

**PERISTIWA PERMAINAN
DALAM SENI PERTUNJUKAN TURONGGO SETO
DESA SAMIRAN KECAMATAN SELO
KABUPATEN BOYOLALI**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian prasyarat
guna mencapai derajat Sarjana S-1
Jurusan Etnomusikologi



diajukan oleh

Ahmad Munif
NIM. 99112110

**Kepada
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2014**

PENGESAHAN

Skripsi

PERISTIWA PERMAINAN DALAM SENI PERTUNJUKAN TURONGGO SETO DESA SAMIRAN KECAMATAN SELO KABUPATEN BOYOLALI

dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Munif
NIM. 99112110

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 7 Oktober 2014

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji

Penguji Utama

I Nengah Muliana, S.Kar., M.Hum.

Sigit Astono, S.Kar., M. Hum.

Pembimbing

Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn.

Skripsi ini telah diterima
Sebagai salah satu syarat mencapai derajat sarjana S1
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta 7 Oktober 2014
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Soemaryatmi., S.Kar., M. Hum
NIP. 19611111 198203 2 003

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ahmad Munif
Tempat, Tanggal Lahir : Salatiga, 20 Maret 1978
NIM : 99112110
Program Studi : S 1 Etnomusikologi
Fakultas : Seni Pertunjukan
Alamat : RT/ RW 02/02, Dsn. Susukan,
Desa Susukan, Kec. Susukan, Kab. Semarang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang dengan judul: "Peristiwa Permainan dalam Seni Pertunjukan Turonggo Seto Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali" adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi).
2. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan saya menyetujui karya tersebut dipublikasikan dalam media yang dikelola oleh ISI Surakarta untuk kepentingan akademik sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggungjawab atas segala akibat hukum.

Mengetahui
Pembimbing

Surakarta, 7 Oktober 2014

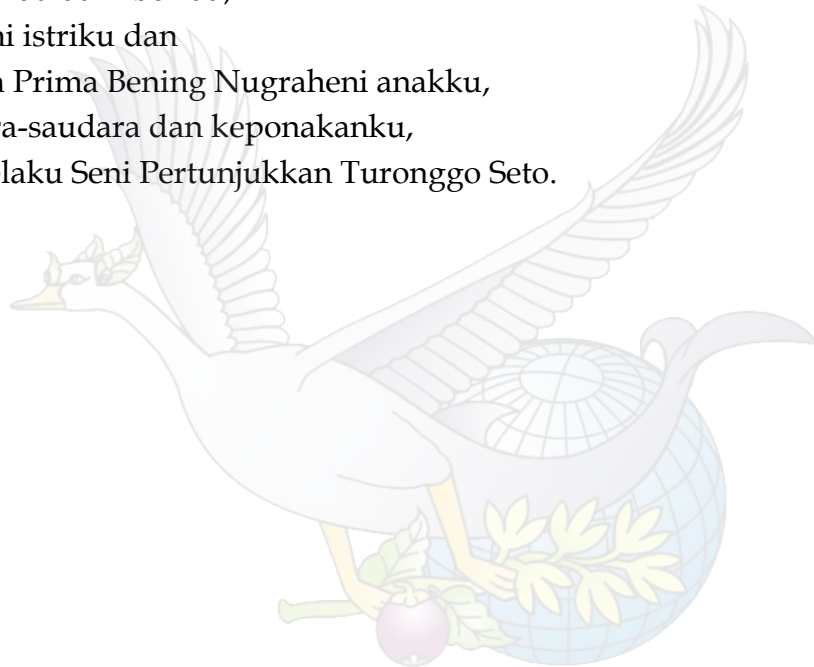
Penulis

Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn

Ahmad Munif

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada yang tercinta:
Ayahanda dan Ibunda,
Sukarni istriku dan
Annisa Prima Bening Nugraheni anakku,
saudara-saudara dan keponakanku,
dan pelaku Seni Pertunjukkan Turonggo Seto.



MOTTO

“Boleh Jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui” (Q.S. al-Baqoroh: 216)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain” (Q.S. al-Insirah: 6-7)



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Peristiwa Permainan dalam Seni Pertunjukan Turonggo Seto Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali” ini dapat terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pengantar ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang turut serta dalam membantu dan mendorong terselesaikannya penelitian ini. Di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Bapak Dr. Aton Rustandi Mulyana., S. Sn., M. Sn. selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan hingga penelitian dalam bentuk skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan.
2. Ibu Soemaryatmi., S.Kar., M. Hum selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan atas kebijakannya yang memberikan kemudahan bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak I Nengah Muliana, S.Kar., M.Hum. selaku ketua penguji yang telah memberikan banyak masukan terhadap penelitian ini.
4. Bapak Sigit Astono, S.Kar., M. Hum. selaku Ketua Jurusan Etnomusikologi, sekaligus sebagai penguji utama yang telah banyak memberikan masukan atas penelitian ini.

5. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Etnomusikologi yang telah sabar memberikan dorongan bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Bapak Suharmin, Santoso, dan para pelaku seni pertunjukan Turonggo Seto selaku narasumber.
7. Kedua orang tua yang telah meberikan motifasi, doa dan semangat serta biaya selama kuliah.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua orang, khususnya bagi praktisi atau seniman Turonggo Seto, Desa Samiran, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali agar dapat memacu daya kreativitasnya. Semoga.

Surakarta, 7 Oktober 2014

Penulis

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Peristiwa Permainan dalam Seni Pertunjukan Turonggo Seto Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali” merupakan kajian yang difokuskan pada persoalan permainan. Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk menjawab persoalan bagaimana bentuk permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto, serta mengetahui faktor-faktor yang melatarbelakangi peristiwa permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto.

Asumsi yang dibangun adalah bahwa hadirnya seni pertunjukan Turonggo Seto sebagai peristiwa permainan, merupakan manifestasi kreativitas, hiburan dan ekspresi pertunjukan. Penelitian ini membangun kerangka konseptual dengan bingkai teori permainan Huizinga. Seni pertunjukan Turonggo Seto dengan segala aspek yang melingkupi seperti pemenuhan kebutuhan hiburan, ekspresi pertunjukan, dan aktivitas kreatif, ketiganya menyatu secara bebas dalam permainan. Ciri pertama adalah kebebasan. Ciri kedua adalah permainan bukanlah kehidupan yang “biasa” atau “yang sesungguhnya”. Permainan merupakan suatu perbuatan keluar darinya dalam suatu suasana kegiatan yang sementara dan dengan tujuan tersendiri. Ciri ketiga adalah tertutup, terbatas. Artinya, ia dimainkan dalam batas-batas waktu dan tempat tertentu. Permainan berlangsung dan bermakna dalam dirinya sendiri.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif. Data dikelompokkan terlebih dahulu. Pengelompokkan ini dilakukan dengan membuat kode-kode terhadap setiap data. Data yang sama kemudian dikelompokkan dan diberi label tujuannya agar terlihat jelas kecenderungan kelompoknya. Dalam penelitian ini data dikelompokkan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu: (1) kelompok data mengenai aspek permainan; (2) kelompok data mengenai aspek pertunjukan; (3) kelompok data mengenai faktor-faktor yang turut membentuk permainan. Data diperoleh melalui wawancara disertai dengan studi pustaka yang terkait langsung dengan tema kajian. Hasil pengolahan data selanjutnya dipaparkan secara deskriptif, sedangkan analisis dilakukan dengan jalan mengurai data dan mengklasifikasi data terlebih dahulu, kemudian data dianalisis sesuai dengan landasan teori yang digunakan.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa seni Turonggo Seto adalah representasi kehidupan sosial dan artistik masyarakat Desa Samiran yang dikemas dalam permainan dan dihadirkan dalam pertunjukan. Permainan dan seni pertunjukan Turonggo Seto dengan demikian dua hal yang tidak dapat terpisahkan dalam penelitian ini. Bahkan keduanya bertolak dari aspek-aspek yang menyebabkan permainan dapat hadir. *Pertama*, permainan adalah suatu perlombaan memperebutkan sesuatu, atau suatu pertunjukan tentang sesuatu. *Kedua*, fungsi itu juga dapat bersatu sedemikian rupa, sehingga permainan itu merupakan suatu pertunjukan mengenai suatu perlombaan mengenai siapa yang dapat mempertunjukkan sesuatu dengan cara yang lebih baik.

Kata Kunci: Permainan, Turonggo Seto, Kepercayaan, Kreativitas.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN, TABEL DAN GAMBAR	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Landasan Konseptual	12
G. Metode Penelitian	17
1. Wawancara	17
2. Pengamatan	19
3. Pengumpulan Dokumen	19

4. Studi Pustaka	20
5. Metode Analisis Data	20
H. Sistematika Penulisan	22
BAB II: TURONGGO SETO DAN MASYARAKAT DESA SAMIRAN	25
A. Gambaran Umum Desa Samiran	25
B. Desa Samiran dan Mitos Diponegoro	27
C. Deskripsi Pertunjukan Turonggo Seto	32
1. Pemain	32
2. Busana dan Rias	34
3. Arena dan Waktu Pementasan	37
4. Penggunaan Alat Musik dan Perangkat Sound System	39
5. Urutan Sajian Pertunjukan Turonggo Seto	43
a.1. Bagian Awal Tari	44
a.2. Bagian Awal Musik	45
b.1. Bagian Tengah atau Isi Tari	48
b.2. Bagian Tengah atau Isi Musik	49
c.1. Bagiah Akhir atau Penutup Tari	57
c.2. Bagiah Akhir atau Penutup Musik	58
D. Seni Pertunjukan Turonggo Seto Sebagai Seni Rakyat	59
E. Dinamika Perkembangan Seni Pertunjukan Turonggo Seto	64
F. Peran Paguyuban dalam Pertunjukan Turonggo Seto	70

BAB III: TURONGGO SETO DALAM DIMENSI PERMAINAN	74
A. Pengertian Permainan	75
B. Sifat Permainan Turonggo Seto	78
C. Ciri Permainan Turonggo Seto	82
D. Permainan Turonggo Seto Pendorong Kreativitas	85
BAB IV. FAKTOR PEMBENTUK PERMAINAN	
DALAM PERTUNJUKAN TURONGO SETO	93
A. Faktor Internal	95
1. Ide	95
2. Kebutuhan Individu	98
3. Dorongan Kepercayaan	100
B. Faktor Eksternal	105
1. Sistem Pranata	105
2. Sistem Tindakan Sosial	107
3. Kebersamaan dan Kerukunan	111
BAB V. KESIMPULAN	116
DAFTAR ACUAN	121
KEPUSTAKAAN	121
NARASUMBER	124
WEBTOGRAFI	124
CATATAN PEMBACA	125
LAMPIRAN	126

DAFTAR BAGAN

No	Keterangan	Hlm
1	Bagan 1. Bentuk Permainan dalam Seni Pertunjukan Turonggo Seto	16
2	Bagan. 2. Faktor Pembentuk Peristiwa Permainan dalam Pertunjukan Turonggo Seto	95
3	Bagan 3. Kebutuhan Individu Salah Satu Faktor Pembentuk Permainan dalam Pertunjukan Turonggo Seto	99
4	Bagan 4. Peristiwa Terbentuknya Permainan Beserta Komponen-Komponen Pranata yang Melingkupi Diadaptasi dari Koentjaraningrat (2000: 15)	115

DAFTAR TABEL

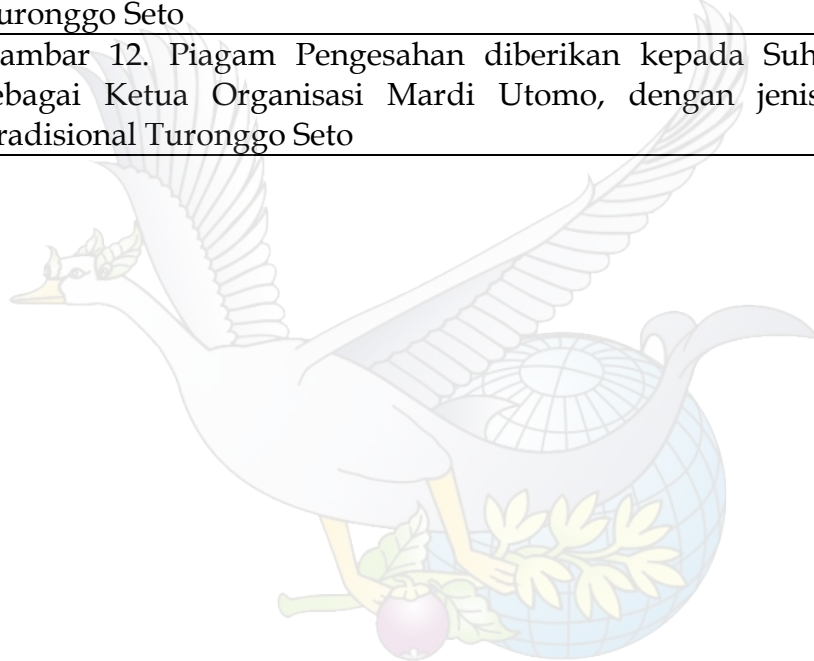
No	Keterangan	Hlm
1	Tabel. 1. Daftar Pemain Turonggo Seto	33
2	Tabel. 2. Alat Musik yang digunakan dalam pertunjukan Turonggo Seto (Foto; Ahmad Munif 2014 dan Santoso 2013)	40
3	Tabel. 3. Bagian Awal Tari dalam Permainan Pertunjukan Turonggo Seto (Sumber Santoso, 2014: 62)	44
4	Tabel. 4. Bagian Tengah atau Isi Tari dalam Permainan Pertunjukan Turonggo Seto (Sumber: Santoso, 2014: 63-64)	48
5	Tabel. 5. Bagian Penutup dalam Permainan Pertunjukan TuronggoSeto (Sumber: Santoso, 2014: 65)	56

DAFTAR GAMBAR

No	Keterangan	Hlm
1	Gambar 1. Peta Lokasi Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali (Sumber: www.dispora.go.id)	26
2	Gambar 2. Rias dan Busana Pemain Turonggo Seto Berperan Sebagai Prajurit (Foto: Ahmad Munif 2014)	36
3	Gambar 3. Rias dan Busana Pemain Berperan Sebagai Panglima (Foto: Ahmad Munif 2014)	37
4	Gambar 4. Piala Penghargaan Kesenian Turonggo Seto (Foto: Munif, 2014)	70
5	Gambar 5. Salah satu pemain mengalami kerasukan dan menular ke anggota yang lain (Foto: Munif, 2014)	80
6	Gambar 6. Sang Panglima memimpin barisan prajurit berkuda	84
7	Gambar 7. Sesaji Sebelum Pertunjukan Turonggo Seto Dipentaskan (Foto: Ahmad Munif 2014)	104

DAFTAR LAMPIRAN

No	Keterangan	Hlm
1	Gambar 8. Piagam Penghargaan sebagai peserta Pawai Budaya Nusanantara, Tahun 2011 di Jakarta	126
2	Gambar 9. Piagam Penghargaan atas peran serta Turonggo Seto dalam Pawiyatan Budaya Adat ke 31, Tahun 2005 di Magelang	127
3	Gambar 10. Sertifikat diberikan kepada Suharmin sebagai Ketua Paguyuban Seni Turonggo Seto dalam acara Sarasehan Tari Rakyat se-Jawa Tengah	128
4	Gambar 11. Piagam Penghargaan diberikan kepada Suharmin selaku Ketua Organisasi Mardi Utomo dengan Jenis Kesenian Turonggo Seto	129
5	Gambar 12. Piagam Pengesahan diberikan kepada Suharmin sebagai Ketua Organisasi Mardi Utomo, dengan jenis Tari Tradisional Turonggo Seto	129



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertunjukan adalah sebuah aktivitas pengungkapan yang meminta keterlibatan, kenikmatan pengalaman yang ditingkatkan, serta mengandung respon (Lono Simatupang, 2013: 31). Respon tersebut senantiasa menghidupkan pertunjukan apabila masyarakat pendukungnya senantiasa terlibat aktif dalam membangun pengalaman artistik secara bersama-sama. Pengalaman yang dimaksud merupakan suatu kesatuan, keutuhan, yang terdiri atas rentetan bagian-bagian pengalaman yang terus mengalir (Sumardjo, 2000: 161). Demikian halnya dengan pertunjukan Turonggo Seto. Kesenian ini senantiasa mendapatkan respon dari masyarakat pendukungnya hingga kehadirannya menjadi salah satu kesenian rakyat yang senantiasa hidup dan terus berkembang di Desa Samiran, Kecamatan, Selo, Kabupaten Boyolali.

Nama Turonggo Seto adalah nama yang sama dengan nama paguyuban yang turut mengembangkan kesenian rakyat ini, yakni paguyuban Turonggo Seto. Nama Turonggo Seto berasal dari dua kata, yakni 'Turonggo' berarti kuda dan 'Seto' berarti putih. Dengan demikian

Turonggo Seto mempunyai arti 'Kuda Putih' (Suharmin, wawancara 13 Februari 2014).

Menurut Soerjono Soekanto, paguyuban mengandung pengertian bentuk kehidupan bersama yang anggotanya diikat oleh hubungan batin yang murni dan bersifat alamiah serta bersifat kekal. Menurutny dasar hubungan tersebut adalah rasa cinta dan rasa kesatuan batin yang memang telah dikodratkan dan bersifat nyata serta organis (2007: 116-119).

Kesatuan batin dengan sifatnya yang organis mengandung pengertian bahwa, seluruh aktivitas di dalamnya mendasarkan pada kesamaan kepentingan yang berjalan secara sistematis dan terikat antara satu dengan yang lain. Melalui kesamaan kepentingan yang akhirnya menunjukkan pada terbentuk kesenian dengan nama Turonggo Seto.

Pertunjukan Turonggo Seto sebagai representasi seni pertunjukan rakyat, adalah suatu ciptaan dari suatu kelompok atau seorang individu yang berorientasi pada kelompok dan berdasarkan pada tradisi yang merefleksikan cita-cita dari suatu komunitas sebagai suatu ungkapan jati diri kebudayaan masyarakatnya (Danandjaja, 2003: 35). Ungkapan tersebut diwujudkan melalui jalan interaksi. Interaksi yang dilakukan oleh anggota atau individu-individu yang tergabung dalam seni pertunjukan Turonggo Seto, terjadi melalui proses komunikasi kreatif.

Komunikasi kreatif, dalam penelitian ini memuat pesan-pesan ekspresi pertunjukan. Bahkan dibalik pesan ekspresi, terkandung pula maksud untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi pelaku atau masyarakat pendukungnya. Realitas ini terlihat dari pernyataan Suharmin bahwa, seni pertunjukan Turonggo Seto selain untuk kepentingan kreativitas juga digunakan untuk hiburan masyarakat Desa Samiran, seperti hiburan untuk menyambut lebaran, hiburan bagi warga yang punya hajatan seperti pernikahan, *sunatan* dan nadar (Wawancara, 13 Februari 2014).

Penelitian ini menunjukkan bahwa, aktivitas kreatif, ekspresi pertunjukan dan pemenuhan untuk hiburan merupakan tiga hal yang secara bersama-sama menyatu dalam bingkai permainan. Argumentasi tersebut berpijak pada pendapat Huizinga yang dikutip pada pernyataan berikut ini.

Demikianlah permainan menampilkan diri kepada kita, dipandang pada dirinya sendiri dan dalam instansi pertama: suatu selingan dalam kehidupan sehari-hari, suatu hiburan. Tetapi dalam fungsinya sebagai suatu selingan yang berulang secara teratur, ia sudah merupakan sesuatu yang menyertai suatu pelengkap, suatu bagian dari kehidupan pada umumnya. Ia menghiasi dan melengkapi kehidupan, dan dalam fungsinya itu ia sangat diperlukan. Ia sangat diperlukan oleh individu, sebagai fungsi biologis, dan ia sangat diperlukan oleh komunitas karena “makna” yang terkandung di dalamnya, karena artinya, karena nilai ekspresinya, ikatan-ikatan rohani dan sosial yang diciptakannya, pendek kata [permainan] sebagai fungsi budaya (1990: 13).

Pernyataan Huizinga tersebut memperlihatkan bahwa, pertunjukan Turonggo Seto bukanlah bersifat otonom atau mandiri. Kehadirannya merupakan fenomena fungsi budaya yang hidup diantara dua kebudayaan gunung, yakni Gunung Merapi dan Merbabu. Bahkan fungsi hubungan pertunjukan ini menurut Supangah dapat dikaitkan dengan penyajian atau kebutuhan ekspresi seni yang lain (2005: 21). Misalnya, musik, tari, tata panggung dan busana, yang seluruhnya terikat oleh permainan.

Seni pertunjukan Turonggo Seto sebagai fenomena permainan dan produk budaya, dengan demikian apabila berpijak pada pernyataan Huizinga memuat berbagai kompleksitas persoalan. Seperti, persoalan makna yang terkandung dalam permainan, nilai ekspresi, ikatan-ikatan sosial dan rohani yang dihasilkan.

Persoalan tersebut relevan dengan realitas empiris yang diperoleh di lapangan. Menurut Manto, tujuan diadakannya seni pertunjukan Turonggo Seto adalah untuk menghasilkan ekspresi seni pertunjukan yang berbeda, karena memang dari para pelakunya sendiri memiliki dorongan atau kehendak untuk membuat pertunjukan yang berbeda dengan pertunjukan lainnya yang ada di Selo (Wawancara 13 Februari 2014).

Realitas lain memperlihatkan bahwa, reaksi keseriusan masyarakat Desa Samiran tatkala memaknai permainan secara kolektif adalah dengan

dibentuknya Paguyuban Turonggo Seto. Melalui kekuatan paguyuban yang dibangun, membuat seni pertunjukan Turonggo Seto menjadi tempat untuk memenuhi kebutuhan hiburan, kreativitas, dan ekspresi seni. Hal ini memperlihatkan bahwa di dalam aktivitas permainan secara nyata tidak dapat terlepas dari tiga hal tersebut.

