandung dalam pertunjukan yang ditampilkan
- Media : menggunakan peralatan yang berhubungan dengan jenis pertunjukan
- Komunikan : penonton
- *Feedback* : dapat berupa macam-macam. Misalkan tepuk tangan penonton sebagai apresiasi pertunjukan dan juga bisa berupa ikut/turut serta dalam pertunjukan, dan lain-lain.

Tidak hanya komunikasi yang terjalin antara pemain dan penonton saat pertunjukan berlangsung, tetapi komunikasi transedental juga terjalin dalam seni pertunjukan ini. Seperti yang kita ketahui, komunikasi transedental merupakan komunikasi yang terjalin antara diri individu dengan Tuhan (komunikasi vertikal). Berdasarkan hasil pra riset yang telah dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara terhadap salah satu anggota kelompok tersebut, pada saat sebelum melakukan pertunjukan tentunya mereka melakukan ritual terlebih dahulu agar pertunjukan berlangsung lancar.

Ritual tersebut biasanya dilakukan oleh ahlinya atau biasa disebut dengan pawang. Pada saat ritual berlangsung tentunya terdapat sesaji yang dihidangkan untuk para leluhur dan juga Tuhannya. Beliau mengatakan bahwa ritual dengan menggunakan sesaji tersebut sama saja dengan suatu aktivitas komunikasi yang berlangsung antara si pawang dengan Tuhan untuk meminta ridho agar pertunjukan dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya.

Menurut peneliti, jika disamakan dengan proses komunikasi pada umumnya, maka dapat diibaratkan sebagai berikut:

- **Komunikator** : orang yang melakukan ritual (pawang)
- **Pesan** : keinginan para anggota, pemain, dan pawang agar pertunjukan berjalan lancar
- **Media** : menggunakan sesaji yang telah disiapkan, biasanya berupa telur ayam, kopi pahit dan manis, kembang tujuh rupa, dan lain sebagainya
- **Komunikasi** : leluhur & Tuhan
- **Feedback** : bagaimana hasil dari berlangsungnya acara tersebut, apakah lancar atau ada gangguan tertentu.

2.5 Landasan Teori

Sobur (2013:177-178) mengungkapkan bahwa, sedemikian tak terpisahkan hubungan antara manusia dengan kebudayaan, sampai ia disebut makhluk budaya. Kebudayaan sendiri terdiri atas gagasan-gagasan, simbol-simbol, dan nilai-nilai sebagai hasil karya dari tindakan manusia, sehingga tidaklah berlebihan jika ada ungkapan, “begitu eratnya kebudayaan manusia dengan simbol-simbol, sampai manusia pun disebut makhluk dengan simbol-simbol. Manusia berpikir, berperasaan, dan bersikap dengan ungkapan-ungkapan yang simbolis.”

Setiap orang, dalam arti tertentu, membutuhkan sarana atau media untuk berkomunikasi. Media ini terutama ada dalam bentuk-bentuk simbolis sebagai pembawa maupun pelaksana makna atau pesan yang akan dikomunikasikan.

Makna atau pesan sesuai dengan maksud pihak komunikator dan (diharapkan) ditangkap dengan baik oleh pihak lain. Hanya, perlu diingat bahwa simbol-simbol komunikasi tersebut adalah kontekstual dalam suatu masyarakat dan kebudayaannya.

Di dalam epistemologi dan kebudayaan etnis Jawa, simbol-simbol atau lambang-lambang digunakan sebagai sarana atau media untuk menitipkan pesan – pesan atau nasehat-nasehat bagi bangsanya. Dari data sejarah Jawa menunjukkan tentang penggunaan simbol-simbol itu dalam tindakan, bahasa, dan religi orang Jawa yang telah digunakannya sejak zaman prasejarah. Penggunaan simbol dalam ketiga wujud budayanya itu ternyata dilaksanakan dengan penuh kesadaran, pemahaman, dan penghayatan yang tinggi, dan dianut secara tradisional dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Fenomena kehidupan orang Jawa yang menunjukkan simbolisme itu tampak dalam tata kehidupan kesehariannya, baik dalam penggunaan bahasa, sastra, seni dan langkah tindakan-tindakannya, baik dalam pergaulan sosial maupun dalam upacara-upacara spiritual dan religinya yang selalu menggunakan simbol-simbol untuk mengungkapkan rasa etis, estetis, spiritual, dan religi untuk menuangkan citra budayanya (Herusatoto, 2008:1-2).

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada Teori Sistem Non-Verbal (Kinesis – Ray Birdwhistell) dan Teori Simbol Langer untuk membantu peneliti dalam mengidentifikasi simbol dan juga menjelaskan makna pada kesenian kuda lumping sebagai seni pertunjukan.

2.5.1 Komunikasi Non-Verbal

Ronald Adler dan George Rodman mengatakan bahwa komunikasi nonverbal memiliki empat karakteristik, yaitu keberadaannya, kemampuannya menyampaikan pesan tanpa bahasa verbal, sifat ambiguitasnya dan keterikatannya dalam suatu kultur tertentu. Keberadaan komunikasi nonverbal dapat dilihat pada saat kita melakukan suatu komunikasi verbal maupun tidak sedang melakukan komunikasi verbal. intinya adalah komunikasi nonverbal akan muncul pada saat apapun dengan cara disadari maupun tidak disadari.

Komunikasi nonverbal memiliki ciri lain. Kita dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus menggunakan komunikasi verbal. Hal ini dikarenakan komunikasi nonverbal telah membawa pesan – pesan yang disampaikan tanpa harus menggunakan bahasa verbal. Selanjutnya adalah cirri ambiguitas. Yang dimaksud dengan ciri ambiguitas adalah akan banyaknya penafsiran yang berbeda di setiap orang yang menerima komunikasi nonverbal. Ciri yang terakhir adalah keterikatannya dengan suatu kultur atau budaya. Maksudnya adalah perilaku – perilaku yang memiliki makna khusus dalam satu budaya, akan mengekspresikan pesan – pesan yang berbeda dalam ikatan kultur yang lain (Daryanto & Rahardjo, 2016:169).

