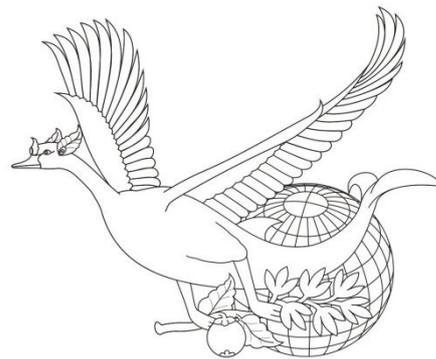


LAPORAN PENELITIAN



Judul:

**IMPLEMENTASI MODEL SENI WISATA YANG BERBASIS BUDAYA
LOKAL SEBAGAI PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KAWASAN
MERAPI PASCA ERUPSI**

Oleh:

**Joko Budiwiyanto, S.Sn, MA.
Drs. Muh. Arif Jati Purnomo, M.Sn.
Sri Marwati, S.Sn., M.Sn.**

Dibiayai oleh :

**Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan
Penelitian Hibah Strategis Nasional
Nomor : 136/SP2H/PL/DIT.LITABMAS/V/2013 tanggal 13 Mei 2013**

**LEMBAGA PENELITIAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DAN
PENGEMBANGAN PENDIDIKAN (LPPMPP)**

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PENELITIAN HIBAH STRATEGIS NASIONAL 2013

1. Judul : **Implementasi Model Seni Wisata Yang Berbasis Budaya Lokal Sebagai Pemberdayaan Masyarakat Kawasan Merapi Pasca Erupsi**
2. Ketua Peneliti : **Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.**
 Data Pribadi :
 a. Nama Lengkap : **Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.**
 b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 c. NIP/Golongan : 197207082003121001/IIIc
 d. Strata/Jab. Fungsional : Lektor
 e. Jabatan Struktural : -
 f. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain/Desain Interior ISI Surakarta
 g. Bidang Ilmu : Sosial
 h. Alamat Kantor : Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Kentingan Jebrcs
 i. Telepon/Faks/E-mail : 0271-647658 / 0271-646175 / direct@isi-ska.ac.id
 j. Alamat Rumah : Perum KCVRI No.118, RT 04/17, Jaten, Karanganyar, 57771
 k. Telepon/Faks : 0271-6820807
3. Mata Kuliah Yang Diampu dan Jumlah sks
 a. Mata Kuliah I : Interior Dasar
 b. Mata Kuliah II : Desain Interior I
 c. Mata Kuliah III : Metode Penelitian II
 d. Mata Kuliah IV : Bimbingan Penulisan Karya
4. Penelitian Terakhir
 a. Judul Penelitian I : Optimalisasi Tenun *Sarung Goyor* Tradisi Surakarta Implementasinya Pada Interior Sebagai Upaya Penguatan Budaya Lokal (tahun 2011)
 b. Judul Penelitian II : Optimalisasi Pariwisata Kawasan Sukuh dan Ceto Kabupaten Karanganyar Dengan Menggali Potensi Seni Tradisi Sebagai Sarana Pengembangan Ekonomi Kreatif (2009, 2010)
5. Lokasi Penelitian : Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah
6. Jangka Waktu Penelitian : 2 tahun (tahun kedua)
7. Jumlah Biaya yang diusulkan :

| | | |
|---|--------------------|--------------------------|
| Biaya diajukan ke Dikti | Rp. 85.000.000,00 | Biaya dari Instansi Lain |
| - Biaya Tahun ke-1 yang disetujui Dikti | Rp. - | Rp. - |
| - Biaya Tahun ke-2 yang disetujui | Rp. 80.000.000,00 | Rp. - |
| | Rp. 165.000.000,00 | Rp. - |

Surakarta, 16 Desember 2013
Ketua Peneliti,


Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001



Kata Pengantar

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul “Implementasi Model Seni Wisata yang Berbasis Budaya Lokal sebagai Pemberdayaan Masyarakat Kawasan Merapi Pasca Erupsi” dengan baik. Penelitian yang merupakan prioritas pembangunan strategi nasional ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak dalam rangka meningkat pemberdayaan masyarakat. Program yang dibiayai Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, merupakan program hibah penelitian yang bersifat kompetitif bagi dosen. Diharapkan melalui program penelitian ini, peran dosen dalam mengemban tanggung jawab Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam rangka pengembangan ilmu, pengabdian masyarakat, dan pemberdayaan masyarakat dapat diwujudkan dengan baik, serta bermanfaat.

Pelaksanaan penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan yang baik ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih atas bantuan dan dukungannya, kepada:

1. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional yang telah memberikan dana, kesempatan dan kepercayaan kepada kami untuk melaksanakan penelitian strategi nasional ini.
2. Rektor ISI Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan penelitian strategi nasional ini.

3. Dr. I Nyoman Murtana, S.Kar., M.Hum., selaku Kepala LPPMPP ISI Surakarta beserta stafnya yang telah membantu kami dalam proses pengajuan proposal sampai diterimanya usulan penelitian ini.
4. Dra. Sunarmi, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
5. Kesbanglinmas Kabupaten Boyolali yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di daerah Selo, Kabupaten Boyolali.
6. Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Boyolali beserta stafnya yang telah memandu peneliti pada tahap-tahap awal penelitian.
7. Ibu Nanuk Rahayu yang telah membantu dalam proses pendampingan pelatihan tari Gagak Rimang.
8. Mas Githung yang telah membantu dalam proses pendampingan pelatihan music/karawitan dalam mengiringi pendampingan tari.
9. Bapak Suharmin, selaku ketua Paguyuban Turonggo Seto dan ketua Kelompok kesenian se-kecamatan Selo yang telah memberikan banyak informasi dan kerjasamanya yang baik dalam pendampingan setiap penelitian.
10. Bapak Cipto selaku sesepuh dukuh Gebyok yang telah memfasilitasi peneliti dan kelompok kesenian Gagak Rimang dalam melakukan proses pelatihan.
11. Mas Marno yang telah membantu peneliti dalam melakukan pemberdayaan masyarakat, khususnya dalam pelatihan tari dan pembuatan kostum penari.

12. Remaja dukuh Gebyok yang telah memberikan dukungan, kedisiplinan, dan perhatiannya serta partisipasinya dalam memajukan kesenian tradisional di kecamatan Selo.
13. Warga Dukuh Gebyok, Desa Samiran, Kecamatan Selo yang dengan senang hati menerima kami dan dukungannya selama proses penelitian dan pendampingan dalam pemberdayaan masyarakat.
14. Tokoh masyarakat, para orang tua, muda-mudi, dan anak-anak, yang telah bersedia secara bersama-sama mewujudkan impian dalam pementasan seni sebagai daya dukung wisata di Kecamatan Selo.
15. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis sangat menyadari akan keterbatasannya, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan dan pengembangan penulisan ataupun penelitian di kemudian hari. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat.

Akhirnya kepada semua pihak, penulis banyak mengucapkan terima kasih, semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan dan ridho dari Allah Yang Maha Kuasa.

Surakarta, Desember 2013

Peneliti

ABSTRAK

Penelitian dengan judul **Implementasi Model Seni Wisata yang Berbasis Budaya Lokal sebagai Pemberdayaan Masyarakat Kawasan Merapi Pasca Erupsi** ini bertujuan mewujudkan kawasan Merapi pasca erupsi menjadi salah satu model seni wisata dengan memanfaatkan budaya lokal setempat. Dengan menindaklanjuti temuan di tahun pertama, yaitu identifikasi kesenian dan potensi wisata di kawasan Merapi pasca erupsi dan rumusan model seni wisata, maka langkah selanjutnya adalah mengerucutkan rancangan model sehingga menjadi model seni wisata di kawasan Merapi pasca erupsi dan implementasinya di masyarakat.

Untuk mencapai tujuan dilakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif dan model pemberdayaan masyarakat dengan metode pendampingan, simulasi, festival, ujicoba, dan *focused group discussion*. Sumber data berupa: hasil karya seni rupa dan seni pertunjukan rakyat maupun cerita rakyat yang berkembang di masyarakat kawasan Merapi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode studi literatur, pengamatan/observasi, wawancara dengan pendekatan seni wisata. Keabsahan data dengan menggunakan *peerdebriefing*, triangulasi sumber dan *recheck* informan. Analisis yang digunakan dengan model analisis interaktif yang melihat makna di balik hasil karya seni. Hasil temuan yang diperoleh pada tahun pertama yang berupa identifikasi kesenian dan potensi wisata yang dijadikan dasar untuk menentukan rumusan model seni wisata digunakan sebagai pijakan dalam menentukan model seni wisata pada penelitian selanjutnya. Langkah-langkah pembuatan model seni wisata sebagai berikut: 1). identifikasi terhadap potensi seni yang ada di daerah, baik itu seni pertunjukan, seni rupa, dan objek wisata sebagai daya dukung wisata daerah, 2). Melakukan analisis terhadap kondisi kesenian di daerah tersebut dengan model SWOT dengan maksud untuk mengetahui peluang, ancaman, kekuatan dan kelemahannya, 3). Mengangkat potensi seni yang ada di daerah, namun belum tergarap dengan baik, dan dukungan terhadap potensi pariwisata setempat seperti obyek daya tarik wisata, 4). menentukan konsep seni wisata, 5). membuat rancangan seni wisata, 6). membuat Model seni wisata, 7). ujicoba model seni wisata dan melakukan evaluasi, 8). sosialisasi terhadap model seni wisata. 9). implementasi model seni wisata dan rekomendasi pengelolaan dan pembinaannya kepada pemerintah atau dinas terkait dan masyarakat selaku pelaku dan pemilik kesenian. Pemberdayaan masyarakat juga diarahkan dalam pembuatan sekaligus pengemasan cinderamata/suvenir yang berbasis lokal kecamatan Selo sebagai daya dukung obyek wisata dalam rangka meningkatkan penghasilan masyarakat.

Kata Kunci : *model seni wisata, Pemberdayaan masyarakat, pendampingan, Implementasi.*

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| Halaman Judul | i |
| Halaman Pengesahan | ii |
| Kata Pengantar | iii |
| Abstrak | vi |
| Daftar Isi | vii |
| Daftar Tabel | x |
| Daftar Bagan | xi |
| Daftar Gambar | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Tujuan Umum dan Tujuan Khusus | 3 |
| C. Urgensi (Keutamaan) Penelitian | 4 |
| BAB II STUDI PUSTAKA | 7 |
| BAB III PETA JALAN PENELITIAN | 11 |
| BAB IV MANFAAT PENELITIAN | 13 |
| BAB V METODE PENELITIAN | 14 |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian | 14 |
| B. Strategi Penelitian | 14 |
| C. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data | 17 |
| D. Validitas Data | 17 |
| E. Teknik Analisis | 18 |

| | |
|---|-----------|
| F. Uji Coba dan Evaluasi | 19 |
| G. Sosialisasi dan Implementasi | 20 |
| BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN | 21 |
| A. Rancangan Model Seni Wisata | 22 |
| B. Model Seni Wisata | 26 |
| B.1. Cerita konsep tari Prajuritani Gagak Rimang | 29 |
| B.2. Bentuk Garap Tari Gagak Rimang | 30 |
| B.3. Bentuk Garap Karawitan (Musik) | 31 |
| B.4. Rancangan Garap Kostum dan Tata Rias | 34 |
| C. Proses Pelatihan (Pendampingan) | 35 |
| C.1. Pelatihan Tari | 35 |
| C.2. Model Pendampingan | 41 |
| C.3. Garap Musik (Lagu) | 58 |
| C.4. Pendampingan Pembuatan Kostum | 61 |
| C.5. Pendampingan Tata Rias | 73 |
| C.6. Pendampingan Pembuatan Cenderamata/Sovenir | 76 |
| D. Simulasi Pementasan Tari Gagak Rimang | 89 |
| E. Implementasi | 91 |
| E.1. Ujicoba Pentas Tari Gagak Rimang Dalam Acara Syawalan di Dukuh Gebyok | 91 |
| E.2. Festival Dalam Memeriahkan HUT RI ke 68 | 96 |
| E.3. Evaluasi | 99 |
| E.4. Sosialisasi Dalam Rangka Festival Hari Jadi Kabupaten | |

| | |
|---|------------|
| Boyolali | 101 |
| E.5. Festival Hari Batik di Surakarta | 103 |
| E.6. Pentas dalam Acara Pesta Wirausaha se-Jateng dan DIY | 105 |
| BAB VII PENUTUP | 108 |
| A. Kesimpulan | 108 |
| DAFTAR PUSTAKA | 112 |



DAFTAR TABEL

1. Tabel 1: Analisis SWOT kondisi kesenian tradisi yang ada di kawasan Merapi khususnya Kecamatan Selo 25
2. Tabel 2: Urutan gerak tari Gagak Rimang 57
3. Tabel 3: Evaluasi garap tari Gagak Rimang 101



DAFTAR BAGAN

1. Bagan 1. Bagan Alir Rencana Penelitian 2 tahun 16
2. Bagan 2. Model Analisis Interaktif 19
3. Bagan 3: Langkah-langkah pembuatan model seni wisata 28



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| 1. Gambar 1: Contoh mayoritas, bentuk pola lantai garis-garis berjajar urut kacang | 38 |
| 2. Gambar 2: Contoh bentuk pola lantai menarik: yaitu membuat garis-garis tajam memojok empat-empat urut kacang mojok | 39 |
| 3. Gambar 3: Contoh bentuk pola lantai menarik, yaitu anak panah <i>mungkur</i> (saling membelakangi) | 39 |
| 4. Gambar 4: Contoh bentuk pola lantai menarik, yaitu pose proses peralihan menjadi lingkaran besar, di dalamnya ada empat orang | 40 |
| 5. Gambar 5: bentuk pola lantai melingkar menuju tempat yang digunakan untuk menari | 44 |
| 6. Gambar 6: bentuk posisi berjajar empat <i>urut kacang</i> | 44 |
| 7. Gambar 7: bentuk posisi pose peralihan pola lantai menjadi berjajar baris tiga <i>jejer wayang level</i> , dua penari bergerak paling depan | 45 |
| 8. Gambar 8: bentuk pola lantai <i>Jeblos</i> dua-dua baris | 45 |
| 9. Gambar 9: Bentuk pola lantai <i>kempel</i> menyatu | 46 |
| 10. Gambar 10: Bentuk pola lantai acak pose peralihan menuju ke belakang, proses (meletakkan kuda) | 46 |
| 11. Gambar 11: Pose kuda-kuda berdampingan dan pose penari | 47 |
| 12. Gambar 12: Pola lantai garis-garis memojok | 48 |
| 13. Gambar 13: Pola lantai peralihan melingkar | 48 |
| 14. Gambar 14: Pola lantai <i>urut kacang</i> baris-baris, <i>jeblosan</i> | 49 |
| 15. Gambar 15: Pola lantai Anak panah <i>mungkur</i> | 49 |
| 16. Gambar 16: Pola lantai <i>jeblos</i> anak panah <i>mungkur</i> | 50 |
| 17. Gambar 17: Pola lantai atraktif sebagai <i>endhing</i> | 51 |
| 18. Gambar 18: Kostum awal penari sebelum dilakukan redesain, kondisi kostum dada terbuka | 63 |
| 19. Gambar 19: Kostum penari setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan dengan model pemberdayaan masyarakat | 64 |
| 20. Gambar 20: Sketsa alternative desain kostum penari pada bagian kepala .. | 66 |
| 21. Gambar 21: Alternatif property tari pada bagian binggel (property bagian tangan) dan pada penutup bawah/kaki, serta property kuda kepang | 67 |
| 22. Gambar 22: Alternatif desain kostum penari terpilih | 68 |
| 23. Gambar 23: Desain kostum penari pada bagian kepala | 69 |
| 24. Gambar 24: Kostum penari pada bagian kepala | 70 |
| 25. Gambar 25: Alternatif desain kostum penari pada bagian badan | 70 |
| 26. Gambar 26: Alternatif desain kostum penari pada bagian badan | 71 |
| 27. Gambar 27: Pendamping yang sedang memberikan evaluasi terhadap | |

| | |
|---|-----|
| kostum yang sedang dicoba agar sesuai dengan karakter tarinya | 72 |
| 28. Gambar 28: Penari yang sedang menari lengkap dengan kostumnya, perhatikan kostum penutup kakainya dengan menggunakan krincing | 72 |
| 29. Gambar 29: Para penari sedang berlatih rias, baik secara mandiri maupun saling merias temannya | 74 |
| 30. Gambar 30: Seorang penari sedang merias | 75 |
| 31. Gambar 31: Seorang penari sedang merias dirinya sendiri | 75 |
| 32. Gambar 32:Seorang instruktur/pendamping pelatihan sedang memberikan contoh merias alis, dan membuat kumis | 76 |
| 33. Gambar 33: Bentuk desain Kostum Tari untuk acuan souvenir | 78 |
| 34. Gambar 34: Sketsa bentuk souvenir kostum tari | 79 |
| 35. Gambar 35: Desain Kaos khas Selo untuk souvenir | 82 |
| 36. Gambar 36: Alternatif desain kaos khas Selo | 83 |
| 37. Gambar 37: Alternatif desain kaos khas Selo | 83 |
| 38. Gambar 38: Cetakan souvenir dari bahan silikon | 86 |
| 39. Gambar 39: Bahan cetakan yang terbuat dari rubber/silikon | 87 |
| 40. Gambar 40: Peserta pelatihan sedang membuat adonan campuran silikon dengan <i>hardener</i> dalam proses pembuatan cetakan dari silikon | 88 |
| 41. Gambar 41: peserta pelatihan sedang membuat cetakan dengan bahan silikon dengan teknik cetak | 88 |
| 42. Gambar 42: Hasil pelatihan pembuatan souvenir bentuk jaran kepong dengan bahan resin dengan teknik cetak tuang | 89 |
| 43. Gambar 43: Simulasi pementasan garap tari Gagak Rimang di halaman Bapak Cipto | 90 |
| 44. Gambar 44: Simulasi pementasan garap tari Gagak Rimang di halaman Bapak Cipto | 91 |
| 45. Gambar 45: Pentas perdana tari Gagak Rimang dalam acara Syawalan | 95 |
| 46. Gambar 46: Pementasan tari Gagak Rimang dalam rangka sosialisasi kepada masyarakat | 96 |
| 47. Gambar 47: Antusiasnya masyarakat | 96 |
| 48. Gambar 48: Persiapan kelompok tari Gagak Rimang sebelum pentas mulai dalam acara memeriahkan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan RI ke-68 di lapangan Cepogo | 98 |
| 49. Gambar 49: Pentas tari Gagak Rimang dalam acara lomba tari se-Kecamatan Selo di lapangan Cepogo dalam acara HUT RI ke 68 | 98 |
| 50. Gambar 50: Tari Gagak Rimang dalam sebuah pementasan dalam acara sosialisasi | 103 |
| 51. Gambar 51: Para penari sedang melakukan perjalanan menuju Kabupaten Boyolali dalam acara festival kesenian dalam rangka menyambut hari ulang tahun Boyolali | 103 |

| | |
|--|-----|
| 52. Gambar 52: Tari Gagak Rimang dipentas Festival hari Batik | 105 |
| 53. Gambar 53: Pementasan tari Gagak Rimang dalam acara Pesta Wirausaha | 106 |
| 54. Gambar 54: Seminar Nasional | 107 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gunung Merapi terletak di perbatasan dua provinsi yaitu D.I. Yogyakarta dan Jawa Tengah. Erupsi Merapi yang terjadi pada bulan Oktober 2010 mengakibatkan kerusakan dan kerugian yang sangat besar bagi masyarakat setempat. Kerusakan terjadi pada segi infrastuktur umum, sistem pengairan, agraria, kesehatan, bahkan sampai pada kondisi psikologis masyarakat juga mengalami gangguan akibat trauma yang ditimbulkan erupsi gunung Merapi. Kerugian yang muncul masih berdampak sampai saat ini dan memerlukan waktu panjang untuk memulihkan keadaan menjadi normal kembali. Saat ini pemulihan di berbagai sektor sedang berjalan baik di segi infrastuktur umum, sistem pengairan, bidang agraria, bidang kesehatan, tata kawasan dan lingkungan, serta ke sisi psikologis untuk menyembuhkan trauma akibat bencana erupsi Merapi tersebut.

Pemulihan diberbagai sektor tersebut diharapkan bisa membangkitkan kembali spirituil kehidupan masyarakat di kawasan Merapi pasca erupsi menjadi lebih baik. Kerugian yang mendasar tentu saja kerugian dibidang ekonomi, berbagai upaya sudah dilakukan baik oleh Pemda setempat, pemerintah pusat, LSM, kalangan akademisi maupun masyarakat di kawasan Merapi. Program pemulihan pemberdayaan di bidang ekonomi juga sudah dilakukan antara lain misalnya berupa program pembuatan batako di wilayah Cangkringan dan Pakem.

Diharapkan pemulihan di berbagai sektor ini akan mengembalikan kehidupan masyarakat di kawasan ini.

Pasca erupsi Merapi, kawasan tersebut juga dijadikan kawasan wisata, akan tetapi kawasan wisata tersebut belum diolah secara maksimal, karena kawasan wisata yang ada hanya merupakan obyek wisata bekas erupsi Merapi di mana wisatawan lokal maupun asing hanya melihat lokasi sisa-sisa erupsi Merapi saja tanpa ada sajian-sajian lain terkait kesenian. Tentu saja hal ini sangat disayangkan karena kawasan wisata yang ada tidak dikemas secara *eksklusif* karena kawasan wisata yang dikemas secara maksimal akan berdampak pada pemulihan perekonomian.

Pemulihan juga bisa dilakukan melalui bidang seni dan budaya salah satunya yaitu dengan mengembangkan model seni wisata yang berbasis budaya lokal, baik dari bidang seni rupa maupun seni pertunjukan. Hal ini mengingat masyarakat di kawasan erupsi Merapi tersebut lebih cenderung memilih kembali ke tempat tinggal semula dan membenahi lingkungan mereka daripada harus berpindah lokasi tempat tinggal. Pengelolaan kawasan Merapi menjadi salah satu model seni wisata akan memanfaatkan budaya lokal yang melekat di masyarakat Merapi baik secara material maupun spiritual akan diwujudkan menjadi model seni wisata. Selanjutnya kawasan obyek wisata tersebut bertujuan menarik wisatawan lokal dan mancanegara untuk berkunjung ke kawasan Merapi, dampak positifnya akan meningkatkan perekonomian masyarakat.

Pengelolaan potensi budaya lokal ini akan mendatangkan pendapatan asli daerah (PAD) dari sektor pariwisata. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka dalam penelitian ini berusaha untuk memetakan berbagai macam peluang yang berkaitan dengan daya dukung pariwisata di kawasan Merapi pasca erupsi serta membuat model pengembangan wisata. Beberapa peluang yang berada di kawasan ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana mengidentifikasi kesenian dan potensi wisata dalam mengoptimalkan kawasan Merapi pasca erupsi? Bagaimana rumusan model seni wisata yang sesuai untuk kawasan Merapi pasca erupsi? Bagaimana merancang seni wisata yang sesuai untuk kawasan Merapi sebagai sarana pemberdayaan ekonomi dalam upaya meningkatkan taraf hidup masyarakat pasca erupsi Merapi? Bagaimana model seni wisata untuk kawasan pariwisata kawasan Merapi sebagai sarana pengembangan ekonomi dalam upaya meningkatkan taraf hidup masyarakat pasca erupsi? Beberapa pertanyaan tersebut akan dijadikan acuan di dalam merumuskan tujuan dalam penelitian ini.