Aspek lain yang turut dilihat dalam penelitian ini adalah bahwa, pertunjukan sebagai suatu 'seni masyarakat' secara nyata tidak dapat menghindar dari pengaruh sistem-sistem yang hadir dalam masyarakat (Kayam, 2003: 104). Mengingat sistem yang hidup di Desa Samiran tempat Turonggo Seto berada masih lekat dengan sistem kehidupan pedesaan, maka secara normatif aktivitas permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto tidak dapat terlepas dari sistem pedesaan yang dimaksud.

Sistem pedesaan adalah segala aturan pergaulan ditandai oleh sifat keakraban dan keramah-tamahan yang meluas. Hal ini berbeda dengan kultur di kota. Kota merupakan tempat hubungan orang-orang satu sama lainnya adalah longgar atau seperlunya saja (Wiriaatmadja, 1978: 7). Melalui latarbelakang tersebut penelitian ini kemudian dilakukan. Objek formal dalam penelitian ini adalah permainan dan objek materialnya adalah seni pertunjukan Turonggo Seto. Dengan diketahui letak objek formal dan objek material ini memperlihatkan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki fokus dan batasan pengamatan yang jelas.

Adapun asumsi yang dibangun dalam penelitian ini adalah bahwa hadirnya seni pertunjukan Turonggo Seto sebagai peristiwa permainan, merupakan manifestasi kreativitas, hiburan dan ekspresi pertunjukan. Berpijak pada persoalan tersebut yang telah dipaparkan pada subbab latar belakang ini, penelitian dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Seni pertunjukan, kehadirannya tidak dapat terlepas dari aspek kebermainan. Menurut Mangunwijoyo yang dikutip dalam kata pengantar buku "Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya", kebermainan manusia sangat erat hubungannya dengan spontanitas, autentisitas, dan aktualisasi dirinya secara asli menjadi manusia seutuh mungkin (Mangunwijoyo, dalam Huizinga 1990: xxi). Aspek-aspek keterkaitan yang disampaikan Mangunwijoyo tersebut dapat digunakan pula untuk memotret fenomena permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto. Melalui aspek-aspek tersebut, representasi permainan dapat ditelusuri secara konstruktif, yakni dikaitkan dengan asumsi awal dalam penelitian ini.

Bahkan penelitian ini menunjukkan melalui medium pertunjukan, permainan menyatu secara kokoh. Kekokohan tersebut berdampak pada manifestasi kreativitas, hiburan dan ekspresi pertunjukan yang dapat

dihadirkan secara nyata, hingga menyatu dalam pengalaman para pelakunya. Dengan diketahuinya faktor-faktor yang membuat peristiwa permainan ini hadir, maka model dan bentuk permainan dapat digambarkan secara jelas. Adapun secara lebih sistematis, persoalan-persoalan ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan berikut ini.

1. Bagaimana dimensi permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto?
2. Faktor apakah yang melatarbelakangi terbentuknya permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto?

C. Tujuan Penelitian

- a. Mengungkap bagaimana dimensi permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto.
- b. Mengetahui faktor-faktor yang melatarbelakangi peristiwa permainan terjadi dalam seni pertunjukan Turonggo Seto.

D. Manfaat Penelitian

- a. Terhadap dunia akademis bermanfaat sebagai pengetahuan mengenai peristiwa permainan dalam bingkai pertunjukan.

- b. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan etnomusikologi, diharapkan penelitian dengan menggunakan pendekatan permainan ini dapat bermanfaat dan menambah kekayaan perspektif kajian-kajian etnomusikologi.
- c. Bagi masyarakat pendukung dan pelaku kesenian Turonggo Seto, hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan akan pentingnya nilai-nilai bermain yang dimiliki.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian dengan prespektif permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto sampai saat ini belum pernah dilakukan. Meskipun demikian penelitian ini perlu menyampaikan secara jelas bahwa memang telah ditemukan penelitian yang menggunakan objek material yang sama yakni Turonggo Seto, namun penelitian yang menggunakan objek material Turonggo Seto yang ditemukan tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini. Perbedaannya terletak pada penggunaan objek formalnya. Penelitian yang memiliki kesamaan objek material di antaranya adalah penelitian yang dilakukan Santoso dalam bentuk skripsi jurusan tari ISI Surakarta 2014.

Penelitian Santoso berjudul “Tari Turonggo Seto, dari Tari Rakyat Menjadi Tari Kreasi Baru”. Santoso dalam penelitiannya memfokuskan

pengamatannya pada persoalan tari kreasi baru Turonggo Seto. Penelitian Santoso bertujuan untuk: (1) mengetahui wujud tari Kreasi Baru Turonggo Seto; (2) mengetahui faktor-faktor yang mengakibatkan terbentuknya tari kreasi baru Turonggo Seto; serta (3) mengetahui alasan hadirnya tari Turonggo Seto.

Santoso dalam penelitiannya menggunakan konsep 'kreasi baru' sebagai pendekatan. Menurut Santoso, kreasi baru merupakan implikasi dari proses dinamis yang dilakukan seniman tari Turonggo Seto. Ia menjelaskan, kedinamisan tersebut tidak dapat terlepas dari pengungkapan ide senimannya untuk melakukan pengembangan tari. Pengembangan tersebut menurutnya dilakukan melalui tahapan interpretasi. Santoso menyimpulkan bahwa hadirnya tari Turonggo Seto sebagai tari kreasi baru merupakan manifestasi kreativitas, tindakan seniman tari dan sekaligus dorongan terhadap pemenuhan kebutuhan estetis tari masyarakat Desa Samiran, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali yang menghendaki kebaruan dalam sajian tari. Selain itu, tari Turonggo Seto dari tari rakyat menuju tari kreasi baru tidak dapat terlepas dari cara senimannya dalam mengambil unsur-unsur tari sebelumnya dan mengkombinasikan kembali unsur-unsur tersebut dengan cara-cara baru dan menciptakan bentuk-bentuk baru.

Penelitian yang memiliki kesamaan objek material yang lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Luqman Arief Wibowo dalam

bentuk skripsi yang diajukan pada Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang tahun 2013. Penelitian yang dilakukan Luqman berjudul "Seni Tradisional Turonggo Seto Desa Samiran, Kecamatan. Selo Kabupaten Boyolali Tahun 2005-2010", Penelitian Luqman Arief Wibowo tidak menyinggung persoalan permainan, melainkan lebih dominan aspek kesejarahan atau perkembangan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian sejarah, yaitu heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi. Luqman Arief Wibowo menyimpulkan bahwa, perkembangan seni tradisional Turonggo Seto tidak lepas dari peran pelaku seni serta Pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Boyolali. Menurutnya perkembangan seni tradisional Turonggo Seto berpengaruh bagi perkembangan pariwisata di Kabupaten Boyolali hingga menjadi sebuah identitas kesenian unggulan di Kabupaten Boyolali.

Penelitian lain berjudul "Kehidupan Tari Budi Tani, di Kelurahan Lencoh, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali", ditulis oleh Sri Ganik Hartanti pada tahun 1994. Sri Ganik Hartanti membahas perkembangan tari "Budi Tani" yang hidup di tengah-tengah masyarakat di Dusun Plalangan, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali. Analisis dilakukan pada persoalan peran tokoh-tokoh pewayangan yang diimplementasikan pada tari "Budi Tani". Selain analisis peran tokoh, dalam penelitian tersebut

juga dijelaskan fungsi dan kegunaan tari “Budi Tani” di masyarakat, salah satunya yakni difungsikan sebagai hiburan.

Penelitian berjudul “Bentuk dan Fungsi Tari Warok Sura Indeng dalam Upacara Bersih Dusun di Dusun Jrakah, Kelurahan Samiran, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali”, ditulis oleh Dyah Ayu Ambarsari pada tahun 2008 dalam bentuk skripsi. Dyah Ayu Ambarsari menjelaskan bentuk dan fungsi tari Warok Sura Indeng dalam tradisi masyarakat pada Upacara Bersih Dusun di Dusun Jrakah, Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali. Tari ini merupakan salah satu tari yang memiliki bentuk yang khas. Kekhasan yang dimiliki tari tersebut merupakan hasil olah kerja kreatif senimannya. Selain itu, tari tersebut difungsikan sebagai sarana ritual dan sekaligus sebagai sarana hiburan bagi masyarakat pendukungnya.

Skripsi berjudul “Bentuk Pertunjukan dan Fungsi Tari Tanen di Dukuh Grintingan, Kelurahan Lencoh, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali” yang ditulis oleh Ardana Riswari Abidin pada tahun 2010, memberikan penjelasan bahwa bentuk pertunjukan tari Tanen merupakan tari yang mampu menciptakan kerukunan dalam bermasyarakat. Penelitian yang dilakukan oleh Ardana Riswari Abidin menekankan pada aspek sosiologis dalam analisisnya. Hal ini terlihat pada aspek pembahasan kerukunan masyarakat, sebagai salah satu ‘pintu masuk’

atau menjadi salah satu indikator dalam melakukan pembahasan mengenai peran dan fungsi kesenian Tari Tanen.

Melalui penelusuran penelitian sebelumnya terlihat bahwa penelitian yang secara khusus membahas mengenai persoalan permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto, belum pernah dilakukan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian berjudul “Peristiwa Permainan dalam Seni Pertunjukan Turonggo Seto Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali” ini belum pernah dikaji sebelumnya.

F. Landasan Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini digunakan untuk memperluas wawasan peneliti dan untuk mempertajam sensitivitas teoritis peneliti dalam memahami fenomena-fenomena sosial yang ada di lapangan (Slamet Suparno, 2005: 139). Pijakan teoritis dalam penelitian ini mendasarkan pada paradigma permainan Huizinga. Menurutnya, permainan sebagai suatu bentuk kegiatan, suatu bentuk yang bermakna, dan sebagai fungsi sosial (1990: 5), adalah fokus perhatian dalam penelitian ini.

Pengertian permainan sendiri adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima

secara suka-rela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai perasaan tegang dan gembira dan kesadaran lain dari kehidupan sehari-hari (Huizinga, 1990: 39).

Pengertian tersebut cukup relevan dengan pemahaman pertunjukan yang disampaikan oleh Lono Simatupang. Menurutnya, pertunjukan merupakan peristiwa interaksi publik yang dibangun di atas asas ketidakbiasaan (2013: 65). Artinya pertunjukan hadir dalam bentuknya yang berbeda atau lain dari kehidupan sehari-hari dan ini memiliki kemiripan dengan bentuk dasar dari permainan.

Permainan dan seni pertunjukan Turonggo Seto adalah dua aspek yang tidak dapat terpisahkan dalam penelitian ini. Argumentasi ini bertolak pada pandangan Huizinga. Menurutnya aspek-aspek yang menyebabkan permainan dapat hadir, yakni: (1) Permainan adalah suatu perlombaan memperebutkan sesuatu, atau suatu pertunjukan tentang sesuatu; (2) Fungsi itu juga bisa bersatu sedemikian rupa sehingga permainan itu merupakan suatu pertunjukan mengenai suatu perlombaan mengenai siapa yang dapat mempertunjukkan sesuatu dengan cara yang lebih baik (1990: 19).

Hubungan antara permainan dan pertunjukan dengan demikian terlihat saling mengikat. Dua fungsi tersebut terlihat pada fakta empiris bahwa, penelitian ini menemukan fakta hadirnya seni pertunjukan Turonggo Seto adalah berasal dari dorongan Manto dan seluruh pelaku

seninya untuk melakukan pengembangan kesenian sebelumnya. Di antaranya seperti pada kesenian “Reog Mardi Utomo” dan pertunjukan “Turonggo Kencono” di Desa Samiran. Melalui pengembangan tersebut dapat melahirkan pertunjukan baru yang berbeda dan lebih baik dengan yang sebelumnya (Wawancara 10 Mei 2013).

Realitas ini menjadi pijakan dasar untuk mengetahui bagaimana awal mula permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto hadir. Namun pada pembahasan ini perlu ditekankan mengenai kekhasan pengertian permainan. Menurut Huizinga, kekhasan pengertian permainan adalah bahwa ia tetap terlepas dari semua bentuk pikiran lainnya, yang dengannya seseorang dapat mengekspresikan struktur mental dan kehidupan sosial (1990: 10). Kehidupan sosial dan mental menurut Leo Kleden selalu dikondisikan oleh kerangka struktural di mana dia hidup (2003: 7). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, seni pertunjukan Turonggo Seto adalah representasi bagian kehidupan sosial dan artistik masyarakat Desa Samiran yang dikemas dalam permainan dan dihadirkan dalam pertunjukan.

Seni pertunjukan Turonggo Seto dengan segala aspek yang melingkupi seperti pemenuhan kebutuhan hiburan, ekspresi pertunjukan, dan aktivitas kreatif, ketiganya menyatu secara bebas dalam permainan. Ciri pertama adalah kebebasan. Ciri kedua adalah permainan bukanlah kehidupan yang ‘biasa’ atau ‘yang sesungguhnya’. Permainan merupakan

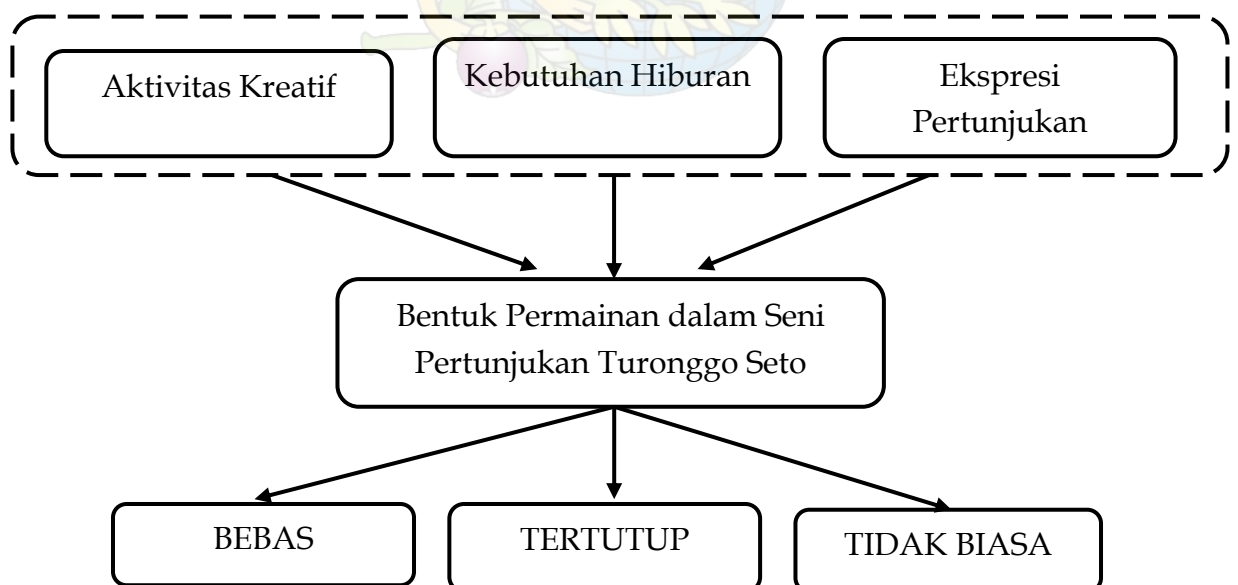
suatu perbuatan ke luar darinya dalam suatu suasana kegiatan yang sementara dan dengan tujuan tersendiri. Ciri ketiga adalah tertutup, terbatas. Artinya, ia 'dimainkan' dalam batas-batas waktu dan tempat tertentu. Permainan berlangsung dan bermakna dalam dirinya sendiri (Huizinga, 1990: 11-13). Ciri-ciri tersebut cocok dengan permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto, yakni memiliki kebebasan dalam berkreasi, apa yang disajikan 'sesuatu' yang 'bukan biasa', dan bahkan tertutup dan terbatas bagi paguyuban atau komunitasnya sendiri.

Terdapat tiga aspek yang melingkupi permainan hingga pertunjukan dapat hadir, yaitu aktivitas kreatif, ekspresi pertunjukan, dan kebutuhan hiburan. Ketiga faktor tersebut cukup berpengaruh terhadap hadirnya seni pertunjukan Turonggo Seto. Hal ini disebabkan ketiga aspek tersebut cukup dominan dalam bingkai permainan. Sedangkan aktivitas kreatif merupakan kemampuan mencetuskan ide-ide baru, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan beradaptasi (Jazuli, 2008: 90).

Mencetuskan ide tersebut menyangkut tentang persoalan sikap masyarakat terhadap pemenuhan kebutuhan kreativitas. Sedangkan ekspresi pertunjukan menurut Tjetjep Rohendi Rohidi, merupakan salah satu kebutuhan manusia yang tergolong kebutuhan integratif. Menurutnya, kebutuhan integratif ini muncul karena adanya dorongan dalam diri manusia yang secara hakiki senantiasa ingin merefleksikan

keberadaannya sebagai makhluk yang bermoral, berakal, dan berperasaan (2000: 28). Sedangkan kebutuhan hiburan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan hiburan atau rekreasi (Koentjaraningrat, 2000: 16).

Berpijak pada aktivitas kreatif, kebutuhan hiburan, dan ekspresi pertunjukan inilah bentuk permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto dapat hadir dan mendapatkan dukungan dari masyarakatnya. Secara eksplisit penelitian ini dibingkai oleh tiga komponen yang menjadi dasar “permainan” dalam seni pertunjukan Turonggo Seto, yakni (1) aktivitas kreatif, (2) kebutuhan hiburan, dan (3) ekspresi pertunjukan. Ketiga komponen tersebut apabila dibangun dalam bentuk bagan terlihat seperti di bawah ini.



Bagan 1. Bentuk Permainan dalam Seni Pertunjukan Turonggo Seto**G. Metode Penelitian**

Penelitian ini secara eksplisit menjadikan permainan sebagai perspektif kajian. Data yang dianalisis dan hasilnya dieksplanasi dalam bentuk laporan ilmiah adalah data-data kualitatif. Secara mendasar metode penelitian ini berisi teknik-teknik yang digunakan untuk mendapatkan data, menggali informasi, menyusun tata cara mengolah atau menganalisis data hingga pada akhir penelitian data-data yang telah dianalisis dapat disusun dan dilaporkan dalam bentuk laporan ilmiah berbentuk skripsi. Adapun teknik-teknik tersebut disusun dalam sistematika berikut ini.

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara dalam usaha pengumpulan data. Wawancara dipandang penting karena dari wawancara dapat terungkap data-data mengenai gagasan, pandangan, refleksi, dan pemikiran seseorang. Wawancara dilakukan secara langsung. Artinya, peneliti melakukan tatap muka dengan narasumber secara langsung. Cara ini

dilakukan untuk mendapatkan kedalaman data. Melalui tatap muka langsung, peneliti dapat secara langsung melakukan konfirmasi atas data yang dipandang masih kurang begitu jelas maknanya.

Pertanyaan yang diajukan berpijak pada persoalan permainan dalam pertunjukan. Mengingat persoalan tersebut adalah perspektif yang diajukan dalam penelitian ini. Adapun narasumbernya adalah (1) Manto, 35 tahun, penggerak pertunjukan Turonggo Seto, informasi yang didapatkan dari narasumber ini adalah terkait dengan kehadiran pertunjukan Turonggo Seto; (2) Iman Usup, 60 tahun, sesepuh kesenian tradisional Desa Samiran. Informasi yang diperoleh dari Iman adalah informasi mengenai awal mula keberadaan pertunjukan Turonggo Seto di Desa Samiran, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali; (3) Suharmin, 43 tahun, ketua Paguyuban Turonggo Seto. Informasi yang diperoleh dari narasumber ini adalah mengenai perkembangan seni pertunjukan Turonggo Seto; (4) Hadi Sutarta, 53 tahun, sebagai pelatih Turonggo Seto, sekaligus penata vokal. Narasumber ini dapat memberikan informasi mengenai olah vokal karawitan dalam pertunjukan Turonggo Seto; (5) Amardianto, 27 tahun, sebagai pelaku pertunjukan Turonggo Seto. Informasi yang diperoleh adalah mengenai permainan pertunjukan Turonggo Seto; (6) Amen, 32 tahun, sebagai pengrawit. Narasumber ini memberikan informasi tentang susunan bentuk permainan karawitan; (7) Kiswanta, S.Sn., 23 tahun, sebagai pengrawit. Informasi yang didapatkan

dari narasumber ini adalah mengenai lagu dan *gendhing* pada pertunjukan Turonggo Seto; (8) Marjuki, 63 tahun, sebagai Kepala Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali. Informasi yang diperoleh dari narasumber ini adalah data-data demografi Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali.

2. Pengamatan

Teknik pengumpulan data yang lain adalah berupa teknik pengamatan. Teknik ini dipakai hampir bersamaan waktunya dengan wawancara. Pengamatan yang dilakukan lebih tertuju pada penggalian data-data yang tidak terungkap secara lisan tetapi terinformasikan melalui sikap, perilaku, tindakan, atau reaksi yang muncul tatkala seni pertunjukan Turonggo Seto berlangsung. Pola pengamatan ini membantu untuk memperjelas aspek-aspek dalam permainan. Pengamatan adalah cara kedua untuk mendapatkan informasi data. Melalui pengamatan data wawancara dapat diperoleh informasi. Melalui cara ini diharapkan dapat diperoleh informasi secara detail dan komprehensif.

3. Pengumpulan Dokumen

Pengumpulan dokumen yang dimaksud adalah pengumpulan data baik berupa data foto maupun dokumen-dokumen yang dimiliki paguyuban Turonggo Seto. Selain itu digali pula dokumen-dokumen yang

memberikan informasi seputar penghargaan yang pernah diraih oleh paguyuban Turonggo Seto. Melalui penggalian dokumen diharapkan dapat membantu memberikan informasi mengenai dampak dari permainan pertunjukan. Salah satunya adalah terpenuhinya hasrat untuk berprestasi.