2.5.2 Kategori Komunikasi Nonverbal

Kategori nonverbal yang dimaksud dalam bahasan ini adalah beragam cara yang digunakan orang – orang untuk berkomunikasi secara nonverbal, yaitu *vocalic*, atau *paralanguages*, *kinesics* yang mencakup gerakan tubuh, lengan, dan kaki, serta ekspresi wajah (*facial expression*), perilaku mata (*eye behavior*), lingkungan

yang mencakup objek benda dan artifak, *proxemics* (merupakan ruang dan teritori pribadi,, *haptics* (sentuhan), penampilan fisik (tubuh dan cara berpakaian), *chronemics* (waktu), dan *olfaction* (bau).

Dalam komunikasi sehari – hari, kita lebih banyak menggunakan *output* dan *input* vokal dibanding dengan kata – kata yang kita ungkapkan secara lisan. *Output* dan *Input* vokal inilah yang disebut dengan *vocalic* atau *paralanguages*. Contoh nyata dari kategori komunikasi nonverbal ini adalah desah (*sighing*), menjerit (*screaming*), merintih (*groaning*), menelan (*swallowing*), menguap (*yawning*), di samping bentuk – bentuk seperti jeda, intonasi, dan penekanan dalam pembicaraan lisan.

Kategori *kinesics* dapat dilihat dari ekspresi wajah kita akan selalu berubah tanpa melihat apakah kita sedang berbicara atau mendengarkan. Dalam bukunya yang berjudul Teori Komunikasi, Darjanto dan Muljo (2016:170), menjelaskan bahwa Paul Ekman dan Wallace Friesen telah mengidentifikasi enam emosi dasar bahwa ekspresi wajah mencerminkan keheranan, ketakutan, kemarahan, kebahagiaan, kesedihan, dan kebencian atau kejiikan. Bentuk lain dari *kinesics* adalah gerakan tangan, kaki, dan kepala.

Proxemics merupakan cara bagaimana orang – orang yang terlibat dalam suatu tindak komunikasi berusaha untuk merasakan dan menggunakan ruang. Antropolog Edward T. Hall mendefinisikan empat jarak yang kita gunakan dalam kehidupan sehari – hari dan kita akan memilih salah satu jarak tersebut sesuai dengan bagaimana kita merasakan terhadap orang lain, yaitu *Intimate Distance* (jarak yang akrab), *Personal Distance* (komunikasi bersifat tertutup dan tidak lagi

bersifat pribadi), *Social Distance* (biasa terjadi dalam bisnis dan suara keras sangat dibutuhkan), dan *Public Distance* (dalam perkuliahan atau pidato di suatu ruangan). Namun jenis – jenis jarak ini menggambarkan perilaku orang – orang di Amerika Utara dan sangat mungkin berbeda dengan orang – orang yang berasal dari budaya lain.

Darjanto dan Mulyo (2016:173), mengatakan bahwa *Haptics* atau sentuhan atau kontak tubuh dikatakan oleh Emmert dan Donaghy sebagai cara terbaik untuk mengkomunikasikan sikap pribadi baik positif maupun negatif. Frekuensi dan durasi sentuhan dapat menjadi indikator rasa suka maupun tidak suka di antara orang yang melakukannya.

Waktu atau *chronemics* juga dapat menjadi penanda nonverbal yang digunakan ketika seseorang berkomunikasi. Hal ini dapat dilihat dari orang yang suka mengulur – ngulur waktu itu sama saja menyampaikan pesan bahwa dia tidak menyukai apa yang sedang dilakukannya dan sebagainya. Yang terakhir adalah *olfaction* (bau).

2.6 Teori Sistem Non-Verbal

Kode non-verbal adalah kumpulan perilaku yang digunakan untuk menyampaikan arti. Judee Burgoon menggolongkan sistem kode non-verbal seperti halnya memiliki beberapa struktur sifat. Kode non-verbal cenderung analog daripada digital. Sinyal digital mempunyai cirri tersendiri seperti huruf dan angka, sedangkan sinyal analog berkesinambungan, membentuk sebuah tingkatan atau spektrum seperti volume suara dan intensitas cahaya. Oleh karena itu, sinyal non-

verbal, seperti ekspresi wajah dan intonasi suara tidak dapat dengan sederhana digolongkan menjadi kategori yang mempunyai ciri-ciri tersebut, tetapi lebih dilihat sebagai perbedaan.

Dalam kode non-verbal terdapat kemiripan (*iconicity*) yang menyerupai benda yang telah disimbolkan (seperti ketika Anda menggambarkan sesuatu dengan tangan Anda). Lalu, kode non-verbal tertentu kelihatannya memunculkan makna universal. Terutama dalam kasus yang berhubungan dengan tanda – tanda, seperti ancaman dan penunjukan emosi yang mungkin saja dapat ditentukan secara biologis. Kode non-verbal juga memungkinkan adanya *berkesinambungan* dalam beberapa pesan. Dengan wajah, tubuh, suara, dan tanda – tanda lainnya, beberapa pesan yang berbeda dapat terkirim sekaligus. Sinyal non-verbal sering menimbulkan sebuah *respon otomatis*, seperti menerobos lampu merah. Pada akhirnya tanda – tanda non-verbal sering terpancar secara spontan, seperti ketika Anda melepaskan rasa gugup dan memainkan rambut Anda atau menggoyangkan kaki Anda (Littlejohn. 2012:158).

Kode non verbal memiliki dimensi semantik, sintaksis, dan pragmatik. Semantik mengacu pada makna sebuah tanda. Sintaksis mengacu pada metode bagaimana tanda tanda tersebut disusun ke dalam sistem dengan tanda lainnya. Pragmatik mengacu pada pengaruh atau perilaku yang dimunculkan oleh sebuah tanda atau sekelompok tanda. Sistem kode non-verbal sering digolongkan menurut jenis aktivitas yang digunakan dalam kode. Burgoon (dalam Littlejohn, 2012:159), mengusulkan tujuh jenis, yaitu *kinesis*(aktivita tubuh), vokalis atau *paralanguage* (suara), penampilan fisik, *haptics* (*touch*), *proxemics* (ruang), *chronemics* (waktu), dan artefak (objek).