B. Tujuan Umum dan Tujuan Khusus

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengoptimalkan kawasan Merapi pasca erupsi dalam upaya pemberdayaan ekonomi masyarakat dengan cara menggali potensi seni tradisi daerah setempat sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Tujuan khusus penelitian tahap I (tahun pertama) ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi kesenian dan potensi wisata di kawasan Merapi pasca erupsi
2. Untuk membuat rumusan model seni wisata di kawasan Merapi pasca erupsi.

Tujuan khusus penelitian tahap II (tahun kedua) ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat rancangan model seni wisata di kawasan Merapi pasca erupsi.
2. Mengimplementasikan model seni wisata di kawasan Merapi sebagai sarana pemberdayaan ekonomi dalam upaya meningkatkan taraf hidup masyarakat pasca erupsi
3. Usulan rekomendasi tindak lanjut serta pengelolaannya pada Pemda DI Yogyakarta dan Jawa Tengah

C. Urgensi (Keutamaan) Penelitian

Gunung Merapi terletak diantara Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dan di beberapa kabupaten di Provinsi Jawa Tengah seperti Kabupaten Magelang, Boyolali, dan Klaten. Pasca erupsi gunung Merapi beberapa kabupaten tersebut mengalami kemunduran secara perekonomian. Masyarakat di beberapa kabupaten tersebut cenderung ingin tetap bertahan di wilayah tempat tinggal mereka. Hal ini tentu membutuhkan peran pemerintah daerah setempat untuk memikirkan upaya agar keinginan masyarakat yang tetap ingin tinggal dan membangun daerah mereka mendapat perhatian.

Perekonomian yang sempat terpuruk karena erupsi Merapi memerlukan penanganan yang serius tidak hanya mengolah lahan bekas erupsi Merapi untuk diolah menjadi kawasan pertanian kembali tetapi perlu upaya lain untuk memacu

laju pertumbuhan ekonomi masyarakat setempat. Upaya tersebut antara lain dengan menggali potensi budaya lokal sehingga dapat dimanfaatkan untuk peningkatan perekonomian. Pemerintah daerah setempat sudah selayaknya terus aktif memetakan dan menggali berbagai potensi yang ada diwilayahnya untuk dikembangkan.

Kawasan Merapi pasca erupsi memiliki peluang untuk dikelola menjadi kawasan model seni wisata. Selain meningkatkan perekonomian di sisi lain berkenaan dengan industri pariwisata yang merupakan daya dukung seni pertunjukan dan seni rupa (kriya/kerajinan). Seni pertunjukan sebagai daya dukung pariwisata terbukti mampu menarik minat wisatawan baik lokal maupun internasional. Seni pertunjukan yang awalnya merupakan seni ritual masyarakat setempat dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat mendukung geliatnya iklim pariwisata di kawasan ini. Selain itu seni pertunjukan juga bisa dikembangkan dengan menggali cerita-cerita setempat. Begitu pula halnya dengan seni rupa, khususnya seni kriya/kerajinan tradisional rakyat perlu diolah dan dikembangkan dengan memanfaatkan sumber material lokal maupun ide-ide lokal, sehingga menghasilkan bentuk inovasi baru yang juga mempunyai andil besar dalam menggerakkan pariwisata di kawasan Merapi pasca erupsi ini.

Baik seni pertunjukan yang bersifat ritual maupun seni pertunjukan yang mengangkat mitos sekitar Merapi maupun seni kriya/kerajinan rakyat di kedua kawasan ini belum banyak digali, sehingga hal ini memberi peluang untuk pengolahan dan pengelolaan lebih lanjut. Beberapa permasalahan inilah yang perlu dikaji untuk dicarikan satu solusi dalam upaya mengoptimalkan suatu model

seni wisata yang akhirnya akan berimbas pada tergeraknya perekonomian masyarakat.

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta sebagai perguruan tinggi yang berbasis seni budaya Nusantara, mencoba untuk menangkap sinyal-sinyal peluang sesuai dengan ranah Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat, dengan mengajukan penelitian yang membidik tentang pemberdayaan masyarakat di wilayah kawasan Merapi pasca erupsi. Kegiatan ini merupakan wujud nyata dari kepedulian lembaga pada masyarakat.



BAB II

STUDI PUSTAKA

Seperti yang diungkapkan oleh Kepala Pusat Studi Bencana Alam (PSBA) Prof Dr Junun Sartohadi (dalam seminar nasional "Recovery Berwawasan Lingkungan Pasca Bencana Alam), berpendapat bahwa hubungan emosional antara masyarakat Merapi dengan lingkungan tempat tinggal cukup tinggi terbukti, sebagian besar anggota masyarakat mengaku tidak ingin pindah ke luar daerah dan cenderung ingin membangun kembali lokasi pemukiman lama yang telah rusak karena bencana. Pendapat di atas memperjelas bahwa kedekatan emosional antara masyarakat dengan Merapi dan lingkungan tempat tinggal mereka merupakan modal masyarakat setempat untuk dapat diolah menjadi ide mewujudkan model seni Wisata. Kedekatan emosional tersebut bisa menjadi ide kultural.

Kedekatan emosional tersebut terkait dengan berbagai cerita yang muncul di masyarakat kawasan Merapi mulai dari asal mula adanya gunung Merapi yang konon dipercaya bahwa gunung Merapi dulunya adalah gunung Jamurdipa yang terletak di laut selatan. Konon pulau Jawa dulu letaknya tidak rata atau miring sehingga dibutuhkan penyeimbang maka oleh para dewa, gunung Jamurdipa di laut selatan dipindahkan ke pulau Jawa. Maupun cerita mitos tentang adanya "Mbah Petruk atau Nyai Petruk". Mitos itu terkait cerita tentang kekecewaan Raja Majapahit, Brawijaya terhadap Kerajaan Demak dalam kisah Sabdo Palon Genggong. Brawijaya saat itu ingin menyepi di Gunung Lawu namun diusir.

Brawijaya akhirnya bersemedi di puncak Merapi. Saat menyepi di Merapi, Brawijaya bertemu dengan seorang wanita tua yang konon disebut Nyai Petruk atau Mbah Petruk. “Mbah Petruk kemudian mengeluarkan sabda jika Ada pemimpin di sekitar Merapi yang tidak benar dirinya akan menagih janji,”. Masih banyak cerita terkait keberadaan Merapi, salah satunya juga terkait keberadaan Merapi dan Laut Pantai Selatan dengan keberadaan Keraton Yogyakarta. Cerita-cerita rakyat tersebut dipercaya secara turun temurun, hal ini merupakan kekayaan lisan yang perlu diperhatikan.

Jim Ife dan Frank Tesoriero dalam bukunya “*Community Development*” (2008), menyinggung bahwa menghargai pengetahuan lokal adalah sebuah komponen esensial dari setiap kerja pengembangan masyarakat, yang dimaksud dengan pengetahuan lokal yaitu komponen masyarakat dalam hal ini faktor manusia dan masyarakat itu sendiri. Di samping itu kebudayaan lokal juga harus dihargai yaitu menyangkut nilai-nilai kultural lokal dan sumber daya lokal. Selanjutnya yang menjadi salah satu aspek dari menghargai sumber daya lokal yaitu menghargai keterampilan lokal. Dari pemaparan tersebut jelas bahwa menggali pengetahuan lokal adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan masyarakat. Pengembangan masyarakat akan membawa pemberdayaan masyarakat yang menuju pada kesejahteraan yang berbasis pada perekonomian yang kuat bagi masyarakat khususnya dan negara pada taraf selanjutnya.

Terkait mewujudkan model seni wisata pada kawasan Merapi pasca erupsi maka penggalian budaya lokal ditujukan untuk mengembangkan seni pertunjukan dan seni rupa berbasis lokal daerah setempat. Untuk memadukan eksistensi seni

pertunjukan dan seni rupa dengan lahan garap pada upacara tradisi beserta perlengkapannya, maka dibutuhkan sebuah bentuk kesenian baru yang dikemas untuk wisatawan. Seni yang dicipta oleh masyarakat untuk kepentingan mereka sendiri disebut sebagai *art by destination*, sedangkan seni yang dikemas untuk masyarakat asing atau wisatawan disebut sebagai *art by metamorphosis* (R.M. Soedarsono, 2002 : 271). Seni yang telah mengalami perubahan tersebut merupakan akulturasi antara selera estetis penciptanya dengan selera estetis penikmatnya, yaitu para wisatawan. Seni ini sering disebut sebagai *art of acculturation* atau *pseudo-traditional art*, karena apabila diamati dari bentuknya, masih mengacu kepada bentuk-bentuk tradisional, tetapi nilai-nilai tradisionalnya yang kadang sakral, magis, dan simbolis telah dikesampingkan. Oleh karena itu seni ini disebut sebagai seni wisata (*tourist art*) (Soedarsono, 2001 : 57).

Penelitian ini mengarah pada sebuah model pengembangan seni wisata yang mencakup seni pertunjukan dan seni rupa, maka pendekatan yang dipilih adalah pendekatan seni wisata, sebagaimana diungkapkan oleh R.M. Soedarsono, bahwa seni wisata adalah seni yang dikemas khusus buat wisatawan, yang memiliki ciri-ciri tiruan dari aslinya, dikemas padat atau singkat, dikesampingkan nilai-nilai primernya, penuh variasi, menarik, serta murah harganya (2002 : 274). Pengolahan terhadap seni pertunjukan diarahkan pada penciptaan bentuk-bentuk seni wisata baru dengan menggali cerita-cerita rakyat setempat ataupun mengembangkan seni pertunjukan tradisi yang sudah lama ada dengan mengacu pada teori seni wisata.

Adapun pengolahan terhadap seni rupa diarahkan pada pembuatan seni kriya sebagai cinderamata yang tetap mengacu pada teori seni wisata sebagaimana tersebut di atas. Namun demikian dalam hal penciptaan produk-produk inovasi seni kriya yang berorientasi untuk kepentingan wisata tetap mengacu pada aspek-aspek penciptaan seni kriya yang meliputi: struktur (*structure*), fungsi (*function*), dan gaya (*style*) (1967 : 134). Berdasarkan pembagian karya seni tersebut, pembahasan cinderamata dari aspek strukturnya akan meminjam konsep Frank Boas, yang membagi struktur sebuah karya seni menjadi tiga bagian, yaitu (1) unsur (*elemen*), (2) komposisi (*compostion*), dan (3) susunan (*arrangement*) (1955 : 67). Mengingat keunikan visual pada dasarnya terwujud karena efek dari teknik pembuatan, maka untuk kajian juga akan diarahkan pada pencermatan teknik yang digunakan. Penciptaan cinderamata sebagai daya dukung seni wisata di kawasan Merapi pasca erupsi, diharapkan nantinya akan menjadi ikon yang menjual citra daerah tersebut. Oleh karena itu penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan *seni wisata* yang didukung oleh pendekatan estetis.

BAB III

PETA JALAN PENELITIAN

Berdasarkan pengalaman peneliti yang dalam dua tahun terakhir berkesempatan mengadakan penelitian di kawasan Sukuh dan Cetho dalam upaya mengoptimalkan potensi pariwisata daerah, terdapat beberapa hal yang dapat di adopsi untuk penelitian di kawasan Merapi ini. Yang perlu dicermati sejak awal adalah bahwa setiap daerah pasti mempunyai kearifan lokal atau budaya lokal yang punya potensi untuk dikembangkan menjadi aset budaya dan aset wisata. Berangkat dari identifikasi awal tentang potensi budaya lokal inilah yang digunakan sebagai batu pijakan dalam mengembangkan model seni wisata yang akan di implementasikan.

Dengan mengadopsi beberapa pengalaman yang pernah dilakukan selama penelitian terdahulu sangat dimungkinkan sekali, untuk kawasan Merapi mempunyai karakteristik yang mirip atau hampir sama dengan beberapa daerah lain, dengan berbagai budaya lokal yang ada. Dari asumsi awal itulah maka implementasi model seni wisata berbasis budaya lokal sangat dimungkinkan untuk menjadi satu solusi bagi masyarakat kawasan merapi yang terkena bencana erupsi sebagai salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perekonomian mereka yang sedang terpuruk.

Kolaborasi disiplin ilmu seni rupa dan seni pertunjukan akan dapat berjalan seiring dan sinergis saling menunjang dan melengkapi sehingga tercipta

suatu kawasan Merapi yang mengundang pesona bagi wisatawan, dengan berbagai atraksi kesenian dan cinderamatanya yang menawan.



BAB IV

MANFAAT PENELITIAN

Ada beberapa manfaat yang ditimbulkan dari hasil kegiatan penelitian ini, antara lain manfaat bagi masyarakat, Institusi dan peneliti. Bagi masyarakat ada dua kelompok masyarakat yang dapat merasakan manfaat dari kegiatan ini, yang pertama adalah masyarakat kawasan Merapi sebagai obyek yang diteliti dan masyarakat umum sebagai penikmat dari hasil kegiatan yang berupa sajian kesenian dan cinderamata khas daerah.

Untuk Institusi dalam hal ini Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta melalui penelitian ini mampu sebagai salah satu media sosialisasi keberadaan ISI Surakarta di masyarakat serta mampu memperkecil jurang yang selama ini menghantui masyarakat untuk lebih membumikan keilmuan seni bagi masyarakat.

Bagi peneliti penelitian ini adalah sebagai ajang untuk mendharmakan ilmu yang dimiliki sesuai dengan kompetensi yang ada, sehingga akan lebih berdaya guna bagi kesejahteraan umat dan masyarakat. Di samping itu juga kegiatan penelitian ini merupakan wahana untuk belajar bagi peneliti dalam rangka mempersiapkan bahan atau materi ajar yang akan diberikan pada peserta didik/mahasiswa.

BAB V

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di daerah kawasan Merapi pasca erupsi. Daerah ini memiliki berbagai karakter keunikan budaya yang masih dapat digali. Terdapat banyak cerita rakyat yang masih dipercaya secara turun temurun. Hal ini menarik untuk mengembangkan potensi kawasan ini.

Waktu penelitian direncanakan kurang lebih selama 2 tahun. Tahun pertama memetakan dan mengidentifikasi berbagai macam bentuk wisata di kawasan Merapi pasca erupsi, mengidentifikasi berbagai macam seni ritual dan seni pertunjukan tradisional, mengidentifikasi berbagai macam bentuk seni rupa yang menjadi daya dukung pariwisata di kawasan Merapi. Hasil dari identifikasi tersebut kemudian dibuat rumusan dalam bentuk kesimpulan dan model seni pertunjukan dan seni rupa sebagai sarana mengoptimalkan kawasan wisata Merapi. Tahun kedua adalah perancangan model, ujicoba, dan sosialisasi produk terhadap masyarakat sebagai pelaku kegiatan, pembuatan model, terakhir usulan rekomendasi.

B. Strategi Penelitian

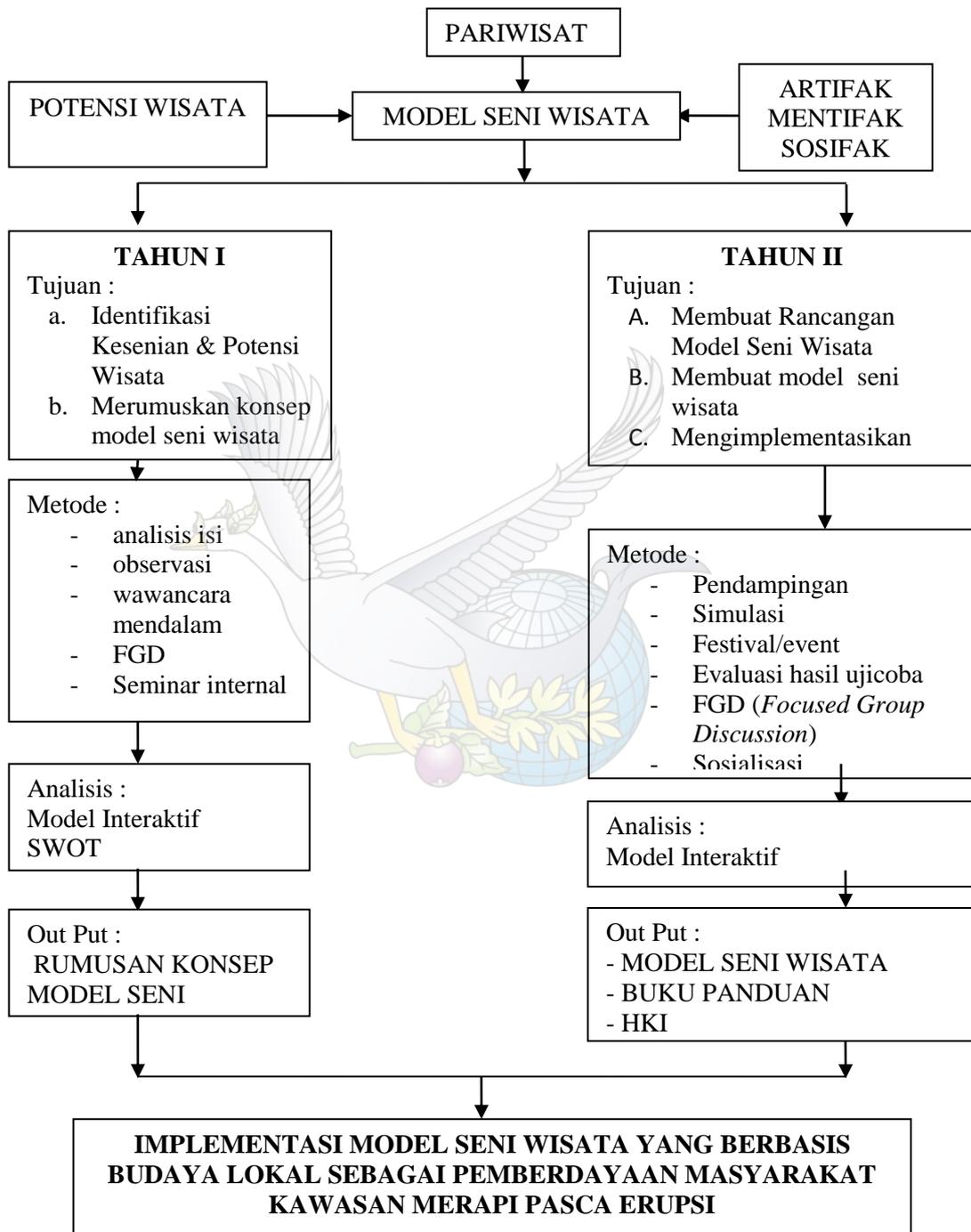
Pada penelitian ini, seperti apapun bentuk seni pertunjukan tradisional, seni ritual, dan seni rupa yang ada, diletakkan pada posisi objek penelitian untuk dapat diidentifikasi jenis maupun gayanya. Bentuk-bentuk seni tersebut diolah kembali dengan menggunakan pendekatan seni wisata yang akan menghasilkan bentuk-

bentuk karya seni baru dengan ciri-ciri: tiruan dari aslinya, dikemas padat atau singkat, dikesampingkan nilai-nilai primernya, penuh variasi, menarik, serta murah harganya. Untuk dapat menghasilkan karya seni yang penuh variasi dan menarik, maka perlu dilakukan identifikasi terhadap struktur dan gayanya, sehingga akan ditemukan karakteristik gaya yang dapat dikembangkan sebagai alternatif dan sumber ide perancangan model pengembangan model seni wisata budaya kawasan Merapi.

Beberapa alternatif dari perancangan model baik dalam bentuk seni pertunjukan maupun seni rupa tersebut, kemudian dibuat eksperimen. Hasil eksperimen ini kemudian diujicobakan di masyarakat sebagai pelaku kegiatan dan pengrajin. Dengan strategi pemahaman teoritis dan *drill*, masyarakat sebagai pelaku kegiatan dan pengrajin diajak berkarya untuk mengikuti berbagai kegiatan yang diselenggarakan di kawasan Merapi. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat berbentuk pameran, festival, maupun pertunjukan wisata dan diapresiasi kepada masyarakat. Hasil dari kegiatan ini kemudian dianalisis untuk disempurnakan. Mengingat pada kajian ini lebih ditekankan pada kegiatan uji coba perwujudan karya seni, baik dalam bentuk seni pertunjukan maupun seni rupa (benda pakai). Untuk seni rupa (kriya/kerajinan) maka kegiatan ini dilakukan dengan mengacu proses pembuatan karya seni, yang di dalamnya memuat kegiatan: Input data, sintesa dan out put.

Adapun untuk hasil eksperimen repertoar seni pertunjukan akan disosialisasikan pada masyarakat setempat dengan satu pendekatan humanistik, sehingga masyarakat setempat ikut berkolaborasi dan berapresiasi dengan temuan

karya seni tersebut. Harapannya temuan karya seni pertunjukan tersebut mampu menyatu dengan budaya masyarakat.



Bagan 1. Bagan Alir Rencana Penelitian 2 tahun

C. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Memperhatikan topik yang dibahas, perlu menggunakan beberapa sumber data, yaitu narasumber, peristiwa dan aktivitas, tempat dan lokasi, dokumen berupa foto-foto dan cerita atau legenda yang berkaitan dengan keberadaan kawasan Merapi, serta seni pertunjukan rakyat yang pernah ada di sana. Untuk memperoleh informasi penting terkait dengan permasalahan, maka digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut. Informasi dari narasumber untuk memperoleh informasi tentang *trend*, *hoby*, kemampuan, digunakan teknik pengumpulan data wawancara dan pengamatan terhadap perilaku.

Masing-masing sumber-sumber tersebut digunakan teknik pengumpulan sebagai berikut: untuk sumber tertulis diperlukan metode penelitian perpustakaan (*library research*). Untuk mendapatkan data lisan yang terdapat pada sumber lisan dengan metode observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan terhadap masyarakat umum, budayawan, dan pejabat terkait yang kemungkinan memahami objek permasalahan. Adapun data yang berupa dokumen dan karya seni yang ada dan pernah ada dalam literatur diamati dengan pengamatan kritis (RM. Soedarsono, 2001 : 128). Hal ini dilakukan agar diperoleh pembandingan data-data yang lebih *valid*, sehingga dapat diperoleh data yang benar-benar mendekati kebenaran.

D. Validitas Data

Akurasi dan validitas data yang digunakan untuk mendukung pembahasan analisis ditempuh dengan cara mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai informasi tertulis, lisan, dan visual berdasarkan kepentingan dalam peruntukan

masalah. Selanjutnya dilakukan teknik *peerdebriefing* triangulasi sumber dan *recheck* informan.