4. Studi Pustaka

Tahapan ini dilakukan dengan cara jelajah buku, jurnal dan *webtografi* yang terkait langsung dengan objek kajian. Cara yang dilakukan adalah membaca berbagai sumber literatur yang masih memiliki keterkaitan dengan fokus kajian yang sedang diteliti. Perolehan data literatur kemudian dicatat dan digunakan untuk membantu dalam proses analisis. Melalui studi pustaka dapat diketahui data-data yang turut menunjang dan mengkokohkan perspektif. Jelajah dilakukan di Perpustakaan Pusat ISI Surakarta dan perpustakaan Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Surakarta.

5. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data-data kualitatif, pendekatan atau analisis yang digunakan adalah deskriptif analitis. Oleh karena itu, beberapa konsep atau teori yang digunakan senantiasa memiliki keterkaitan dengan persoalan yang hendak dijawab. Konsep yang hendak

digunakan untuk menjawab persoalan dalam penelitian ini adalah konsep permainan.

Data yang diperoleh tentu sangat bervariasi dan beragam hasilnya. Dengan demikian perlu dilakukan proses reduksi data. Reduksi adalah membuang atau mengurangi data-data yang tidak dibutuhkan. Proses reduksi dilakukan beberapa kali sampai terkumpul data yang paling valid dan dapat diketahui kecenderungannya. Metode analisis dilakukan secara induktif. Artinya, kesimpulan teoritis ditarik berdasarkan data dengan kekayaan nuansanya yang ditemukan di lapangan. Sehubungan dengan itu, asumsi-asumsi yang digunakan sebagai dasar menyusun kerangka teoritis, sifatnya hanya sebagai dugaan sementara. Apabila dalam kegiatan pengumpulan data di lapangan ditemukan informasi yang cenderung tidak membenarkan asumsi tersebut, maka asumsi tersebut dibatalkan atau diperbaiki sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan.

Melalui teknik analisis tersebut selanjutnya persoalan yang telah diajukan atau dirumuskan dijawab dengan berpijak pada perspektif yang digunakan yakni permainan. Metode yang digunakan adalah dengan mengumpulkan konsep-konsep permainan yang diperoleh dari penelusuran pustaka, dan literatur primer yang digunakan adalah karya Huizinga berjudul "Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya".

Konsep-konsep permainan di antaranya adalah (1) di dalam permainan terdapat kesukarelaan; (2) hadirnya ketegangan dan kegembiraan; dan (3) wujudnya 'lain dari kehidupan sehari-hari'. Ketiga unsur tersebut kemudian dihubungkan dengan aktivitas pertunjukan Turonggo Seto. Adapun di dalam pertunjukan Turonggo Seto memuat tiga aspek penting yakni: (1) aktivitas kreatif; (2) kebutuhan hiburan; (3) ekspresi pertunjukan.

Antara unsur dalam permainan dan aspek dalam pertunjukan kemudian diformulasikan dalam bentuk model. Model yang terbentuk kemudian digunakan untuk melakukan analisis dan hasilnya harus memiliki kecocokan dengan pertanyaan yang telah dirumuskan. Sedangkan struktur eksplanasi dalam penelitian ini disusun dalam bentuk sistematika tulisan yang dipaparkan dalam subbab berikut ini.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian dengan sistematika tulisan sebagai berikut.

BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka,

Landasan Konseptual, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II. TURONGGO SETO DAN MASYARAKAT DESA SAMIRAN

Berisi mengenai Gambaran Umum Desa Samiran, Desa Samiran dan Mitos Diponegoro, Deskripsi Pertunjukan Turonggo Seto meliputi, Pemain, Busana dan Rias, Arena dan Waktu Pementasan, Penggunaan Alat Musik dan Perangkat *Sound System*, Urutan Sajian Musik, kemudian membahas Seni Pertunjukan Turonggo Seto Sebagai Seni Rakyat, Awal Mula Terbentuknya Seni Pertunjukan Turonggo Seto, Peran Paguyuban dalam Perkembangan Kesenian Turonggo Seto.

BAB III. TURONGGO SETO DALAM DIMENSI PERMAINAN

Bab ini menjelaskan mengenai Pengertian Permainan, Sifat Permainan Turonggo Seto, Ciri Permainan Turonggo Seto, dan Turonggo Seto, Wujud Permainan Pendorong Kreativitas.

BAB IV. FAKTOR PEMBENTUK PERMAINAN DALAM PERTUNJUKAN TURONGGO SETO

Bab ini menguraikan mengenai faktor-faktor yang membentuk permainan, di antaranya terdiri dari faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal meliputi Sistem Pranata, Sistem Tindakan

Sosial, Kebersamaan dan Kerukunan. Adapun faktor internal terdiri dari Ide, Kebutuhan Individu, dan Dorongan Kepercayaan.

BAB V. KESIMPULAN

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dari semua uraian mengenai perwujudan permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto.



BAB II

TURONGGO SETO DAN MASYARAKAT DESA SAMIRAN

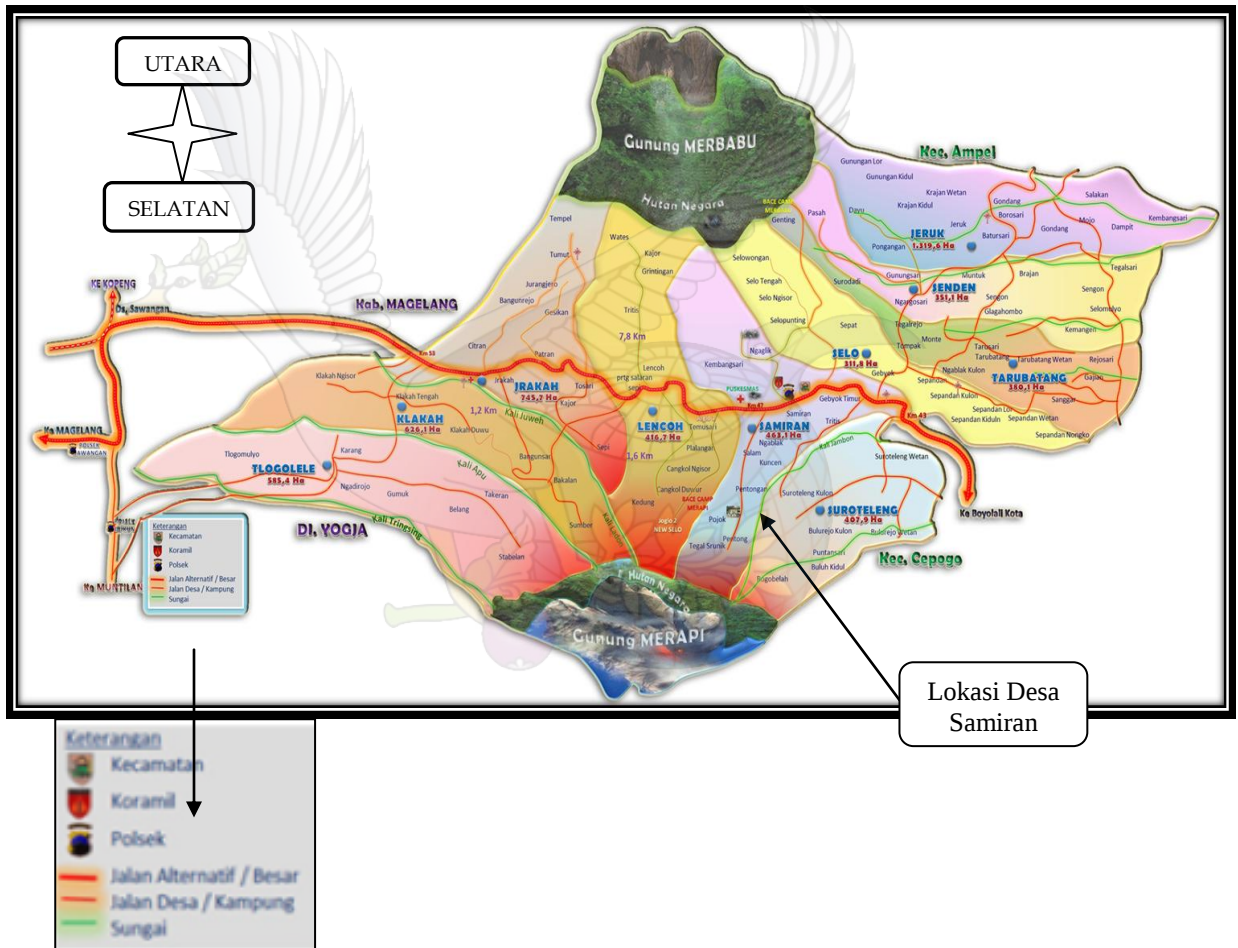
A. Gambaran Umum Desa Samiran

Desa Samiran adalah salah satu desa yang berada di antara kaki Gunung Merapi dan Merbabu. Daerah tersebut merupakan daerah lereng gunung yang wilayahnya cocok untuk mengembangkan berbagai usaha di sektor pertanian khususnya tanaman hortikultura atau sayuran dan tanaman perkebunan terutama tembakau. Kondisi alam tersebut memperlihatkan bahwa hampir kebanyakan masyarakat di Desa Samiran berprofesi sebagai petani. Sedangkan sebagian kecilnya berprofesi menjadi pedagang sayur, peternak, dan bahkan ada yang menjadi pegawai negeri atau swasta.

Desa ini berada pada wilayah Kecamatan Selo dan memiliki luas 463,1 Ha, meliputi 14 dukuh, empat dusun, serta jumlah Rukun Warga sebanyak sembilan dan Rukun Tetangga sejumlah 35. Kecamatan Selo merupakan salah satu dari 19 kecamatan di Kabupaten Boyolali. Kecamatan Selo terdiri dari 10 desa yang tersebar di sisi timur dan utara Gunung Merapi.¹ Sebelah

¹ Sumber: Diambil dari data Demografi Kecamatan Selo. Data tersebut turut dibenarkan pula oleh Marjuki, sebagai Kepala Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali dalam sesi wawancara tanggal 4 November 2014.

utara berbatasan dengan Kabupaten Magelang dan Kecamatan Ampel, sebelah selatan berbatasan dengan Daerah Istimewa Yogyakarta, sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Magelang, sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Cepogo dan Kecamatan Ampel.² Adapun secara geografis wilayah tersebut dapat terlihat pada peta berikut ini.



² Sumber: www.dispora.go.id diunduh pada tanggal 17 Agustus 2014 pukul 09.42 dan divalidasi dengan data Demografi Kecamatan Selo. Data tersebut turut dibenarkan oleh Marjuki, sebagai Kepala Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali dalam wawancara tanggal 4 November 2014.

Gambar 1. Peta Lokasi Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali
(Sumber: www.dispora.go.id)

Kehidupan masyarakat Desa Samiran secara rutin tidak dapat terlepas dari aktivitas bertani, selain itu mereka juga secara rutin melakukan aktivitas keagamaan. Hal ini dapat terlihat dari aktivitas yang dilakukan setiap malam Jumat dan Selasa *kliwon*.³ Masyarakat Desa Samiran berkumpul di rumah salah satu penduduk untuk mengadakan acara doa bersama. Mereka menyebut aktivitas tersebut dengan istilah *Muahadah*, yang artinya memanjatkan doa bersama untuk meminta keselamatan kepada Tuhan (Santoso, 18 Maret 2014). Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa Desa Samiran merupakan desa yang masih memegang teguh kerukunan.

B. Desa Samiran dan Mitos Diponegoro

Penelitian ini menemukan data atas penamaan Desa Samiran. Menurut Marjuki selaku kepala Desa Samiran, penamaan Desa Samiran tidak dapat terlepas dari kisah masa lalu yang ada di desa itu. Konon, pada jaman wali terdapat seorang Kyai bernama Joko Pitono. Kyai tersebut berjalan dari Desa Pajang Surakarta ke arah barat, hingga sampai di suatu tempat di antara Gunung Merapi dan Merbabu.

³ *Kliwon*, adalah salah satu nama perhitungan hari menurut kalender Jawa.

Pada waktu tengah malam, Kyai Joko Pitono bertemu dengan seorang perempuan yang sedang menyapu membersihkan jalan. Kemudian Kyai Joko Pitono berkata, *“cah wadon kok tengah wengi wis metu ko ngomah nyapu nèng ndalan”* (anak perempuan tengah malam sudah ke luar rumah menyapu di jalan). Karena keberadaan seorang perempuan di tengah malam menyapu di jalan, maka perjalanan Kyai Joko Pitono menjadi terganggu, sehingga beliau berujar *“gandèng daerah iki ono sela-selané gunung Merapi lan Merbabu mula seksènana! mbésuk yèn ana rejaning jaman papan kéné tak jenengké Selo”* (Berhubung daerah ini terletak di antara Gunung Merapi dan Merbabu maka saksikanlah, kelak kalau jaman sudah maju maka tempat ini saya namakan Selo).

“Lan kowé bocah wadon sing tengah wengi metu soko ngomah mbesuk nganti jambul wanen ora bakal payu omah-omah” (dan kamu seorang perempuan yang tengah malam sudah keluar dari rumah, maka sampai rambut beruban semua tidak bakalan hidup berumah tangga atau tidak ada yang mengambil sebagai seorang isteri). Merasa mendapatkan *ujar*⁴ dari Kyai Joko Pitono bahwa perempuan tersebut selamanya tidak akan berumah tangga, maka dia

⁴ *Ujar* : ucapan sumpah.

menangis dan meminta maaf pada sang kyai serta memohon agar *ujaran* kyai tersebut dicabut.

Melihat permintaan perempuan tersebut, selanjutnya Kyai Joko Pitono memberikan maaf tetapi harus dengan syarat yakni supaya membuatkan *sedekah*. Kyai Joko Pitono berkata kepada perempuan tersebut “*Sedekah kuwi kudu ujud ambeng lan lawuh komplit, lan kudu mbok lèmèkné nganggo godhong gedhang digawè bunder sing jenengè Samir*” (Sedekah itu harus berwujud nasi ambeng beserta lauk-pauknya, dan harus kamu beri alas dari daun pisang yang dibuat bulat, itu bernama Samir). Menyanggupi permintaan Kyai Joko Pitono tersebut lalu perempuan itu mengucapkan terimakasih dan berkata pada sang kyai “*mbénjang menawi panggènan niki dadi désa, kulo jenengké Désa Samiran*” (besuk kalau tempat ini menjadi desa, saya namakan Desa Samiran) (Marjuki, wawancara, 6 Maret 2014). Melalui kisah tersebut kemudian nama Samiran selalu digunakan untuk menyebut desa tersebut.

Kisah Kyai Joko Pitono hingga kini masih dipercaya. Kenyataan ini memperlihatkan bahwa kisah yang berkembang menjadi kekuatan pembentuk identitas desa. Artinya melalui kisah tersebut desa Samiran memiliki perbedaan dengan desa yang lain dari aspek penamaan. Hal ini turut berdampak pula pada pandangan masyarakat terhadap masa lalu di desanya. Pandangan masyarakat terhadap kisah tersebut selanjutnya tidak

dapat terlepas dari keyakinan masyarakat terhadap kepercayaan yang ada di desanya. Penelitian ini memahami bahwa, kisah yang berkembang merupakan keyakinan deskriptif masyarakat desa Samiran tentang pandangannya mengenai kisah penamaan desa. Pandangan tersebut secara terus menerus disebar dan ditradisikan secara turun temurun.

Proses pentradisian ini dilakukan melalui tahapan interaksi dan jalinan relasi kemasyarakatan. Melalui interaksi dan relasi kemasyarakatan kisah tersebut turut dibingkai oleh kekuatan kepercayaan. Sikap tersebut tidak hanya berhenti pada tahap penamaan desa, namun berkembang pula pada bentuk kesenian yang ada di Desa Samiran. Hampir sebagian besar kesenian yang berkembang di daerah tersebut berbasis kepercayaan. Seperti seni pertunjukan “Warok Sura Indeng” misalnya yang keberadaannya secara fungsional disajikan untuk kepentingan upacara bersih dusun. Realitas ini merupakan bukti bahwa kepercayaan masyarakat di Desa Samiran tentang kekuatan *adi kodrati* masih sangat kuat. Kekuatan *adi kodrati* merupakan kekuatan yang sumbernya berasal dari hal-hal gaib yang kedudukannya berada di luar pengetahuan rasional manusia. Pengaruh lain kepercayaan adalah banyak bermunculan kesenian-kesenian inovatif yang sumbernya berasal dari ‘seni ritual’.

Salah satu kesenian yang sumbernya berbasis kepercayaan adalah kesenian Turonggo Seto. Kepercayaan yang dimaksud adalah terletak pada pemaknaan masyarakat Desa Samiran terhadap kisah Pangeran Diponegoro. Masyarakat pelaku dan pendukung Turonggo Seto percaya mengenai sosok kepahlawanan Pangeran Diponegoro dalam berperang melawan penjajah Belanda. Pangeran Diponegoro dipandang mampu memberikan perlindungan kepada masyarakat kecil. Realitas tersebut dapat terlihat pada petikan wawancara berikut ini.

Pada mulanya Pangeran Diponegoro masuknya ke wilayah Selo sini. Karena wilayah Selo di jajah Belanda. Ini membuat Pangeran Diponegoro datang ke Selo melawan penjajah Belanda. Petilasan Pangeran Diponegoro tempat untuk berziarah jaman dulu ada yaitu di Desa Jrahah, petilasan itu diberi nama Pangeran Kajoran. Pangeran Kajoran itu prajurite Pangeran Diponegoro (Suharmin, wawancara 9 April 2014).

Pemaknaan yang dilakukan masyarakat Desa Samiran tersebut selanjutnya disikapi secara kreatif, yakni dengan mengolahnya menjadi seni pertunjukan. Melalui daya kreatif yang dimiliki masyarakat Desa Samiran seni pertunjukan Turonggo Seto hadir.

C. Deskripsi Pertunjukan Turonggo Seto

Pada sub-bab ini dipaparkan mengenai sajian deskriptif pertunjukan Turonggo Seto, melalui pemaparan ini diharapkan dapat diketahui bagaimana bentuk dan struktur sajian pertunjukan Turonggo Seto tatkala dipentaskan.

1. Pemain

Pemain dalam hal ini dibagi menjadi dua, yakni sebagai pemusik dan penari. Penari adalah pelaku aktif dalam pementasan tari. Sedangkan pemusik adalah pemain yang turut mendukung sajian penari ketika pertunjukan berlangsung. Pemain Turonggo Seto seluruhnya berasal dari Desa Samiran. Pemain Turonggo Seto terbagi menjadi dua kategori, yakni (1) kategori remaja rata-rata berusia antara 12 hingga 20 tahun; (2) kategori dewasa, berusia 21 tahun ke atas. Pemain seluruhnya adalah laki-laki. Hal ini selaras dengan tema keprajuritan yang mengisahkan Pangeran Diponegoro.

Turonggo Seto merupakan seni pertunjukan yang dibawakan secara berkelompok dan disajikan oleh 31 orang penari dan 17 pemusik. Aspek yang ditonjolkan dalam pertunjukan Turonggo Seto adalah semangat kebersamaan. Adapun data nama-nama pemain Turonggo Seto dapat terlihat seperti pada tabel berikut ini.

Tabel. 1. Daftar Pemain Turonggo Seto

No.	Nama	Peran	Kategori Usia
1	Amardianto	Penari	Dewasa
2	Parno	Penari	Dewasa
3	Ariyadi	Penari	Remaja
4	Parli	Penari	Dewasa
5	Winarno	Penari	Dewasa
6	Madi	Penari	Dewasa
7	Surat	Penari	Dewasa
8	Mulhardi	Penari	Dewasa
9	Toyo	Penari	Remaja
10	Gimar	Penari	Dewasa
11	Parli	Penari	Dewasa
12	Sartono	Penari	Remaja
14	Sunardi	Penari	Dewasa
15	Sutar	Penari	Dewasa
16	Tarman	Penari	Dewasa
17	Lamun	Penari	Dewasa
18	Siswanto	Penari	Remaja
19	Yanto	Penari	Dewasa
20	Parno	Penari	Dewasa
21	Kardi	Penari	Dewasa
22	Agil Cahyo Nugroho	Penari	Remaja
23	Maryono	Penari	Dewasa
24	Tiyono	Penari	Dewasa
25	Sawal	Penari	Dewasa
26	Purnomo	Penari	Remaja
27	Risma	Penari	Remaja
28	Agus Misdhi	Penari	Remaja
29	Heru Santoso	Penari	Dewasa
30	Marmo	Penari	Remaja
31	Sartono	Penari	Dewasa
32	Suwarno	Pemusik	Dewasa
33	Santoso	Pemusik	Dewasa
34	Kiswanta, S.Sn	Pemusik/komponis	Dewasa

35	Nurafiq	Pemusik	Remaja
36	Amin	Pemusik	Dewasa
37	Marno	Pemusik	Dewasa
38	Wahyu Nugroho	Pemusik	Dewasa
39	Tri Anto	Pemusik	Remaja
40	Alwan Dwi Cahyo	Pemusik	Remaja
41	Sarwono	Pemusik	Dewasa
42	Glumut	Pemusik	Dewasa
43	Suyat	Pemusik	Dewasa
44	Simuh	Pemusik	Dewasa
45	Panggih	Pemusik	Dewasa
46	Marto Senap	Pemusik	Dewasa
47	Tulus	Pemusik	Dewasa
48	Tukimin	Pemusik	Dewasa

2. Busana dan Rias

Busana merupakan aspek penting dalam mendukung sajian pertunjukan. Melalui busana yang digunakan, aspek keindahan visual turut terciptakan. Selain busana aspek yang turut berpengaruh adalah rias. Rias yang digunakan selain memberikan pengaruh terhadap citra visual, difungsikan pula sebagai pembentuk karakter pemain. Karakter yang dimaksud adalah terkait dengan persoalan peran yang disajikan dalam pertunjukan Turonggo Seto. Kenyataan ini memperlihatkan bahwa, rias dan busana pertunjukan Turonggo Seto adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya merupakan unsur mendasar untuk mewujudkan totalitas pada saat pertunjukan berlangsung. Melalui rias dan busana

karakter penari dihadirkan secara nyata. Artinya, melalui tata rias dan busana keberadaanya turut mendukung kejelasan sosok visual atau tema yang ingin diperankan. Dampak yang ditimbulkan adalah tersampainya pesan kepada penonton.