Dalam bukunya, *Kinesics and Context*, Birdwhistell mengurutkan tujuh asumsinya yang menjadi dasar teorinya dalam bahasa tubuh:

1. Semua gerakan tubuh mempunyai makna penting dalam konteks komunikasi. Seseorang selalu dapat memberikan makna terhadap aktivitas tubuh.
2. Perilaku dapat dianalisis karena telah diatur dan pengaturan ini dapat dikupas dengan analisis sistematis.
3. Walaupun aktivitas tubuh memiliki keterbatasan secara biologis, kegunaan pergerakan tubuh dalam interaksi dianggap menjadi sebuah bagian dari sistem sosial. Oleh karena itu, kelompok yang berbeda akan menggunakan *gesture* dan gerakan tubuh lainnya secara berbeda.
4. Orang dipengaruhi oleh aktivitas tubuh orang lain yang terlihat.
5. Cara aktivitas tubuh yang berfungsi dalam komunikasi dapat diselidiki.
6. Makna yang terungkap dalam hasil penelitian kinesis ini berasal dari perilaku yang telah dikaji sebagaimana metode yang digunakan untuk penelitian.
7. Seseorang yang menggunakan aktivitas tubuh akan memiliki ciri – ciri *idiosyncratic*, tetapi juga akan menjadi bagian sistem sosial yang besar bersama – sama dengan yang lainnya.

Sistem ini memusatkan karya mereka pada wajah dan tangan. Tujuannya sangat ambisius, yaitu untuk meningkatkan pemahaman terhadap individu, perasaan, *mood*, kepribadian, dan sikap, serta untuk meningkatkan pemahaman terhadap interaksi interpersonal yang ada, sifat dari hubungan, status atau kualitas komunikasi, impresi apa yang terbentuk dan apa yang terungkap dari gaya atau

kemampuan antarpersonal. Para penulis ini menganalisis aktivitas non-verbal dengan tiga cara: asal, kode, dan penggunaan.

Sumber (*origin*) adalah sumber dari sebuah tindakan. Perilaku non-verbal mungkin saja bawaan lahir (tersusun dalam sistem kegugupan), *species – constant* (perilaku universal yang dibutuhkan bagi para kelangsungan hidup), atau *variant* lintas budaya, kelompok, dan individu. Sandi (*coding*) adalah hubungan dari tindakan dengan maknanya. Sebuah tindakan mungkin berubah – ubah dengan ketiadaan makna yang melekat pada tanda itu sendiri. Cara ketiga adalah dengan kebiasaan. Kebiasaan meliputi tingkatan sebuah perilaku non-verbal yang dimaksudkan untuk menyampaikan makna dengan sengaja. Tindakan interaktif sebenarnya memengaruhi perilaku partisipan lainnya. Sebuah tindakan, baik itu komunikatif maupun interaktif adalah jika tindakan itu disengaja dan berpengaruh.

2.6.1 Teori Struktur Kumulatif

Ekman dan Friesen (Littlejohn, 2012:160) mengatakan bahwa, semua perilaku non-verbal dapat digolongkan menjadi satu dari kelima jenis tersebut, bergantung pada sumber, sandi, dan kebiasaan. Tipe pertama adalah lambang atau emblem. Lambang secara verbal diartikan ke dalam makna yang cukup tepat. Mereka biasanya digunakan pada sebuah kebiasaan yang disengaja untuk menyampaikan sebuah pesan tertentu. Lambang muncul dari budaya dan mungkin saja dapat berubah – ubah atau ikonis.

Illustrator adalah jenis kedua dari isyarat non-verbal. *Illustrator* digunakan untuk menggambarkan apa yang telah dikatakan secara verbal. *Illustrator* dipelajari dalam non-verbal yang kegunaannya mungkin saja komunikatif atau informatif; adakalanya mereka interaktif.

Jenis ketiga adalah *adaptor*, yang mengabdikan untuk memudahkan tekanan fisik. *Self-adaptor* ditujukan untuk tubuh seseorang. Mereka mencakup menggaruk, memukul, membersihkan, dan menekan. *Alter-adaptor* ditujukan untuk tubuh orang lain, seperti menampar orang dari belakang. *Object-adaptor* ditujukan untuk benda seperti memutar penjepit kertas. Walaupun mereka jarang komunikatif, kadang – kadang mereka interaktif dan sering informatif.

Regulator, jenis keempat yang digunakan untuk mengendalikan atau mengoordinasikan interaksi. Sebagai contoh, kita menggunakan kontak mata untuk menandakan pembicaraan dan mendengarkan yang berperan dalam sebuah percakapan. Regulator utamanya adalah interaktif. Mereka dikodekan secara intrinsik atau ikonik, dan mereka berasal dari pembelajaran budaya.

Kategori terakhir adalah *affect display*. Perilaku ini mungkin saja bagian dari bawaan lahir, melibatkan penunjukan perasaan dan emosi. Wajah adalah sumber yang kaya untuk penunjukan pengaruh, walaupun bagian tubuh lainnya mungkin juga ikut terlibat. Penunjukan pengaruh dikodekan secara intrinsik. Mereka jarang komunikatif, sering interaktif, dan selalu informatif (Littlejohn, 2012:161).

2.7 Teori Simbol Sussane K. Langer

Teori simbol yang terkemuka dan sangat bermanfaat diciptakan oleh Susanne Langer, penulis *Philosophy in a New Key* yang sangat diperhatikan oleh pelajar yang mempelajari simbolisme. Teori Langer sangat bermanfaat karena teori ini menegaskan beberapa konsep dan istilah yang digunakan dalam bidang komunikasi. Teori ini memberikan sejenis standarisasi untuk tradisi semiotika dalam kajian komunikasi.

Langer menjelaskan bahwa, semua binatang yang hidup didominasi oleh perasaan, tetapi manusia dimediasikan oleh konsepsi, simbol, dan bahasa. Binatang merespon tanda, tetapi manusia menggunakan lebih dari sekedar tanda sederhana dengan menggunakan simbol. Tanda (*sign*) adalah sebuah stimulus yang menandakan kehadiran dari suatu hal dan berkaitan erat dengan makna dari kejadian sebenarnya. Hubungan sederhana ini disebut pemaknaan (*signification*). Sebaliknya, simbol digunakan dengan cara yang lebih kompleks dengan membuat seseorang untuk berpikir tentang sesuatu yang terpisah kehadirannya. Sebuah simbol adalah “sebuah instrument pemikiran”. Simbol adalah konseptualisasi manusia tentang sesuatu hal; sebuah simbol ada untuk sesuatu (Littlejohn, 2012:154).