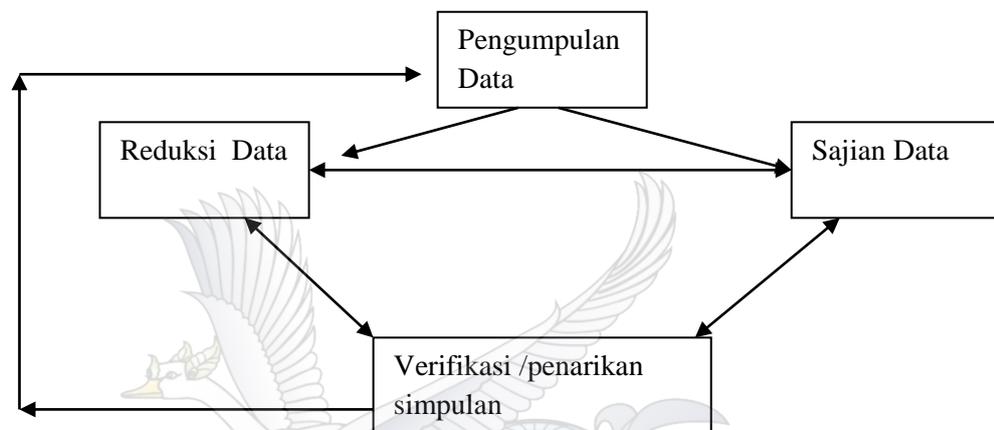
Peerdebriefing yaitu diskusi dengan beberapa ahli (budayawan dan desainer) yang setara dengan kemampuan peneliti. Langkah ini ditempuh untuk dapat mempertajam dan koreksi maupun masukan-masukan data. Teknik triangulasi sumber dilakukan sebagai cara mempertinggi keabsahan data, yaitu dengan mengecek data dari berbagai sumber yang berbeda mengenai masalah yang sama. *Recheck* dilakukan untuk memperoleh kebenaran informasi dari setiap informan. Selanjutnya data-data itu baru dieksplanasi secara kritis. Hal ini sesuai dengan pendapat R.M. Soedarsono, bahwa dalam menganalisis data kualitatif, setelah data-data terkumpul kemudian diseleksi sesuai kebutuhan untuk peruntukan masalah, baru dieksplanasikan secara kritis semua informasi.(2001 : 127).

E. Teknik Analisis

Pada penelitian ini meminjam model analisis yang dikembangkan oleh Miles dan Habermen yakni dengan analisis interkatif. Tiga komponen pokok dalam penelitian yang digunakan adalah reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan dengan verifikasinya. Aktivitas tiga komponen pokok itu dilakukan dengan interkasi baik antar komponennya maupun dengan proses pengumpulan data berbentuk siklus.. Dalam bentuk ini peneliti tetap bergerak di antara tiga komponen analisis dengan proses pengumpulan data selama kegiatan pengumpulan data berlangsung. Sesudah pengumpulan data berakhir, peneliti bergerak di antara tiga komponen analisisnya menggunakan waktu yang masih tersisa (HB Sutopo, 2002 : 96). Analisa dilakukan secara terus menerus dari awal pengumpulan data hingga proses verifikasi yang berlangsung, mulai dari awal

penelitian sampai dengan penelitian selesai. Strategi ini dipilih untuk dapat diperoleh kesimpulan hasil penelitian yang telah teruji dengan selektif dan akurat.

Secara garis besar dapat disebutkan penelitian dengan menggunakan analisis interaktif dapat digambarkan melalui bagan berikut.



Bagan 2. Model Analisis Interaktif
(Miles & Habermen dalam HB Sutopo, 2002: 96)

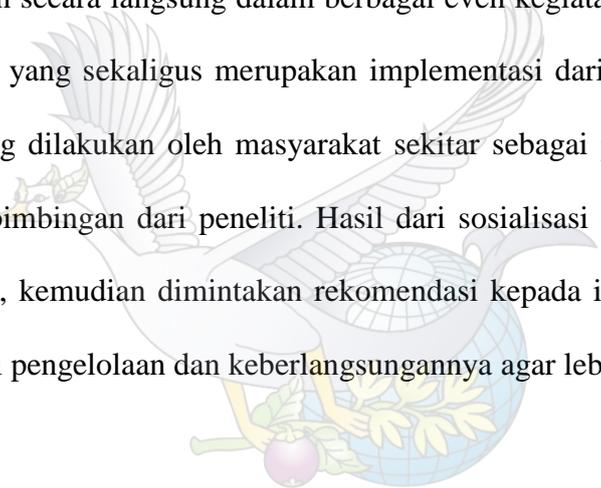
F. Uji Coba dan Evaluasi

Kegiatan evaluasi, baik untuk seni pertunjukan maupun seni rupa (kriya/kerajinan) dilakukan setelah hasil uji coba di lapangan dalam bentuk pelaksanaan even kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan di kawasan Merapi maupun kegiatan yang diprogramkan secara khusus untuk pengujian karya seni wisata ini. Dalam proses uji coba, untuk mendapatkan hasil yang optimal, maka akan melibatkan berbagai komponen dalam elemen masyarakat (pengunjung, budayawan, pakar seni pertunjukan, pakar seni rupa, birokrasi, pengrajin, dan masyarakat umum) untuk diminta memberikan tanggapan dan apresiasi pada

karya tersebut. Hasil dari evaluasi ini kemudian akan dilakukan berbagai penyempurnaan terhadap produk seni wisata tersebut.

G. Sosialisasi dan Implementasi

Setelah berbagai macam ujicoba, evaluasi, dan penyempurnaan terhadap produk karya seni wisata ini dilakukan, langkah selanjutnya dilakukan sosialisasi di masyarakat. Sosialisasi dilakukan dengan cara melibatkan masyarakat sebagai pelaku kegiatan secara langsung dalam berbagai even kegiatan wisata di kawasan ini. Sosialisasi yang sekaligus merupakan implementasi dari hasil penelitian ini, secara langsung dilakukan oleh masyarakat sekitar sebagai pelaku kegiatan atas panduan dan bimbingan dari peneliti. Hasil dari sosialisasi dan implementasi di masyarakat ini, kemudian dimintakan rekomendasi kepada instansi terkait untuk ditindak lanjuti pengelolaan dan keberlangsungannya agar lebih berdaya guna.



BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berpijak dari luaran yang di targetkan, pada tahun ke dua ini akan menghasilkan 3 produk yaitu : (1) model seni wisata, (2) buku panduan wisata dan (3) HAKI. Untuk luaran yang pertama dalam hal ini model seni wisata, mengacu pada *track record* peneliti yang pada dua tahun terakhir melakukan penelitian di Karanganyar (Parangijo) dan telah membuat satu model seni wisata untuk daerah karanganyar, tepatnya di Parangijo. Dari hasil evaluasi akhir yang melibatkan Bupati Kepala Daerah Karanganyar pada saat itu model seni wisata yang diterapkan di Parangijo yang notabene adalah tempat wisata air terjun Parangijo dapat dikatakan berhasil dari sisi peningkatan retribusi pengunjung dari sebelum di garap dan sesudah di garap, ada kenaikan sekitar 50%. Dalam hal pendapatan masyarakat juga mengalami peningkatan secara signifikan dari hasil menjual cinderamata binaan peneliti.

Dari model seni wisata yang sudah di uji cobakan tersebut, pada penelitian di Boyolali ini peneliti akan langsung mencoba untuk mengimplementasikan model seni wisata yang sudah di rumuskan pada penelitian terdahulu di daerah Karanganyar. Akan tetapi di dalam mengimplementasikan model seni wisata di kawasan Merapi perlu menyesuaikan kembali dengan berbagai hal seperti latar belakang budaya masyarakat, sumber daya alam yang ada di wilayah Boyolali, serta kondisi sosial ekonomi masyarakat. Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan untuk Implementasi model seni wisata ini yang pertama adalah

membuat rancangan model seni wisata dahulu, kemudian model seni wisata, baru kemudian implementasi model.

Buku panduan wisata dan hak kekayaan intelektual (HAKI) menjadi produk kedua dan ketiga dari capaian tahun kedua ini setelah model seni wisata. Keberadaan buku panduan wisata dirasa menjadi hal yang sangat penting ketika keberadaan desa wisata sudah tergarap tinggal bagaimana sarana dan prasarana yang mendukung desa wisata tersebut, seperti akses jalan menuju lokasi, tempat atau lokasi penjualan cinderamata khas daerah, tempat ibadah, petunjuk atau informasi menuju desa wisata serta hal-hal lain yang mendukung secara fisik akan keberadaan desa wisata tersebut. Buku panduan sebagai media informasi, sosialisasi, dan promosi diharapkan akan mampu menjawab berbagai permasalahan yang muncul terkait dengan lokasi tempat desa wisata, serta event pertunjukan yang akan digelar. Demikian halnya dengan HAKI menjadi target luaran pada tahun kedua ini terkait dengan karya cipta tari Gagak Rimang dari desa Gebyok.

A. Rancangan Model Seni Wisata

Rancangan model seni wisata ini didasar atas hasil analisis SWOT yang dilakukan dari beberapa kelompok kesenian yang ada di daerah Selo, Boyolali. Kriteria penentuan indikator didasarkan pada kemampuan olah gerak tari, kostum, performan, kreativitas, dan dukungan masyarakat. Kegiatan ini merupakan kegiatan awal dalam membuat model seni wisata yang akan diimplementasikan di kawasan Merapi ini khususnya kecamatan Selo. Meskipun Model seni wisata saat ini sudah menjadi temuan peneliti pada

penelitian terdahulu, namun dalam setiap implementasi model seni wisata yang akan diterapkan di daerah yang berbeda harus melihat karakteristik daerah atau budaya setempat. Demikian halnya dengan daerah Selo ini. Berikut ini merupakan analisis SWOT dari kondisi yang ada di lapangan terkait dengan kesenian tradisi yang ada di kawasan Merapi khususnya Kecamatan Selo.

ANALISIS SWOT

| Kel. Kesenian | <i>Strength</i> (kekuatan) | <i>Weaknes</i> (kelemahan) | <i>Opportunity</i> (peluang) | <i>Threat</i> (ancaman) |
|-------------------------|--|--|---|--|
| Lencoh (Budi Tani) | Tari sudah baik. Pernah dibina dari ISI Surakarta. Kostum sudah baik. | Tidak ada regenerasi penari ke yang lebih muda | Sering ada permintaan untuk pentas mengisi acara hajatan yang diadakan oleh warga. | Banyak kesenian dari daerah lain yang berpotensi untuk dikembangkan. |
| Kuncen (Krida Taruna) | Pertunjukan sudah sangat bagus. Kostum bagus dan kreatif. Adanya dukungan dari warga yang sangat kuat. Pernah pentas di luar daerah | Kostum masih menyewa dari daerah lain. | Adanya pentas yang diadakan masyarakat pada bulan-bulan tertentu membuat kesenian semakin berkembang. Adanya permintaan pentas dari daerah lain. | Kelompok kesenian desa sekitar yang mulai sadar dan termotivasi untuk menjadi yang terbaik |
| Samiran (Turonggo Seto) | Pertunjukan sudah sangat bagus. Kostum bagus dan kreatif. Adanya dukungan dari warga yang sangat | Tidak adanya upaya dalam membuat koreografi baru | Adanya pentas yang diadakan masyarakat pada bulan-bulan tertentu membuat kesenian semakin berkembang. Adanya | Banyak kesenian dari desa lain yang mempunyai potensi yang sama. |

| | | | | |
|----------------------------|---|--|---|---|
| | kuat. Pernah mendapat penghargaan dari Presiden SBY untuk kriteria garap singkat tari. | | permintaan pentas dari daerah lain. | |
| Gebyok (Gagak Rimang) | Para penari mempunyai semangat yang sangat tinggi. Adanya dukungan masyarakat. Mempunyai keinginan untuk berkembang | Lemahnya olah gerak tari. Lemahnya desain kostum Performan masih kurang. Kurang disiplinnya para penari. Kurangnya dukungan dana | Masih terbuka untuk pengembangan Para penari masih sangat muda-muda. Pementasan rutin yang diadakan masyarakat dalam bulan-bulan tertentu membuat kesenian ini mampu bertahan dan berkembang. | Apabila tidak dibina dapat menyebabkan kesenian ini hilang. |
| Mayit Urip | Pertunjukan sudah sangat bagus. Kostum bagus dan kreatif. Adanya dukungan dari warga yang sangat kuat. | | Pementasan rutin yang diadakan masyarakat dalam bulan-bulan tertentu membuat kesenian ini mampu bertahan dan berkembang | |
| Taru Batang (Topeng Ireng) | Pertunjukan sudah sangat bagus. Kostum bagus dan kreatif. Adanya dukungan dari warga yang sangat | Biaya kostum cukup mahal | Banyaknya permintaan pentas dari luar daerah. | Apabila tidak dikelola dengan baik dapat menyebabkan perpecahan |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | kuat. Sering Pentas ke luar daerah bahkan ke luar negeri. | | | |
|--|---|--|--|--|

Tabel 1: Analisis SWOT kondisi kesenian tradisi yang ada di kawasan Merapi khususnya Kecamatan Selo.

Dari hasil analisis dapatlah di tarik satu kesimpulan bahwa dari beberapa kesenian tradisional yang ada dan masih eksis di Kecamatan Selo kurang lebih terdapat sekitar 60 kelompok kesenian yang tersebar di seluruh kawasan Merapi. Dari hasil amatan yang dapat dicatat peneliti ternyata masih ada kelompok kesenian yang belum pernah mendapat binaan dari institusi terkait yang secara sukarela membina kelompok kesenian tersebut. Tepatnya kelompok kesenian tersebut adalah kelompok kesenian Gagak Rimang yang berasal dari desa Gebyok kecamatan Selo, Boyolali. Secara organisasi kesenian tersebut sudah masuk dalam daftar kelompok kesenian yang ada di wilayah Selo, namun secara formal kepengurusan dari kelompok kesenian ini tidak ada pengurusnya, hanya karena rasa memiliki dari kelompok kesenian ini maka berkumpul para pemuda Gebyok untuk menghidupkan kelompok kesenian mereka, bahkan meminta kepada peneliti untuk membina kelompok kesenian mereka. Dari analisis yang ada memang kelompok kesenian dari Gebyok yang layak untuk mendapat pembinaan dalam hal seni tari dan seni rupanya terutama berkaitan dengan cinderamata. Yang lebih menggembirakan lagi, bukan hanya para pemuda yang mempunyai semangat untuk melestarikan kesenian

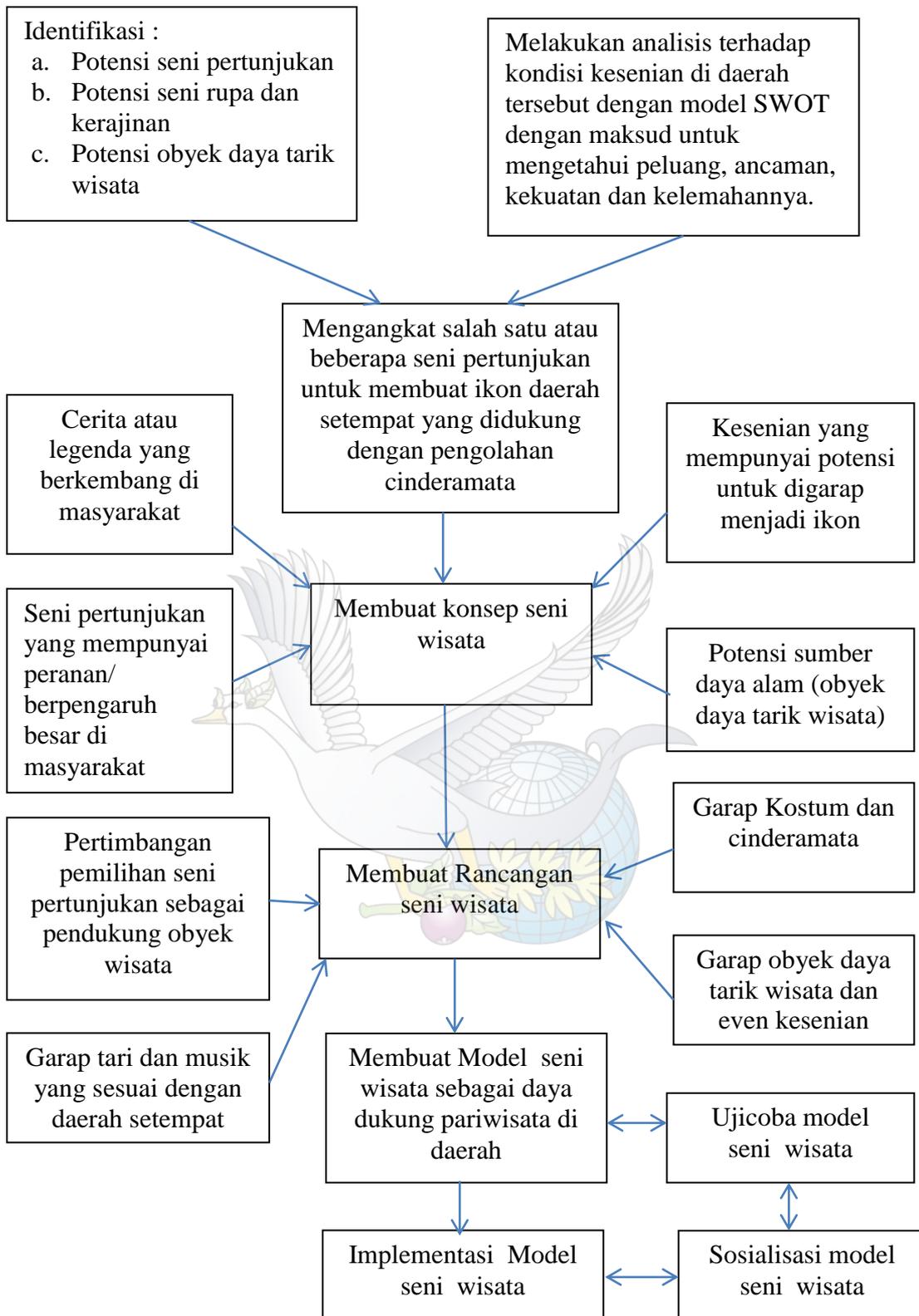
tradisional di Gebyok, akan tetapi dukungan datang juga dari para tokoh masyarakat, sesepuh, dan orang tua yang mempunyai keinginan untuk melestarikan kesenian tradisional, khususnya kesenian yang berkembang di kecamatan Selo. Dukungan para tokoh masyarakat, sesepuh dan orang tua dia wujudkan dalam bentuk penyediaan tempat untuk latihan, dukungan peralatan musik, makanan kecil, dan minuman dalam hal latihan sehari-harinya.

B. Model Seni Wisata

Model seni wisata di Selo, Boyolali mengacu pada model seni wisata yang sudah peneliti lakukan di daerah Sukuh, tepatnya di daerah Parang Ijo, Kabupaten Karanganyar dengan melalui penyesuaian kondisi daerahnya. Tahapan pembuatan model adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan identifikasi terhadap potensi seni yang ada di daerah, baik itu seni pertunjukan, seni rupa, dan objek wisata sebagai daya dukung wisata daerah.
- b. Melakukan analisis terhadap kondisi kesenian di daerah tersebut dengan model SWOT dengan maksud untuk mengetahui peluang, ancaman, kekuatan dan kelemahannya.
- c. Mengangkat potensi seni yang ada di daerah, namun belum tergarap dengan baik (bisa beranjak dari cerita, legenda, seni pertunjukan yang sudah ada, adat istiadat, ritual masyarakat setempat), dan dukungan terhadap potensi pariwisata setempat seperti obyek daya tarik wisata.
- d. Membuat konsep seni wisata

- e. Membuat rancangan seni wisata (dalam hal pembuatan rancangan perlu mempertimbangkan pemilihan seni pertunjukan sebagai pendukung obyek wisata, garap tari dan musik yang sesuai dengan daerah setempat, garap kostum penari dan cinderamata, garap obyek daya tarik wisata dan even-even kesenian sebagai daya tarik wisata).
- f. Membuat Model seni wisata (sebagai daya dukung pariwisata di daerah setempat). Model seni wisata ini kemudian diujicobakan di masyarakat maupun di lokasi obyek wisata dalam bentuk pentas seni maupun lomba seni pertunjukan tradisional.
- g. Dari hasil ujicoba ini kemudian dievaluasi. Evaluasi dilakukan terhadap garap tari, garap musik, garap kostum dan tata rias, dan animo/tanggapan masyarakat.
- h. Langkah selanjutnya adalah sosialisasi terhadap model seni wisata. Sosialisasi dilakukan dalam bentuk pentas seni untuk mengisi berbagai macam acara atau kegiatan di masyarakat, seperti: acara-acara pesta (supitan, mantu, pentas rutin di dukuh setempat), acara resmi yang diadakan oleh pemerintah daerah (festifal).
- i. Implementasi model seni wisata dan rekomendasi pengelolaan dan pembinaannya kepada pemerintah atau dinas terkait dan masyarakat selaku pelaku dan pemilik kesenian.



Bagan 3: Langkah-langkah pembuatan model seni wisata

Model seni wisata di dukuh Gebyok, Selo, Boyolali ini dengan berawal dari kurang tergarapnya potensi seni pertunjukan di daerah Gebyok apabila di bandingkan dengan daerah lain. Melihat potensi seni di dukuh Gebyok yang cukup besar, akhirnya peneliti memutuskan untuk melakukan pembinaan dan pelatihan untuk mendukung wisata di kawasan Merapi, khususnya di Selo. Pembinaan dan pelatihan yang dilakukan dengan mengangkat tari yang sudah ada yang diciptakan dari sebuah cerita kegagahan Adipati Aryo Penangsang yang sedang menggladi para prajuritnya. Mengingat tari tersebut masih banyak kekurangan, maka perlu dilakukan pembinaan dan pelatihan. Adapun cerita dari konsep tari tersebut adalah sebagai berikut.

B.1. Cerita konsep tari Prajurit Gagak Rimang.

Gagak Rimang merupakan kuda tunggangan Adipati Jipang Panolan, yaitu Aryo Penangsang yang gagah perkasa dan berwarna hitam. Kuda inilah yang dijadikan tunggangan Adipati Aryo Penangsang dalam memimpin para prajuritnya dalam melindungi negara dari serangan musuh-musuhnya. Aryo Penangsang sendiri merupakan seorang Adipati yang gagah perkasa dan sakti mandraguna. Dalam setiap pertempuran, Ia selalu tampil di depan dalam memimpin dan memberikan semangat kepada pasukannya. Dibawah pimpinan Aryo Penangsang, para prajurit dengan rutin mengadakan latihan olah kanuragan demi menghadapi para musuh-musuhnya yang akan menyerang negaranya. Dengan penuh semangat, disiplin yang tinggi pasukan ini rela mati demi mempertahankan negaranya. Dengan menunggang kuda warna hitam, pasukan Aryo Penangsang

merupakan pasukan elit yang sangat ditakuti musuh-musuhnya karena keberanian, kehebatan, dan ketangguhannya.