Rias yang digunakan pada pertunjukan Turonggo Seto menggunakan *cosmetic* yang terdiri dari, *pupur bedak*, *foundation*, *lipstick*, tinta bag/cina, *cottonbath*, *mbag* warna oranye, putih dan menggunakan *bréngos*⁵ pasangan. Adapun busana yang digunakan adalah kostum atau seluruh pakaian yang dipakai pada pemain. Pemain Turonggo Seto memakai busana yang terdiri dari, *wig*, *jamang*, *badhong*, *sengklat*, *gelang*, *sabuk*, *épék timang*, *tapéh/jarik*, *celana* dan *sandal*. Menurut Manto, busana *badhong* sering berganti, yaitu mulai dari produksi sendiri hingga pesan kepada pengrajin. Menurutnya, penggantian tersebut tidak lain hanya untuk melakukan penambahan desain kostum, hingga memunculkan desain kostum Bali, sedangkan untuk kostum busana *badhong*, digunakan terutama untuk kostum Panglima (Wawancara 12 Juli 2013). Pengembangan rias dan busana yang dilakukan merupakan usaha untuk meningkatkan ketajaman karakter penari, sehingga melalui modifikasi rias (*make-up*) dan busana sosok seorang prajurit yang gagah, besar, dan

⁵ *Brengos* adalah kumis.

kekar dapat terwujud. Adapun wujud busana dan rias yang dimaksud pada penjelasan di atas dapat terlihat pada data foto berikut ini.



Gambar 2. Rias dan busana pemain Turonggo Seto berperan sebagai prajurit. Properti kuda-kudaan dikaikan dengan tali pinggang

(Foto: Ahmad Munif 2014)



Gambar 3. Rias dan busana pemain berperan sebagai Panglima

(Foto: Ahmad Munif 2014)

3. Arena dan Waktu Pementasan

Arena merupakan tempat kesenian Turonggo Seto dipentaskan. Tanpa ada arena yang memadai, maka kesenian ini sulit untuk dapat dipentaskan.

Arena pertunjukan yang digunakan kesenian Turonggo Seto untuk pentas umumnya menggunakan tempat yang lebar, terang dan tempat tersebut dapat dijangkau serta terlihat secara jelas.

Berdasarkan pengalaman menyaksikan pertunjukan Turonggo Seto, arena yang pernah digunakan adalah halaman rumah dan ruang terbuka seperti lapangan. Ruang terbuka adalah tempat yang memiliki ruang cukup luas untuk dijadikan tempat pementasan. Hal ini bergantung pada bagaimana bentuk pementasannya, apakah pentas untuk *tanggapan* atau pentas sendiri. Apabila pentas di lingkungan (keperluan) sendiri, penentuan lokasi pementasan dilakukan atas persetujuan rukun warga (RW) dan masyarakat desa yang diumumkan dalam rapat. Apabila keperluan *tanggapan* disesuaikan dengan pihak yang *menanggap*. Penggunaan panggung sebagai arena pentas disesuaikan atau berdasarkan atas kesepakatan para pemain. Melihat arena pertunjukan dilakukan di tempat terbuka, maka memungkinkan pertunjukan dapat dilihat dari berbagai sudut manapun. Jarak antara penonton dan pemain Turonggo Seto ini tidak cukup tegas.

Waktu pementasan rutin yang sering adalah bulan syawal atau *bakda lebaran*. Umumnya pertunjukan berlangsung siang dan malam, mulai pukul 14.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB, kemudian dilanjutkan malam dan selesai

pada pukul 00.00 WIB. Adapun pertunjukan lain yang bersifat tanggapan dilakukan berdasarkan atas undangan atau pesanan.

4. Penggunaan Alat Musik dan Perangkat Sound System

Musik merupakan unsur penting dalam sajian pertunjukan Turonggo Seto. Musik yang digunakan adalah gamelan Jawa dan ditambahkan tiga instrumen musik *cymbal*, *keyboard*, dan *bas drum*. Musik dalam hal ini memiliki kedudukan penting, karena mampu memberikan kemantapan pada gerak pemain dan berfungsi pula meningkatkan emosi pemain ketika pertunjukan berlangsung. Instrumen gamelan yang digunakan adalah satu buah *kendang*, dua buah *saron*, satu *dhemung*, seperangkat *gong*, tiga buah *bendhé*, satu buah *jedor* (*Bastennor*) dan satu buah *trèntèng* (*rebana*).

Musik yang disajikan dalam pertunjukan *Turonggo Seto* adalah *gendhing-gendhing* yang berlaraskan *selendro* dan *pelog*. Umumnya *gendhing* yang disajikan adalah *gendhing lancaran*. *Gendhing lancaran* mampu memberikan kesan semangat dan energik. Selain alat musik faktor penting yang tidak dapat dilepaskan dalam pertunjukan Turonggo Seto adalah *sound system* atau penguat suara. *Sound system* pada pertunjukan Turonggo Seto merupakan salah satu elemen penting yang memberikan pengaruh cukup besar terhadap jalannya pertunjukan. Melalui perangkat *sound system*, musik Turonggo Seto dapat disajikan secara maksimal. Adapun perangkat *sound*

system yang sering digunakan adalah *speaker* enam unit dan *mixer*, *microphone* beserta *toa*.

Tabel 2. Alat Musik yang digunakan dalam pertunjukan Turonggo Seto
(Foto; Ahmad Munif 2014 dan Santoso 2013)

No	Foto	Nama Instrumen	Fungsi
1.		Kendang	Kendang memberikan tanda ketika akan perpindahan <i>gendhing-gendhing</i> dan gerak pada pertunjukan Turonggo Seto.
2.		Saron	Saron berlaras <i>Pèlog</i> , berjumlah Dua. Pada pertunjukan Turonggo Seto Saron memberikan melodi yaitu <i>gendhing-gendhing</i> lancar.
3.		Demung	Demung berlaras <i>pèlog</i> , berjumlah satu. Pada pertunjukan Turonggo Seto. Demung tugasnya sama dengan saron, namun suara yang dihasilkan berbeda, yaitu lebih

			rendah.
4.		Gong dan kempul	Gong dan kempul berlaras <i>pèlog</i> . Berfungsi seperti pada gamelan Jawa pada umumnya, yakni gong sebagai akhir dalam satu putaran dan kempul dua kali pukulan dalam satu putaran
5.		Bendhe	Bendhè adalah Instrumen berwujud seperti <i>gong</i> , berukuran mini. Pada pertunjukan Turonggo Seto Bendhè juga berperan penting yaitu sebagai instrumen musik yang meramaikan suasana.
6.		Bas drum atau Jedor	Sebagai instrumen modern yang digunakan pada pertunjukan Turonggo Seto. Bas drum memberikan pemantapan gerak-gerak pada permainan pertunjukan Turonggo Seto yang dikombinasikan dengan <i>gendhing</i>

			lancaran. Berdiameter kurang lebih 50 cm.
7.		Tam dan Cymbal	Tam dan cymbal merupakan instrumen mendukung <i>gendhing-gendhing</i> pertunjukan Turonggo Seto yang sifatnya modern. Berfungsi memberikan ketajaman ritmis, dan pembentuk dinamika pertunjukan.
8.		(Organ	<i>Keyboard</i> adalah alat musik modern yang memberikan efek-efek suara <i>drum</i> , angin, petir, burung dan dapat memberikan suara gamelan seperti bonang. Berfungsi membangun suasana pertunjukan.
9.		<i>Trènthèng</i> (Rebana)	<i>Trènthèng</i> (Rebana) merupakan alat musik tradisional yang sifatnya perkusi. Dalam pertunjukan Turonggo Seto, <i>Trènthèng</i> digunakan sebagai penanda untuk pergantian gerak dan <i>gendhing</i> .

5. Urutan Sajian Pertunjukan Turonggo Seto

Pada pembahasan ini disampaikan urutan sajian musik. Adapun urutan sajian tersebut terdiri dari pembukaan, isi dan penutup: (1) Bagian awal atau pembuka, adalah istilah yang digunakan pada pertunjukan Turonggo Seto untuk menentukan permulaan sajian. Setelah pembuka diisi *gendhing* karawitan *Lancaran Manyar Sewu*, *Mbalinan*, *Gangsaran*, *Mars Turonggo Seto* dan *Solah Bawa* (*pocapan/ada-ada*); (2) bagian tengah atau isi, merupakan bagian tema atau inti pertunjukan. Urutannya adalah setelah *Solah Bawa* (*pocapan/ada-ada*), maka disajikan *gendhing Lancaran Budhalan*, *Gènjèr Maju Beksan*, *Gènjèr Formasi Lingkaran Kecil* (*Hak o haè hoèyaah*), *Irama Lancar*, *Klotèkan*, *Gènjèr Jengkéng*, *Bawa Kelinci Ucul*, *Ngadeg*, *Walikan 1*, *Lagu Jaranan*, *Walikan 2*, *Gènjèr Nunggang Jaran*, *Gènjèr Lagu Jaranan*, *Gènjèr Formasi lingkaran Besar*, *Mbalinan 1*, *Gènjèr Mbekèr*, *Gènjèr Mbalinan 2*, *Gènjèr Ngéncik mènkal Tos* dan *Gènjèr Bendènan patah-patah*; (3) bagian akhir atau penutup, merupakan akhir jalannya pertunjukan. Tari Turonggo Seto yaitu perangan dengan sajian *gendhing* yang terdiri atas, *Gènjèr Kridaning Turonggo Seto*, *Gangsaran Baris Térík Tèmpè* dan *Lagu Garuda Pancasila*.

Adapun secara lebih rinci, urutan sajian dapat terlihat pada urutan pertunjukan berikut ini yakni meliputi tari dan musik. Pada bagian urutan musik disertai transkripsi sebagai penjelas bagaimana sajian musik

diwujudkan dalam permainan pertunjukan Turonggo Seto. Berikut urutan sajiannya.

a.1. Bagian Awal Tari

Menurut Santoso, pada bagian awal permainan pertunjukan Turonggo Seto gerakan yang disajikan adalah gerak *Mbalinan, Gangsaran, Mars Turonggo Seto* dan *Solah Bawa* (2014: 62). Secara lebih jelas dapat terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel. 3. Bagian Awal Tari dalam Permainan Pertunjukan Tuongo Seto (Sumber Santoso, 2014: 62)

No	Nama Gerak	Keterangan
1.	<i>Mbalinan, Gangsaran, Mars Turonggo Seto dan Solah Bawa</i>	Panglima ke luar dengan gerak bebas, pada irama selanjutnya penari ke luar berjalan mengitari panggung (jalan melingkar), pada irama <i>Solah Bawa</i> para penari membentuk formasi barisan (dua baris)

a.2. Bagian Awal Musik

$\flat \flat \flat \overline{21(6)}$
 $\overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \textcircled{0}$ $\overline{12.123(5)}$ $\overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \textcircled{0}$ $\overset{\sim}{.} \overline{1236(5)}$
 $\overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \overline{12} \textcircled{1}$ $\overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \overline{35} \textcircled{3}$ $\overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \overline{12} \textcircled{1}$ $\overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \overline{35} \textcircled{3}$
 $\overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \overline{12} \textcircled{1}$ $\overline{5565556(5)}$ $\overline{3353212(1)}$ $\overline{5565556(5)}$ $\overline{3353212(1)}$ $\overline{5565556(5)}$
 $\overline{3353.} \textcircled{0}$ $\overset{\sim}{.} \overset{\sim}{.} \overline{p t d d} \textcircled{1}$
 $\parallel \overset{\sim}{.} 1 \overline{23} 1 \overline{23} 1 \overline{23} \textcircled{1} \parallel$
 $\Rightarrow \overset{\sim}{.} 3 \overset{\sim}{.} 2 \overset{\sim}{.} 1 \overset{\sim}{.} \textcircled{6}$

1. Lancaran Manyar Sewu

$\parallel \overset{\sim}{.} 1. \overset{\sim}{6} \overset{\sim}{.} 1. \overset{\sim}{6} \overset{\sim}{.} 1. \overset{\sim}{6} \overset{\sim}{.} 5. \textcircled{3} \overset{\sim}{.} 5. \overset{\sim}{3} \overset{\sim}{.} 5. \overset{\sim}{3} \overset{\sim}{.} 5. \overset{\sim}{2} \overset{\sim}{.} 3. \textcircled{5}$
 $\overset{\sim}{.} 6. \overset{\sim}{5} \overset{\sim}{.} 6. \overset{\sim}{5} \overset{\sim}{.} 6. \overset{\sim}{5} \overset{\sim}{.} 3. \textcircled{2} \overset{\sim}{.} 3. \overset{\sim}{2} \overset{\sim}{.} 3. \overset{\sim}{2} \overset{\sim}{.} 3. \overset{\sim}{2} \overset{\sim}{.} 1. \textcircled{6} \parallel \Rightarrow \text{Vokal}$

Cakepan Manyar Sewu

Sari jamu, godhongè meniran

Suwè ora ketemu dadi pikiran

Iki lagu lagunè Sangiran

Manyar sewu banyumasan

Pamirsa sugeng pépanggihan

Mugi kita manggih kalih karaharjan

Hangrawuhi gelar kesenian

Mugia antuk panghiburan

*Seni tari, tari prajuritan
 Keparingan asmo Turonggo Seto
 Angeluri èndahèng budoya
 Mugia tansah hangrémboka*

Terjemahan

Jamu dari sari daun meniran
 Lama tidak ketemu menjadi pikiran
 Ini lagu, lagunya Sangiran
 Manyar sewu banyumasan

Para penonton salam berjumpa
 Semoga kita bertemu dengan keselamatan
 Datang di pertunjukan seni
 Semoga mendapat hiburan

Seni tari, tari Prajurit
 Diberikan nama, Turonggo Seto
 Menjaga keindahan budaya
 Semoga selalu bertumbuh berkembang

2. Mbalinan

|| . $\overline{5635(6)}$. $\overline{2316(5)}$. $\overline{2161(2)}$. $\overline{6532(1)}$ || $\Rightarrow$

3. Gangsaran 1 dan 5

|| . 1 $\overline{5}$ 1 $\overline{5}$ 1 $\overline{5}$ (1) || $\Rightarrow$

4. *Mars Turonggo Seto*

2 || $\overline{3} \overline{1} \overline{2} \overline{3} \overline{5} \overline{6} \textcircled{5}$. . . $\overline{.6}$ $\overline{5} \overline{3} \overline{2} \overline{1} \overline{3} \overline{1} \textcircled{2}$. . . $\overline{.3}$ $\overline{1} \overline{2} \overline{3} \overline{2} \overline{1} \overline{6} \textcircled{5}$ 5 $\overline{5} \overline{5}$ 5 $\textcircled{5}$
 $\overline{3} \overline{2} \overline{1} \overline{3} \overline{1} \textcircled{2}$ 3 5 . $\textcircled{5}$

Teks Asli

*Jumangkah gumrègah gagah
 Jéjér prajurit turonggo
 Wus Sumandya tétég tatag tanggon sabarang karya
 Labuh mbéla nagara*

Terjemahan

Melangkah dengan penuh semangat jiwa laki-laki
 Barisan prajurit berkuda
 Sudah siap yakin sepenuh hati tahu medan kegiatan
 Mengabdikan membela Negara

5. *Solah Bawa*

Teks Asli

*Jumangkah gumrègah gagah
 Gumaludug guntur kékuk
 Kridaning Turonggo Seto
 Dampyak-dampyak lampah ira
 Gumrègah olah krida*

Terjemahan

Melangkah dengan semangat dan tampan
 Halilintar bertalu-talu
 Gerak Kuda Putih
 Bersama-sama melangkah
 Semangat berolah gerak

b.1 Bagian Tengah atau Isi Tari

Menurut Santoso, pada bagian tengah terdapat sembilan gerakan. Seluruh gerakan pada bagian tengah tersebut apabila disusun dalam bentuk tabel dapat terlihat seperti berikut ini.

Tabel. 4. Bagian Tengah atau Isi Tari dalam Permainan Pertunjukan Turonggo Seto (Sumber: Santoso, 2014: 63-64)

No	Nama Gerak	Keterangan
1	<i>Budhalan, Gènjèr, Maju Beksan</i>	Dari posisi <i>Solah bawa</i> , para penari dan panglima <i>budhalan</i> maju membentuk empat banjar berbaris. <i>Gènjèr</i> dan maju beksan (mulai ke vokabuler gerak)
2	<i>Gènjèr, Lingkaran Kecil (Hak o hak è hoèyah)</i>	Pola-lantai dua lingkaran (<i>Hak o hak è hoèyah</i>) kembali ke barisan.
3	<i>Irama lancar, Klotèkan, Gènjèr, Jéngkéng</i>	Setelah barisan, gerak selanjutnya adalah <i>klotèkan</i> . <i>Klotèkan</i> dilakukan tiga kali. Setelah masuk <i>klotèkan</i> ketiga penari membuat formasi dua banjar dan kembali ke barisan semula. Dilanjutkan dengan gerakan <i>Ngambara</i> (Bawa Kelinci Ucul)
5.	<i>Ngadég, walikan 1, Jaranan, walikan 2, gènjèr, nungang jaran, Lingkaran Besar (Hak o hak è hoèyah).</i>	Setelah berdiri, gerak <i>walikan 1</i> dan lagu <i>Jaranan</i> satu kali kemudian <i>walikan 2</i> . <i>Gènjèr</i> membentuk lingkaran dan <i>nunggang jaran</i> . Membentuk pola-lantai lingkaran besar (<i>Hak o hak è hoèyah</i>).
6.	<i>Mbalinan 1, gènjèr, mbékèr</i>	Setelah pola-lantai lingkaran besar ada irama lancar menuju ke pola-lantai X yaitu <i>mbalinan 1</i> kemudian <i>gènjèr</i> dan <i>mbékèr</i> .

7.	<i>Gènjèr, mbalanan 2</i>	Selesai gerak <i>mbékèr</i> , <i>gènjèr</i> dan kemudian gerak <i>mbalanan 2</i> , beberapa penari bersautan untuk gerak <i>mbalanan 2</i> dengan ganti posisi dari lingkaran kecil menuju tengah dengan mengikuti irama <i>mbalanan 2</i> .
8.	<i>Gènjèr ngéncèk mènghal, tos, gènjèr béndènan patah-patah 1</i>	Dari pola-lantai lingkaran kecil pojok <i>mbalanan 2</i> penari <i>ngéncik mènghal</i> menjadi barisan seperti awal. Gerakan <i>tos</i> , Kemudian <i>gènjèr</i> dan <i>béndènan</i> . Dilanjutkan dengan gerakan patah-patah 1. Irama <i>lancaran patah-patah 2</i>
9.	<i>Patah patah 2</i>	Gerakan selanjutnya adalah <i>patah-patah 2</i> . <i>Lancaran</i> dan menuju pada penutup yaitu <i>gènjèr (Kridaneng Turonggo Seto)</i> .

b.2. Bagian Tengah atau Isi Musik

1. Lancaran Budhalan

$\overline{33} \cdot \overline{3123} \quad \overline{6535612} \quad (3)$

$\overline{33} \cdot \overline{3123} \quad \overline{6535612} \quad (3)$

$2 \ 3 \ \overline{5} \ 3 \quad \overline{2} \ 3 \ \overline{5} \ (6)$

$\overline{53} \cdot \overline{6532} \quad \overline{563612} (3)$

2. Gènjèr Maju Bèksan

612(3) 5353 653(2) 3232 312(3) 3321 532(1)

3231 3235 3635 363(5)

3231 3235 3635 632(1)

.5.6.5.6 .2.3.5.(6) .7.6.7.6 .3.2.3.(5)

.3.5.2.1 .3.5.6.(1) .2.1.2.1 .2.1.5.(6)

.5.6.5.3 .5.2.5.(3) .5.6.5.4 .2.1.6.(5)

Teks Asli

*Gèlang-Gèlèng Olah Beksa Winahya Prawira Toma
Jéjér Prajurit Turonggo Siyoga Anjayéng Laga
Kanuragan, Kawiryawan, Mbranyak, Sigrak Tur Sémanak
Satriya Ning Bangsa, Kang Pantés Tinuladha
Nyata Prawiro Kang Jatmika Agung Wibawa
Gagah Gumrègah Ing Sabarang Karya
Nyata Mumpuni Ing Guna*

Terjemahan

Berolah tari seperti prajurit utama
Barisan berkuda siap-siaga memenangkan peperangan
Menguasai ilmu beladiri, kaya, semangat, wajah tegab
Pahlawan bangsa yang patut dicontoh
Nyata prajurit yang bisa menempatkan diri, yang besar berwibawa
Tampan semangat dalam segala pekerjaan
Nyata memberikan hasil darinya

||.555 765(6) 5424 216(5) ||

3. Gènjèr Formasi Lingkaran Kecil (*Hak o hak è hoèyah*)

$612\textcircled{3}$ $\overset{\sim}{5}3\overset{\sim}{5}3$ $\overset{\sim}{6}53\textcircled{2}$ $\overset{\sim}{3}2\overset{\sim}{3}2$ $\overset{\sim}{3}12\textcircled{3}$ $\overset{\sim}{3}321$ $\overset{\sim}{5}32\textcircled{1}$
 $\overline{.2226}$ $\overset{\sim}{.56}\textcircled{7}$ $\overline{.1116}$ $\overset{\sim}{.56}\textcircled{3}$ $\overline{.1116}$ $\overset{\sim}{.56}\textcircled{7}$ $\overset{\sim}{6567}$
 $\overset{\sim}{653}\textcircled{2}$ $\overset{\sim}{7567}$ $\overset{\sim}{653}\textcircled{2}$ $\overset{\sim}{3123}$ $\overset{\sim}{213}\textcircled{2}$ $\overset{\sim}{.632}$ $\overset{\sim}{563}\textcircled{5}$
 $\dots$ $\dots\textcircled{.}$ $\overset{\sim}{7653}$ $\overset{\sim}{213}\textcircled{2}$ $\overset{\sim}{..63}$ $\overset{\sim}{636}\textcircled{2}$ $\overset{\sim}{.6.3}$ $\overset{\sim}{.2.}\textcircled{1} \Rightarrow$