Langer mengatakan bahwa konsep merupakan makna yang telah disepakati di antara pelaku komunikasi secara bersama-sama. Ada dua jenis makna, yaitu makna denotatif dan makna konotatif. Makna denotatif merupakan makna yang telah disetujui dan makna konotatif adalah makna pribadi/gambaran tersendiri dari individu yang menangkap makna tersebut. Dengan menggunakan teori ini, maka

simbol-simbol yang ada pada kesenian kuda lumping dapat diketahui maknanya secara denotatif dan konotatif.

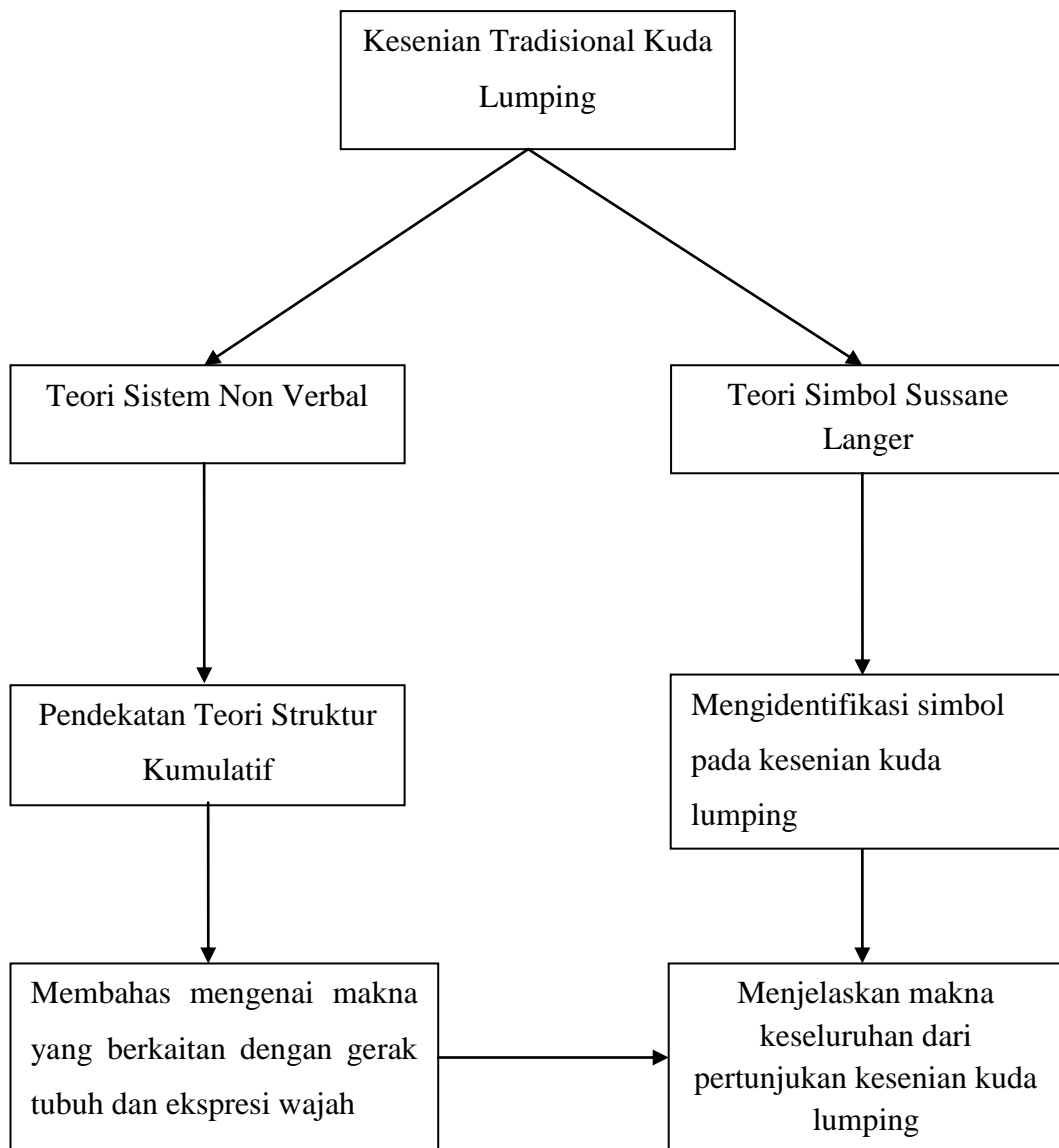
2.8 Kerangka Pikir

Kuda lumping adalah tarian tradisional yang menggunakan properti berupa kuda tiruan. Kuda lumping atau juga disebut dengan jaranan/jaran kepang/jathilan merupakan tarian tradisional dari Jawa yang menampilkan sekelompok prajurit yang sedang menunggang kuda. Kesenian kuda lumping merupakan kesenian yang sudah melekat dan menyatu dalam kehidupan masyarakat yang berkaitan dengan upacara adat atau acara hajatan lainnya. Selain itu, kuda lumping biasanya juga berfungsi sebagai media penghibur bagi masyarakat yang menontonnya.

Kesenian kuda lumping tidak hanya sekedar menampilkan sebuah pertunjukan untuk menghibur masyarakat. Jika kita mengamati lebih lanjut, banyak sekali makna yang terkandung dalam kesenian kuda lumping. Kesenian kuda lumping memiliki beberapa simbol yang sebenarnya terdapat arti atau terdapat pesan yang terkandung di dalamnya yang akan disampaikan kepada masyarakat yang menonton. Makna pesan yang terkandung di dalam pertunjukan kesenian kuda lumping diharapkan dapat diterima dan dipahami oleh masyarakat yang menonton dan juga masing-masing anggota kelompok kesenian. Namun, pada kenyataannya, masih banyak masyarakat dan juga anggota kelompok kesenian yang kurang memahami makna dari kesenian ini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa bahwa penelitian yang akan dilakukan ini sangat tepat jika dianalisis menggunakan metode kualitatif dengan analisa studi kasus, yaitu memerhatikan semua aspek yang penting dari suatu kasus yang diteliti. Dalam hal ini, peneliti akan menetapkan kasus yang akan diteliti adalah simbol dan makna pada kesenian kuda lumping. Dengan menggunakan tipe penelitian ini akan dapat diungkapkan gambaran yang mendalam dan mendetail tentang suatu situasi atau objek.