B.2. Bentuk Garap Tari Gagah Rimang

Karya komposisi tari ini berbentuk tari kelompok yang melibatkan banyak personil, baik sebagai penari, pengrawit ataupun pembuat kostum. Penari yang dibutuhkan berjumlah sekitar 16 orang, terdiri dari penari remaja. Tari berbentuk prajuritan yang gagah berani dengan menaiki/menunggang kuda. Kuda tunggangan dalam garap tari ini nantinya dibuat property dalam bentuk kuda kepang. Para penarinya diperankan oleh penari laki-laki yang gagah, berani, dan beribawa. Secara keseluruhan menggambarkan sebuah pasukan berkuda tampil dengan gagah, berani, dan beribawa, siap menjalankan semua tugas-tugasnya. Konsep penari laki-laki ini sesuai dengan kondisi para penari yang ada di dukuh Gebyok pada khususnya dan kecamatan Selo pada umumnya adalah yang mayoritas laki-laki. Jarang kita jumpai penari perempuannya yang ada di Selo. Durasi disesuaikan dengan permintaan dan kondisi daerah. Durasi direncanakan dalam 3 durasi pementasan, yaitu 1). durasi lima menit dikhususkan untuk pementasan wisata; 2) durasi sepuluh menit digunakan dalam acara-acara hajatan warga; dan durasi 15 menit atau lebih digunakan untuk pertunjukan hiburan bagi masyarakat atau ritual yang terkadang memakan waktu yang cukup lama.

B.3. Bentuk Garap Karawitan (Musik)

Deskripsi Garapan Musik Tari Gagak Rimang Sebelum pendampingan garapan musik tari Gagak Rimang pada awalnya masih berkuat pada pola-pola ajeg dan sederhana yang diambil dari gendhing-gendhing Jawa yang masih perlu dibenahi, misalnya dari bentuk paling sederhana gendhing bentuk lancar, dimana perlu diketahui bahwa ada tingkatan bentuk berdasarkan tingkat kesulitan dan lagu dalam karawitan Jawa. Lagu-lagu yang digunakan kebanyakan mengambil khasanah lagu-lagu Jawa yang akrab terdengar sehari-hari, Pada sajiannya terkadang dilakukan berbeda-beda antara instrument satu dengan lainnya menurut kemampuan musisinya masing-masing, sehingga terkesan kurang kompak. Permainan perkusi dalam tari Gagak Rimang sangat dominan, karena menentukan setiap pola perpindahan struktur tari. Dalam sajiannya, pola yang digunakan masih terkesan kurang variatif, sebatas membuat tempo mengikuti cepat dan lambatnya gerakan tari, kurang adanya jalinan yang mengikuti setiap gerakan tari, bahkan setiap adanya perpindahan gerakan dilakukan sebatas menurut ingatan musisinya, kurang adanya kesinambungan dengan tari. Pola perkusinya sebatas pola sederhana dengan satu motif, tidak ada jalinan antar instrument perkusi dan masih kurang tersusun sebagaimana mestinya. Tembang-tembang yang digunakan masih sekedar mengikuti yang sudah ada dan dilakukan juga sebatas kemampuan yang didengar sehari-hari, tentunya banyak yang kurang sesuai dengan yang sebenarnya atau bahkan ada yang dihilangkan karena, baik dari nada-nada

maupun syairnya. Oleh karena itu, hubungan antara tembang dengan tari kadang tidak sesuai dengan suasana adegan yang diinginkan. Sesudah dilakukan pendampingan, Setelah mengamati dan mengadakan pendampingan terhadap musik tari Gagak Rimang, mencoba menambah susunan, pola-pola tabuhan dan tembang disesuaikan dengan struktur maupun gerakan tari dengan tidak mengurangi esensi dan ciri khas dari kelompok, karena setiap kelompok kesenian tradisi mempunyai ciri khas yang melekat dan hidup pada masyarakatnya. Susunan musik tari Gagak Rimang dimulai dari pola tabuhan pendek oleh semua instrument, yang kemudian diikuti oleh sajian vokal bersama-sama bernuansa rampak dan kebersamaan yang berisi memperkenalkan nama paguyuban. Hal ini dimaksudkan untuk menambah suasana tari untuk lebih berkesan semangat. Begitu juga dengan musiknya untuk kelihatan tergarap dan ada koordinasi antar musisi, juga bisa memberi tanda dimana saat penari harus masuk ke arena pertunjukan yang dimulai dari aba-aba sajian musik. Setelah itu jalinan musik oleh semua instrument yang mengiringi barisan penari masuk ke arena sampai membentuk formasi, disajikan juga vokal pembuka bersama yang bernuansa semangat tentang keanekaragaman budaya dan seni yang menjadi simbol jati diri bangsa. Susunan musik dan lagu dalam adegan ini adalah karya sendiri, tidak mengambil dari yang sudah ada dan garapan ini dirasa bisa mendukung gerakan tari pada awal sajian. Setiap perpindahan gerakan selalu diawali oleh aba-aba perkusi yang disesuaikan dengan pola ketukan hitungan struktur tari. Perkembangan pelatihan pada susunan notasi

tabuhan instrumen setiap bagian dibuat sama untuk selalu membimbing lagu vokal ke arah nada yang tepat dan tidak fals (*blero*), karena kelemahan yang terjadi sebelumnya adalah tidak sesuainya lagu vokal dengan nada-nada gamelan yang ada. Untuk menghindari kurang tepatnya pengambilan nada dilakukan dengan cara menempatkan musisi sekaligus sebagai vokalis, dengan tujuan mereka akan selalu akrab dengan nada-nada dalam gamelan yang dipakai. Sajian musik selanjutnya adalah mencoba menggabungkan pola tabuhan gamelan dan jalinan perkusi dengan membuat tabuhan sederhana namun selalu bisa bersama-sama, membuat sambung rapet dengan sajian vokal dengan mempertimbangkan dimana saat sajian khusus instrument maupun dimana saat sajian khusus vokal. Garapan instrument musik juga dikelompokkan sesuai kebutuhan, kadang hanya tabuhan gamelan yang berbunyi, kadang hanya menyajikan perkusi disesuaikan dengan struktur garapan dan suasana tari. Garapan tembang/vokal pada tari Gagak Rimang pada pelatihan mengambil dari yang sudah ada dengan dikemas ulang serta membuat sendiri mengikuti alur dan suasana tari. Ada vokal tunggal maupun bersama yang berdiri sendiri, juga bersamaan dengan instrument. Vokal yang mengambil khasanah lagu tradisi disesuaikan dengan karakter tradisinya yang sesuai dengan garapan dengan garapan tari Gagak Rimang. Dengan sedikit penambahan, pengolahan dari sebelum dan sesudah pendampingan sekiranya ada perkembangan garapan music untuk sajian Tari Gagak Rimang tanpa mengubah rasa dan esensi kedaerahan yang ada. Instrumen music yang dipakai dalam garapan tari Gagak Rimang adalah:

Kendhang ciblon Tiga buah rebana Tuga buah kenong Dua buah balungan (demung) Satu buah gong Satu buah bass drum Setiap instrument dipegang oleh satu musisi yang sekaligus merangkap sebagai vokalis sehingga bisa total dalam penyajiannya.

B.4. Rancangan Garap Kostum dan Tata Rias

Rancangan kostum disesuaikan dengan karakter prajurit kadipaten yang gagah berani dengan menaiki/menunggang kuda. Karakter prajurit kadipaten ini perlu diselaraskan dengan tari rakyat yang berkesan gebyar dengan menampilkan warna-warna yang ceria/mencolok, seperti warna merah, kuning, biru yang dipadukan dengan warna emas. Dalam pembuatan kostum ini, kami mencoba membuat sendiri. Rencana awal kami buat prototypenya, apabila prototype tersebut sudah sesuai dengan karakter tarinya, kemudian dilatihkan kepada masyarakat dengan system pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat ini dilakukan dengan cara pelatihan kepada masyarakat dengan model pendampingan, sesuai dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali potensi seni tradisi daerah setempat sebagai upaya pengembangan ekonomi kreatif dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang berbasis ekonomi kreatif, sekaligus mengokohkan ketahanan budaya lokal.

Rancangan tata rias para penarinya direncanakan berkarakter tegas, gagah, dan berwibawa. Rancangan rias ini dapat dicapai melalui pengolahan bentuk alis, bentuk hidung, bentuk kumis, dan jenggot, serta warna wajah.

Mengingat personel para penarinya adalah laki-laki, maka diharapkan para penari ini dapat merias dirinya sendiri serta dapat membantu teman-temannya yang masih belajar. Pola pelatihan rias diarahkan pada pelatihan mandiri dengan cara merias dirinya sendiri sesuai dengan karakter yang diperankan.

C. Proses Pelatihan (Pendampingan)

C.1. Pelatihan Tari

Bentuk kegiatan penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Seni Budaya Tradisional Gagak Rimang Dukuh Gebyok, Desa Samiran, Kecamatan Sela, Kabupaten Boyolali secara pelaksanaan dapat dibagi menjadi dua kegiatan yaitu pembinaan dan pelatihan.

- a. Pembinaan yang dimaksudkan adalah duduk bersama untuk mendialogkan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada bentuk keseniannya, memberikan masukan-masukan, dan sekaligus solusi pemecahannya. Hal ini dilakukan untuk saling menghargai dan menghindari “kesan menggurui”, mengingat kelompok tersebut sudah terbentuk atau jadi. Konsep Pembinaan adalah memberikan masukan-masukan hasil pengamatan sebagai evaluasi dengan menunjukkan beberapa gerak-gerak pengulangan, pola lantai-pola lantai yang diulang-ulang. Pada prinsipnya penanggung jawab dan kelompok yang melakukan.
- b. Pelatihan yang dimaksudkan adalah bentuk aplikatif penggarapan bimbingan dan latihan mandiri (dengan kelompok). Konsep Pelatihan

adalah setelah diadakan pembinaan dengan pembimbingan, maka penanggung jawab dan kelompok mempunyai kewajiban untuk menindaklanjuti dengan latihan bersama agar bisa menghafalkan urutan materi yang sudah dibenahi, kencan atau menyepakati cara pelaksanaan gerak, dan meningkatkan kualitas kepenarian.

Titik awal proses pendampingan, dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap gerakan tari yang sudah dimiliki oleh kelompok kesenian dukuh Gebyog. Mereka menyajikan tari “Gagak Rimang” dan peneliti melihat dan melakukan pengamatan. Adapun urutan gerak tari dari bentuk tarian “Gagak Rimang” adalah sebagai berikut :

Urutan gerak tari “Gagak Rimang”:

(Intro) Muncul dengan menggunakan kuda, silam.

Berhenti: musik, ada jeda.

Muncul lagi membuat garis berjajar empat menghadap depan: sekaran mbolak-mbalik

Penghubung, entrak kaki.

Sekaran mbolak-mbalik (diulang).

Pindah tempat mungkur: sekaran ulap-ulap.

Sekaran ngembat tangan (diulang lagi).

(Main Kuda)

Kembali berjajar-jajar: main kuda.

Laku telu njangkah , kuda di letakkan di tanah.

Jengkeng: sembahan.

Berdiri: putar-putar kuda di lompati.

Peralihan membuat garis-garis pojok: gerak-gerak seperti silat (kuda diinjakinjak).

Peralihan menjadi lingkaran besar: gerak wolak-walik.

Singgetan kembali ke kuda masing-masing mungkur, jeblosan.

Singgetan njangkah kanan kiri.

Jengkeng ambil kuda.

Berdiri main kuda digerakkan kecil-kecil.

Mundur ke kanan: gatok wolak-walik.

Kuda dipakai: kembali buat gawang, singgetan mungkur.

Adep-adepan, jeblos main kuda

Jeblos lagi (mojok) . . . kurang jelas arahnya! Kembali berjajar-jajar mungkur

Geser-geser: yang satu berdiri , yang satu jengkeng , melingkar di belakangnya.

Berjaja-jajar (posisi seperti semula), singgetan

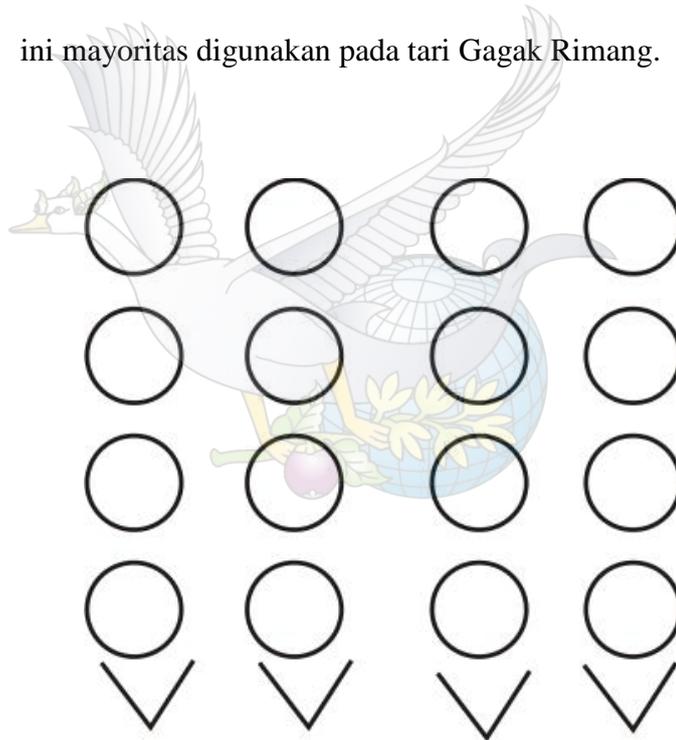
Ngglebag ke kanan, berjalan

Pindah gawang, silam

- a. Pada gerakan terakhir yaitu *Pindah gawang, silam*, peneliti menemukan bahwa *ending-nya* kurang berani (*kurang kendel*). Pada dasarnya setelah dilakukan pengamatan, kelompok kesenian dukuh Gebyog sudah melakukan bentuk-bentuk pola lantai, entah itu disadari atau tidak meskipun bentuk pola lantai terlihat masih sederhana. Bentuk pola lantai sederhana yaitu **mayoritas** menggunakan bentuk-bentuk garis berjajar urut kacang ke belakang empat-empat, bentuk ini yang sering digunakan dan

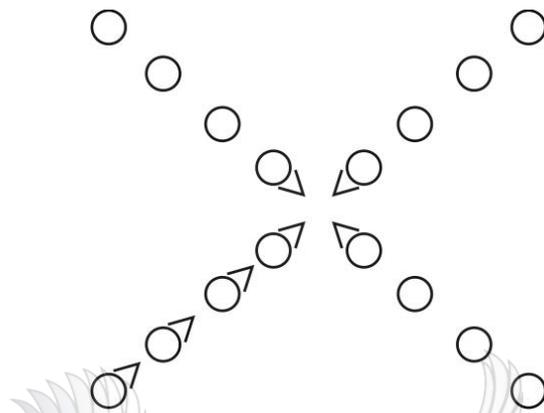
diulang-ulang dengan variasi gerak. Ada pula **bentuk pola lantai menarik** yaitu membuat garis-garis tajam memojok empat-empat urut kacang, satu lagi bentuk pola lantai anak panah *mungkur* (saling membelakangi), dan ada sebuah peralihan menjadi lingkaran besar, di dalamnya ada empat orang penari. Adapun bentuk pola lantai yang sudah dilakukan kelompok kesenian dukuh Gebyog pada tari “Gagak Rimang” adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk pola lantai garis-garis berjajar urut kacang, bentuk lantai ini mayoritas digunakan pada tari Gagak Rimang.



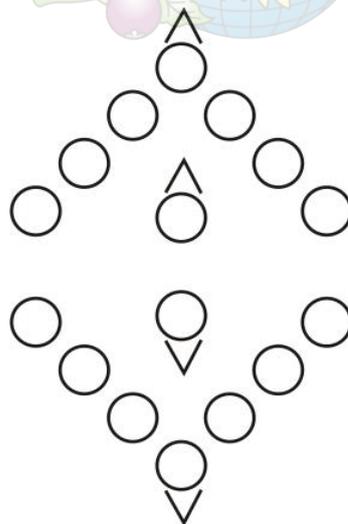
Gambar 1: Contoh mayoritas, bentuk pola lantai garis-garis berjajar urut kacang.

- b. Bentuk pola rantai menarik: yaitu membuat garis-garis tajam memojok empat-empat urut kacang mojok.



Gambar 2: Contoh bentuk pola rantai menarik: yaitu membuat garis-garis tajam memojok empat-empat urut kacang mojok.

- c. Contoh bentuk pola rantai menarik: yaitu anak panah *mungkur* (saling membelakangi).



Gambar 3: Contoh bentuk pola rantai menarik, yaitu anak panah *mungkur* (saling membelakangi).

d. Bentuk pola lantai menarik: yaitu pose proses peralihan menjadi lingkaran besar, di dalamnya ada empat orang.



Gambar 4: Contoh bentuk pola lantai menarik, yaitu pose proses peralihan menjadi lingkaran besar, di dalamnya ada empat orang

Setelah kelompok kesenian dukuh Gebyog menyajikan tari “Gagak Rimang” peneliti melakukan analisa temuan pengamatan, hasil analisa sebagai berikut :

1. Durasi Waktu kepanjangan atau terlalu lama.
2. Pengulangan gerak-gerak, pola lantai, dan property.
3. Pertunjukan terkesan monoton.
4. Bentuk garap tidak jelas “*ndlujur*”.
5. Kuda sebagai property diinjak-injak, kurang penggarapan terhadap property kuda.
6. Peralihan memakan waktu.

C.2. Model Pendampingan

Strategi pendampingan yaitu dengan mengidentifikasi permasalahan dan *action*, selanjutnya akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Mengidentifikasi permasalahan:

1. Evaluasi dengan menunjukkan struktur susunan koreografi: bagian-perbagian, dengan menunjukkan bagian intro, bagian beksan, dan bagian penutup yaitu *endhing*. Dari awal sampai akhir irama atau dinamikanya datar atau sama saja kenceng terus.
2. Evaluasi mengidentifikasi pola lantai, gerak-gerak yang memakai kuda maupun yang tidak menggunakan kuda dengan menunjukkan beberapa pola lantai maupun gerak yang diulang-ulang dengan cara mengurangi (sebuah alternatif). sehingga waktu menjadi terlalu lama, dampaknya muncul kesan monoton (lama).
3. Sambung rapat dengan musik, agar bisa nyambung (tidak berjalan sendiri-sendiri).

Dari temuan –temuan tersebut menjadi bahan untuk digarap, agar bisa lebih menarik sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Pelaksanaan penggarapan, mengacu pendapat yang disampaikan Pande Made Sukerta bahwa: salah satu cara penggarapan, dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain:

1. Seni (karawitan) tradisi yang statis, baik dari segi penggunaan tempo maupun volume yang bersifat linier (mengalun). Maka dari itu dalam pengemasan dapat dilakukan dengan cara menggarap unsur-unsur dinamikanya. Diharapkan dengan penggarapan dinamika akan dapat menyajikan karya seni tradisi lebih dinamis dan menarik.
2. Penyajian karya-karya tradisi, durasi waktunya biasanya dikesampingkan karena dilihat dari segi fungsinya sehingga dirasakan monotone, misalnya sebagai pengisi waktu kosong yang dapat menimbulkan suasana. Garap yang ditampilkan diantaranya dengan pengulangan pada bagian- bagian

tertentu. Sebagai alternatif penggarapan seni tradisi perlu digarap dengan cara lebih dipadatkan diantaranya dengan cara mengurangi pengulangan-pengulangan (Tanpa Tahun: 8).

Selaras pendapat tersebut, maka strategi pelatihan dengan action menggarap aspek-aspek yang menjadi temuan-temuan yang telah disampaikan tersebut di atas, selanjutnya akan dijelaskan sebagai berikut.

b. Action :

1. Menggarap irama (sebut dengan istilah tempo, dinamik) bagian perbagian yang dimulai dari intro, *kencan* dengan musik karawitannya terus dicoba dengan musik. Didampingi selanjutnya dilepas antara penanggung jawab tari dan kelompok dialog untuk mendapatkan kesepakatan, begitu seterusnya diulang-ulang.
2. Mencermati dan mengaplikasikan pola lantai, gerak-gerak yang dirasakan masih sangat kuat dan menarik tetap digunakan, sehingga garapan tersebut tidak menyusun dari awal tetapi hanya menata ulang alur suasana agar enak dilihat dan dirasakan. Dampak dari penggarapan ini adalah secara struktur susunan koreografi tidak monoton, secara suasana garap alur tidak *anyep* bisa memuncak kuat sebagai *ending* akan terasa terasa karena irama (tempo, dinamik yang berbeda). Dari garap pertunjukan secara keseluruhan padat waktunya terkesan tidak *njelehi* dan menjadi menarik.
3. Strategi garap harus saling berkomunikasi untuk mendapatkan kesepakatan *kemungguhan* yang tepat. Masing-masing pendukung

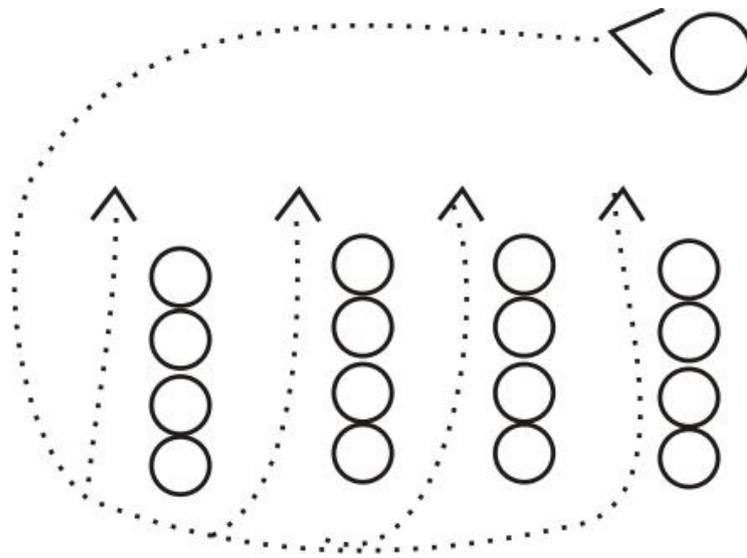
harus punya tanggung jawab, jangan sampai *njagak e*, konsentrasi dan fokus pada peran masing-masing.

Konsep garap bentuk: secara struktur koreografi susunan tarinya dibagi menjadi tiga bagian yang menyatu dalam satu sajian pertunjukan yaitu bagian pertama intro untuk munculnya para penari. Kedua bagian *beksan* yang terdiri dari dua garap yaitu *beksan* dengan variasi gerak-gerak gagah, dan bagian garap gerak property. Ketiga garap gerak atraktif, diakhiri dengan silam para penari.