Masuk Irama Lancar

$\parallel \overset{\sim}{.2.1}$ $\overset{\sim}{.2.1}$ $\overset{\sim}{.3.2}$ $\overset{\sim}{.1.}\textcircled{6} \parallel$
 $\parallel \overset{\sim}{.6.3}$ $\overset{\sim}{.6.5}$ $\overset{\sim}{.6.3}$ $\overset{\sim}{.6.}\textcircled{2}$ *irama dadi dan kembali ke irama lancar*
 $\overset{\sim}{.6.3}$ $\overset{\sim}{.6.5}$ $\overset{\sim}{.6.3}$ $\overset{\sim}{.6.}\textcircled{2}$
 $\overset{\sim}{.1.3}$ $\overset{\sim}{.1.2}$ $\overset{\sim}{.1.3}$ $\overset{\sim}{.1.}\textcircled{2} \parallel$

4. Klotèkhan

$\parallel \overline{.376437}$ $\overline{.757573}$ $\overline{.376437}$ $\overline{.757573}$ $\overline{.73.73735}$ $\overline{67}$ $\overline{123} \parallel$

5. Gènjèr Jengkeng

$612\textcircled{3}$ $\overset{\sim}{5}3\overset{\sim}{5}3$ $\overset{\sim}{6}53\textcircled{2}$ $\overset{\sim}{3}2\overset{\sim}{3}2$ $\overset{\sim}{3}12\textcircled{3}$ $\overset{\sim}{3}321$ $\overset{\sim}{653}\textcircled{2}$

|| 7̣6̣7̣5̣ 7̣6̣7̣(5̣) 7̣6̣7̣5̣ 7̣6̣7̣(5̣) || 6̣5̣3̣(2̣)⇒

|| .6̣.3̣ .6̣.5̣ .6̣.3̣ .6̣.(2̣)

.6̣.3̣ .6̣.5̣ .6̣.3̣ .6̣.(2̣)

.1̣.3̣ .1̣.2̣ .1̣.3̣ .1̣.(2̣) || 6̣3̣2̣1̣⇒

6. Bawa Kelinci Ucul

Teks Asli

*Kridanè Turonggo Seto
Kabudayan kang pantes diwuri
Kabudayan èdi luhung
Aja pada ditinggalna
Ayo bareng èsti pada anyèngkuyung
Budaya nusantara
Angléráp Ing pratiwi*

Terjemahan

Olah gerak tari Turonggo Seto
Kebudayaan yang pantas dijaga
Kebudayaan yang tinggi mutunya
Jangan pada ditinggalkan
Mari bersama-sama bersungguh-sungguh membantu
Budaya nusantara
Bergerak terus di bumi

③ || .6̣.3̣ .6̣.5̣ .6̣.3̣ .6̣.(2̣)

.6̣.3̣ .6̣.5̣ .6̣.3̣ .6̣.(2̣)

.1̣.3̣ .1̣.2̣ .1̣.3̣ .1̣.(2̣) ||

7. *Ngadé*

$$\parallel 7\check{6}75 \ 7\check{6}7\textcircled{5} \ 7\check{6}75 \ 7\check{6}7\textcircled{5} \parallel \ 6\check{5}3\textcircled{2} \Rightarrow$$

$$\parallel .6.\hat{3} \ .\check{6}.\hat{5} \ .\check{6}.\hat{3} \ .\check{6}.\textcircled{2} \parallel$$

$$.6.\hat{3} \ .\check{6}.\hat{5} \ .\check{6}.\hat{3} \ .\check{6}.\textcircled{2}$$

$$.1.\hat{3} \ .\check{1}.\hat{2} \ .\check{1}.\hat{3} \ .\check{1}.\textcircled{2} \parallel$$

$$\parallel .5.6 \ .\check{5}.6 \ .\check{5}.4 \ .\check{2}.\textcircled{1} \parallel$$
Walikan 1

$$\parallel \overline{.11.11} \ \overline{.654561} \ \overline{.32132} \ 5656 \ 5421 \parallel$$
8. *Lagu Jaranan*

$$\overline{235.653.} \ \overline{123.5321} \ \overline{235.653.} \ \overline{123.5321}$$

$$\overline{1116561} \ \overline{1116545} \ \overline{6656651} \ \overline{23.5321} \Rightarrow$$

$$\parallel .5.6 \ .\check{5}.6 \ .\check{5}.4 \ .\check{2}.\textcircled{1} \parallel$$
9. *Walikan 2*

$$\parallel \overline{.11.11} \ \overline{.65456\textcircled{1}} \ \overline{.32132} \ 5656 \ 542\textcircled{1} \parallel$$

|| $\overline{123.123}(\circ)$ $\overline{123.563}(\circ)$ $\overline{.65323}(\circ)$ $\overline{1216532}(\circ)$ ||

10. *Gènjèr*

$12(\circ)$ $\overline{5353}$ $\overline{653}(\circ)$ $\overline{3232}$ $\overline{312}(\circ)$ $\overline{3321}$ $\overline{532}(\circ)$

|| $\overline{666555}$ $\overline{333222}$ $\overline{666555}$ $\overline{333222}$

11. *Nunggang Jaran*

|| $\overline{.6.3}$ $\overline{.6.5}$ $\overline{.6.3}$ $\overline{.6.}(\circ)$

$\overline{.6.3}$ $\overline{.6.5}$ $\overline{.6.3}$ $\overline{.6.}(\circ)$

$\overline{.1.3}$ $\overline{.1.2}$ $\overline{.1.3}$ $\overline{.1.}(\circ)$ || $\overline{d\overline{b}d}$ $\overline{dt}$

$\overline{..2356}$ $\overline{.356365}$ $\overline{.356365}$ $\overline{1216533}$ $\overline{231233}$ $\overline{231233}$ $\overline{65356} \Rightarrow$

12. *Gènjèr, Lagu Jaranan*

$12(\circ)$ $\overline{5353}$ $\overline{653}(\circ)$ $\overline{3232}$ $\overline{312}(\circ)$ $\overline{3321}$ $\overline{532}(\circ)$

$\overline{235.653.}$ $\overline{123.5321}$ $\overline{235.653.}$ $\overline{123.5321}$

$\overline{1116561}$ $\overline{1116545}$ $\overline{6656651}$ $\overline{23.5321}$

13. *Gènjèr, Formasi Lingkaran Besar*

$12\textcircled{3} \overset{\sim}{5}3\overset{\sim}{5}3 \overset{\sim}{6}53\textcircled{2} \overset{\sim}{3}2\overset{\sim}{3}2 \overset{\sim}{3}12\textcircled{3} \overset{\sim}{3}321 \overset{\sim}{5}32\textcircled{1} \overset{\sim}{6}53\textcircled{2}$
 $\parallel \overset{\sim}{.}2\overset{\sim}{2}2\overset{\sim}{6} \overset{\sim}{.}56\textcircled{7} \overset{\sim}{.}222\overset{\sim}{6} \overset{\sim}{.}56\textcircled{3} \overset{\sim}{..}6\overset{\sim}{3} \overset{\sim}{6}36\textcircled{2} \overset{\sim}{..}6\overset{\sim}{3} \overset{\sim}{..}6\textcircled{2} \overset{\sim}{..}6\overset{\sim}{7} \overset{\sim}{6}53\textcircled{2} \overset{\sim}{7}56\overset{\sim}{7}$
 $653\textcircled{2} \parallel$
 $\overset{\sim}{6}2\overset{\sim}{3}5\overset{\sim}{6}35 \dots \overset{\sim}{7} \overset{\sim}{6}532132 \overset{\sim}{.}636362 \overset{\sim}{6}5321$
 $\parallel \overset{\sim}{.}2.\overset{\sim}{1} \overset{\sim}{.}2.\overset{\sim}{1} \overset{\sim}{.}3.\overset{\sim}{2} \overset{\sim}{.}1.\textcircled{6} \parallel$

14. *Mbalinan 1*

$\parallel 1235 \overset{\sim}{1}2\overset{\sim}{3}5\overset{\sim}{1} \overset{\sim}{1}2\overset{\sim}{1}2 \overset{\sim}{1}2\overset{\sim}{1}5 \overset{\sim}{5}6\overset{\sim}{5}6\overset{\sim}{5}6\overset{\sim}{5} \parallel$

15. *Gènjèr, Mbékèr*

$612\textcircled{3} \overset{\sim}{5}3\overset{\sim}{5}3 \overset{\sim}{6}53\textcircled{2} \overset{\sim}{3}2\overset{\sim}{3}2 \overset{\sim}{3}12\textcircled{3} \overset{\sim}{3}321 \overset{\sim}{6}53\textcircled{2}$
 $\parallel \overset{\sim}{6}2\overset{\sim}{3}5\overset{\sim}{6} \overset{\sim}{.}656 \overset{\sim}{2}356 \overset{\sim}{.}656 \overset{\sim}{2}356 \overset{\sim}{.}656 \overset{\sim}{2}356 \overset{\sim}{.}656 \overset{\sim}{6.}36532$
 $\parallel 7576 \ 7576 \ 7576 \ 7523$
 $7576 \ 7576 \ 7576 \ 7523$
 $6666 \ 3567 \ 6576 \Rightarrow$

16. *Gènjèr*

.12⁽³⁾ 5353 653⁽²⁾ 3232 312⁽³⁾ 3321 632⁽¹⁾

61235 61235 .63 ..62 .676532 .63 ..62 356 .2356

17. *Mbalinan 2*

|| 5565 35653 3535 3531 1212121 ||

1. *Gènjèr ngécèk Mèngkal, Tos*

.12⁽³⁾ 5353 653⁽²⁾ 3232 312⁽³⁾ 3321 632⁽¹⁾

|| 1 .15 1.15 1.15 323⁽⁵⁾ 6.63 6.63 6.63 563⁽⁵⁾

532⁽¹⁾

3231 3231 3216 532⁽¹⁾

3231 3231 3216 546⁽⁵⁾

2356 7656 5424 235⁽⁶⁾

7656 5424 2316 532⁽¹⁾

19. *Gènjèr, Bèndènan, Patah-patah*

.12⁽³⁾ 5353 653⁽²⁾ 3232 312⁽³⁾ 3321 632⁽¹⁾ ⇒ bé vè²

$$\begin{aligned} & \parallel \overline{\overline{.6535635}} \overline{\overline{56536532}} \overline{\overline{2.133.12}} \overline{\overline{2.633.65}} \overline{\overline{5.636362}} \parallel \\ & 6365 \ .63.62 \parallel .63.65 \ .636362 \ 6365 \ 6362 \ 1312 \ .13.12 \parallel \\ & \parallel .6.\hat{3} \ .6.\hat{5} \ .6.\hat{3} \ .6.2\textcircled{2} \ .6.\overline{33} \ .6.\overline{55} \ .6.\hat{3} \ .6.\textcircled{2} \ .1.\hat{3} \ .1.\hat{2} \\ & .1.\hat{3} \ .1.2 \textcircled{2} \parallel \end{aligned}$$

c.1. Bagian Akhir atau Penutup Tari

Pada bagian penutup Santoso menjelaskan bahwa gerakan ini hanya terdiri dari satu gerakan yakni bernama *Kridaning Turonggo Seto*. Secara lebih jelas dapat terlihat pada table berikut ini.

Tabel. 5. Bagian Penutup dalam Permainan Pertunjukan TuronggoSeto (Sumber: Santoso, 2014: 65)

No	Nama Gerak	Keterangan
1	<i>Kridaning Turonggo Seto</i>	Pada bagian ini (<i>Kridaning Turonggo Seto</i>), Empat orang penari melakukan gerakan <i>Kridaning Turonggo Seto</i> dan penarinya lainnya duduk (<i>jèngkèng</i>). Setelah gerakan <i>Kridaning Turonggo Seto</i> selesai menjadi <i>gangsaran</i> , dilanjutkan dengan <i>kiprah panglima</i> (<i>sélomprèt- sélomprèt</i>) kemudian <i>Baris Térík Tèmpè</i> dan diakhiri dengan lagu Garuda Pancasila.

c.2. Bagian Akhir atau Penutup Musik

1. *Gènjèr*

12(3) 5353 653(2) 3232 312(3) 3321 532(1)

62356 *Kridaning Turonggo Seto* 6123⇒

5353 2321 2126 4245⇒

|| 6565 3123 5353 2321 2126 4245 ||

Gangsaran 5 . 56565656565 6532

*Sélomprèt - sélomprèt kémpul ngungkung
Kéndang rijal kètipung imbal
Bonang loro sélendro sélomprèt pélog
Jaran képang nyoklang mérakè ngigèl
Macan mangap mégap- mégap
Bujangganong galiyan bibrah
Wus cocok kagunan rèyog
Prasojo gawè gémbira*

2. *Gangsaran*

|| .222 222(6) .666 666(2) ||

3. *Bares Térík Tèmpè*

.36.666 .72.22(6) .36.666 .72.22(6)

.12.12 .12123(2) .12.12 .12123(2)

$\overline{3}.\overline{2}\overline{3}\overline{2}\overline{3} \quad \overline{.6}.\overline{6}.\overline{6}\overline{6}$

4. *Lagu Garudha Pancasila*

$\parallel \overline{.3}\overline{6}.\overline{6}.\overline{6}\overline{6} \quad \overline{.3}\overline{6}\overline{6}\overline{5}\overline{6}\overline{7} \quad \overline{.3}\overline{7}.\overline{7}.\overline{7} \quad \overline{.3}\overline{7}\overline{7}\overline{5}\overline{6}\overline{1}$

$\overline{.3}\overline{6}.\overline{6}.\overline{6}\overline{6} \quad \overline{.3}\overline{6}\overline{6}\overline{5}\overline{6}\overline{4} \quad \overline{.4} \quad \overline{4}\overline{5}\overline{6}\overline{7} \quad \overline{6} \quad \overline{4} \quad \overline{5} \quad \overline{6} \quad 3 \quad 6 \Rightarrow$

Lagu Garuda Pancasila
Garuda pancasila
Akulah pendukungmu
Patriot proklamasi
Sedia berkorban untukmu
Pancasila dasar Negara
Rakyat adil makmur sentosa
Pribadi bangsaku
Ayo maju-maju, ayo mau-maju
Ayo maju, maju

Adapun keterangan notasi transkripsi dalam penelitian ini dapat dilihat pada catatan pembaca yang terletak pada akhir laporan penelitian ini, yakni pada halaman 123.

D. Seni Pertunjukan Turonggo Seto Sebagai Seni Rakyat

Kehidupan seni pertunjukan Turonggo Seto apabila dibingkai oleh pandangan Redfield mengenai budaya *folk*, memiliki keterkaitan. Redfield

menganggap *folk* berada dalam masyarakat petani pedesaan, di mana penduduknya tidak termasuk golongan elit atau yang berkedudukan tinggi (Koentjaraningrat, 1990: 137). Pemahaman kebudayaan *folk* tersebut, hubungannya terlihat ketika seni pertunjukan Turonggo Seto hanya dapat bertahan di kalangan masyarakat pedesaan. Pada perkembangannya, seni pertunjukan Turonggo Seto memperlihatkan perkembangan yang cukup signifikan.

Hal ini dapat terlihat dari prestasi yang pernah diraih, seni pertunjukan Turonggo Seto pada tahun 2006 pernah menjadi penyaji dalam acara Festival di Bali dan pada tahun 2011, pernah pula mengikuti Festival Tingkat Nasional di Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Perkembangan seni pertunjukan Turonggo Seto disebabkan adanya keinginan dari masyarakat pendukungnya untuk membuat seni pertunjukan ini dapat terus berkembang secara lebih baik. Hal ini memperlihatkan bahwa masyarakat Desa Samiran memiliki cita-cita kolektif yang sama.

Kesamaan cita-cita tersebut, maka seni pertunjukan Turonggo Seto dapat dikatakan sebagai kesenian rakyat. Hal ini cukup relevan dengan pandangan Danandjaja mengenai pengertian kesenian rakyat. Menurutnya, kesenian rakyat adalah suatu ciptaan dari suatu kelompok atau seorang individu yang berorientasi pada kelompok dan berdasarkan pada tradisi

yang merefleksikan cita-cita dari suatu komunitas sebagai suatu ungkapan jati diri kebudayaan masyarakatnya (2003: 35).

Cita-cita kolektif tersebut merupakan hasil pemaknaan masyarakat Desa Samiran terhadap kesenian tradisi yang telah lama hidup di daerahnya. Melalui pemaknaan harapan untuk dapat mengungkap jati diri dapat pula terbentuk. Ungkapan jati diri ini sekaligus merupakan ungkapan identitas yang dimiliki oleh Desa Samiran. Identitas adalah proyek eksistensial dan penegasan esensi bawaan yang menentukan 'siapa saya', sementara bagi yang lain identitas merupakan sebuah konstruksi dan kreasi dari berbagai peran dan bahan sosial yang ada, atau secara tradisional identitas merupakan fungsi kesukuan, kelompok, atau kolektif dalam modernitas (Kellner, 2010: 317).

Kecenderungan identitas yang dimaksud dalam konteks ungkapan jati diri masyarakat Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali adalah berfungsi secara kelompok atau kolektif masyarakat dalam melakukan olah kreasi kesenian. Seni pertunjukan Turonggo Seto sebagai wujud olah kreasi kesenian merupakan hasil reflektif pemaknaan masyarakat Desa Samiran terhadap dua kesenian sebelumnya yang telah hidup lama di Desa tersebut. Kedua kesenian tersebut adalah kesenian Blendrongan dan Campur Bawur. Melihat upaya reflektif pemaknaan kesenian masa lalu memperlihatkan,

kehidupan kesenian tradisi di Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali tidak dapat lepas dari aspek historisnya.

Terlepas dari asal usulnya, seni pertunjukan Turonggo Seto merupakan salah satu seni tradisi yang merefleksikan semangat kepahlawanan. Hal ini terlihat dari pertunjukannya. Seni ini merefleksikan sebuah pasukan berkuda atau kavaleri yang dipimpin oleh Pangeran Diponegoro. Permainannya pun layaknya pasukan yang sedang berperang dengan gerakan yang agresif dan alunan musik yang mampu memberikan semangat bagi seluruh pasukan. Kenyataan tersebut cukup kontekstual, mengingat seni pertunjukan Turonggo Seto merupakan seni pertunjukan yang tergolong sebagai seni pertunjukan keprajuritan. Melihat sifatnya yang dimainkan secara kolektif membuat seni pertunjukan Turonggo Seto dapat dikatakan sebagai seni pertunjukan kolektif dengan basis seni kerakyatan. Artinya seni ini dapat terus hidup dan berkembang disebabkan oleh partisipasi masyarakat yang ada di Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali.

Seni masyarakat yang dimaksud adalah seni yang lahir dan hadir di tengah-tengah masyarakat yang disebabkan oleh adanya dorongan kreatif yang dimiliki masyarakatnya. Dorongan kreatif inilah yang menyebabkan kehidupan kesenian Turonggo Seto sebagai kesenian rakyat dapat terus

berkembang. Selain disebabkan oleh dorongan kreatif, aspek lain yang membuat masyarakat Desa Samiran tetap menghadirkan seni pertunjukan Turonggo Seto adalah adanya semangat untuk memenuhi kebutuhan hiburan. Hal ini cukup relevan mengingat aktivitas masyarakat Desa Samiran hampir setiap harinya dihabiskan di ladang, beternak dan aktivitas lain yang mengandalkan alam.

Kebutuhan hiburan yang dimaksud sekaligus merupakan kebutuhan rekreasi yang dikehendaki oleh masyarakat Desa Samiran. Kenyataan tersebut dapat terlihat pada petikan wawancara di bawah ini.

Kesenian ini mas, selain untuk keperluan kita berkreasi, juga untuk olah raga, biar badan terasa lebih hangat karena di sinikan dingin, tapi yang lebih penting masyarakat sini senang dengan hiburan-hiburan, jadi kesenian Turonggo Seto ini sekaligus juga sebagai hiburan masyarakat sini, dan seringnya kita pentas untuk hiburan perayaan ulang tahun, *mantu* [punya hajat menikah], *téta'an* [khitanan] dan bahkan hiburan untuk acara Tujuhbelasan [Perayaan Kemerdekaan Republik Indonesia]. Kalau ada hiburan Samiran sini juga akhirnya jadi ramai (Suharmin, wawancara, 16 Maret 2014).

Pernyataan Suharmin tersebut memperlihatkan bahwa kehadiran seni pertunjukan Turonggo Seto tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sosial masyarakat Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali. Selain

sebagai ruang kreatif dan hiburan keberadaanya pun turut serta menjadi sarana untuk melepas lelah dan bahkan untuk saling bertemu.

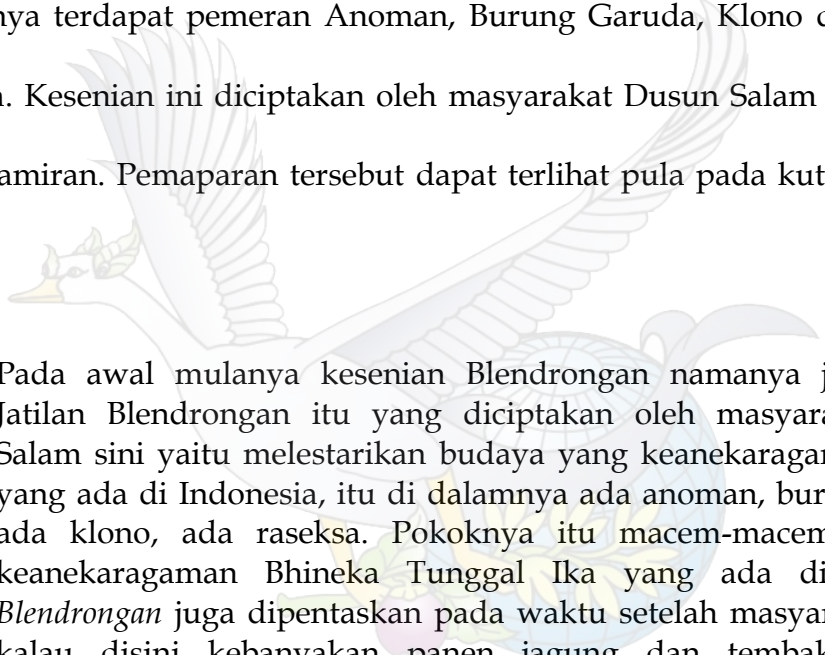
Kenyataan ini memperlihatkan seni pertunjukan Turonggo Seto hadir disebabkan pula oleh hubungan timbal balik antara dorongan kreatif dan kebutuhan hiburan yang dikehendaki oleh masyarakat Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali. Dorongan kreatif dan kebutuhan hiburan ini dibingkai oleh hubungan sosial yang senantiasa terjalin dengan sesama anggota masyarakat. Melalui hubungan sosial yang dilakukan masyarakat Desa Samiran keberadaan seni pertunjukan Turonggo Seto sebagai kesenian rakyat dapat terus hadir di tengah-tengah masyarakat.