Penelitian ini menggunakan dua teori yaitu, teori sistem non verbal dan juga teori simbol. Pada teori sistem non verbal, peneliti menggunakan teori pendukung lainnya, yaitu teori struktur kumulatif. Teori ini akan membantu peneliti menjelaskan mengenai makna yang timbul dari gerakan tubuh manusia dan juga mimik wajah. Pada teori simbol dari Sussane K. Langer, digunakan untuk membantu peneliti menjelaskan simbol-simbol yang terdapat pada sesaji dan juga perlengkapan yang digunakan saat pertunjukan. Dari dua teori tersebut dapat ditemukan makna keseluruhan dari kesenian kuda lumping ini.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisa studi kasus. Metode penelitian kualitatif disebut juga sebagai metode artistik karena proses penelitian lebih bersifat seni dan disebut sebagai metode *interpretive* karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian *naturalistic* karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga sebagai metode etnografi karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Dalam penelitian kualitatif, instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu si peneliti itu sendiri. oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Tipe penelitian yang akan digunakan adalah deskriptif karena selama melakukan penelitian ini, penulis akan menjelaskan dengan menjabarkan simbol – simbol

serta makna yang terdapat dalam kesenian Kuda Lumping, di mana dalam pertunjukan ini terdapat banyak tahapan tarian serta gerakan lainnya yang di dalamnya tentu mengandung sebuah makna yang akan disampaikan kepada penikmat pertunjukan, yaitu masyarakat.

Apabila seseorang ingin memahami latar belakang suatu persoalan, atau interaksi individu di dalam suatu unit sosial atau mengenai suatu kelompok individu secara mendalam, utuh, holistik, intensif, dan naturalistik; maka penelitian kasus merupakan pilihan utama dibandingkan dengan jenis penelitian kualitatif lainnya. Penelitian kasus adalah suatu proses pengumpulan data dan informasi secara mendalam, mendetail, intensif, holistik, dan sistematis tentang orang, kejadian, *social setting* (latar sosial), atau kelompok dengan menggunakan berbagai metode dan teknik serta banyak sumber informasi untuk memahami secara efektif bagaimana orang, kejadian, latar alami, (*social setting*) itu beroperasi atau berfungsi sesuai dengan konteksnya (Yusuf, 2014:339).

Menurut Yusuf (2014:339-340), penelitian kasus memerhatikan semua aspek yang penting dari suatu kasus yang diteliti. Dengan menggunakan tipe penelitian ini akan dapat diungkapkan gambaran yang mendalam dan mendetail tentang suatu situasi atau objek. Kasus yang akan diteliti dapat berupa satu orang, keluarga, satu peristiwa, kelompok lain yang cukup terbatas, sehingga peneliti dapat menghayati, memahami, dan mengerti bagaimana objek itu beroperasi atau berfungsi dalam latar alami yang sebenarnya.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian studi kasus ini adalah:

1. Tentukan masalah dan rumuskan tujuan yang akan dicapai,
2. Rumuskan kasus yang akan dipelajari,
3. Tetapkan peran teori dalam pemilihan kasus,
4. Tentukan kerangka penelitian kasus secara konseptual dan teoritis,
5. Tetapkan secara jelas bentuk/tipe kasus yang akan dilakukan,
6. Tetapkan cara pendekatan yang akan digunakan,
7. Persiapan pengumpulan data,
8. Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan rancangan menurut unit kegiatan yang telah ditetapkan,
9. Data-data yang telah dikumpulkan dievaluasi dan diorganisasikan menjadi rekonstruksi unit studi yang koheren, serta dianalisis sejak awal kegiatan,
10. Susunlah laporan penelitian dengan menghindarkan “bias” dari pribadi peneliti.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian kualitatif ini berfungsi untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti sehingga pembahasan yang akan dilakukan nantinya tidak akan terlalu luas dari judul yang telah ditentukan. Selain itu, penetapan fokus penelitian ini juga dapat digunakan sebagai pemandu peneliti untuk mempermudah penelitian. Fokus pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pertunjukan kesenian kuda lumping kelompok “Bima Sakti”

2. Untuk mengetahui simbol apa saja yang terdapat pada kesenian kuda lumping “Bima Sakti”
3. Untuk mengetahui makna apa saja yang terkandung dalam kesenian kuda lumping “Bima Sakti”
4. Untuk mengetahui fungsi, simbol dan makna pada kesenian kuda lumping “Bima Sakti”

3.3 Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian.

Dalam penelitian ini dilakukan wawancara terhadap informan yang terpercaya seperti ketua dan juga pengurus Grup Kesenian Kuda Lumpung Bima Sakti dan juga sesepuh atau tokoh masyarakat di lingkungan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah

tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

Data Sekunder dalam penelitian ini di dapat saat proses wawancara dengan informan yang bersangkutan, dan pada sumber lain seperti buku-buku, majalah dan literatur-literatur lainnya.

3.4 Informan Penelitian

Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” ini memiliki jumlah anggota sekitar lebih dari 40 orang. Dalam hal ini penulis akan melakukan wawancara dengan orang – orang yang tergabung dalam Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” dan juga masyarakat sekitar.

Peneliti menetapkan beberapa orang yang dianggap mampu untuk peneliti lakukan wawancara, yaitu:

1. Bpk Suwandi selaku pendiridan bendahara
2. Bpk. Bambang selaku sekretaris
3. Sesepuh atau tokoh masyarakat sekitar
4. Penari (Eko)
5. Pawang (Parman)
6. Masyarakat (Patemi & Warsito)
7. Ketua kesenian jaran kepang (Bapak Prio)

Jika data atau informasi dari kelima informan di atas dirasa kurang memadai, maka peneliti akan melakukan wawancara dengan beberapa orang lagi yang dapat

dijadikan informan hingga mencapai tingkat data jenuh dan informasi sudah diperoleh lengkap.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati dengan terlibat langsung terhadap obyek yang diteliti dan mencatat secara sistematis fenomena – fenomena yang akan diselidiki. Metode observasi adalah pengamatan atau penelitian secara sistematis terhadap fenomena – fenomena yang diteliti.