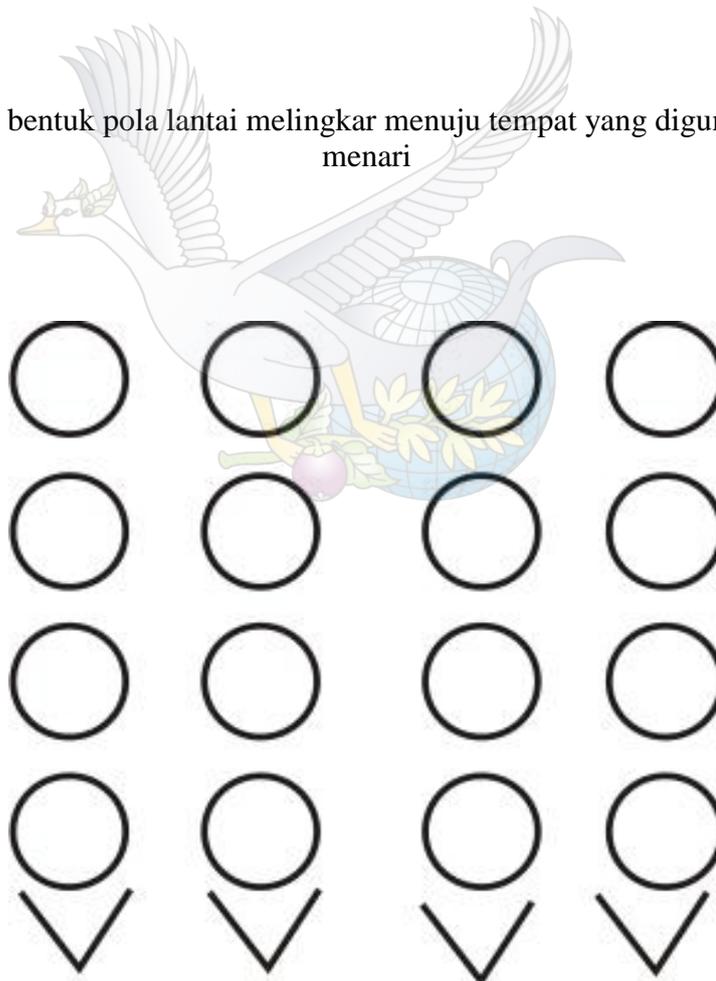
Berikut akan dijelaskan langkah-langkah yang sudah dikerjakan:

1. Pertama menggarap “INTRO” (dulu ada jeda waktu *mandeg* atau terputus artinya para penari muncul terus silam, muncul lagi dengan formasi urut kacang menuju tempat yang digunakan untuk menari, dilanjutkan menari).

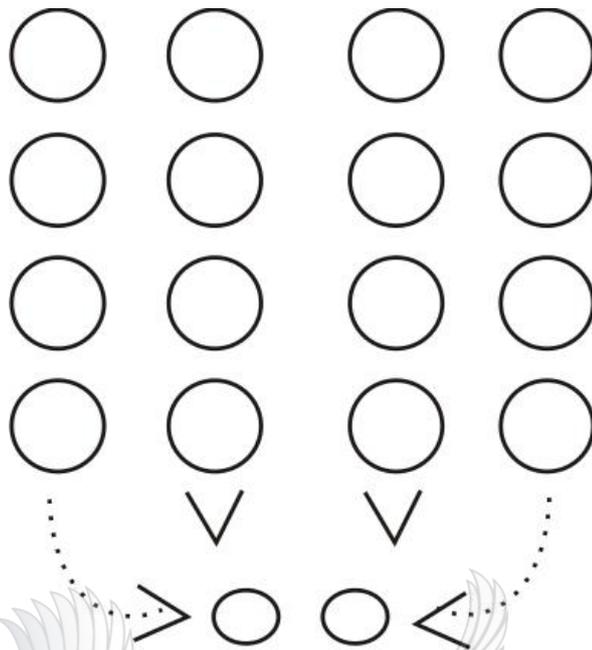
Garap sekarang INTRO : musik berbunyi satu *rambahan*, dilanjutkan vocal sebagai aba-aba atau tanda: terus para penari muncul bersama-sama menuju tempat yang digunakan untuk menari, dengan membawa property kuda dengan gerak *onclang*. Berikut contoh pola lantainya:



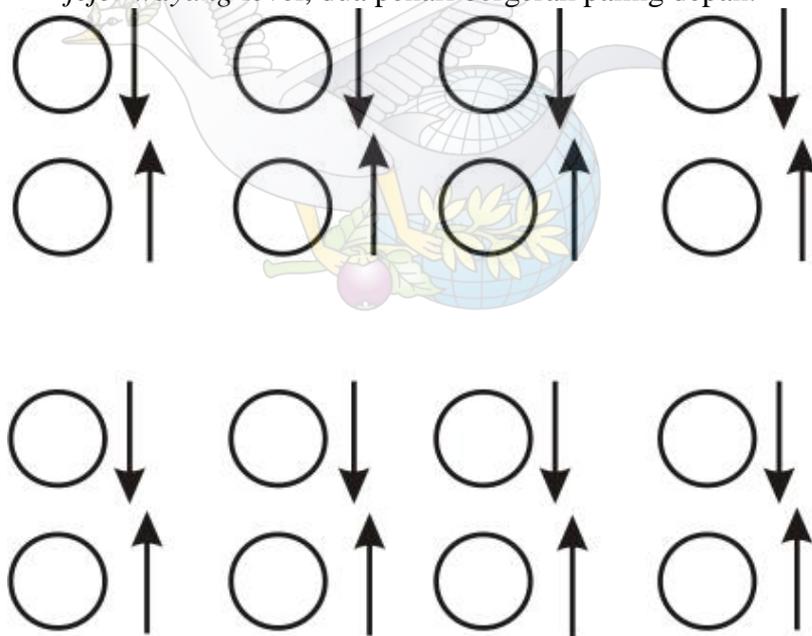
Gambar 5: bentuk pola lantai melingkar menuju tempat yang digunakan untuk menari



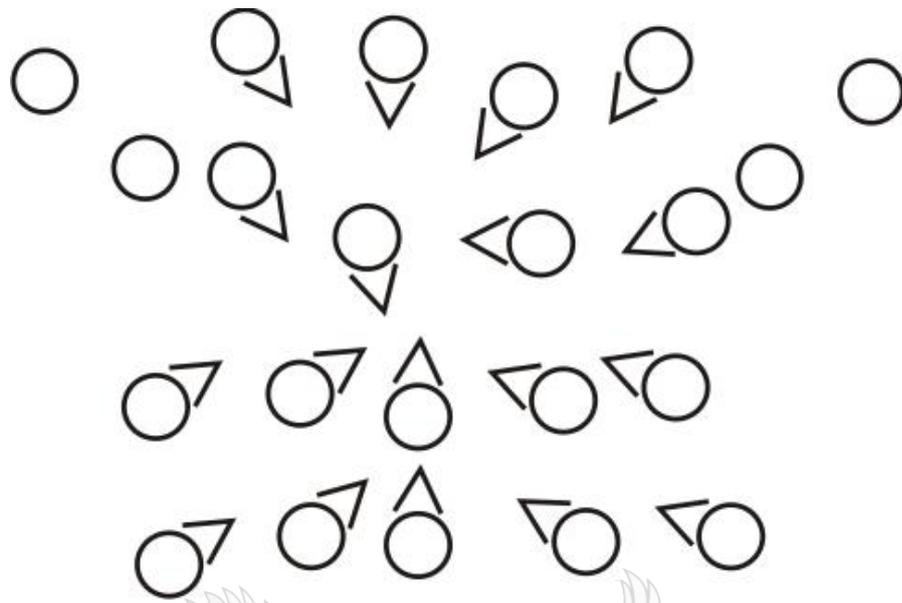
Gambar 6: bentuk posisi berjajar empat *urut kacang*



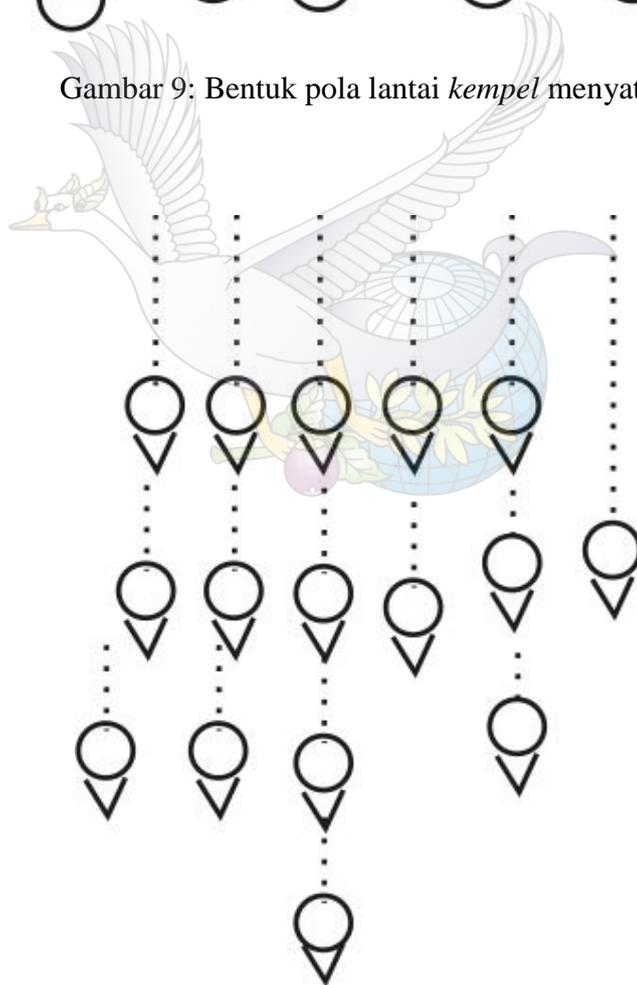
Gambar 7: bentuk posisi pose peralihan pola lantai menjadi berjajar baris tiga *jejer wayang level*, dua penari bergerak paling depan.



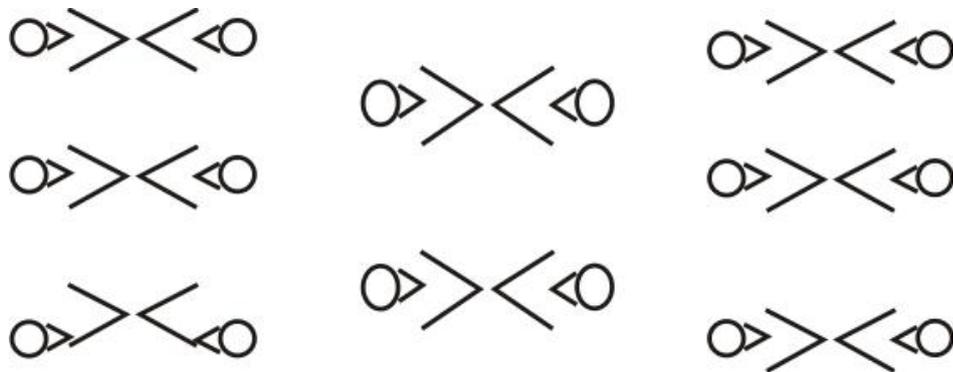
Gambar 8: bentuk pola lantai *Jeblos* dua-dua baris



Gambar 9: Bentuk pola rantai *kempel menyatu*



Gambar 10: Bentuk pola rantai acak pose peralihan menuju ke belakang, proses (meletakkan kuda).



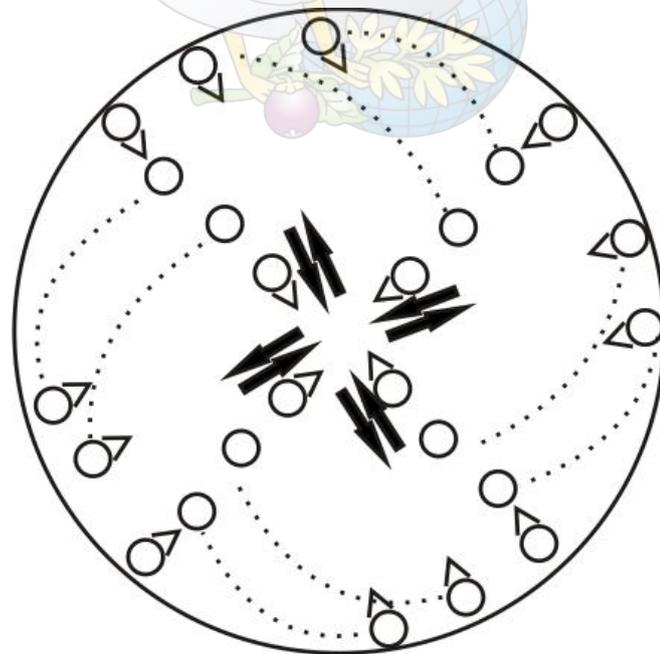
Gambar 11: Pose kuda-kuda berdampingan dan pose penari

2. Pada bagian kedua merupakan bagian *beksan*, yang dibagi menjadi dua yaitu
 - a. Pertama bagian *beksan* dengan variasi gerak-gerak *gagahan lumaksono* maju menuju peralihan (istilah hanya untuk memudahkan penyebutan gerak), *bapangan wolak-walik*, *laku-laku telu wolak-walik*, *entrakan kaki*.
 - b. Kedua bagian *beksan* dengan property kuda: gerak-geraknya dengan penekanan permainan garap kuda. Pada bagian ini gerak-gerak kuda digarap dengan volume besar atau *gede-gede* agar terlihat jelas garis-garis dan bentuk-bentuk gerak. Garap kuda diikuti dengan gerak kepala besar dan polatan memandang jauh. Garap ini dimaksudkan agar terlihat kesan gagah, berwibawa, semangat, dan kuat. Contoh gerak: goyang-goyang kuda kanan kiri, lempar-lempar kuda naik turun, liak-liuk kuda, dan lempar kuda bertukar.

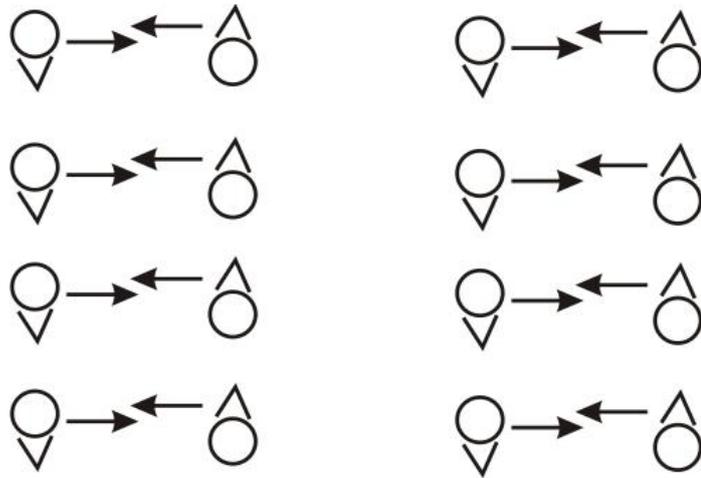
Pada bagian beksan ada garap pola lantai yang menarik seperti: pola lantai garis-garis memojok, pola lantai peralihan melingkar, pola lantai *urut kacang* baris-baris, *jeblosan*. Berikut contoh gambar polainya:



Gambar 12: Pola lantai garis-garis memojok

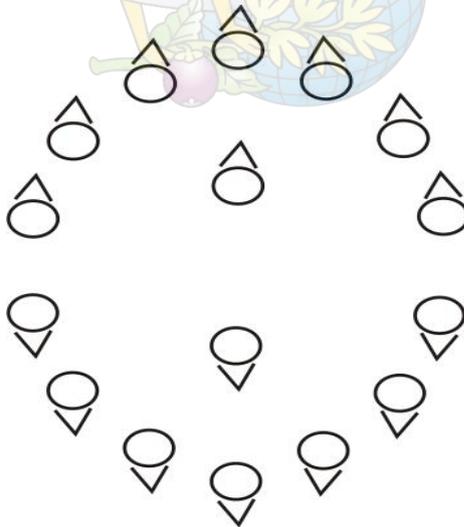


Gambar 13: Pola lantai peralihan melingkar

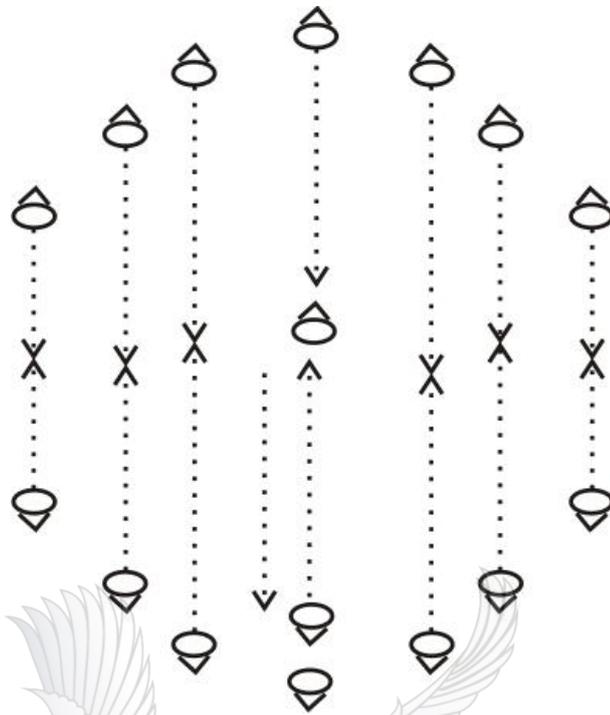


Gambar 14: Pola lantai *urut kacang* baris-baris, *jeblosan*.

Pada bagian *beksan* garap property ada garap pola lantai yang menarik seperti: pola lantai anak panah *mungkur*, pola lantai *jeblos* anak panah *mungkur*, pola lantai atraktif sebagai endhing. Berikut contoh pola lantainya:

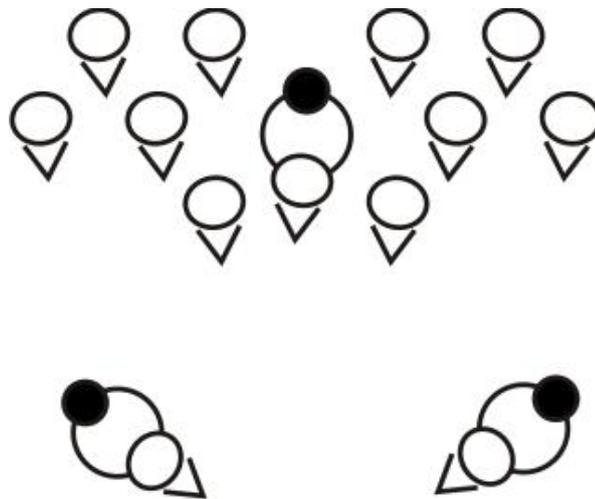


Gambar 15: Pola lantai Anak panah mungkur.



Gambar 16: Pola lantai *jeblos* anak panah mungkur

3. Pada bagian ketiga merupakan bagian akhir sebagai garapan puncak sebagai *endhing*-nya. Setelah musik *ngampat seseg* para penari dengan gerak jalan peralihan membuat polai lantai dengan gerak atraktif dimana pada bagian pojok kanan dan kiri dua penari naik di punggung penari pasangannya, sedangkan pada bagian tengah ada satu penari juga naik di punggung penari pasangannya. Gerak sesaat berhenti "*pose*", kemudian dilanjutkan dengan berjalan *lumaksono wolak-walik* satu baris-satu baris silam. Berikut contoh pola lantai atraktif bagian akhir sebagai *endhing*-nya:



Gambar 17: Pola lantai atraktif sebagai *endhing*.

Secara keseluruhan hasil akhir pertunjukan dapat diperkirakan memakan waktu sekitar 12 menit.

Bentuk penampilan atau pertunjukan suatu karya menjadi sangat penting, oleh karena itu perlu penanganan yang cermat agar dapat mendukung karya yang disajikan. Pande Made Sukerta juga menjelaskan tentang penampilan suatu karya bahwa suatu karya sangat penting untuk digarap karena akan dapat mendukung karya yang disajikan. Dalam pengemasan seni (karawaitan) tradisi ada empat hal yang perlu dilakukan yang terkait dengan penampilan yaitu penggunaan busana, penggunaan panggung, lampu, dan penggunaan sound sistem. Meskipun yang dijadikan topik pembicaraan adalah berfokus pada “seni karawitan”, namun menurut penulis secara substansial pendapat tersebut dapat dianalogkan dengan permasalahan yang terjadi pada seni rakyat, berikut penjelasannya:

1. Penggunaan Busana. Busana dalam pertunjukan karya seni berkedudukan sebagai sarana, namun mempunyai fungsi yang sangat penting. Pertunjukan merupakan suatu fenomena yang dapat diamati dengan indra. Dengan demikian keberadaan busana dalam pertunjukan sangat penting,
2. Penggunaan Panggung. Panggung atau tempat pertunjukan tidak hanya berfungsi sebagai wadah atau tempat pertunjukan, namun fungsinya

dapat lebih dioptimalkan yaitu panggung sebagai bagian dari karya yang disajikan.

3. Penggunaan Lampu. Lampu juga mempunyai peranan penting dalam pertunjukan yaitu dapat lebih mempertegas suasana gending yang ditampilkan. Selain itu lampu juga dapat berfungsi untuk menunjukkan sajian yang ditampilkan.
4. Penggunaan sound sistem. Sound sistem juga mempunyai peranan penting dalam pertunjukan yaitu dapat lebih jelas garap yang disajikan oleh tiap-tiap instrumen.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas akan diselaraskan sebagai acuan yang dapat disinergikan dengan kejadian-kejadian penggarapan yang terjadi pada seni rakyat Gagak Rimang, berikut penjelasannya:

1. Tata rias: corekan yang dibutuhkan pada bagian ini diharapkan tampil kesan gagah, berwibawa, dan bersih. Dengan demikian jangan terlalu banyak coretan-coretan garis pada muka yang tidak bermanfaat, sehingga terkesan kotor dan mukanya jadi *ciut*. Tata rias yang diharapkan semua sama dalam satu kelompok, karena memang tidak menggarap penokohan pada tokoh tertentu. Cara menggunakan rias hanya memberikan aksan-aksan pada garis alis yang tebal, kelopak mata dengan sedow warna hitam yang tajam, pipi diberikan rose merah atau orange dengan garis tebal yang rapi. Bibir diberikan lipstik merah tua atau coklat agar terkesan gagah sanggar antep, *bregos* jangan terlalu tebal agar tidak *peteng*. *Godeg* diberikan untuk mempertebal *godeg* dengan garis agak *lincip* kotak agar terkesan gagah *antep*.
2. Busana untuk mendukung pertunjukan karya tari garapan baru yang diberi judul "Gagak Rimang", sang koreografer membuat desain baru dengan model : pada bagian badan dibuat kain dengan lilitan wiron yang longgar agar tidak mengganggu gerak (tentunya juga diperhitungkan karena para penari naik kuda). Pada bagian dada diberi asesoris penutup dada dengan bahan yang gemerlap dengan pernik-pernik untuk menyambung bagian-bagian asesoris sehingga terkesan gebyar, pada bagian kepala dibuat *jamang* dengan bahan yang sama dengan bagian dada sehingga nampak harmonis dan terkesan gagah,

berwibawa. Pada bagian kaki ada krincing , juga bermanfaat untuk memberikan penekanan pada gerak-gerak sehingga akan muncul rasa semangat dan kuat. Secara keseluruhan para penari apabila sudah berbusana dan menggunakan rias sangat menarik, tampak gagah, bregas, dan busananya terkesan glamour karena didukung oleh pemilihan warna dan bahan yang tepat sehingga bisa mengeluarkan karakter warna yang sesungguhnya.