E. Dinamika Perkembangan Seni Pertunjukan Turonggo Seto

Seni pertunjukan Turonggo Seto dapat hidup dan berkembang hingga saat ini tidak dapat terlepas dari peran masyarakat Desa Samiran, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali dalam mendukung potensi kesenian yang ada di daerahnya. Melalui dukungan masyarakat inilah seni pertunjukan Turonggo Seto di Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali dapat berkembang. Apabila melihat latarbelakang sejarah seni pertunjukan ini, awalnya tidak bernama Turonggo Seto. Realitas ini dapat terlihat dari data

yang diperoleh di lapangan. Menurut Suharmin, seni ini telah ada sejak tahun 1958 dan yang menjadi pelopor pertama kali adalah kesenian Blendrongan dan Campur Bawur. Menurutnya, kedua kesenian tersebut awalnya dipimpin Karyo Mejo (Wawancara, 16 Maret 2014).

Kesenian “Blendrongan” merupakan seni pertunjukan Jatilan, di dalamnya terdapat pemeran Anoman, Burung Garuda, Klono dan terdapat raksasa. Kesenian ini diciptakan oleh masyarakat Dusun Salam yang ada di Desa Samiran. Pemaparan tersebut dapat terlihat pula pada kutipan berikut ini.



Pada awal mulanya kesenian Blendrongan namanya jatilan yaitu Jatilan Blendrongan itu yang diciptakan oleh masyarakat Dukuh Salam sini yaitu melestarikan budaya yang keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia, itu di dalamnya ada anoman, burung garuda, ada klono, ada raseksa. Pokoknya itu macem-macem yang ada keanekaragaman Bhineka Tunggal Ika yang ada di Indonesia. *Blendrongan* juga dipentaskan pada waktu setelah masyarakat panen, kalau disini kebanyakan panen jagung dan tembakau dengan kegembiraanya masyarakat sekitar sini sehabis panen itu mengadakan ritual yang diberi nama *Metri Desa Memetri Dusun* (Suharmin, wawancara, 9 April 2014)

Kesenian Campur Bawur pertunjukannya hampir sama dengan Blendrongan. Adapun yang membedakan adalah sajian musiknya. Campur Bawur alat musik yang digunakan hanya terdiri dari *béndè* tiga, suara *nong dhé*, *nong jur*, sedangkan dalam Campur Bawur alat musiknya adalah *béndè*,

trèntèng dan *dog-dog*. Adapun pertunjukannya dilakukan setelah panen raya dan acara hiburan waktu lebaran. Selain itu turut dipentaskan pula pada acara HUT RI atau *Tujuhbelas-an* (Wawancara, 9 April 2014).

Suharmin pun menjelaskan kedua kesenian tersebut pementasannya dilakukan oleh banyak orang. Artinya sifat dari kedua kesenian tersebut merupakan bentuk kesenian kolektif. Terlihat seluruh pemainnya apabila dijumlah hampir 60 orang dan berasal dari Desa Samiran. Perkembangan kedua kesenian tersebut dapat bertahan hingga tahun 1992. Pada tahun 1992 terjadi perubahan (Suharmin, wawancara, 16 Maret 2014). Perubahan tersebut terjadinya disebabkan terjadinya perubahan kepemimpinan. Secara organisasi, perubahan kepemimpinan berdampak pula pada perubahan kepengurusan. Pergeseran pimpinan selanjutnya dipegang oleh Jamen. Pada eranya bermunculan tiga kesenian yang hidup di Desa Samiran, seperti Soreng, Kudalumping, dan Reog. Ketiga jenis kesenian tersebut oleh Jamen diwadahi dalam bentuk paguyuban. Paguyuban yang terbentuk pada masa kepemimpinan Jamen diberi nama Paguyuban Reog Mardi Utomo.

Kehidupan kesenian di Paguyuban Reog Mardi Utomo berlangsung hingga tahun 1998. Pada awal tahun 1999 perubahan kembali terjadi. Perubahan inipun dilatarbelakangi oleh persoalan yang sama, yakni terjadinya perubahan kepemimpinan. Setelah Jamen, yang menjadi

pemimpin di *paguyuban* tersebut adalah Suharmin. Suharmin adalah sosok pemimpin yang turut memberikan pengaruh cukup besar terhadap perkembangan kesenian yang ada di Desa Samiran. Kesenian yang mampu dihadirkan oleh paguyuban yang dipimpin Suharmin adalah kesenian Turonggo Kencono.

Kesenian Turonggo Kencono pada masa Suharmin mampu menorehkan prestasi cukup banyak. Di antaranya pada tahun 2000 kesenian ini pernah mendapatkan prestasi juara III pada Lomba Peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia Tingkat Kabupaten Boyolali. Bahkan pada tahun yang sama yakni tahun 2002 kesenian Turonggo Kencono mendapatkan kesempatan pentas untuk penyambutan Presiden Megawati yang kala itu sedang meresmikan jalur Ekowisata Solo-Selo-Borobudur.

Prestasi yang diraih membuat paguyuban yang dipimpin Suharmin semakin maju dan berkembang. Prestasi tersebut berdampak pula terhadap munculnya semangat masyarakat Desa Samiran untuk tetap terus mendukung kesenian Turonggo Kencono. Kesenian tersebut oleh Suharmin terus diolah sehingga mampu menghadirkan bentuk kesenian baru yang bernama kesenian Turonggo Seto.

Turonggo Seto adalah seni pertunjukan rakyat yang diciptakan dengan berpijak pada kesenian-kesenian yang telah ada sebelumnya, yakni

kesenian Reog Mardi Utomo dan kesenian Turonggo Kencono. Seni pertunjukan Turonggo Seto ini disusun pada tahun 2002. Sebagai seni yang lahir atas dasar dorongan kreativitas seluruh pemainnya membuat kesenian ini memiliki sajian yang berbeda. Perbedaan tersebut terlihat apabila kesenian Reog Mardi Utomo disajikan dengan disertai terjadinya *trance* dan tari Turonggo Kencono disajikan dalam bentuk kreasi lagu-lagu *campursari* yang bernuansa *dangdut*. Maka seni pertunjukan Turonggo Seto menyajikan bentuk permainan *garapan* baru dengan tema keprajuritan. Meskipun demikian kedua kesenian tersebut memiliki kesamaan dengan tari Turonggo Seto. Kesamaan tersebut terletak pada properti yang digunakan yakni sama-sama menggunakan properti Jaran Kepang. Musik yang digunakan dalam sajian pertunjukan Turonggo Seto adalah menggunakan gamelan dan menyajikan *gendhing lancar*.

Data lapangan yang ditemukan bahwa, dalam perjalanannya, kesenian Turonggo Seto ini dalam dua dekade kurang memperlihatkan kemajuan (Suharmin, wawancara, 16 Maret 2014). Seni pertunjukan Turonggo Seto yang hidup dan dikelola oleh paguyuban Mardi Utomo tidak ada tanggapan dari masyarakat. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pada masa-masa itu seni pertunjukan Turonggo Seto belum mendapatkan dukungan dan simpatik dari masyarakat penonton. Baru pada penghujung tahun 2003 seni

pertunjukan Turonggo Seto mulai dikenal. Hal ini terlihat dari seringnya seni pertunjukan Turonggo Seto mendapatkan tempat untuk melakukan pertunjukan. Seperti mengikuti Festival dalam rangka Peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia tahun 2004.

Pada festival tersebut seni pertunjukan Turonggo Seto mendapatkan penghargaan sebagai juara pertama di Tingkat Kecamatan. Prestasi tersebut membuat kesenian Turonggo Seto semakin menunjukkan eksistensinya. Puncak kejayaan kesenian ini adalah ketika seni pertunjukan Turonggo Seto ini mendapatkan kesempatan terlibat pada Festival “Parade Prajurit Nusantra” pada tahun 2010. Festival tersebut diselenggarakan di Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Pada saat itu seni pertunjukan Turonggo Seto memiliki kedudukan penting, mengingat posisinya adalah sebagai perwakilan Provinsi Jawa Tengah. Adapun secara lebih konkrit, bukti kemajuan tari Turonggo Seto ini dapat terlihat pada penghargaan di bawah ini.



Gambar 4. Kumpulan Piala Penghargaan Kesenian Turonggo Seto

(Foto: Munif, 2014)

F. Peran Paguyuban dalam Pertunjukan Turonggo Seto

Paguyuban merupakan kumpulan individu yang secara kolektif memiliki kesadaran dan kepentingan bersama. Bahkan, umumnya di dalam paguyuban tidak dapat terlepas dari proses interaksi yang terus terjalin di antara individu satu dengan yang lain. Peneliti menduga, interaksi yang dilakukan oleh anggota atau individu-individu yang tergabung dalam satu paguyuban yang dipimpin Suharmin terjadi melalui proses komunikasi

kreatif di antara mereka. Komunikasi kreatif terjadi karena di dalam paguyuban tersebut seluruh anggotanya senantiasa melakukan pengembangan kesenian Turonggo Seto.

Melalui paguyuban membuat masyarakat di Desa Samiran yang menjadi pendukung seni pertunjukan Turonggo Seto memiliki ciri-ciri yang bersifat sosial. Artinya, melalui paguyuban proses sosialisasi antar individu selalu terjalin dengan baik, sehingga hubungan kemasyarakatan menjadi semakin berkualitas. Melalui menyatunya individu ke dalam satu paguyuban membuat seseorang dapat menyatukan kepentingan kreativitasnya secara bersama-sama, salah satunya adalah menafsir kesenian yang ada sebelumnya.

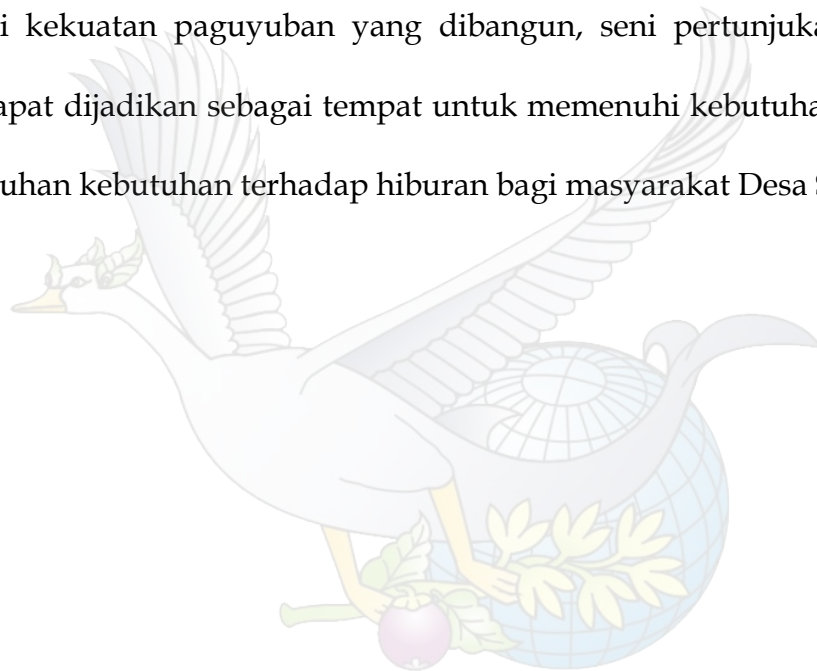
Interpretasi yang dimaksud adalah aktivitas menafsirkan kaya-karya kesenian yang ada sebelumnya, seperti kesenian Reog Mardi Utomo dan kesenian Turonggo Kencono. Aktivitas interpretasi tersebut tentunya berpijak pada pemahaman dan latar belakang pengetahuan yang dimiliki anggota paguyuban. Melalui pengetahuan sebelumnya, maka apa yang diinterpretasikan dapat diwujudkan dalam bentuk seni pertunjukan dengan nama Turonggo Seto. Proses interpretasi tersebut berkorelasi dengan kebutuhan estetis dan kebutuhan hiburan bagi seluruh pelaku dan pendukung seni pertunjukan Turonggo Seto. Hal ini turut dikuatkan oleh

pernyataan Santoso, menurutnya seni pertunjukan Turonggo Seto selain untuk kepentingan kreativitas turut digunakan pula untuk hiburan masyarakat Desa Samiran, seperti hiburan untuk menyambut lebaran, hiburan bagi warga yang punya *hajatan* seperti pernikahan, *sunatan* dan *nadar* (wawancara, 21 Maret 2014).

Hal ini memperlihatkan bahwa di dalam aktivitas interpretasi terdapat dua aspek yang tidak dapat terlepas, yakni adanya kebutuhan estetis dan kebutuhan hiburan. Kebutuhan estetis dan hiburan merupakan hasil dari pengalaman seseorang terhadap sesuatu hal yang dapat memberikan nilai kebaikan, kebenaran dan keindahan sekaligus mampu memberikan kenyamanan dan kenikmatan rekreasi atau hiburan. Persoalan kebutuhan estetis ini merupakan kemampuan seseorang dalam menyerap dan menerima hasil karya seni sehingga mampu menimbulkan pengalaman estetis bagi seseorang saat mengamatinya (Sutrisno, 2005: 261).

Pengalaman yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi interaksi konstan antar ciptaan-ciaptan yang dibuat dalam suatu seri tindakan dan perjalanan (Rafael 2000, 149). Secara lebih spesifik, pemahaman pengalaman adalah berupa pengalaman keindahan yang dirasakan pelaku seni Turonggo Seto ketika menikmati dan menyajikan pertunjukan Turonggo Seto dalam setiap kali melakukan pertunjukan ataupun penyajian. Di dalam posisi

seperti ini pelaku tidak hanya menjadi penerima pasif terhadap keindahan yang dihadapinya, melainkan mereka memiliki kemampuan menciptakan keindahan bagi kehidupannya sendiri. Kebutuhan estetik dan hiburan ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam menyatakan rasa keindahan dan untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Dengan demikian, melalui kekuatan paguyuban yang dibangun, seni pertunjukan Turonggo Seto dapat dijadikan sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan estetis dan pemenuhan kebutuhan terhadap hiburan bagi masyarakat Desa Samiran.



BAB III

TURONGGO SETO DALAM DIMENSI PERMAINAN

Turonggo Seto merupakan salah satu fenomena seni pertunjukan yang hidup di daerah pegunungan. Iklim yang dingin dan sejuk memberikan pengaruh terhadap segala aktivitas masyarakat di sana. Letak pengaruhnya ada pada aktivitas keseharian masyarakat yang hampir sebagian besar menghabiskan waktu di ladang dan beternak. Di sela-sela kesibukan tersebut, aktivitas lain yang turut hadir adalah aktivitas berkesenian, salah satunya terwadahi dalam pertunjukan Turonggo Seto.

Turonggo Seto merupakan kesenian gunung yang di dalamnya memuat fenomena permainan. Berpijak pada fenomena permainan, maka pada bab ini dipaparkan mengenai pembahasan mulai dari pengertian permainan, sifat permainan Turonggo Seto, ciri permainan Turonggo Seto, dan fungsi permainan Turonggo Seto. Pada pembahasan persoalan aspek-aspek permainan, yang digunakan sebagai acuan peneliti adalah tulisan Huizinga berjudul "Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya" terbit tahun 1990.

A. Pengertian Permainan

Huizinga, berpendapat bahwa permainan kedudukannya lebih tua dari kebudayaan. Huizinga juga memberikan gambaran bagaimana permainan bukan hanya fenomena yang dialami oleh manusia Permainan bahkan dapat ditemui pada dunia binatang. Pada dunia binatang permainan menurut Huizinga berada pada tingkatan yang paling rendah. Sedangkan permainan yang lebih tinggi tingkatannya dan lebih maju perkembangannya dialami oleh manusia, yakni seperti perlombaan-perlombaan dan pertunjukan-pertunjukan yang indah untuk ditonton (1990: 1), termasuk dalam hal ini adalah petunjukan kesenian Turonggo Seto, sebagai bentuk tontonan.

Tontonan dalam hal ini merupakan mediasi ekspresi atau identitas budaya (Harnish, 2006: 16). Media ekspresi yang dimaksud adalah sarana yang digunakan masyarakat Desa Samiran, khususnya pelaku seni Turonggo Seto dalam menanggapi dan merenungi kehidupannya secara artistik. Sedangkan identitas budaya adalah upaya sadar seseorang dalam mendefinisikan atau meredefinisikan kembali sebuah proses perjuangan sosial, kultural dan politis dalam sebuah kebudayaan yang bersaing satu sama lain (Fay, 1998: 81).

Menurut Huizinga permainan tidak sekedar fenomena fisiologis semata-mata atau suatu reaksi psikologis yang ditentukan secara fisiologis, namun telah melampaui batas-batas kegiatan biologis. Huizinga menegaskan, permainan merupakan suatu fungsi penuh makna, di dalam permainan menurutnya ada sesuatu yang turut “bermain”, sesuatu yang melampaui hasrat yang langsung untuk mempertahankan kelangsungan hidup dan yang memasukkan makna di dalamnya (1990: 2). Sesuatu yang turut bermain yang dimaksud adalah kepercayaan terhadap mitos Pangeran Diponegoro yang dipercaya masyarakat Desa Samiran sebagai tokoh yang memperjuangkan kepentingan rakyat yang hingga saat ini masih dipercaya.

Masih menurut Huizinga, pemaknaan masyarakat terhadap kepercayaan mitos tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk seni pertunjukan. Kenyataan ini pun memperlihatkan bahwa kategori permainan tampaknya dianggap sebagai salah satu unsur kerohanian –kepercayaan terhadap mitos– yang paling fundamental dari kehidupan (1990: 40).

Huizinga mendefinisikan permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri,

disertai oleh perasaan tegang dan gembira dan kesadaran “lain daripada kehidupan sehari-hari (1990: 39).

Hal tersebut menjadi fakta empiris bahwa permainan mempunyai makna, mengimplikasikan adanya suatu unsur non-materiil dalam hakekat permainan itu sendiri (Huizinga, 1990: 2). Implikasi non-materiil yang dimaksud adalah hubungan pertunjukan Turonggo Seto dengan kepercayaan mistis. Pendapat tersebut, apabila digunakan untuk melihat Turonggo Seto sebagai fenomena permainan, maka akan ditemukan suatu benang merah bahwa Turonggo Seto bukan saja fenomena seni pertunjukan, melainkan di dalamnya memuat keragaman kompleksitas permainan. Di antaranya adalah kompleksitas permainan Turonggo Seto yang dilakukan dalam batas ruang waktu tertentu yang sudah ditetapkan, di dalam permainan Turonggo Seto terdapat ketegangan, kegembiraan dan aktivitas pertunjukannya ‘lain daripada yang lain’ dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pembahasan kompleksitas tersebut dipaparkan dalam sub-bab tersendiri pada bagian selanjutnya dalam penelitian ini.

B. Sifat Permainan Turonggo Seto

Penjelasan pengertian pada sub-bab di atas memperlihatkan bahwasanya permainan menduduki tempat yang penting dan mempunyai suatu sifat yang khas. Sifat tersebut hadir bermula dari pemahaman bahwa asal-usul dan dasar permainan merupakan suatu kegiatan membebaskan diri dari kelebihan daya hidup, bahkan di dalam permainan makhluk hidup tunduk kepada sesuatu hasrat bawaan untuk meniru atau ia memasukkan suatu kebutuhan akan hiburan (Huizinga, 1990: 2). Kegiatan membebaskan diri yang dimaksud terletak pada upaya kegiatan kreativitas yang dilakukan oleh pelaku kesenian Turonggo Seto. Kreativitas yang dilakukan memiliki kecenderungan sangat longgar, bebas dalam menuangkan segala gagasan kreatifnya. Sifat ini memperlihatkan bahwa permainan Turonggo Seto mampu menjadi sarana dalam membebaskan daya hidup bagi pelakunya.

Sifat lain dari permainan Turonggo Seto adalah terletak pada upaya para pelakunya untuk melakukan latihan dalam mengendalikan diri. Artinya, segala aktivitas yang dilakukan keseharian yang penuh dengan aktivitas fisik seperti berladang, mencangkul, berternak atau melakukan pekerjaan-pekerjaan fisik lainnya apabila tidak ada pengendalian diri berupa ruang rekreasi seperti pemenuhan kebutuhan kreativitas dan hiburan

membuat masyarakat mengalami tekanan-tekanan emosional karena tidak terpenuhinya hasrat kebutuhan keindahan. Sifat pengendalian diri ini pun turut ditegaskan oleh Huizinga, menurutnya permainan juga dimaksudkan sebagai latihan untuk menguasai diri [olah krida, kanuragan], sifat permainan pun merupakan suatu kebutuhan bawaan untuk dapat melakukan atau menyebabkan sesuatu atau dalam hasrat untuk berkuasa atau hasrat untuk bersaing (1990: 2). Hasrat bersaing, terlihat dari seringnya menggelar pertunjukan rutin tahunan yang dilakukan senimannya agar Turonggo Seto dapat terus eksis.