Dalam pelaksanaannya, pengumpulan data melalui metode observasi ini akan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan observasi langsung, yaitu pengumpulan data di mana peneliti akan terlibat langsung dengan mengadakan pengamatan terhadap objek yang diteliti. Mungkin, nantinya dalam pelaksanaan turun lapangan untuk memperoleh informasi, peneliti akan turut hadir dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh Grup Kuda Lumping Bima Sakti ini, seperti dalam kegiatan latihan yang rutin dilaksanakan 1x dalam seminggu atau kegiatan pentas mereka,

2. Metode Wawancara

Wawancara sebagai sebuah metode dan instrument dalam mengumpulkan data – data adalah seperangkat pertanyaan yang ditujukan kepada beberapa orang dengan tujuan untuk dimintai pendapat tentang beberapa masalah tertentu. Data yang diperoleh dari teknik ini ialah dengan cara tanya jawab secara lisan dan tatap

muka langsung antara seorang atau beberapa pewawancara dengan seorang yang diwawancarai. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban pertanyaan itu (Moleong, 2007:186).

Wawancara ada dua macam, yaitu wawancara langsung dan wawancara tidak langsung. Peneliti dalam melakukan wawancara ini akan menggunakan wawancara langsung. Sebelum melakukan wawancara tentunya peneliti akan menyiapkan terlebih dahulu mengenai pertanyaan – pertanyaan yang akan diajukan nantinya kepada narasumber. Pertanyaan – pertanyaan tersebut mungkin akan menyangkut masalah gambaran umum dari kuda lumping itu sendiri, sejarah grup kesenian kuda lumping mereka, serta simbol dan makna yang direpresentasikan dalam pertunjukan kuda lumping.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah peneliti memperoleh data – data dari dokumen – dokumen pada benda tertulis seperti buku, catatan, penerbitan surat kabar, majalah, foto – foto dan lain sebagainya. Semua itu merupakan sebagai bukti atas berbagai peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah diperoleh data dari metode pengumpulan yang dilakukan di atas, maka data tersebut akan diolah atau dianalisis. Analisa data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan mudah diinterpretasikan. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif, artinya setelah data yang berkaitan dengan objek penelitian terkumpul, lalu akan disusun dan diolah dengan menggunakan kata – kata sedemikian rupa untuk menggambarkan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu dan diperoleh data yang kredibel.

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011 : 246-252), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. aktivitas dalam analisa data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing / verification*.

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal – hal yang pokok, memfokuskan pada hal – hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti computer mini, dengan memberikan kode pada aspek – aspek tertentu. Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu, kalau peneliti dalam melakukan penelitian, menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data.

2. Penyajian Data

Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Dalam hal ini, Miles dan Huberman menyatakan, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3. Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih

bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti – bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti – bukti valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Kelurahan Campang Raya

4.1.1 Sejarah Campang Raya

Kelurahan Campang Raya terletak di sebelah timur yang berbatasan dengan Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Sebelum adanya pemekaran pada tahun 1988, wilayah Kelurahan Campang Raya masuk di dalam wilayah Kelurahan Kedamaian, Kecamatan Tanjung Karang Timur, Kotamadya Bandar Lampung.

Pada tahun 1983, dengan Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 1983, nama Kotamadya, Tanjung Karang Timur-Teluk Betung menjadi Kotamadya Bandar Lampung. Dengan SK Gubernur, Kepala Daerah Tingkat 1 Lampung Nomor: G/185/B/III/HK/1988 tentang pemecahan kelurahan yang berdiri sendiri dalam daerah Kotamadya Bandar Lampung terdapat sebanyak 26 kelurahan, termasuk kelurahan Kedamaian & Campang Raya serta Campang Jaya & Nusantara yang juga masuk dalam wilayah Kecamatan Sukabumi, Kotamadya Bandar Lampung. Sejak tahun 1988, Kelurahan Campang Raya telah mengalami perubahan kepemimpinan

sebanyak 11 kali, dan sejak tahun 2011 hingga sekarang dipimpin oleh Hi. Basuni Abas.

4.1.2 Potensi Kelurahan Campang Raya

4.1.2.1 Luas Wilayah Campang Raya

Luas wilayah Kelurahan Campang Raya ±500,11 Ha yang terdiri dari pegunungan. Tata guna tanah diperuntukan sebagai jalan, pemukiman perumahan, kuburan, sarana ibadah, sekolahan, sawah & lading, perkebunan rakyat, peladangan, pekarangan, sawah tadah hujan, dan industri

4.1.2.2 Batas Wilayah Campang Raya

Adapun batas-batas wilayah Kelurahan Campang Raya, sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Nusantara Permai-Sukabumi dan Sukabumi Indah
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Way Gubak
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Campang Jaya
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Sukarno-Hatta

4.1.2.3 Kondisi Geografis

Kelurahan Campang Raya keadaan pemukiman tanahnya cukup tinggi, yaitu 85 meter di atas permukaan laut dan merupakan wilayah bebas banjir dan banyaknya curah hujan berkisar antara 2000 s/d 3000 mm serta mempunyai jenis tanah liat.

4.1.3 Potensi Penduduk

4.1.3.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Gender

Jumlah penduduk Kelurahan Campang Raya menurut jenis kelamin (*Gender*) dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 2. Penduduk Berdasarkan Gender

NO	INDIKATOR	JUMLAH
1	Laki-laki	3.491 jiwa
2	Perempuan	3.487 jiwa
Jumlah Penduduk		6.987 Jiwa
3	Jumlah KK	1.763 KK

Penduduk kelurahan Campang Raya terdiri dari bermacam-macam suku bangsa, antara lain suku Lampung, Jawa, Banten, termasuk keturunan Cina dan lainnya.