3. Panggung dalam pertunjukan tari Gagak Rimang digarap dengan model level setinggi satu meter, dalam arti bahwa panggung justru digunakan untuk penempatan instrumen musik sehingga para pengrawit akan muncul. Dari garap panggung ini diharapkan pengrawit dimunculkan, diharapkan juga bisa mengekspresikan dirinya (tidak berbicara sendiri-sendiri) antara penari dan pengrawit bisa menyatu menjadi satu sajian pertunjukan tari yang betul-betul digarap. Penataan penonton akan berada dimana saja di sekitar panggung, yang jelas tidak masuk pada wilayah yang digunakan untuk menari. Agar semua dapat berjalan dengan baik maka panggung dan yang digunakan untuk menari diberi bambu pembatas.
4. Penggunaan Lampu. Secara realita dalam pelaksanaan pertunjukan tari rakyat saat ini, tidak hanya dilakukan pada pagi dan siang hari. Untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi masyarakatnya juga akan dipertunjukkan pada malam hari (Pengalaman Pertunjukan tanggal 9 September 2013). Oleh karena itu kebutuhan lampu menjadi sangat penting sebagai penerangan, pertunjukan tari rakyat memang tidak menggarap garap-garap lampu secara spesifik.
5. Penggunaan Sound Sistem. Sound Sistem menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting dalam pertunjukan tari rakyat, selain untuk memantapkan beberapa instrumen untuk penonjolan-penonjolan garap instrumen agar memunculkan rasa mantap dan semangat. Sound sistem juga sangat penting sebagai tanda untuk mengundang para penonton.

Urutan Gerak Tari Gagak Rimang Hasil Garapan Akhir.

| No | Pola Lantai | Musik | Uraian Gerak | Keterangan |
|----|---|---|---|--|
| 1 | Bentuk gawang urut kacang, berjajar empat baris | VOKAL Satu lagu. Musik peralihan instrumen balungan | Para penari muncul dengan gerak onclang urut kacang, menuju panggung yang digunakan untuk menari | Panggung kosong. Para penari muncul dari kiri kanan panggung gamelan. |
| 2 | | | Dua penari maju jengkeng, dua penari lagi gerak-gerak dengan kuda di depan penari yang jengkeng. Para penari yang lain tiga baris di belakang membuat pose diam level rendah. | Semua penari kondisipose diam, hanay penari yang paling depan aksi. |
| 3 | Peralihan gawang | Musik masih tetap sama, dengan irama cepat | Entrakan Onclang kanan kiri Jeblos dengan permainan kuda naik turun | |
| 4 | Gawang berjajar urut kacang | | Onclang kuda Kuda di atas gerak wolak walik 4 kali | |
| 5 | Pindah gawang ke belakang | Sirep: Palaran | Gerak jurus-jurus dengan volume lebar, sabil berjalan menuju kedepan berjajar | |
| 6 | Gawang berjajar urut kacang | | Lumaksono putar-putar napak keliling ke belakang kembali ke depan lagi. Napak-napak nyaruk kanan kiri, tangan | |

| | | | | |
|----|-------------------------|-------------------|--|---|
| | | | <p>diatas bergantian wolak-walik. Penghubung: tanjak entrak Gerak nyaruk atas bawah putar menjadi peralihan gawang</p> | |
| 7 | Gawang pojok garis | Irama dadi | <p>Gerak-gerak njangkah-njangkah wolak-walik loncat 4 kali. Penghubung: tanjak entrak. Gerak nyaruk kanan kiri maju 4 kali Penghubung: tanjak entrak. Loncat kanan wolak-walik. Penghubung: tanjak entrak</p> | |
| 8 | | Irama udar cepat | <p>Seperti laku telu wolak-walik samping kiri kanan. Penghubung: tanjak entrak</p> | |
| 9 | Gawang menjadi Jeblosan | | <p>Loncat-loncat jeblosan kanan kiri Penghubung: tanjak entrak. Onclang membuat gawang urut kacang</p> | |
| 10 | Gawang urtu kacang | | <p>Penghubung: tanjak entrak. Jurus: volume besar-besar. Trecet ambil kuda di belakang.</p> | Sampai penari mengambil kuda satu persatu |
| 11 | | Suwuk: jeda waktu | | Para penari maju semua bawa kuda. |

| | | | | |
|----|--------------------------------------|---------------------------------------|---|---|
| | | ada “aba-aba” | | Ada aba-aba dari pemimpin penari dengan mengatakan: Para tamtama siaga |
| 12 | Bentuk gawang segi tiga mungkur | | Njankah-njankah 123 loncat 2 kali. Lempar-lempar kuda ke kanan ke kiri. Memakai kuda loncat ke kana ke kiri. Gerak seretan ke kanan ke kiri ngglebag ke kanan ke kiri Loncat-loncat permainan kuda membuat gawang mungkur | |
| 13 | Peralihan gawang mungkur urut kacang | | Dorong kuda ke kanan ke kiri Ngglebag berhadapan lempar kuda bergantian atau tukar kuda | |
| 14 | Peralihan gawang urut kacang | | Kuda digerakkan level rendah | |
| 15 | | Irama langsam atau tidak terlalu kuat | Gerak langkah-langkah njankah ke belakang, posisi kuda di depan muka. Berjalan entrakan kuda. Singgetan Jeblos mungkur. Lumaksono cepat Singgetan entrakan kuda. Berhadapan. Loncat-loncat Kuda | |

| | | | | |
|--|--|--------------------|---|--|
| | | <p>Irama udar</p> | <p>maju , posisi ambyar. Njangkah mundur, trus naik kuda 4 kali Entrakan kuda loncat-loncat pindah gawang menuju ke tengah: pose Berhenti empat penari membungkuk dan satu penari berdiri diatas penari yang membungkuk dengan membawa kuda.</p> <p>Penari yang lain berada di depan pojok kanan dan kiri memberi respon posisi berdiri mojak serong menghadap ke penari tengah.</p> <p>Penari yang berada di belakang merespon dengan membawa kuda, polatan dan posisi badan merespon penari yang berada di kelompok tengah.</p> | |
| | | <p>Irama seseg</p> | <p>Lumaksono dengan kuda bergantian, masuk silam meninggalkan tempat yang digunakan untuk menari</p> | |

Tabel 2: Urutan gerak tari Gagak Rimang.

C.3. Garap Musik (Lagu)

Dimulai dari pola tabuhan pendek oleh semua instrument, berhenti kemudian disambung dengan vokal bersama *budhalan* Gagak Rimang:

3 3 7 7 7 7 3 . 3 3 4 4 5 5 7
So - rak am - ba - ta ru - buh ho - reg wa - dya gu - mu - ruh
 . 3 3 7 7 7 7 6 . 5 . 4 . 3 . 4
Bu - dha - ling pa - ra wa - dya ga - gak ri - mang

Sajian musik selanjutnya adalah jalinan permainan semua instrumen mengiringi barisan tari, setelah semua barisan berkumpul dan membentuk formasi, disajikan vokal Pembuka bersama-sama:

. . 6 3 6 6 6 ! @ . 6 3 6 ! 6 6
A - yo a - yo kan - ca can - cut ta - li - wan - da
 . . 6 3 6 6 6 ! @ . 6 # @ ! @ @
Am - ba - ngun bu - da - ya bu - da - ya - ning ki - ta
 . @ . # . ! . @ . 6 . ! . ^ . 5
Sa - nak ka - dang pa - wong mi - tra
 . @ . # . ! . @ . 6 . ! . ^ . 5
Da - tan a - na pa - su - la - yan
 . . . # # @ # ! . 5 . 6 . 7 . 7
Mu - rih les - ta - ri ja - ti dhi - ri

. . . # # @ # ! . 6 . 7 . 5 . 6
Bu - da - ya ge - ga - ma - ning na - gri

Dilanjutkan permainan jalinan semua instrument mengiringi gerakan tari.
 Setelah itu berbaris mundur dan membentuk formasi jongkok dengan diiringi
 vocal ada-ada budhalan.

Ridhu mawur mangawur-awur wurahan

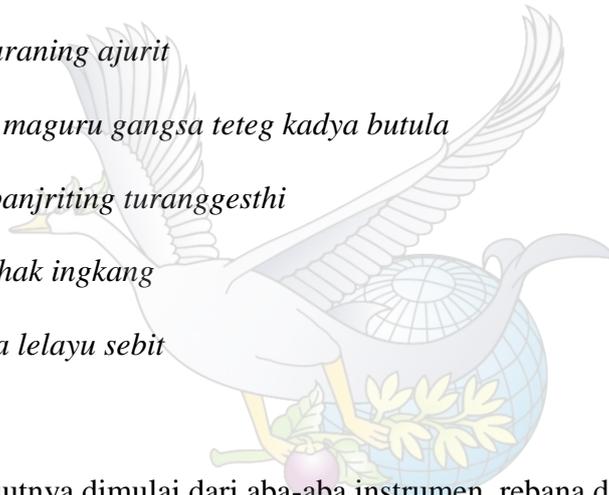
Tengaraning ajurit

Gung maguru gangsa teteg kadya butula

Wur panjriting turanggesthi

Rekathak ingkang

Dwaja lelayu sebit



Iringan selanjutnya dimulai dari aba-aba instrumen rebana disambung tabuhan
 balungan sebagai berikut:

_ 3 2 3 1 3 2 3 5 3 6 3 5 3 2 3 g1 _

. . . 1 j.2 . 3 1 j.2 . 3 1 j.2 . 3 g1

. . . 5 j.6 . 7 5 j.6 . 7 5 j.6 . 7 g5

. . . 1 . . . 1 . . 1 . . 1 . g1

. 3 . 1 5 . 3 . 2 . g1

. 3 . 1 . 5 . 3 . 1 . 5 . 3 . g1

. . . 1 .1. 1 5 .5. 5 1 .1. 1 g5

. . . 1 .1. 1 5 .5. 5 1 . 3 . g1

Disambung permainan jalinan instrument rebana, kemudian kembali pada permainan pola gamelan lagi:

. . . 7 7 . 7 6 5 7 6 5 . . 5 g4

3 4 3 2 . . 3 2 1 3 2 1 . . . g.

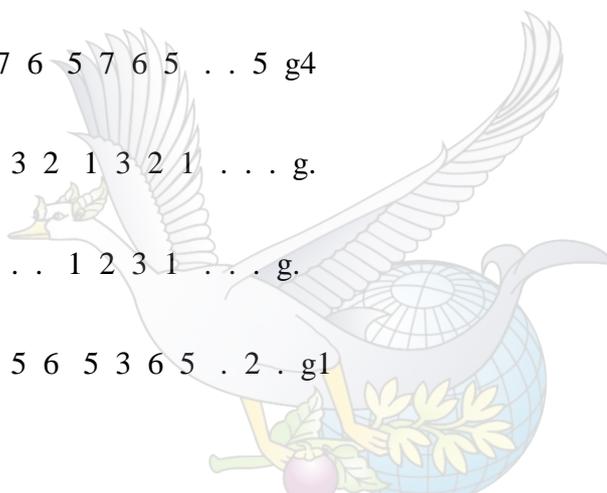
1 2 3 1 1 2 3 1 . . . g.

1 2 3 5 . . 5 6 5 3 6 5 . 2 . g1

Kembali pada jalinan permainan rebana

. . . 1 .1. 1 5 .5. 5 1 .1. 1 g5

. . . 1 .1. 1 5 .5. 5 1 . 3 . g1



Kemudian dilanjutkan sajian vokal rampak baris:

Rampak baris tamtama samekta

Budhaling pra wadya siyaga ing ajurit

6 6 6 4 6 6 6 3 6 6 6 4 5 3 2 g1

. . . 1 j.2 . 3 1 j.2 . 3 1 j.2 . 3 g1

. . . 5 j.6 . 7 5 j.6 . 7 5 j.6 . 7 g5

Setelah sajian melodi balungan ini, tempo makin cepat untuk menuju ke bagian akhir. Sebagai perantara untuk mengakhiri sajian diakhiri vokal pendek sebagai penutup bernuansa semangat.

! @ 7 ! 6 7 5 4

Ma - ju te - rus pan- tang mun - dur

! @ 7 ! 6 7 5 4

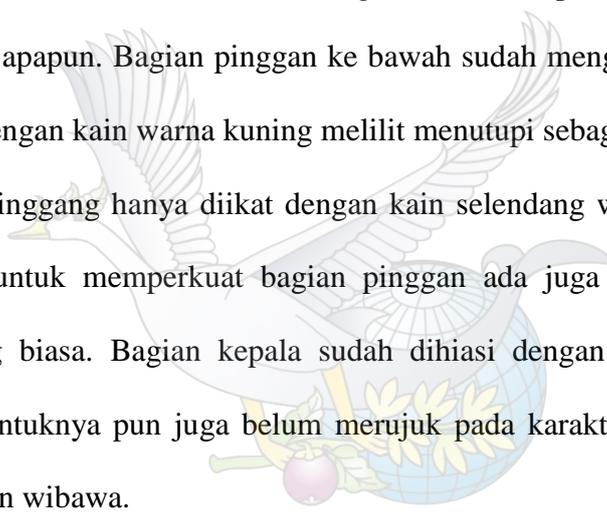
Ga - gak ri - mang trus mi - su - wur

C.4. Pendampingan Pembuatan Kostum

Para penonton pada sebuah pertunjukan seni rakyat pertama kali yang akan menarik baginya adalah busananya (kostumnya). Umumnya kostum dibuat gebyar dengan tujuan untuk menarik perhatian penonton. Bentuk

gebyar sendiri mengarah pada penggunaan warna yang tajam, seperti warna merah, kuning, dan biru yang dipadu dengan warna emas agar terlihat mewah.

Kelompok kesenian “Gagak Rimang” duhuh Gebyog, sudah mempunyai kostum untuk jenis tarian “Gagak Rimang”, akan tetapi kostum yang ada masih ala kadarnya, dan masih sangat sederhana, secara keseluruhan belum mendukung karakter jenis tarian yang dibawakan. Seperti terlihat pada gambar di bawah, kostum untuk bagian dada dan pundak masih belum ada property apapun. Bagian pinggan ke bawah sudah mengenakan celana warna merah dengan kain warna kuning melilit menutupi sebagian celana sedangkan bagian pinggang hanya diikat dengan kain selendang warna merah bermotif bahkan untuk memperkuat bagian pinggan ada juga yang ditambahi ikat pinggang biasa. Bagian kepala sudah dihiasi dengan hiasan kepala, akan tetapi bentuknya pun juga belum merujuk pada karakter tari yang berkesan gagah dan wibawa.





Gambar 18: Kostum awal penari sebelum dilakukan redesain, kondisi kostum penutup bagian bawah hanya berbentuk kain satin kuning yang dipadukan dengan celana warna merah, sabuk juga belum diolah.

Busana pada bagian badan dibuat kain dengan lilitan *wiron* yang longgar agar tidak mengganggu gerak (tentunya juga diperhitungkan karena para penari naik kuda). Pada bagian dada diberi asesoris penutup dada dengan bahan yang gemerlap dengan pernik-pernik untuk menyambung bagian-bagian asesoris sehingga terkesan gebyar, pada bagian kepala dibuat *jamang* dengan bahan yang sama dengan bagian dada sehingga nampak harmonis dan terkesan gagah, berwibawa. Pada bagian kaki ada krincing, juga bermanfaat untuk memberikan penekanan pada gerak-gerak sehingga akan muncul rasa semangat dan kuat.



Gambar 19: Kostum penari setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan dengan model pemberdayaan masyarakat.

Proses pelatihan dan pendampingan dilakukan dengan tahapan: pembuatan alternative desain (dalam bentuk sketsa desain kostum), penentuan bahan, persiapan alat, dan proses produksi. Dari setiap tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Sketsa Desain

Sketsa desain dimaksudkan untuk membuat berbagai macam alternative bentuk desain yang sesuai dengan tari Gagak Rimang yang berkarakter gagah, berani, dan berwibawa. Dalam sketsa desain sudah mempertimbangkan bentuk, warna, bahan, dan kenyamanan dari kostumnya ketika digunakan untuk gerak.

2. Bahan

Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan kostum tari antara lain: spon ati, kain satin warna merah, kuning, biru, dan putih, benang emas, bordir benang emas, manik-manik, mote, kerincing, benang jahit, lem kain/spon ati.

3. Alat

Disamping bahan-bahan tersebut untuk mengolahnya diperlukan peralatan. Peralatan yang dipergunakan dalam membuat kostum tari Gagak Rimang antara lain: mesin jahit, meja pola, kertas gambar, pensil, pensil warna, gunting, meteran kain (metlin), dan jarum. Sebagai pendukung kostum penari, maka tari Gagak Rimang juga dilengkapi dengan property. Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat property tari antara lain: jaran (kuda) kepeng, cat kayu warna merah, putih, hitam, tinner, kuas, bulu ekor sapi, rayung, atau serat nanas. Adapun langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut.

Tahap I: Pembuatan Sketsa Desain

Pembuatan alternative desain/sketsa desain kostum. Desain disesuaikan dengan karakteristik seorang prajurit yang gagah perkasa. Dari beberapa alternative desain dipilih salah satu untuk dibuat prototypenya.



Gambar 20: Sketsa alternative desain kostum penari pada bagian kepala



Gambar 21: Alternatif property tari pada bagian binggel (property bagian tangan) dan pada penutup bawah/kaki, serta property kuda kepang.



Gambar 22: Alternatif desain kostum penari terpilih.

Tahap II: Pembuatan Pola.

Dari alternative desain yang sudah dipilih, kemudian dibuat pola pada kertas pola (kertas tebal/manila/kertas gambar). Proses pembuatan busana untuk tari Gagak Rimang ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian kepala, badan, dan kaki. Bagian kepala lebih banyak mengolah pada jamang (hiasan penutup kepala), bagian badan (mengolah penutup pundak da dada), dan sumping (hiasan telinga). Setelah pola selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah pemotongan kain dan spon ati sesuai dengan polanya. Untuk mendapatkan kekakuan khusus pada kostum, perlu adanya penebalan pada bagian-bagian tertentu, selanjutnya spon ati ditutup dengan kain warna biru dengan cara dilem dan dijahit.

Tahap III: Menghias dengan Bordir.

Tahap selanjutnya adalah memberikan hiasan dengan bordir benang emas pada bagian tepi kostum dan menambahkan hiasan benang emas pada bagian bagian tertentu pula dengan tujuan untuk menarik perhatian dan gebyar dari kostum tersebut. Disamping memberikan bordir benang emas dan benang emas untuk hiasan, kostum bagian kepala juga dihias dengan manik-manik dan mote-mote agar kostum lebih menarik.

Tahap IV: Pencobaan Kostum

Pencobaan dimaksudkan untuk mengetahui apakah kostum tersebut sudah sesuai dengan ukuran, karakter, dan kenyamanan serta aman digunakan saat bergerak dalam memeragakan tariannya.



Gambar 23: Desain kostum penari pada bagian kepala



Gambar 24: Kostum penari pada bagian kepala

Bagian busana yang dipakai pada badan, terdiri dari *sangsangan* (kalung), penutup pundak, *kelatbau* (gelang lengan), *binggel* (gelang), *paningset* (kain pengencang pinggang), *kampuh* (kain panjang dan lebar untuk busana bagian bawah).



Gambar 25: Alternatif desain kostum penari pada bagian badan (lengkap dengan penutup dada dan hiasan tangan/binggel)



Gambar 26: Alternatif desain kostum penari pada bagian badan (lengkap dengan penutup dada dan hiasan tangan/binggel)

Adapun bagian busana yang dipakai pada bagian kaki, meliputi celana dan *kriniong* (gelang-gelang kaki). Krincing dimaksudkan untuk menegaskan gerakan-gerakan kaki pada waktu menari agar lebih tegas, mantap dan berwibawa. Krincing disamping berfungsi untuk memberikan hiasan penutup kaki, juga dimaksudkan untuk menambah karakter dari gerakan tari itu sendiri.



Gambar 27: Pendamping yang sedang memberikan evaluasi terhadap kostum yang sedang dicoba agar sesuai dengan karakter tarinya.



Gambar 28: Penari yang sedang menari lengkap dengan kostumnya, perhatikan kostum penutup kakainya dengan menggunakan krincing.

C.5. Pendampingan Tata Rias

Tata rias dimaksudkan untuk membentuk karakter dari para penarinya. Karakter yang dimaksud adalah karakter gagah, halus, seram, dan sebagainya. Mengingat pertunjukan ini merupakan pertunjukkan yang ingin menggambarkan kegagahan dari para prajurit yang dipimpin oleh Aryo Penangsang, maka karakter prajuritnya dibuat gagah perkasa dan berwibawa. Karakter gagah bisa tercermin dari bentuk alis, brengos dan jenggot, serta warna dari wajahnya.

Karakter yang ditampilkan dalam garap tata rias adalah berkarakter kesan gagah, berwibawa, dan bersih. tidak terlalu banyak coretan-coretan garis pada muka yang tidak bermanfaat karena akan terkesan kotor dan mukanya jadi *ciut*. Tata rias yang diharapkan semua sama dalam satu kelompok, karena memang tidak menggarap penokohan pada tokoh tertentu. Cara menggunakan rias hanya memberikan aksan-aksan pada garis alis yang tebal, kelopak mata dengan sedow yang tajam, pipi diberikan rose merah atau orange dengan garis tebal yang rapi. Bibir diberikan lipstik merah tua atau coklat agar terkesan gagah sanggar antep, *brengos* jangan terlalu tebal agar tidak *peteng* (gelap). *Godeg* diberikan untuk mempertebal *godeg* dengan garis agak *lincip* kotak agar terkesan gagah *antep*. Bahan yang digunakan untuk merias adalah bedak untuk rias wajah, *eyeshadow*, pensil alis untuk membentuk alis. Bedak meliputi beberapa warna, yaitu warna merah muda dan oranye.

Tahapan pelatihan tata rias.

Tahap I

Memberikan warna dasar pada wajah dengan warna merah muda secara merata. Pewarnaan dilakukan dengan cara menyapukan pewarna (bedak muka) secara tipis. Setelah warna dasar merata, kemudian pada bagian pipi kanan dan kiri diberi warna merah ke oranye. Hal ini dimaksudkan untuk mempertegas karakter rias dan untuk menonjolkan garis pipi. Begitu pula dengan bagian hidung. Untuk menonjolkan garis hidung, bagian depan hidung diberi warna oranye agar lebih kelihatan tegas.



Gambar 29: Para penari sedang berlatih rias, baik secara mandiri maupun saling merias temannya.

Tahap II

Tahap selanjutnya adalah membuat alis buatan, garis mata, dan garis hidung. Bentuk alis perlu dicermati karena akan memberikan kesan halus, gagah, pemarah, sangar, dan sebagainya. Karakter alis perlu

disesuaikan dengan garis mata. Garis mata perlu dipertegas dengan pensil alis berwarna hitam menyesuaikan dengan bentuk alinya. Karakter alis dan mata yang dimunculkan disini dibuat berkesan gagah, tegas, dan berwibawa.



Gambar 30: Seorang penari sedang merias (membuat alis buatan) teman penari lainnya, sebuah kerjasama yang bagus.