Adapun pernyataan mengenai 'menyebabkan sesuatu' cukup jelas terbukti secara empiris, yakni melalui kelebihan daya hidup yang dimiliki masyarakat Desa Samiran membuat mereka membuka ruang rekreasi dan hiburan berupa kesenian yang bernama Turonggo Seto. Pada hasrat untuk berkuasa atau hasrat untuk bersaing pada kasus permainan Turonggo Seto terlihat dari aktivitas yang pernah dilakukan di antaranya mengikuti festival di Taman Mini Indonesia Indah (TMII), bahkan menjadi Duta Pariwisata Kabupaten Boyolali, di mana kedua bentuk kegiatan tersebut adalah kegiatan yang banyak diincar oleh kelompok kesenian lain yang ada di Boyolali. Hal ini merupakan representasi dari hasrat untuk bersaing yang terdapat pada permainan Turonggo Seto.

Intensitas permainan Turonggo Seto pada gilirannya mampu ‘membakar’ semangat seluruh anggotanya, sehingga mampu mendorong terjadinya dinamika permainan yang intinya terletak pada aspek kreativitas. Bahkan apabila aktivitas ini terus dilakukan mampu membuat seseorang menjadi lupa diri, dan di sinilah hakekat dan sifat permainan selanjutnya. Lupa diri menjadi kata kunci dalam permainan, realitas empiris ditemukan bahwa tatkala permainan Turonggo Seto berlangsung maka, membuat para pelaku mampu masuk ke dalam sajian permainan sehingga dampaknya adalah apa yang dilakukannya menjadi sebuah kenikmatan. Fenomena “lupa diri” ini juga tergambarkan pada aktivitas pelaku tatkala pelaku mengalami *trance* atau *kesurupan*.



Gambar 5. Salah satu pemain mengalami kerasukan dan menular ke anggota yang lain.

(Foto: Ahmad Munif, 2014)

Sifat permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto pun adalah mampu menjadi ruang pemenuh fungsi kehidupan masyarakat. Artinya, Turonggo Seto merupakan sarana yang digunakan untuk membebaskan energi, melepaskan ketegangan, mempersiapkan diri, memperoleh kompensasi, dalam bentuk latihan dan rekreasi (Huizinga, 1990: 4). Keseluruhan tersebut berada pada bingkai totalitas. Menurut Huizinga, totalitas dalam permainan berurusan dengan kategori dari kehidupan yang benar-benar primer dan dengan segera dapat dikenali oleh setiap orang (1990: 4).

Kategori kehidupan yang masuk dalam kategori primer adalah rekreasi dan hiburan. Hal ini mendasarkan bahwa manusia merupakan makhluk keindahan, segala aspek kehidupan yang dijalani senantiasa terikat oleh kebutuhan keindahan. Bahkan keindahan merupakan naluri manusia. Naluri merupakan suatu penemuan ketidakberdayaan dalam menghadapi makna kenyataan (Huizinga, 1990: 23). Naluri yang dimaksud, terlihat dari digunakannya Turonggo Seto sebagai pemenuh hasrat hiburan dan rekreasi, yang ini dapat dilakukan oleh siapapun. Hal ini disebabkan di dalam pertunjukan Turonggo Seto tidak mengenal istilah pemain profesional maupun pemain amatir. Artinya tidak ada garis pemisah di antara keduanya. Seluruh pemain bermain demi permainan itu sendiri. Hal inilah yang justru

mampu menumbuhkan keriang dan spontanitas dalam bermain. Selanjutnya kembali pada kategori primer keindahan, manusia kemudian mengenalkan pada manusia lain sebagai perwujudan eksistensi dirinya. Dengan demikian dapat ditarik benang merah bahwa permainan Turonggo Seto merupakan perwujudan dari eksistensi diri sebagai manifestasi naluri pemenuhan kebutuhan hiburan dan keindahan, di mana keduanya merupakan sifat dari permainan Turonggo Seto.

C. Ciri Permainan Turonggo Seto

Sejak semula permainan sarat dengan unsur-unsur yang khas bagi permainan, yakni ketertiban, ketegangan, gerak khidmatan dan pesona (Huizinga, 1990: 25). Apa yang disebutkan Huizinga tersebut menjadi benang merah dari ciri-ciri permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto. Ciri pertama adalah tertib. Dalam pertunjukan Turonggo Seto ketertiban terlihat dari pemainnya yang terampil dalam memainkan sajian tari dan musik di mana keduanya harus dimainkan secara urut dan tertib sehingga, sajian yang dipertunjukan memiliki bentuk yang jelas.

Ciri kedua adalah ketegangan, di dalam pertunjukan Turonggo Seto ketegangan muncul tatkala penari menyajikan adegan perang. Ketegangan

lain yang muncul dari pertunjukan Turonggo Seto adalah salah satu adegan pemain yang mengalami kerasukan memakan anak ayam hidup-hidup. Hal ini membuat penonton merasa *ngeri* (ketakutkan). Situasi tersebut membuat penonton menjadi tegang tatkala menyaksikan pertunjukan Turonggo Seto. Dengan demikian terlihat bahwa pertunjukan Turonggo Seto memenuhi ciri tegang yang disampaikan oleh Huizinga.

Ciri ketiga adalah gerak khidmad. Pada pertunjukan Turonggo Seto gerak khidmad dihadirkan dari pola gerakan tarian. Mengingat pertunjukan Turonggo Seto adalah bentuk dari pertunjukan keprajuritan yakni mengangkat kisah Pangeran Diponegoro, maka gerak khidmat tidak dapat dipisahkan dalam pertunjukan. Gerak khidmat ini terlihat dari gerak *Kridaning* Turonggo Seto yang disajikan pada akhir pertunjukan, gerakan ini layaknya gerak prajurit yang sedang berbaris dengan iringan lagu “Garuda Pancasila”.



Gambar 6. Sang panglima memimpin barisan prajurit berkuda.

(Foto: Ahmad Munif, 2014)

Ciri keempat adalah pesona. Di dalam pertunjukan Turonggo Seto, pesona begitu sangat terlihat menonjol, terutama dari penggunaan kostum yang dikenakan oleh para pemain. Pesona dalam hal ini merupakan daya tarik yang mampu membuat penonton mendapatkan kesan menarik dari apa yang mereka lihat. Artinya kostum yang digunakan mampu menimbulkan efek bagi penontonnya hingga diri sang penonton terpesona.

Kekuatan pesona dalam pertunjukan Turonggo Seto ini hampir tidak dapat dihindari, sehingga menunjukkan bahwa ciri pesona yang dinyatakan Huizinga melekat pula pada pertunjukan Turonggo Seto. Huizinga pun menerangkan bahwa nafsu untuk menimbulkan efek yang menakjubkan dengan jalan melebih-lebihkan tanpa batas atau mengacaukan ukuran-ukuran dan perbandingan-perbandingan, tidak boleh dianggap sebagai hal

yang benar-benar serius. Huizinga bahkan tidak peduli apakah yang dihadapi adalah mitos, yang merupakan bagian dari sistem kepercayaan, ataukah produk-produk fantasi yang sifatnya literer atau kekanak-kanakan semata. Dalam semua kasus Huizinga berpendapat seluruhnya berhadapan dengan dorongan mental yang sama yakni untuk bermain (1990: 200). Pernyataan Huizinga tersebut menjadi inti dari ciri permainan yang seluruhnya kembali pada persoalan dorongan mental manusia untuk senantiasa bermain-main.

D. Permainan Turonggo Seto Pendorong Kreativitas

Permainan yang wujudnya dihadirkan dalam bentuk pertunjukan tentu tidak dapat terlepas dari persoalan kreativitas. Pertunjukan Turonggo Seto sebagai produk seni, tentunya aktivitas kreatif merupakan hal yang sangat penting. Artinya, aktivitas yang selalu bersinggungan dengan kreativitas adakalanya selalu menjelma di dalam karya seni, dengan demikian ketika meneliti hasil karya, seseorang harus mampu memahami lebih baik struktur kreativitas manusia (Kleden, 1994: 91).

Adapun unsur pembentuk kreativitas menurut Dedi Supriadi adalah hasil dari proses interaksi sosial, di mana individu dengan segala potensi

kepribadiannya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan (1994: 22). Artinya bahwa apa yang dilakukan seniman Turonggo Seto memberikan pengaruh secara timbal balik, yakni selain dipengaruhi oleh lingkungan, hasil karyanya pun turut serta mempengaruhi lingkungan di mana ia berada. Tindakan kreatif yang dilakukan seniman Turonggo Seto dalam konteks ini tidak dapat dilepaskan dari gagasan untuk bermain.

Gagasan bermain ini tidak dapat hadir begitu saja melainkan dipengaruhi oleh kultur di mana seniman Turonggo Seto berada. Seperti disampaikan oleh Jakob Sumardjo, gagasan baru [Pemaknaan Kisah Pangeran Diponegoro] dapat muncul kalau seseorang telah mengenal secara jelas gagasan yang telah ada dan tersedia dalam lingkungan hidupnya. Tanpa mengenal dan menguasai budaya di tempat dia hidup, tidak mungkin muncul gagasan baru (2000: 81-82). Hadirnya gagasan ini pun tidak dapat terlepas dari pengalaman yang dimiliki oleh seniman Turonggo Seto. Pengalaman menjadi faktor kunci terbentuknya gagasan untuk bermain, ini disebabkan gagasan terikat oleh aspek pengalaman artistiknya. Menurutnya setiap penciptaan karya seni memiliki dasar pengalaman seni, tanpa pengalaman seni tidak mungkin terjadi pengalaman artistik (2000: 165).

Penjelasan di atas menegaskan bahwa, kreativitas dalam hal ini merupakan produk dari tindakan manusia. Menurut Hendar Putranto

tindakan manusia selalu mempunyai dimensi normatif dan nonrasional. Dengan kata lain, kehadiran tindakan kreatif dipandu oleh ideal-ideal tertentu atau pemahaman bersama. Karena sifatnya yang internal dan dekat dengan motivasi, menurutnya dapat menjadi basis dari model tindakan suka rela (2000: 55). Melalui model tindakan suka rela ini membuat eksistensi permainan pertunjukan Turonggo Seto dapat bertahan sesuai dengan dorongan kesadaran pelakunya. Dengan bertahan ini tentu memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Dengan demikian kreativitas merupakan salah satu aktivitas mendasar yang harus dikembangkan tatkala seniman Turonggo Seto hendak membuat hasil karya seninya tidak berjalan di tempat atau bahkan monoton. Melalui permainan, kreativitas seniman Turonggo Seto mampu diaktifkan secara maksimal.

Turonggo Seto sebagai wujud seni pertunjukan aspek keindahan pun turut serta menjadi nilai yang hendak dihadirkan pula. Artinya, keindahan yang dihadirkan melalui proses kreatif menjadi satu hal yang perlu dicermati dalam permainan. Menurut Huizinga keindahan tubuh manusia yang sedang bergerak, menemukan ekspresinya yang paling tinggi dalam permainan (1990: 9). Pernyataan Huizinga menegaskan bahwa di dalam gerak tubuh yang diolah secara kreatif menunjukkan bahwa faktor kreativitas menjadi satu hal yang turut memberikan pengaruh terhadap kehadiran permainan.

Penelitian ini menggaris bawahi pula pernyataan Huizinga, bahwa secara formal permainan yang paling penting adalah bahwa dari segi ruang, permainan berlangsung di luar kehidupan sehari-hari (1990: 28). Menurut Huizinga semua permainan pertama-tama dan terutama sekali adalah perbuatan yang bebas. Ia menerangkan permainan atas dasar perintah bukan lagi permainan, apabila jenis itu dilakukan maka ia hanyalah penyajian yang diwajibkan dari suatu permainan (1990: 10). Pernyataan Huizinga tersebut sekali lagi adalah bentuk kreativitas permainan yang pertama, yakni permainan bebas, ia adalah kebebasan (1990:11). Apabila kebebasan tersebut digunakan untuk melihat Turonggo Seto maka, cukup relevan dan kontekstual karena di dalam pertunjukan Turonggo Seto terdapat kebebasan dalam berkreasi.

Kebebasan yang dimaksud terletak pada bentuk sajian yang dibuat tanpa meniru dari kesenian lain. Hal ini terlihat pada pernyataan Suharmin berikut ini, “permainan Turonggo Seto *niku* karyanya ciptaan *piyambak mboten niru kesenian sanésé dados nggih* [ciptaan sendiri tidak meniru kesenian lain jadi ya] sangat bebas dan mengenai pakaian itu juga membuat sendiri (Wawancara 11 Mei 2014). Kebebasan dalam hal ini merupakan bentuk kebebasan dalam tindakan kreatif.

Aspek lain yang mampu memperlihatkan bahwa permainan Turonggo Seto dapat mendorong daya kreatif adalah bahwa permainan bukanlah kehidupan yang 'biasa'. Permainan merupakan suatu perbuatan yang ke luar darinya dalam suatu suasana kegiatan yang sementara dan dengan tujuan tersendiri (Huizinga, 1990: 11). Maksud dari 'tujuan tersendiri' dalam pembahasan ini adalah sebagai bentuk untuk memenuhi dorong kreativitas. Dorongan kreatif ini diperoleh dari kekuatan mitos Pangeran Diponegoro yang dijadikan sebagai gagasan dalam aktivitas kreatif yang hasilnya disajikan dalam bentuk pertunjukan. Dengan demikian permainan tidak tunduk kepada norma-norma rasio, kewajiban, dan kebenaran (1990: 220).

Menurut Huizinga, terbentuknya mitos ini disebabkan oleh efek dari suatu metafora, yakni hal yang melukiskan suatu keadaan atau peristiwa sebagai sesuatu yang hidup dan bergerak, hal ini apabila terjadi maka mengarah pada jalan menuju personifikasi. Huizinga berpendapat personifikasi tetap merupakan suatu bentuk ungkapan yang sangat penting dari jiwa manusia dan sekaligus suatu fungsi permainan (1990: 196). Secara lebih lanjut Huizinga menerangkan menggambarkan yang *niskala* atau yang tidak bernyawa sebagai persona merupakan jiwa pembentukan semua mitos (1990: 190).

Penjelasan di atas memperlihatkan bahwa di dalam pertunjukan Turonggo Seto kehadirannya bukanlah kehidupan yang sesungguhnya, bahkan merupakan bentuk perayaan terhadap mitos tentang kisah Pangeran Diponegoro yang dikemas secara kreatif dan disajikan dalam bentuk seni pertunjukan. Perayaan dalam konteks ini terbentuk bukan secara otonom, melainkan dibentuk secara sengaja oleh masyarakatnya. Hal ini turut dinyatakan pula oleh Horton, menurutnya perayaan sesungguhnya dibentuk oleh masyarakat dan masyarakat adalah suatu organisasi dari orang-orang yang disosialisasikan (Horton, 1993: 110). Melalui pertunjukan Turonggo Seto ada upaya untuk membawa ke luar dari kehidupan yang sebenarnya dan kemudian untuk dirayakan, dan hal ini merupakan gagasan awal dari kreativitas dalam permainan.

Peneliti memandang bahwa, kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dalam seni pertunjukan. Melalui permainan, kehadiran kreativitas seorang pelaku seni Turonggo Seto dapat dirasakan, begitu sebaliknya, tidak ada kreativitas apabila dorongan untuk bermain tidak ada. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, antara permainan dan kreativitas adalah dua hal yang tidak dapat dilepaskan. Keduanya merupakan basis yang dapat digunakan untuk mengembangkan seni pertunjukan Turonggo Seto.

Adapun secara khusus, pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Supriadi, 1994: 9). Pemahaman kreativitas tersebut cukup kontekstual dengan pertunjukan Turonggo Seto, kehadiran seni Turonggo Seto merupakan pertunjukan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Seniman Turonggo Seto dalam hal ini cukup berani dalam mengambil resiko. Artinya apakah seni yang digarapnya akan diminati atau tidak. Kenyataan ini sejalan dengan pendapatnya Jakob Sumarjo, menurutnya seseorang yang kreatif adalah seseorang yang berani menghadapi resiko berhasil atau tidak berhasil dalam pencarian sesuatu yang belum ada, juga resiko ditolak oleh lingkungannya apabila kreativitasnya berhasil. Menurutny, manusia kreatif adalah manusia yang memiliki kemampuan kreatif, di antaranya meliputi kesigapan menghasilkan gagasan baru (2000: 79).

Peneliti menekankan bahwa gagasan baru itu muncul dari proses bermain yang dilakukan oleh seluruh pelaku seni Turonggo Seto, melalui bermain dengan alam sekitar, serta bermain dengan lingkungan budayanya, masyarakat atau pelaku seni Turonggo Seto mampu menghadirkan seni pertunjukan yang berbasis pada kepercayaan terhadap mitos Pangeran

Diponegoro. Kreativitas dengan demikian dapat terwujud jika seseorang telah mengenal secara jelas gagasan yang telah ada dan tersedia dalam lingkungan hidupnya. Tanpa mengenal dan menguasai budaya di tempat dia hidup tidak mungkin muncul gagasan baru (Sumardjo, 2000: 79-82) untuk mewujudkan permainan.



BAB IV

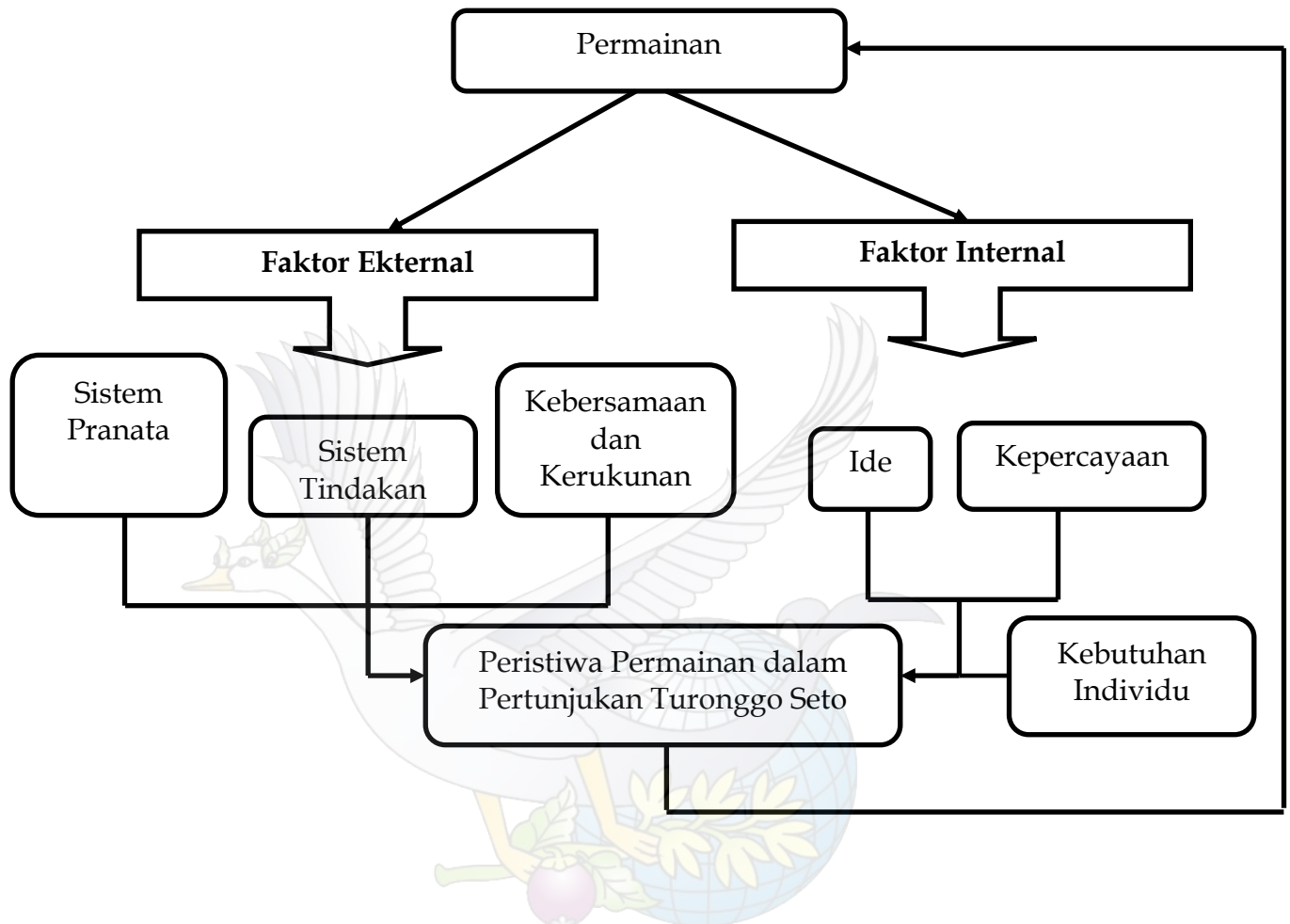
FAKTOR PEMBENTUK PERMAINAN DALAM PERTUNJUKAN TURONGGO SETO

Seni pertunjukan Turonggo Seto di Desa Samiran, Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali kehadirannya tidak dapat dilepaskan dari peran senimannya sebagai kelompok masyarakat yang memberikan pengaruh terhadap bentuk sajian atau tontonan pertunjukan rakyat. Ide kreatif yang dimiliki senimannya menjadi faktor utama terbentuknya sajian pertunjukan Turonggo Seto yang menarik, menghibur, bebas dan tidak tergelincir dari tujuan utamanya yakni sebagai bentuk permainan.

Permainan dengan demikian menjadi dasar atas hadirnya seni pertunjukan Turonggo Seto di Desa Samiran. Berpijak pada bingkai 'permainan' peneliti selanjutnya menjabarkan dua faktor yang mempengaruhi terbentuknya permainan dalam seni pertunjukan Turonggo Seto, yakni faktor internal, dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi tiga hal yakni, ide, kebutuhan individu, dan kepercayaan. *Pertama*, penggunaan konsep ide adalah untuk mengetahui bagaimana gagasan awal terbentuknya permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto. *Kedua*, kebutuhan individu, hal ini dipahami cukup penting mengingat di dalam diri individu terdapat

doronga-dorongan personal yang harus dipenuhi, sehingga faktor ini diduga memiliki hubungan dengan permainan sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. *Ketiga*, dorongan kepercayaan, teori ini digunakan untuk mengetahui unsur-unsur apa saja yang turut membentuk permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto.