4.1.3.2 Jumlah Penduduk Menurut Agama

Tabel 3. Penduduk Menurut Agama

NO	INDIKATOR	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1	Islam	3.520	3.271	6.791
2	Kristen	60	48	108
3	Katolik	31	29	50
4	Hindu	5	4	9
5	Budha	6	4	10
JUMLAH		3.622	3.356	6.978

4.1.3.3 Jumlah Penduduk Menurut Usia

Tabel 4. Penduduk Menurut Usia

NO	Gol. Umur	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	0-4 Tahun	213	218	431
2	5-6 Tahun	114	131	245
3	7-13 Tahun	359	297	656
4	14-16 Tahun	199	169	368
5	17-24 Tahun	288	288	576
6	25-54 Tahun	1.563	1.690	3.253
7	55 Tahun Ke Atas	747	702	1.449
JUMLAH		3.483	3.495	6.978

4.1.3.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tabel 5. Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

NO	Tingkat Pendidikan	Laki-Laki	Perempuan	Total
1	Sarjana	78	94	172
2	Sarjana Muda	62	93	155
3	SLTA	995	979	1.974
4	SLTP	881	787	1.668
5	SD/MI	980	690	1.680
6	Taman Kanak-Kanak	260	380	1.670
7	Belum Sekolah	502	411	913
8	Buta Huruf	24	35	59
JUMLAH		3.699	3.279	6.978

4.1.3.5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian

Tabel 6. Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian

NO	Mata Pencaharian	Laki-Laki	Perempuan	Total
1	PNS	241	35	276
2	TNI dan POLRI	21	1	22
3	Pedagang	149	145	294
4	Tani	46	24	70
5	Tukang	91	-	91
6	Buruh	1.682	876	2.558
7	Pensiunan	17	13	30
8	Lain-lain	2.036	1.601	3.637
JUMLAH		4.238	2.695	6.978

4.1.4 Sarana Pendidikan

Tabel 7. Sarana Pendidikan

NO	SEKOLAH	STATUS		JUMLAH
		NEGERI	SWASTA	
1	PAUD	-	3	3
2	Taman Kanak-Kanak	-	2	2
3	Sekolah Dasar	1	-	1
4	MIN	-	-	-
5	SLTP	1	-	1
6	SMA	-	-	-
JUMLAH		2	5	7

4.2 Gambaran Umum Kuda Lumping “Bima Sakti”

4.2.1 Sejarah Kuda Lumping “Bima Sakti”

Kesenian tradisional Kuda Lumping merupakan salah satu kesenian tradisional yang sudah mulai jarang dapat ditemukan di perkotaan. Namun, hal ini tidak berlaku di daerah Campang Raya, Sukabumi, yang masih memiliki kesenian tradisional ini. Walaupun daerah Campang Raya masih termasuk dalam daerah Kotamadya, tetapi kesenian tradisional kuda lumping ini masih mudah ditemukan, terlebih apabila terdapat sebuah acara di daerah ini. Pada daerah Campang Raya terdapat 2 kelompok kesenian tradisional kuda lumping, yaitu kelompok “Turonggo Seto” dan kelompok kuda lumping “Bima Sakti” yang akan dijadikan objek penelitian oleh peneliti.

Kelompok kesenian kuda lumping “Bima Sakti” ini dibentuk pada tahun 2008 dengan Bapak Mislan selaku pendiri kelompok ini. Awalnya, kelompok kesenian ini terbentuk karena adanya beberapa orang yang memang memiliki keinginan untuk membuat suatu kelompok kesenian yang dapat digunakan sebagai sarana pelestarian budaya. Dari awal berdirinya, kelompok ini mendapat respon positif dari masyarakat sekitar.

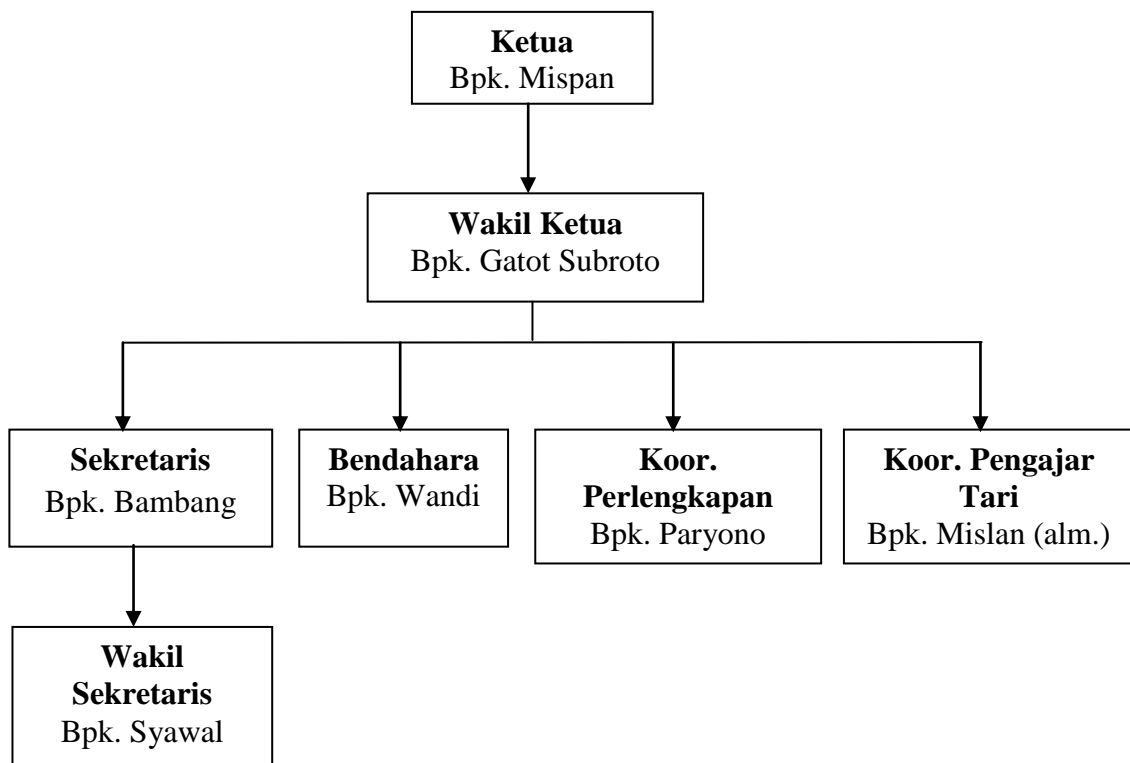
4.2.2 Tujuan Kuda Lumping “Bima Sakti”