Gambar 31: Seorang penari sedang merias dirinya sendiri.

Tahap III

Terakhir untuk rias wajah yaitu membuat brengos dan jenggot. Brengos dan jenggot dapat dibuat dengan bubuk pewarna (kosmetik warna hitam). Namun ada juga brengos buatan yang dibuat dari rambut yang sebenarnya. Pada rias wajah untuk tari Gagak Rimang ini brengos dibuat dengan brengos buatan dari bahan rambut yang sudah dibuat khusus, sehingga tinggal memasangkan saja. Sedangkan kesan jenggotnya dibuat dari bedak yang berwarna hitam.



Gambar 32:Seorang instruktur/pendamping pelatihan sedang memberikan contoh merias alis, dan membuat kumis.

C.6. Pendampingan Pembuatan Cenderamata/Sovenir

Cenderamata merupakan salah satu wujud yang akan dicari oleh wisatawan ketika mengunjungi suatu lokasi wisata. Khususnya Selo belum

ada satu bentuk souvenir yang menjadi ciri dan andalan daerah tersebut, bisa dikatakan souvenir belum diolah dan menjadi perhatian untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan. Oleh karena itu peneliti memiliki solusi untuk mengolah souvenir pada daerah Selo dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di daerah ini, baik sumber daya alam, sumber daya manusia maupun sumber daya kultural. Adapun jenis souvenir yang diolah pada area Selo yaitu.

1. Kostum Gagak Rimang

Bentuk kostum dari busana tari sebagai ide pembuatan souvenir karena kostum identik dengan kelompok kesenian tari yang ada di daerah Boyolali terutama daerah Selo. Pilihan kostum tari untuk souvenir juga memanfaatkan peluang yaitu memanfaatkan sisa-sisa bahan pembuatan kostum tarian, karena di daerah Selo selain maju dengan kelompok keseniannya, mereka juga ada beberapa yang mempunyai ketrampilan membuat kostum tari untuk pentas sendiri. Ide kostum sebagai souvenir ini dirancang agar mudah dibawa dan bermanfaat antara lain sebagai gantungan kunci atau sebagai hiasan ruangan. Adapun tahapan pembuatan kostum adalah sebagai berikut:

a. Persiapan Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan antara lain : spon ati, kain satin warna merah, kuning, biru, dan putih, benang emas, bordir benang emas, manik-manik, mote, kerincing, benang jahit, lem kain/spon ati. Sedangkan Alat

yang digunakan antara lain: mesin jahit, meja, kertas gambar, pensil, pensil warna, gunting, penggaris, jarum.

b. Perancangan Bentuk Desain Kostum Tari

Setelah bahan-bahan tersedia, tahap selanjutnya yaitu merancang bentuk desain meskipun bentuk desain sudah ada yaitu bentuk kostum tari itu sendiri, tetapi diperlukan merancang bentuk kostum tari tersebut sesuai dengan teori seni wisata, yang mencakup tiruan dari bentuk aslinya, dibuat kecil, murah harganya, dan menarik. Dengan kata lain bentuk kostum penari yang sudah ada tadi dibuat prototype/dibuat kecil dengan bentuk, bahan, dan warna yang sama



Gambar 33: Bentuk desain Kostum Tari untuk acuan souvenir

c. Teknik Pembuatan

Setelah mendesain bentuk kostum tari tersebut kemudian langkah selanjutnya yaitu teknik pembuatannya. Hal pertama yang perlu dilakukan yaitu mencopy bentuk desain atau pola tersebut di atas spon ati kemudian di gunting mengikuti pola. Langkah selanjutnya yaitu melapisi/ membalut spon ati tersebut dengan kain satin warna tertentu sesuai pilihan (merah, biru, kuning, hijau dsb.) dengan perekat lem untuk kain. Setelah spon ati tertutup semuanya dengan kain satin, kemudian menambahkan beberapa asesoris seperti bordir benang emas, mote-mote untuk mempercantik perwujudan souvenir kostum tari tersebut.



Gambar 34: Sketsa bentuk souvenir kostum tari

2. Kaos

Salah satu bentuk souvenir yang lain yaitu kaos. Kaos sebagai souvenir untuk daerah Selo karena souvenir berujud kaos sering dicari oleh wisatawan ketika mengunjungi lokasi wisata. Hal ini karena fungsi kaos sendiri selain bermanfaat untuk dikenakan, kaos juga bisa mewakili dan secara tidak langsung memberi informasi dan pengingat bahwa orang yang mengenakan kaos tersebut sudah pernah mendatangi lokasi tempat dimana “tulisan” atau “gambar” yang tertera pada kaos tersebut dan ini bisa menjadi kebanggaan tersendiri bagi si pemakai. Souvenir berujud kaos yang diolah untuk souvenir khas Selo dengan mengambil sumber daya kultural yang ada di daerah tersebut berupa “gambar” maupun “tulisan. Berupa “gambar” antara lain: gunung merapi, gunung merbabu, penari dengan gerakan dan kostumnya, jaran kepang, keindahan alam Kecamatan Selo dan lain-lain. Berupa tulisan, antara lain : New Selo, nama – nama kesenian di daerah kecamatan Selo, dalam hal ini salah satu contohnya kesenian “Gagak Rimang”, atau nama tarian lainnya yang ada di daerah Selo, dan lain-lain. Teknik pembuatan kaos ini dengan cara disablon. Adapun tahapan teknik sablon antara lain:

- a. Persiapan gambar atau tulisan dengan tulis tangan atau komputer.
- b. Persiapan Bahan dan Peralatan seperti : screen/saringan, rakel, meja sablon, tinta sablon.
- c. Teknik Produksi sablon

i. Persiapan gambar desain kaos yang akan di sablon, kemudian mengedit desain kaos menjadi film sablon atau klise film sablon yang siap dicetak sablon

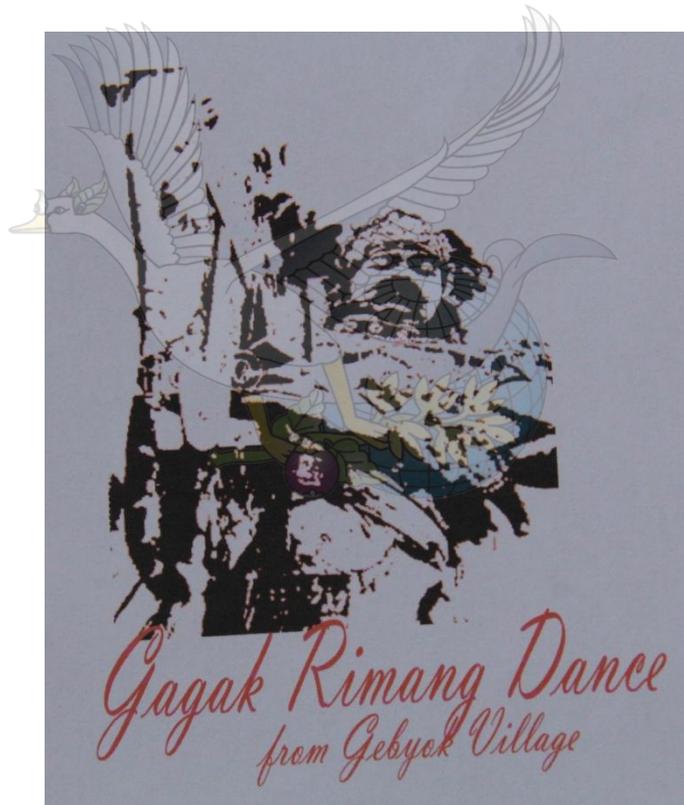
ii. Persiapan screen

Langkah awal yaitu mempersiapkan screen, kemudian membersihkan screen sablon menggunakan air dan sabun kemudian di lap dengan menggunakan kain spon. Kemudian siapkan obat afdruk, kipas angin/hairedryer, alat perata screen/penggaris. Selanjutnya campur obat afdruk cairan merah dan putih kemudian masukan sedikit demi sedikit pada screen dan ratakan tipis, lalu screen dikeringkan dengan kipas angin atau hairedryer. Proses pengeringan dilakukan di ruang tertutup/gelap karena screen tidak boleh terkena sinar matahari secara langsung. Selanjutnya disiapkan material seperti kaca, desain kaos yg telah diedit, screen, busa screen, papan. Langkah awal siapkan papan, letakkan busa di atas papan lalu ambil screen lalu letakkan gambar yang telah diedit dan tempel diatas screen, sebelum desain kaos tersebut ditempel di screen terlebih dahulu diolesi dengan minyak goreng, hal ini dilakukan agar kertas pada gambar akan tembus sinar. Setelah itu taruh kaca diatas screen kemudian sinari screen dengan sinar matahari antara 15 sampai 20 detik (tergantung panas dan tidaknya terik matahari) karena jika terlalu lama dalam penyinaran, pemfilm-an screen akan gagal atau sulit untuk ditembus. setelah screen kita sinari, maka

screen tersebut dicuci dengan alat semprot untuk membersihkan bekas obat

iii. Tahap Penyablonan

Pada tahap ini, alat-alat yang dibutuhkan antara lain: screen,cat, meja sablon, rakel, bahan (kaos). Tahap pertama yaitu persiapan screen dan letakkan kain yang akan disablon diatas meja, tuang cat pada screen secukupnya kemudian gesut menggunakan rakel.



Gambar 35:.. Desain kaos khas Selo untuk souvenir



Gambar 36: Alternatif desain kaos khas Selo



Gambar 37: Alternatif desain kaos khas Selo

3. Jaran Kepang

Jaran keping merupakan salah satu property yang sering digunakan pada tarian-tarian di wilayah Selo. Meskipun jaran keping sudah banyak digunakan sebagai property tari untuk wilayah lain seperti di ponorogo, kebumen, magelang maupun lainnya, akan tetapi peneliti tertarik untuk mengemas jaran keping ini menjadi salah satu souvenir di wilayah Selo. Jaran keping yang diolah dibagi berdasarkan material yaitu :

3.1.Souvenir Jaran Kepang berbahan Bambu

Bahan menjadi salah satu alternatif karena di wilayah Selo ada cinderamata berupa kapal-kapalan yang terbuat dari bambu, akan tetapi pengerjaannya yang lama, kira-kira satu produk kapal memerlukan waktu 3 minggu untuk penyelesaiannya selain produk yang terbatas, harga jual per produk pun tinggi minimal Rp 200.000,-. Sumber daya manusia terkait dengan ketrampilan merangkai benda dari bahan bambu sudah ada, untuk itu peneliti berusaha mengembangkan dengan alternatif bentuk lain tetapi dengan bahan dasar sama yaitu bambu. Souvenir Jaran Kepang berbahan Kostum. Souvenir Jaran Kepang berbahan Kostum yaitu menggunakan bahan-bahan seperti pada bahan souvenir kostum, jadi bisa memanfaatkan sisa-sisa pembuatan kostum tari. Adapun tahapan pembuatan jaran keping berbahan kostum adalah sebagai berikut:

ii. Persiapan Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan antara lain : spon ati, kain satin warna merah, kuning, biru, dan putih, benang emas, bordir benang

emas, manik-manik, mote, kerincing, benang jahit, lem kain/spon ati. Alat yang digunakan antara lain: mesin jahit, meja, kertas gambar, pensil, pensil warna, gunting, penggaris, jarum.

iii. Perancangan Bentuk Desain Jaran Kepang

Setelah bahan-bahan tersedia, tahap selanjutnya yaitu merancang bentuk desain jaran kepeng dalam ukuran kecil yang sesuai untuk ukuran souvenir.

iv. Teknik Pembuatan souvenir jaran kepeng

Setelah mendesain bentuk jaran kepeng langkah selanjutnya yaitu teknik pembuatannya. Hal pertama yang perlu dilakukan yaitu mencopy bentuk desain atau pola jaran kepeng di atas spon ati kemudian di gunting mengikuti pola. Langkah selanjutnya yaitu melapisi/ membalut spon ati tersebut dengan kain satin warna tertentu sesuai pilihan (merah, biru, kuning, hijau dsb) dengan perekat lem untuk kain. Setelah spon ati tertutup semuanya dengan kain satin, kemudian menambahkan beberapa asesoris seperti bordir benang emas, mote-mote untuk mempercantik perwujudan souvenir jaran kepeng tersebut.

3.2.Souvenir Jaran Kepang berbahan Resin

3.2.1.1.Resin

Pemilihan bahan resin untuk souvenir karena resin merupakan resin bahan yang sangat mudah untuk diolah dan memerlukan waktu yang singkat. Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuatnya adalah

resin,katalisnya, silikon rubber serta hardener yaitu untuk membuat cetakannya.

Langkah membuat cetakan :

- i. Persiapan membuat master dari bahan kayu , seperti bentuk topeng, bentuk bulatan, bentuk oval, bentuk bulat, bentuk segiempat, kuda lumping dan lain-lain
- ii. Campur Silikon rubber dan hardenernya diaduk kemudian siapkan wadah berbentuk tertentu disesuaikan dengan bentuk master, kemudian letakkan master kedalam wadah tersebut kemudian tuang dengan adonan silikon rubber.
- iii. Tunggu beberapa saat, setelah mengering lepas master dari balutan silikon, maka akan membentuk cekungan seperti bentuk master.



Gambar 38: Cetakan souvenir dari bahan silikon



Gambar 39: Bahan cetakan yang terbuat dari rubber/silicon (bagian atas), proses pembuatan souvenir dengan teknik cetak tuang dengan bahan resin (bagian bawah).

Langkah cetak resin:

- i. Persiapan cetakan yang telah dibuat sejak awal, sebelum cetakan digunakan, terlebih dahulu diolesi dengan minyak agar resin yang sudah kering mudah dilepas dari cetakan.
- ii. campurkan resin dengan katalisnya aduk sampai benar-benar tercampur. Takaran yang biasa di gunakan adalah 1 tetes katalis untuk 10 mili liter resin
- iii. setelah resin dan katalis tercampur masukan ke dalam cetakan yang sudah diolesi dengan minyak tadi dan tunggu hingga mengering, setelah resin mengering, keluarkan dari cetakan.
- iv. untuk *finishing* beri warna dengan *airbrus* atau pewarna lain yang anda sukai.



Gambar 40: Peserta pelatihan sedang membuat adonan campuran silikon dengan *hardener* dalam proses pembuatan cetakan dari silikon.



Gambar 41: peserta pelatihan sedang membuat cetakan dengan bahan silikon dengan teknik cetak.



Gambar 42: Hasil pelatihan pembuatan souvenir bentuk jaran kepeng dengan bahan resin dengan teknik cetak tuang.

D. Simulasi Pementasan Tari Gagak Rimang

Hasil pelatihan yang dilaksanakan hampir sekitar 3 bulan lebih ini, kemudian dimantapkan dalam bentuk simulasi pementasan. Simulasi pementasan dilakukan di tempat biasa mereka melakukan latihan tari, yaitu di salah satu rumah penduduk yang mempunyai halaman yang luas yaitu Bapak Cipto, karena tari tradisional khas rakyat Selo ini biasanya dipentaskan di rumah penduduk yang mempunyai halaman yang luas. Lokasi pementasan disesuaikan dengan kondisi yang ada di daerah ini karena agar tidak terlalu jauh penyesuaian dan perubahannya. Simulasi dimaksudkan untuk mengetahui respon dari masyarakat terhadap garap tari Gagak Rimang ini. Dari hasil pementasan yang berlangsung hampir 15 menit ini ternyata cukup mendapat sambutan yang antusia dan luar biasa dari penduduk setempat. Mereka bangga dan kagum dengan garap tari Gagak Rimang yang dipentaskan oleh pemuda-pemuda dukuh Gebyok

tersebut. Dari hasil simulasi pentas ini, akhirnya para tokoh masyarakat, sesepuh, karang-taruna, dan peneliti sepakat garap tari ini untuk dipentaskan dalam acara menyambut Syawalan 1434 H.

Pada setiap bulan Syawal minggu pertama, biasanya masyarakat di Kecamatan Selo mengadakan pertunjukan tari-tari tradisional yang mereka punyai. Pertunjukan dilaksanakan mulai pukul 14.00 sampai dengan jam 12.00. pertunjukan ini biasanya berlangsung selama 1 sampai dengan 3 hari. Begitu pula dengan masyarakat di dukuh Gebyok, mereka juga mengisi acara syawalan ini dengan menampilkan garap tari baru yang merekai namai “Gagak Rimang”. Pementasan perdana ini dimaksudkan untuk mengenalkan garap tari baru (Gagak Rimang) kepada masyarakat Gebyok dan para leluhur mereka.



Gambar 43: Simulasi pementasan garap tari Gagak Rimang di halaman Bapak Cipto, seorang tokoh masyarakat penggerak kesenian di dukuh Gebyok



Gambar 44: Simulasi pementasan garap tari Gagak Rimang di halaman Bapak Cipto, seorang tokoh masyarakat penggerak kesenian di dukuh Gebyok

E. Implementasi

E.1. Ujicoba Pentas Tari Gagak Rimang Dalam Acara Syawalan di Dukuh Gebyok.

Proses pelatihan dan pendampingan garap tari Gagak Rimang yang hampir berjalan selama tiga bulan, setelah diadakan simulasi dalam bentuk pentas pertunjukan arena di tempat pelatihan dengan menggunakan kostum lengkap mendapat sambutan masyarakat yang luar biasa. Keberhasilan pementasan tari Gagak Rimang dalam bentuk simulasi ini, kemudian dilakukan ujicoba pentas pada perayaan dalam menyambut hari lebaran pada bulan Syawal. Ujicoba dimaksudkan untuk mengetahui animo-animo masyarakat terkait dengan garap tari Gagak Rimang dalam sebuah pentas pertunjukan. Dalam ujicoba, pementasan dibuat seperti festival yang diikuti

oleh beberapa kelompok kesenian dengan berbagai macam jenis pertunjukan. Garap tari Gagak Rimang dalam ujicoba ini ditampilkan secara lengkap dengan seluruh tata urutan pentas sebagaimana layaknya sebuah hiburan. Durasi pertunjukan dibuat kurang lebih sekitar 15 menit. Tujuan ujicoba untuk menghibur masyarakat sekaligus mengisi acara rutin pentas Syawalan di masing-masing desa di seluruh kecamatan Selo.

Ada satu hal unik yang bisa dicatat dan kita contoh bersama dalam perayaan lebaran di setiap desa di Kecamatan Selo ini. Dalam proses pembuatan panggung dan arena untuk pementasan, mereka kerjakan secara bersama-sama. Mulai dari pembuatan panggung tempat para pengrawit, pembuatan arena pentas, persiapan alat musik/gamelan, kostum penari, tata rias, sampai dengan konsumsi, mereka tanggung secara bersama-sama dan dikerjakan bersama. Tidak ada kaya-miskin, pejabat dan rakyat, tua dan muda, laki-laki dan perempuan, mereka dengan senang hati mempersiapkan pertunjukan secara bersama-sama. Dan tentunya pentas nanti juga dinikmati bersama. Sungguh rasa kebersamaan yang luar biasa.

Keunikan dan sekaligus merupakan kelebihan dari kelokalan kecamatan Selo adalah setiap bulan Syawal sehabis lebaran, setiap dukuh mengadakan pentas pertunjukan kesenian. Kegiatan Pentas pada umumnya dimulai dari tanggal dua sampai dengan 8 Syawal atau tepatnya selama seminggu setelah hari raya Idul Fitri. Pementasan dilakukan secara bergiliran dari satu desa dengan desa lainnya. Memang tidak menutup kemungkinan, pementasan antar desa tersebut dilakukan secara bersamaan antara satu desa

dengan desa lainnya, tergantung dari kesiapan warga desanya. Pentas pertunjukan dimulai dari sekitar jam 14.00 WIB sampai dengan jam 24.00 malam. Diantara waktu pementasan tersebut, sekitar jam 18 sampai dengan jam 20.00 digunakan untuk istirahat dan melaksanakan ibadah sholat Maghrib dan 'Isyak. Baru pada jam 20.00 WIB, pertunjukan diteruskan kembali sampai dengan jam 24.00 WIB.

Pementasan kesenian yang sudah menjadi agenda rutin warga Kecamatan Selo dan sudah menjadi tradisi bagi warga desa, mendapat sambutan yang antusia dari penduduknya. Bukan hanya orang tua saja yang menyaksikan, akan tetapi mulai dari anak-anak, remaja, orang tua baik laki-laki maupun perempuan semuanya dengan sukaria menyaksikan pentas seni pertunjukan tersebut. Kegiatan pertunjukan yang dilakukan secara rutin setiap bulan Syawal sehabis melaksanakan sholat 'Idul Fitri inilah yang merupakan salah satu kelebihan dari Kecamatan Selo di lereng Gunung Merapi. Tradisi yang unik dalam menyambut datangnya lebaran mereka isi dengan pentas seni hasil dari olah garap desanya masing-masing. Mereka berkesenian bukan sekedar untuk kesenangan pribadi, akan tetapi ada tujuan dan nilai-nilai di dalamnya. Tujuan mereka berkesenian untuk memberikan hiburan bagi masyarakat dan bagi dirinya sendiri. Mereka juga mempunyai tujuan untuk melestarikan kebudayaan yang sudah mereka punyai secara turun temurun dari kakek buyutnya untuk dipertahankan dan kembangkan. Dengan cara melestarikan kesenian inilah mereka menghargai para leluhurnya. Maka tidak khayal apabila di setiap desa di kecamatan Selo tumbuh subur seni

pertunjukan. Umumnya di setiap dukuh memiliki tiga sampai dengan lima jenis tari yang secara rutin mereka pertunjukan pada bulan-bulan tertentu, seperti pada bulan Syawal ini. Mereka secara *guyub* dan rukun melestarikan keseniannya. Dengan didukung para tokoh masyarakatnya sebagai penyandang dana, mereka secara rutin mengadakan latihan berbagai macam tari-tarian. Dukungan dari tokoh masyarakat ini, diimbangi oleh anak-anak, remaja, dan juga orang tua dalam setiap latihan maupun pertunjukannya. Mereka dengan sadar diri mengambil peran masing-masing. Bagi yang tua dan mempunyai kelebihan harta mereka tidak sungkan-sungkan untuk mengeluarkan hartanya demi kegiatan ini. Bagi yang mempunyai kelebihan bisa menari, berperan sebagai penari, yang bisa *ngrawit* (musik) berperan sebagai pengrawit, yang mempunyai gamelan tidak sungkan-sungkan mereka pinjamkan untuk kegiatan latihan maupun pementasan pertunjukan. Tidak ketinggalan pula bagi masyarakat yang mempunyai halaman yang cukup luas dengan senang hati dipinjamkan untuk digunakan latihan maupun pentas kesenian ini. Begitu pula dengan biaya konsumsi, secara swadaya mereka tanggung bersama-sama. Tidak ada keraguan dan keirian di hati mereka. Setiap kegiatan mereka *sengkuyung* secara bersama-sama dengan senang hati. Inilah salah satu bentuk kebersamaan, kerukunan dan gotong-royong yang sebenarnya dari masyarakat. Kedamaian dan ketentraman seolah menjadi tujuan utama mereka bermasyarakat, berat sama dipikul ringan sama dijinjing. Tidak ada dihati mereka bahwa dirinya yang paling berjasa, tapi keberhasilan dapat diraih karena berkat kerja sama dari semua elemen

masyarakat. Mereka saling mengisi dan menutupi kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga muncul rasa saling membutuhkan dan bertanggungjawab secara bersama-sama. Kehidupan bermasyarakat seperti inilah yang perlu kita contoh dan tularkan kepada masyarakat yang lain demi persatuan dan kesatuan bangsa yang akhir-akhir ini mulai luntur, bukan nilai-nilai keakuan yang selalu merasa dirinya paling kuat, paling mampu, paling pintar dan paling berjasa yang ditonjolkan. Dengan prinsip dari masyarakat, oleh masyarakat, dan untuk masyarakat inilah berbagai macam jenis kesenian mampu bertahan dan dapat dilestarikan di kecamatan ini.



Gambar 45: Pentas perdana tari Gagak Rimang dalam acara Syawalan di halaman rumah Bapak Cipto, seorang tokoh masyarakat dukuh Gebyok.



Gambar 46: Pementasan tari Gagak Rimang dalam rangka sosialisasi kepada masyarakat.



Gambar 47: Antusiasnya masyarakat baik anak-anak, muda-muda, remaja, dan orang tua dalam menyaksikan pertunjukan kesenian tradisional di duku Gebyok, Desa Samiran, Kecamatan Selo

E.2. Festival Dalam Memeriahkan HUT RI ke 68.

Hasil garap Tari Gagak Rimang dukuh Gebyok ini, setelah melalui ujicoba dalam pentas pesta rakyat yang diadakan secara rutin oleh masyarakat

Kecamatan Selo setiap bulan Syawal dinilai sukses, maka tari tersebut kemudian diikuti dalam acara festival lomba tari se-Kecamatan Selo dalam rangka memperingati Hari Ulang Tahun Kemerdekaan RI ke 68. Peringatan HUT RI ini biasanya diadakan di Joglo Merapi, tepatnya di Desa Lencoh, kecamatan Selo. Lomba diikuti dari berbagai macam kelompok kesenian yang ada di Boyolali. Namun, pada festival kesenian Boyolali pada tahun 2013 ini diadakan di lapangan dekat pasar Cepogo. Apabila dilihat dari segi lokasi pementasan, masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Joglo Merapi yang terletak di lereng Gunung Merapi, dekat dengan New Selo merupakan salah satu tempat untuk wisata. Gedung ini dilengkapi dengan pendapa sebagai tempat untuk pementasan berbagai macam kesenian yang ada di Boyolali, ruang audio visual, taman bermain anak. Lapangan pasar Cepogo terletak di dekat lingkungan pemukiman penduduk yang agak padat. Akses transportasi lebih mudah, namun bukan merupakan obyek wisata, akan tetapi tempat untuk melaksanakan berbagai macam aktivitas masyarakat sekitar.

Lomba pentas kesenian dalam rangka peringatan HUT RI ke 68 ini diikuti tidak kurang dari 40 kelompok kesenian, yang salah satunya adalah kelompok kesenian Gagak Rimang. Pentas dilakukan mulai pagi hari sampai dengan sore hari. Lomba ini sangat menarik perhatian masyarakat di sekitarnya. Kegiatan yang diagendakan secara rutin ini sangat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya bagi kelompok-kelompok kesenian dalam rangka menampilkan hasil kreasinya dalam pentas yang cukup bergengsi.



Gambar 48: Persiapan kelompok tari Gagak Rimang sebelum pentas mulai dalam acara memeriahkan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan RI ke-68 di lapangan Cepogo



Gambar 49: Pentas tari Gagak Rimang dalam acara lomba tari se-Kecamatan Selo di lapangan Cepogo dalam rangka memperingati HUT RI ke 68.

E.3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melihat kekurangan dan kelebihan dari garap bentuk sajian tari tersebut dan tanggapan masyarakat. Kritik terhadap bentuk garap tari ini penting karena untuk perbaikan bentuk garap agar lebih sempurna nantinya. Evaluasi dilakukan setelah garap tari tersebut dipentaskan dalam berbagai even kegiatan maupun festival. Berbagai even maupun festival yang pernah diikuti antara lain pertunjukan dalam rangka Syawalan di dukuh Gebyok, pentas mengisi acara pertunjukan dalam rangka manten warga, pentas lomba seni pertunjukan se Kecamatan Selo. Pentas tari Gagak Rimang dari berbagai kegiatan tersebut diadakan evaluasi guna memperbaiki tari tersebut. Pelaksanaan evaluasi meliputi durasi pementasan, pola gerak, kostum, tata rias, musik dan tanggapan masyarakat.

| No | Jenis evaluasi | Uraian | Perbaikan |
|----|-------------------|---|--|
| 1 | Durasi Pementasan | Dalam pentas Syawalan, durasi pementasan terlalu panjang, sehingga para penari kurang kontrol dan terjadi trans (kerawuhan) sehingga untuk pertunjukan estetis kurang pas, namun demikian apabila untuk tujuan hiburan sangat menghibur masyarakat. Dalam pentas lomba pertunjukan tari se Kecamatan Selo, durasi waktu sudah cukup bagus, berkisar 10 menit dan tepat waktu sesuai dengan permintaan panitia. Dalam pentas manten, waktu | Perlu diatur dan dibakukan untuk durasi waktu antara pentas untuk pertunjukan yang bersifat hiburan bagi masyarakat, pentas tujuan estetis, dan pentas wisata, sehingga tidak menghilangkan essensi dari pertunjukannya itu sendiri. |

| | | | |
|---|------------------------------|--|--|
| | | pementasan cukup lama sekitar 15 s/d 20 menit, karena menyesuaikan permintaan dari penanggapnya. | |
| 2 | Pola Gerak | Sudah cukup baik, perlu ditingkatkan sikap disiplin dari masing-masing penari agar terlihat kompak. Bentuk pola lantai perlu dipertegas lagi agar terlihat jelas. | Perlu pendisiplinan diri dari setiap penari agar profesional baik terkait gerakan maupun bentuk pola lantai, karena setiap penari mempunyai peranan sangat besar untuk menjaga kekompakan dan keberhasilan dari garap tari tersebut. |
| 3 | Kostum (busana) | Kostum sudah cukup bagus, sesuai dengan karakter penarinya yaitu sebuah pasukan prajurit yang gagah berani dalam bertempur menghadapi musuh-musuhnya. Kostum harus mencerminkan karakter dari penarinya yang mempunyai karakter gagah, berani, tangguh, disiplin dan pantang menyerah. | Sudah cukup bagus |
| 4 | Tata rias (<i>make up</i>) | Sudah cukup bagus, perlu pembakuan tata rias wajah terutama dalam pembuatan bentuk alis, kumis, dan jenggot. | Perlu pembakuan terkait dengan tata rias wajah. Perlu pemahaman kepada setiap penari dalam merias dirinya sendiri dalam setiap pentas agar terlihat kompak dan indah. |
| 5 | Musik | Sudah cukup bagus, rancak, kuat, dan semangat sehingga dapat memicu penari untuk bergerak lebih semangat dan kompak | Sudah cukup bagus |
| 6 | Animo/ tanggapan masyarakat | Tanggapan masyarakat sangat bagus dengan tergarapnya seni pertunjukan ini, hal ini dapat dilihat dari banyaknya permintaan pentas dalam mengisi berbagai macam acara, seperti: lomba seni pertunjukan tradisional se-kecamatan Selo | Perlu konsistensi dan kedisiplinan para pemain dalam mengisi berbagai macam permintaan pentas, sehingga dapat memuaskan masyarakat |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | dalam rangka HUT RI ke 68, festival hari batik di Surakarta, festival hari jadi Kab. Boyolali, acara supitan warga, lomba seni tradisional di Juwangi. | |
|--|--|--|--|

Tabel 3: Evaluasi garap tari Gagak Rimang

E.4. Sosialisasi Dalam Rangka Festival Hari Jadi Kabupaten Boyolali.

Sosialisasi Garap Tari Gagak Rimang dilakukan untuk mengenalkan garap tari tersebut kepada masyarakat luas. Sosialisasi dilakukan bertepatan dengan acara festival hari jadi Kabupaten Boyolali. Festival dilakukan dalam bentuk kirab berbagai macam tari-tarian yang diikuti oleh semua kelompok tari yang ada di Kabupaten Boyolali dengan menyusuri jalan utama menuju Kabupaten. Acara yang diikuti hampir semua kelompok kesenian yang ada di Boyolali ini berlangsung sangat meriah. Festival hari jadi Kabupaten Boyolali ini diadakan secara rutin setiap tahunnya. Kelebihan dari acara ini adalah menampilkan semua potensi seni yang ada di Kabupaten Boyolali sebagai salah satu daya tarik wisata, mengenalkan potensi kesenian dan sekaligus sebagai ajang promosi wisata. Kegiatan ini diadakan oleh pemkab Boyolali dalam mewadahi berbagai macam aktivitas kesenian yang berkembang di Boyolali.

Festival dihadiri hampir semua kalangan masyarakat, tua-muda, anak-anak, remaja, orang tua semua tertarik untuk menyaksikan. Disamping berfungsi sebagai daya tarik wisata dan ajang promosi pariwisata, kegiatan ini untuk menampilkan potensi seni yang berkembang di masing-masing

daerah dan bertujuan untuk hiburan bagi masyarakat. Kegiatan yang melibatkan hampir seluruh kalangan masyarakat ini, tentunya sangat mendorong pergerakan ekonomi masyarakat bawah. Para pelaku usaha kecil dan menengah dengan senang hati menawarkan berbagai macam produk dagangannya, seperti makanan dan minuman, mainan anak-anak, dan souvenir/cinderamata.

Kegiatan festival yang bertujuan untuk mengenalkan potensi wisata yang ada di Kabupaten Boyolali dan sekaligus sebagai ajang promosi wisata ini, juga mempunyai kontribusi besar dalam melestarikan berbagai macam kesenian tradisional, khususnya seni pertunjukan. Dengan adanya dukungan acara secara rutin yang diadakan oleh Pemkab Boyolali dalam bentuk festival seni, kegiatan ini mampu menarik minat masyarakat untuk lebih mencintai, melestarikan dan bahkan mengembangkan berbagai macam kesenian tradisional di daerahnya masing-masing. Sebagai contoh adalah kecamatan Selo, yang mempunyai hampir 60 an kelompok kesenian dan setiap kelompok kesenian memiliki tidak kurang dari tiga macam tari-tarian. dengan mengacu pola kegiatan yang ada di daerah Selo ini, memungkinkan sekali pelestarian kesenian tradisional di daerah lain dilestarikan atau mungkin dikembangkan.



Gambar 50: Tari Gagak Rimang dalam sebuah pementasan dalam acara sosialisasi.



Gambar 51: Para penari sedang melakukan perjalanan menuju Kabupaten Boyolali dalam acara festival kesenian dalam rangka menyambut hari ulang tahun Boyolali.

E.5. Festival Hari Batik di Surakarta

Sukses pada pentas dalam rangka lomba pentas kesenian tradisional se-kecamatan Selo dalam rangka memperingati HUT RI ke 68 dan festival hari jadi Kabupaten Boyolali, kesenian Gagak Rimang diminta pentas sebagai peserta

dalam rangka memeriahkan hari Batik Nasional di Surakarta yang dikemas dalam bentuk festival. Kesenian Gagak Rimang yang awalnya “hidup segan mati tak mau” ini bergerak perlahan tapi pasti menuju kesuksesannya. Berhasil dalam mensosialisasikan kesenian ini dalam berbagai even kegiatan, membuat kesenian ini semakin dikenal. Permintaan untuk pentas dalam mengisi berbagai macam acara maupun kegiatan dating silih berganti. Permintaan pentas ada yang dating dari masyarakat maupun pemerintah. Permintaan yang dating dari masyarakat misalnya, pentas untuk mengisi acara hajatan supitan salah satu warga di dukuh Gebyok, mengisi acara pentas Syawalan warga. Pentas yang diadakan oleh lembaga pemerintah antara lain lomba pentas kesenian tradisional se-kecamatan Selo, lomba pentas kesenian tradisional di kecamatan Juwangi, festival hari batik nasional, dan festival hari jadi Kabupaten Boyolali.

Adapun dalam rangka mengisi festival hari batik nasional, kesenian ini dengan bangganya memeragakan atraksi tari Gagak Rimang di sepanjang jalan Slamet Riyadi. Festival di mulai dari lapangan Kota Barat dengan melalui jalan Slamet Riyadi menuju Bundaran Gladak. Festival yang dilihat ribuan penonton ini semakin membuat bangga para penarinya yang kebanyakan masih berusia remaja.



Gambar 52: Tari Gagak Rimang di pentas Festival hari Batik di Surakarta.

E.6. Pentas dalam Acara Pesta Wirausaha se-Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta di Teater Besar ISI Surakarta

Sebagai bentuk sosialisasi sekaligus juga implementasi, garap tari Gagak Rimang di pentaskan sebagai pengisi acara dalam rangka pesta wirausaha se Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta di Teater Besar ISI Surakarta. Tari Gagak Rimang yang biasanya dipentas pada lapangan terbuka dengan model pementasan panggung arena, dimana penonton bisa sangat dekat dengan para penari dan boleh dikatakan tanpa adanya garap panggung, pada kesempatan ini dipentaskan di atas panggung proscenium di Teater Besar ISI Surakarta. Pementasan yang didukung dengan tata cahaya yang baik dengan formasi yang ketat di atas panggung yang sebenarnya, yang dilihat ratusan penonton semakin

memantapkan garap tari ini sebagai suguhan yang menarik untuk dinikmati. Garap tari Gagak Rimang hasil kolaborasi para pemuda dukuh Gebyok dengan para peneliti ini menghasilkan suguhan pertunjukan yang luar biasa. Diakhir pertunjukan disambut dengan tepuk tangan yang meriah oleh para penonton sebagai tanda keberhasilan pertunjukannya.



Gambar 53: Pementasan tari Gagak Rimang dalam acara Pesta Wirausaha se-Jateng dan DIY di Teater Besar ISI Surakarta.

Sebagai bentuk pertanggungjawaban dalam penyebaran hasil penelitian dan sekaligus sebagai sosialisasi hasil penelitian ini kepada masyarakat, maka pada

tanggal 12 Desember 2013 diadakan Seminar Nasional hasil penelitian hibah MP3EI dan Strategi Nasional yang diadakan oleh LPPMPP Institut Seni Indonesia Surakarta bekerjasama dengan UPT Kajian Wayang Institut Seni Indonesia Surakarta. Dalam seminar tersebut menghadirkan enam pembicara dengan rincian empat pembicara dari grantis skema MP3EI dan dua pembicara dari grantis penelitian Strategis Nasional.



Gambar 54: Peneliti menyampaikan makalah dalam Seminar Nasional hasil penelitian MP3EI dan Strategis Nasional di Teater Kecil ISI Surakarta

BAB VII

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah berusaha mengimplementasikan model seni wisata sebagai upaya meningkatkan pariwisata di kawasan Merapi pasca erupsi dalam upaya pemberdayaan ekonomi masyarakat dengan cara menggali potensi seni tradisi daerah setempat. Dengan mengimplementasikan model yang sudah dibuat pada penelitian sebelumnya dan dikembangkan sesuai dengan kondisi daerah setempat, yaitu Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali, diharapkan dapat menimbulkan minat para wisatawan untuk berkunjung di tempat ini. Meskipun di daerah Selo sudah mempunyai kesenian tradisional yang cukup banyak, penggarapan model seni wisata yang berbasis pada cerita dan seni yang berkembang di daerah setempat nantinya akan dapat memperkaya sekaligus menambah daya tarik daerah dalam hal pariwisatanya. Minimal dapat menggerakkan geliat pariwisata di daerah setempat dan juga daerah/kabupaten sekitar melalui berbagai macam pentas seni atau festival kesenian.

Keunikan dari penelitian ini adalah dikembangkannya model seni wisata yang disesuaikan dengan kondisi daerah setempat dengan metode pemberdayaan masyarakat dalam bentuk pendampingan. Pendampingan dilakukan dalam berbagai hal, seperti pelatihan tari, pelatihan pembuatan kostum, dan pelatihan pembuatan souvenir sebagai daya dukung wisata. Metode pendampingan ini diharapkan nantinya ketika kesenian itu sudah jadi mereka dapat menghidupi

dirinya sendiri tanpa tergantung dari orang lain. Masyarakat dapat mempertahankannya dan dapat melestarikannya melalui berbagai macam pertunjukan, baik yang diadakan oleh pemerintah, perseorangan, maupun even-even wisata.

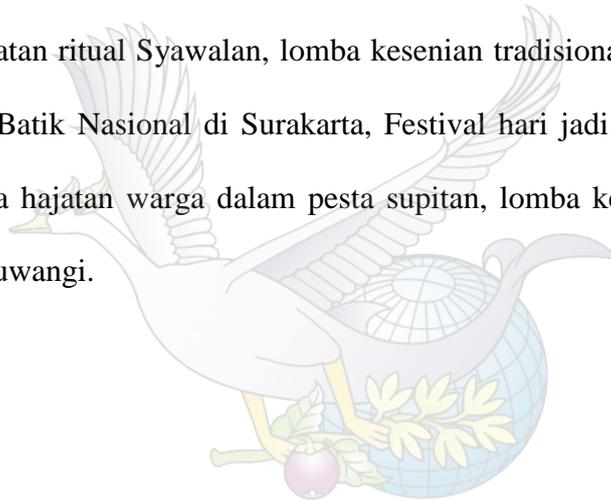
Konsepsi seni wisata yang mengacu pada pendekatan seni wisata dengan ciri-ciri: tiruan dari aslinya, dikemas padat atau singkat, dikesampingkan nilai-nilai primernya, penuh variasi, menarik, serta murah harganya dikembangkan sesuai dengan kondisi budaya, alam, dan daerah setempat agar lebih spesifik. Oleh karena itu, garap seni untuk pengembangan wisata setempat lebih mengacu pada seni yang bersifat spesifik dan hanya berkembang di daerah sekitarnya. Seni sebagai produk dari kebudayaan merupakan dasar bagi pengembangan wisata di daerah Selo khususnya dan di daerah lain pada umumnya. Untuk dapat berkembang dengan baik, perlu didukung oleh obyek daya tarik wisata sebagai wadah pementasan seni yang pengelolaannya bisa dari pemerintah daerah atau pemerintah desa setempat. Seni sebagai subyek wisata, harus mempertimbangkan aspek-aspek visual agar lebih menarik. Pertimbangan aspek garap visual perlu dipertimbangkan karena sudah memasuki ranah apresiasi. Oleh karena itu pengembangan model ini harus terpadu antara keunikan lokalitas seni melalui garap tari, musik, dan kostum yang baik dengan metode pendampingan dalam kaitannya dengan pemberdayaan masyarakat. Pengolahan dan garap seni yang baik sebagai daya dukung wisata akan berhasil dengan baik apabila di daerah tersebut terdapat obyek daya tarik wisata. Diharapkan, antara garap seni dan obyek daya tarik wisata ini dapat bersinergi, saling mendukung dalam memajukan

wisata setempat. Konsepsi garap seni dan produksinya sepenuhnya ditumpukan pada masyarakat setempat sebagai pelaku. Pendamping/peneliti berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam membentuk kantong-kantong seni baru serta produksinya yang berbasis pada masyarakat. Konsepsi dari masyarakat, oleh masyarakat, dan untuk masyarakat dipegang teguh dalam rangka melestarikan budaya local dan sekaligus menempatkan masyarakat sebagai subyek dalam mengembangkan wilayahnya. Dengan demikian roda wisata dan ekonomi masyarakat dapat bergerak dengan baik.

Pasca erupsi Merapi, kawasan tersebut juga dijadikan kawasan wisata, akan tetapi kawasan wisata tersebut belum diolah secara maksimal, karena kawasan wisata yang ada hanya merupakan obyek wisata bekas erupsi Merapi di mana wisatawan lokal maupun asing hanya melihat lokasi sisa-sisa erupsi Merapi saja tanpa ada sajian-sajian lain terkait kesenian. Tentu saja hal ini sangat disayangkan karena kawasan wisata yang ada tidak dikemas secara *eksklusif* karena kawasan wisata yang dikemas secara maksimal akan berdampak pada pemulihan perekonomian.

Tahapan-tahapan pembuatan model seni wisata di daerah Merapi adalah 1) melakukan identifikasi terhadap potensi seni yang ada di daerah, baik itu kebudayaan, seni pertunjukan, seni rupa, dan objek wisata sebagai daya dukung wisata daerah, 2) melakukan analisis terhadap kondisi kesenian di daerah tersebut dengan model SWOT dengan maksud untuk mengetahui peluang, ancaman, kekuatan dan kelemahannya, 3) mengangkat potensi seni yang ada di daerah yang didukung oleh potensi pariwisata setempat seperti obyek daya tarik wisata, 4)

membuat konsep seni wisata, 5) membuat rancangan seni wisata, 6) membuat model seni wisata, 7) ujicoba dan evaluasi. Evaluasi dilakukan terhadap garap tari, garap musik, garap kostum dan tata rias, dan animo/tanggapan masyarakat. 7) sosialisasi. Sosialisasi dilakukan dalam bentuk pentas seni/festival untuk mengisi berbagai macam acara atau kegiatan di masyarakat, 8) implementasi model seni wisata dan rekomendasi pengelolaan dan pembinaannya kepada pemerintah. Hasil akhir dari penelitian ini berupa model pertunjukan seni wisata “Gagak Rimang”. Pertunjukan ini telah dilakukan dalam berbagai even kegiatan, antara lain: pentas mengisi kegiatan ritual Syawalan, lomba kesenian tradisional se-kecamatan Selo, festival hari Batik Nasional di Surakarta, Festival hari jadi Kabupaten Boyolali, mengisi acara hajatan warga dalam pesta supitan, lomba kesenian tradisional di Kecamatan Juwangi.



KEPUSTAKAAN

- Budiono Herusatoto, 2011. *Simbolisme dalam Budaya Jawa*, Yogyakarta: Hanindita.
- Drajat Suhardjo, "Regulasi Pemukiman Pasca Bencana Merapi di Bantaran Kali Code", Jurusan Teknik Sipil, Universitas Islam Indonesia, makalah seminar Nasional: Pengembangan Kawasan Merapi: Aspek Kebencanaan dan Pengembangan Masyarakat Pasca Bencana
- Edmund Burke Feldman, 1967. *Art As Image and Idea*. New Jersey: Prencit Hall., Inc.
- Frank Boas, 1955. *Primitive Art*. New York: Dover Publication, Inc.
- H.B.Sutopo, 2002. *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Ife Jim dan Frank Tesoriero. 2008. *Community Development*. Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Soedarsono, R.M., 2001. *Metodologi Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- _____, 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Santoso, M. Arif jati P, Joko Budiwiyanto, dan Sri Harta, 2009. Optimalisasi Pariwisata Kawasan Sukuh dan Ceto Kabupaten Karanganyar Dengan Menggali Potensi Seni Tradisi Sebagai Sarana Pengembangan Ekonomi Kreatif, Laporan penelitian, ISI Surakarta