Sama halnya dengan kelompok-kelompok kesenian lainnya, kelompok kesenian kuda lumping “Bima Sakti” ini tentu memiliki tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Tujuan dari dibentuknya kelompok ini adalah”

1. Melestarikan budaya kesenian tradisional
2. Meramaikan suasana kampung atau sebagai sarana hiburan
3. Menambah pengetahuan terhadap kesenian tradisional, khususnya bagi anak-anak sebagai generasi penerus

4.2.3 Struktur Organisasi Kuda Lumping “Bima Sakti”



Bagan 1. Struktur Organisasi

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini yang berjudul Makna Kesenian Tradisional Kuda Lumping Sebagai Seni Pertunjukkan (Studi Kasus Pada Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” & Masyarakat Kelurahan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung), dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pertunjukan diawali dengan latihan sebelum pentas dan juga pelaksanaan ritual oleh pawang yang bertugas. Setelah ritual dilakukan, acara dimulai dengan langsung menampilkan tarian *wedhoan*, tari bagong, tari celeng, tari kuda lumping dan tahap kesurupan
2. Pada kesenian ini terdapat simbol kehidupan manusia seperti pada sesaji, simbol kegagahan, kewibawaan dan perjuangan
3. Makna kesenian ini adalah mengenai proses berperang prajurit kerajaan untuk memperoleh kekuasaan. Dalam perjalanannya ditemui banyak rintangan yang ditampilkan pada tari celeng, barong dan lainnya.
4. Kesenian kuda lumping ini sudah mengalami perbedaan versi cerita dari zaman ke zaman, bahkan beberapa orang kurang memahami makna yang ada pada kesenian ini.

6.2 Saran

Dalam penelitian Makna Kesenian Tradisional Kuda Lumping Sebagai Seni Pertunjukkan (Studi Kasus Pada Grup Kesenian Kuda Lumping “Bima Sakti” & Masyarakat Kelurahan Campang Raya, Sukabumi, Bandar Lampung), peneliti memiliki beberapa saran yang sekiranya dapat bermanfaat, yaitu:

1. Peneliti berharap para pelakon kesenian dan juga masyarakat dapat lebih memahami makna yang terkandung dalam kesenian yang mereka jalani dan mereka nikmati
2. Diharapkan kesenian kuda lumping ini dapat terus didukung keberadaannya agar tetap lestari dan tidak hilang dikarenakan kemajuan zaman
3. Diharapkan pemerintah dapat bekerja sama dengan pelakon kesenian kuda lumping untuk semakin memerhatikan dan terus menjaga salah satu warisan leluhur ini.
4. Peneliti berharap penelitian ini berguna bagi peneliti selanjutnya jika ada yang ingin meneliti tentang kesenian ini dan dapat meneliti lebih baik lagi sehingga melengkapi data – data yang sekiranya kurang terpenuhi

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Afianita, Delsi. 2014). *Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Memudarnya Kesenian Kuda Lumping di Desa Pajarisuk (Studi Kasus di Desa Pajarisuk Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu)*. Skripsi Sarjana Sosiologi. FISIP, Universitas Lampung.
- Febriyanti, Erma. 2015. *Pertunjukkan Kuda Kepang Di Desa Trimodadi Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara*. Skripsi Sarjana Pendidikan Sejarah. FKIP, Universitas Lampung.
- Darjanto & Rahardjo, Muljo. 2016. *Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2012. *Seni Pertunjukan Dan Masyarakat Penonton*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Herusatoto, Budiono. 2008. *Simbolisme Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Koentjaraningrat.2004. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan
- Littlejohn, Stephen W. & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication)*. Jakarta: Salemba Humanika
- Moleong, Lexy.J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Mulyana, Deddy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif “Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya”*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Soedarsono. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia Di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yakub, Yenni Patriani. 2010. *Mengenal Tarian Nusantara*. Jakarta. Horizon

Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group

Internet:

Asal Mula Kuda Lumping <<http://ilmuseni.com/seni-budaya/sejarah-kuda-lumping>> Diakses pada 17 April 2017 pukul 09.28 WIB

Herliyani, Anggun. 2015. *Analisis Semiotika Gerak Dasar dan Properti Pada Kesenian Incling Krumpyung "Langen Bekso Wiromo" Di Gunung Rego, Hargorejo, Kokap, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi Sarjana Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Jathilan (Jaran Kepang) <<http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/964/jatiran-jaran-kepang>> Diakses pada 18 Januari 2016 pukul 10.16 WIB

Karami, Mochammad Hafid. 2009. *Makna Simbolik Pada Sesajen Kesenian Kuda Lumping di Kabupaten Sumedang*. Universitas Komputer Indonesia. Diakses pada 5 Desember 2015 pukul 19.17 WIB

Kontribusi Semiotika <[Digilib.uin-suka.ac.id/11892/1/Isi%20kontribusi%20semiotika.doc](http://digilib.uin-suka.ac.id/11892/1/Isi%20kontribusi%20semiotika.doc)> Diakses pada 25 Januari 2016 pukul 19.57 WIB

Kuda Lumping Kesenian Tradisional Dari Jawa Tengah <<http://www.negerikuindonesia.com/2015/05/kuda-lumping-kesenian-tradisional-dari.html>> Diakses pada 11 November 2015 pukul 23.59 WIB

Seni pertunjukan dan Jenisnya <<http://www.lintasjari.com/563/pengertian-seni-pertunjukan-dan-jenisnya/>> Diakses pada 17 Februari 2017 pukul 22.18 WIB

Simbol <<https://id.wikipedia.org/wiki/Simbol>> Diakses pada 11 November 2015 pukul 23.57 WIB

Setyorini, Indra Yunita. 2013. *Kesenian Kuda Lumping Ditinjau Dari Perspektif Norma-Norma Masyarakat*. Universitas Negeri Malang. Diakses pada 5 Desember 2015 pukul 19.16 WIB