Pembentuk permainan pada faktor eksternal adalah terdiri dari tiga aspek, (1) sistem pranata; (2) sistem tindakan; dan (3) kebersamaan dan kerukunan. Sistem pranata digunakan dalam mengurai persoalan permainan karena di dalam permainan pertunjukan Turonggo Seto tidak dapat terlepas dari aspek pranata dalam sajiannya. Konkritnya pranata-pranata yang hadir dan diwujudkan dalam pertunjukan Turonggo Seto adalah pranata sosial yang di dalamnya terdapat pula nilai-nilai. Pada aspek sistem tindakan, di dalam permainan pertunjukan Turonggo Seto tidak dapat terlepas dari tindakan yang dilakukan pelakunya untuk dapat mewujudkan harapannya. Adapun penjelasan dari kedua faktor dan unsur-unsurnya diuraikan pada penjelasan berikut ini, namun sebelumnya dipaparkan terlebih dahulu penjelasan di atas dalam bentuk bagan berikut ini.



Bagan. 2. Faktor Pembentuk Peristiwa Permainan dalam Pertunjukan Turonggo Seto

A. Faktor Internal

1. Ide

Sebagai titik awal dalam melakukan pembahasan mengenai ide, maka penelitian ini memaparkan terlebih dahulu pengertiannya. Ide adalah

kesatuan dari unsur-unsur yang berposisi, subjektivitas-objektivitas, universalitas-partikularitas, abstrak-kongkrit, roh-materi dan seterusnya (Fitzgerald, 2005: 21). Menurut pandangan Fitzgerald, seni tidak lain dari kesatuan unsur-unsur yang berposisi tersebut. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa seni adalah presentasi sekaligus partikularisasi ide. Sederhananya isi seni adalah ide (2005: 21).

Unsur-unsur ide apabila dikaitkan dengan permainan pada pertunjukan Turonggo Seto terletak pada cara senimannya dalam membagi ide ke dalam sub-sub ide, seperti ide penentuan tema kostum, ide penggunaan properti, ide penataan tari, dan ide penataan musik. Realitas terhadap unsur-unsur ide ini memperlihatkan bahwa di dalam permainan pertunjukan Turonggo Seto berisi tentang kekayaan ide dari senimannya. Hal ini berarti bahwa segala aktivitas kreatif yang dikerjakan oleh seniman Turonggo Seto merupakan perwujudan dari kekayaan ide yang bersifat terbagi-bagi.

Berpijak pada penjelasan terbagi-baginya ide di atas, maka ide yang dimiliki seniman Turonggo Seto pun berisi pula unsur-unsur yang saling bertolak belakang, seperti baik-buruk, indah-jelek, menarik-membosankan dan hal ini dimungkinkan dapat muncul dari penilaian orang lain ketika mengapresiasi permainan pertunjukan Turonggo Seto.

Kenyataan tersebut adalah sesuatu yang wajar di dalam permainan, mengingat sifat dasar dari permainan adalah bebas, spontan dan menghibur. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ide dalam konteks ini tidak bersifat absolut atau mutlak. Hal ini disebabkan seniman Turonggo Seto dalam memunculkan ide berangkat dari pengalaman batin dan indrawi yang dimilikinya. Penjelasan di atas memperlihatkan bahwa di dalam 'permainan' terkandung pula permainan pengolahan ide yang dilakukan oleh seniman Turonggo Seto. Contohnya adalah ide bermain api, memakan *beling* (pecahan kaca) serta ide menentukan permainan musik serta gerakan tari.

Ide tersebut merupakan wujud penggambaran seniman Turonggo Seto terhadap lingkungan alam yang ada disekitarnya. Paparan tersebut turut ditegaskan pula oleh Huizinga, menurutnya di dalam permainan terkandung pandangan-pandangan yang di dalamnya diungkapkan sesuatu, yakni suatu penggambaran kehidupan (1990: 25). Penjelasan pada sub-bab ini menegaskan bahwa melalui kekayaan ide yang dimiliki seniman Turonggo Seto, permainan dapat hadir dalam bentuknya yang nyata yakni berupa seni pertunjukan Turonggo Seto.

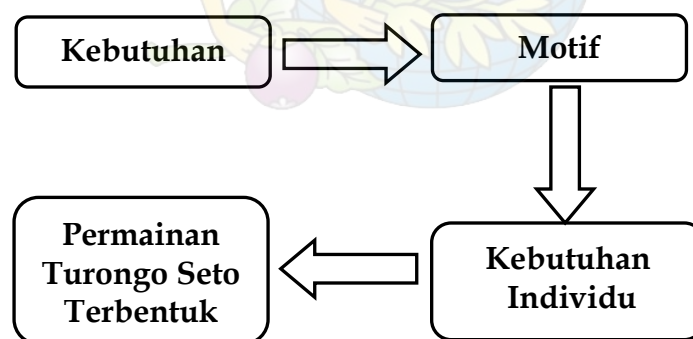
2. Kebutuhan Individu

Masyarakat Desa Samiran adalah kumpulan dari individu-individu, dan Turonggo Seto adalah tempat berkumpulnya individu-individu dalam memenuhi kebutuhannya. Hal ini sejalan dengan pengertian manusia menurut Gerungan adalah sebagai makhluk individual (1977: 26). Sebagai makhluk individual tindakan-tindakan yang dilakukannya pun berbasis pada pemenuhan kebutuhan personal. Seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, di antaranya makan, minum dan lain sebagainya. Peneliti dalam hal ini tidak membahas mengenai pemenuhan kebutuhan ini, melainkan mengkaji persoalan kebutuhan individual yang menyangkut dengan pemenuhan kebutuhan rasa senang, bahagia, rekreasi yang seluruhnya termuat dalam permainan. Kebutuhan ini bersandar pada pernyataan Suharmin. Menurutnya warga yang terlibat dalam pertunjukan Turonggo Seto umumnya ingin mendapatkan hiburan, ingin mendapatkan kesenangan, karena setiap harinya waktu mereka habis untuk berladang jadi kebanyakan mereka membutuhkan sarana bermain untuk melepaskan kelelahannya jadi Turonggo Seto sebagai sarananya (Wawancara, 12 Juni 2014).

Pemenuhan kebutuhan rasa senang, bahagia, rekreasi ini menjadi hal mendasar dan penting khususnya bagi masing-masing individu yang terlibat dalam pertunjukan Turonggo Seto. Tujuan utamanya adalah mewujudkan

kesenangan hidup. Namun yang menarik, untuk memenuhi kebutuhan tersebut masyarakat Desa Samiran yang tergabung dalam kelompok pertunjukan Turonggo Seto bersandar pada permainan. Sandaran yang digunakan tersebut pada akhirnya menjadi motif yang digunakan pelaku Turonggo Seto ketika memenuhi kebutuhan hiburan.

Motif dalam hal ini adalah sebagai daya gerak yang mencakup dorongan, alasan dan kemauan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan ia berbuat sesuatu (Effendy, 1989: 105). Dorongan yang menyebabkan seniman Turonggo Seto melakukan permainan adalah harapan ingin mendapatkan ruang rekreasi. Motif inilah yang mampu membentuk peristiwa permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto. Adapun penjelasan tersebut apabila diwujudkan dalam bentuk bagan terlihat seperti berikut ini.



Bagan 3. Kebutuhan Individu Salah Satu Faktor Pembentuk Permaian dalam Pertunjukan Turonggo Seto

3. Dorongan Kepercayaan

Sebagai produk budaya, pertunjukan Turonggo Seto merupakan manifestasi 'permainan' bagi sekelompok manusia di tengah lingkungan yang di dalamnya terdapat daya cipta atau kreativitas. Aspek kreatif yang dilakukan masyarakat atau seniman Turonggo Seto cukup menarik. Mereka menggunakan seni pertunjukan Turonggo Seto sebagai sarana olah kreatif hingga mampu menumbuhkan permainan. Tegasnya, dorongan kepercayaan terhadap mitos Pangeran Diponegoro pada akhirnya mampu membentuk permainan yang wujudnya berupa seni pertunjukan.

Kisah mistis terhadap kekuatan Pangeran Diponegoro bagi masyarakat Desa Samiran adalah bentuk pemaknaan perjuangan membela masyarakat dari penjajah Belanda. Realitas ini memperlihatkan bahwa seni pertunjukan Turonggo Seto telah terbingkai dalam satu keyakinan mistis. Mistisisme yang dimaksud merupakan suatu keyakinan bahwa suatu proses kreatif seorang seniman atau pekerja seni bukan hanya melibatkan tangan, indra dan nalarnya melainkan juga melibatkan kekuatan lain yang tidak tampak seperti getaran, *wisik*, *ilham*, termasuk Tuhan atau *Transcendental Signified*—mitos (Ayu Sutarto, 2005:116).

Kepercayaan atau keyakinan masyarakat terhadap kisah Pangeran Diponegoro dengan demikian telah menjadi pijakan utama bagi masyarakat

Desa Samiran dalam membuat permainan dengan gagasan kisah perjuangan Pangeran Diponegoro. Kenyataan ini membuktikan bahwa kehadiran kepercayaan sesungguhnya mampu menjadi kekuatan utama atas terciptanya permainan pertunjukan Turonggo Seto. Pendapat ini dikuatkan oleh pernyataan Alo Liliweri, menurutnya 'kepercayaan' tidak dapat dilepaskan dari kehidupan masyarakat luas, bahkan hampir semua suku bangsa kebudayaannya bersumber dari sistem kepercayaan (Alo Liliweri, 2003: 55).

Kepercayaan dalam konteks penelitian ini menjadi hal yang cukup penting dalam melihat peristiwa permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto. Menurut Danandjaja, kepercayaan secara praktis dapat dibagi menjadi dua pengertian, yakni: (1) kepercayaan rakyat atau *mistis* bukan saja mencakup masalah kepercayaan, melainkan juga kelakuan, pengalaman-pengalaman, bahkan adakalanya juga ungkapan dan biasanya juga alat; (2) Secara nyata dapat dikatakan bahwa tidak ada orang yang bagaimanapun modernnya, dapat bebas dari *mistis*, baik dalam hal kepercayaan maupun dalam hal kelakuannya (1991: 170).

Pendapat Danandjaja ini membantu peneliti dalam melihat dan memahami pengertian kepercayaan secara lebih luas dan terutama terkait dengan persoalan 'permainan'. Artinya melalui dua hal yang disampaikan

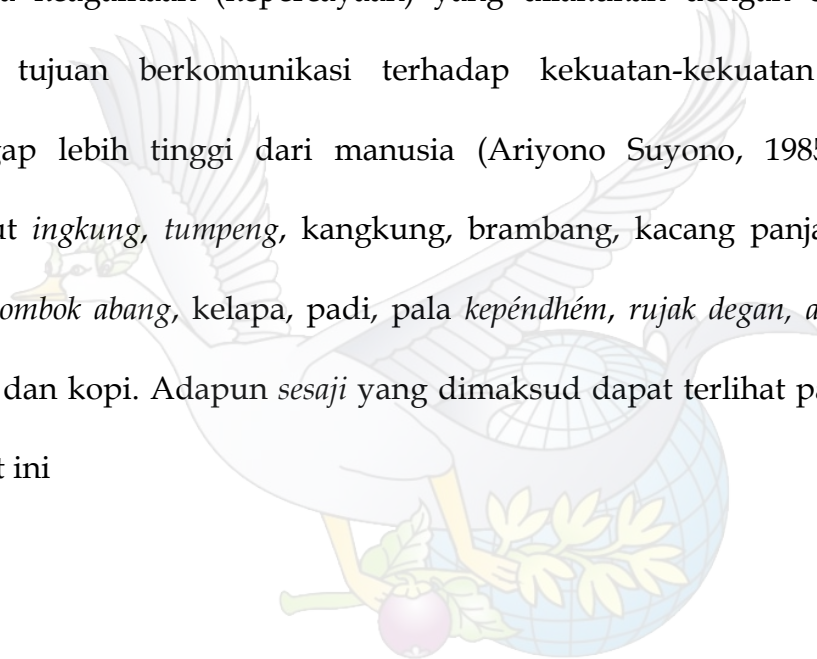
Danandjaja, dapat diketahui bahwa keberadaan 'permainan' dalam pertunjukan Turonggo Seto tidak dapat terlepas dari pengalaman, kelakuan, ungkapan dan bahkan kepercayaan masyarakat Desa Samiran terhadap mitos. Paparan di atas menguatkan pemahaman peneliti bahwa permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto tidak dapat dilepaskan dari kekuatan dorongan terhadap kepercayaan.

Adapun kepercayaan menurut Alo Liliweri ini diartikan sebagai gagasan yang dimiliki oleh orang tentang sebagian atau keseluruhan realitas dunia yang mengelilingi dia (2003: 56). Pandangan Alo Liliweri ini sejalan dengan fenomena permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto sebagai salah satu bentuk permainan yang melibatkan mitos sebagai sumber gagasan penciptaan karya seni. Paparan tersebut memperlihatkan bahwa cara seniman Turonggo Seto ini tidak dapat dilepaskan dari dorongan untuk memaknai kisah Pangeran Diponegoro secara kreatif.

Menurut peneliti paparan di atas merupakan titik awal kehadiran permainan. Pendapat ini sesuai dengan pernyataan Alo Liliweri mengenai kepercayaan. Menurutnya 'kepercayaan' memberikan langkah atau cara untuk menginterpretasi dan menjelaskan dunia (2003: 55). Hal ini memperlihatkan melalui pertunjukan Turonggo Seto senimannya memiliki keterampilan dalam menginterpretasi dan menjelaskan dunianya secara

kreatif. Bahkan selain mereka menggunakan seni pertunjukan Turonggo Seto sebagai ruang kreatif mereka pun menggunakan pertunjukan Turonggo Seto sebagai ruang mistis.

Hal ini terlihat dari disediakannya kelengkapan sesaji sebagai perwujudan ruang mistis yang dimaksud. Sesaji dalam hal ini adalah suatu upacara keagamaan (kepercayaan) yang dilakukan dengan cara simbolis untuk tujuan berkomunikasi terhadap kekuatan-kekuatan gaib yang dianggap lebih tinggi dari manusia (Ariyono Suyono, 1985: 61). *Sesaji* tersebut *ingkung*, *tumpeng*, kangkung, brambang, kacang panjang, cambah, telur, *lombok abang*, kelapa, padi, pala *kepéndhém*, *rujak degan*, *asem*, *cam cao*, nanas, dan kopi. Adapun *sesaji* yang dimaksud dapat terlihat pada data foto berikut ini





Gambar 7. Sesaji Sebelum Pertunjukan Turonggo Seto Dipentaskan
(Foto: Ahmad Munif 2014)

Ruang mistis yang telah dipaparkan di depan dalam konteks ini keberadaannya tidak dapat terlepas dari istilah budaya *non material*. Budaya *non material* yang dimaksud dalam tulisan ini adalah budaya yang digunakan sebagai rujukan perilaku kelompok masyarakat, di dalamnya berisi mengenai gagasan atau ide-ide yang diikuti dengan penuh kesadaran bahkan dengan penuh ketaatan, dan ketaatan ini secara kongkrit diwujudkan dalam bentuk kepercayaan (Alo Liliweri, 2003: 50). Dengan terbangunnya kepercayaan atas kisah Pangeran Diponegoro, maka mengakibatkan

permainan pertunjukan Turonggo Seto selalu hadir dan terbentuk secara nyata.

B. Faktor Eksternal

1.Sistem Pranata

Seni pertunjukan Turonggo Seto sebagai produk budaya merupakan *entitas* yang tidak dapat dilepaskan dari faktor-faktor yang ada di luar dirinya yakni seperti sistem pranata. Peneliti memahami bahwa kehadiran permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto memiliki hubungan dengan pranata yang disampaikan kepada masyarakat pendukungnya. Pranata dalam hal ini adalah suatu sistem nilai yang dimanifestasikan dalam bentuk kelakuan berpola disertai dengan komponen-komponen, di antaranya meliputi sistem norma, tata kelakuan beserta peralatannya ditambah dengan manusia atau personel yang melaksanakan kelakuan yang berpola (Koentjaraningrat, 2000: 14).

Pola yang tersusun dalam komponen-komponen tersebut oleh seniman Turonggo Seto disampaikan melalui teks lagu yang ada di dalam karya-karya ciptaannya. Di dalam teks lagu yang dibuat tersebut memuat seperangkat sistem nilai dan pranata. Sedangkan pranata dan sistem nilai kandungannya terdiri dari konsepsi-konsepsi yang hidup di dalam alam

pikiran sebagian besar warga masyarakat yang di dalamnya memuat hal-hal yang harus mereka anggap sangat bernilai dalam hidup (Koentjaraningrat, 2000: 25). Adapun teks lagu tersebut dapat terlihat dalam paparan berikut ini.

Teks Asli

Kridane Turonggo Seto

*Kabudayan kang pantés diuri-uri
Kabudayan adi luhung
Aja pada ditinggalna
Ayo bareng èsti padha anyéngkuyung
Budoya nusantara
Angléráp Ing pratiwi*

Terjemahan

Olah gerak tari Turonggo Seto

*Kebudayaan yang pantas dijaga
Kebudayaan yang tinggi mutunya
Jangan pada ditinggalkan
Mari bersama-sama bersungguh-sungguh membantu
Budaya nusantara
Bergerak terus di bumi*

Lagu Garuda Pancasila

*Garuda pancasila
Akulah pandukungmu
Patriot proklamasi
Sedia berkorban untukmu
Pancasila dasar Negara
Rakyat adil makmur sentosa
Pribadi bangsaku
Ayo maju-maju, ayo mau-maju
Ayo maju, maju*

Teks dua lagu di atas memperlihatkan bagaimana pranata sosial disampaikan. Pada lagu “Garuda Pancasila” menyampaikan pesan sosial bagi masyarakat agar tetap menjaga semangat nasionalisme. Artinya sistem pranata mengenai kebangsaan ditanamkan dalam teks tersebut. Selain itu teks yang ada di atasnya yakni berjudul “Kridaning Turonggo Seto” memperlihatkan sistem pranata sosial agar masyarakat senantiasa menjaga kebudayaan. Kecakapan pencipta dalam menyusun serangkaian kalimat yang bermakna dan dianggap sangat berarti oleh seniman Turonggo Seto mampu mengkokohkan perannya sebagai kelompok masyarakat yang bergerak dalam bidang kesenian tradisi.

2. Sistem Tindakan Sosial

Pertunjukan Turonggo Seto hingga kini keberadaanya tidak dapat dilepaskan dari identitas kesenian Desa Samiran. Identitas ini senantiasa dihidupi dengan menjaga kontinuitas pertunjukan kesenian Turonggo Seto. Bukan hanya sebagai pembentuk identitas, pertunjukan Turonggo Seto pun keberadaanya mampu pula menjadi ruang bagi masyarakat pendukungnya untuk membangun permainan, dengan mengoptimalkan proses interpretasi pemainnya.

Interpretasi yang dimaksud adalah tindakan menafsirkan realitas yang ada di sekitar mereka dengan berpijak pada pemahaman dan latar belakang pengetahuannya. Hasil penafsiran tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk tindakan [bermain]. Tindakan adalah cara bereaksi terhadap suatu rangsangan yang timbul dari seseorang atau dari situasi (Adam Indrawijaya, 1989:40). Tindakan yang dilakukan seniman atau pemain Turonggo Seto dalam penelitian ini dipahami tidak dapat terlepas dari dorongan untuk bermain.

Alasan yang digunakan sebagai landasan argumen ini adalah bahwa 'tindakan bermain' posisinya tidak dapat dilepaskan dari cara berpikir pemain Turonggo Seto dalam memaknai kesenian tersebut dalam bingkai permainan. Peneliti memahami pula bahwa makna bermain yang dibangun oleh seniman Turonggo Seto menjadi satu kesatuan yang terintegrasi dengan cara berpikir. Makna merupakan pandangan tentang hakekat dunia [permainan] dan manusia serta relitas *Illahi* yang menjadi dasar dan orientasi hidup manusia di dunia ini (Maran Rafael Raga, 2000: 71). Sedangkan berpikir adalah suatu perbuatan mental yang menertibkan gejala-gejala dan pengalaman-pengalaman, supaya gejala dan pengalaman tersebut menjadi jelas, dapat dimengerti dan diinterpretasi (Niels Mulder, 1986: 48).

'Makna' pembahasannya menyangkut pandangan hakekat permainan sedangkan 'berpikir' menyangkut interpretasi terhadap realitas. Ketika dikaitkan dengan permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto, makna dan cara berpikir yang dilakukan senimannya tidak dapat terpisahkan. Artinya pemaknaan permainan membutuhkan cara berpikir dan begitu pula sebaliknya, cara berpikir pun membutuhkan pula pemaknaan dalam bermain. Dengan demikian apabila kedua tindakan tersebut, yakni memaknai dan berpikir telah menjadi satu kesatuan yang bulat, maka permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto dapat terbentuk.

Tindakan tersebut apabila terus dilakukan secara berulang-ulang dan terpola pada akhirnya mampu menciptakan persepsi bermain. Persepsi bermain adalah kecakapan seniman Turonggo Seto dalam melihat dan memahami perasaan-perasaan, sikap-sikap dan kebutuhan-kebutuhan seniman Turonggo Seto tatkala menyajikan pertunjukannya secara menyenangkan dan menghibur. Persepsi bermain terhadap pertunjukan Turonggo Seto pada gilirannya menciptakan lingkungan kultural yang mendukung keberadaan kesenian Turonggo Seto di Desa Samiran. Lingkungan kultural atau kerangka kebudayaan dalam hal ini adalah sistem nilai-nilai, *ethos*, agama, ideologi dan sebagainya yang menentukan apa dan

bagaimana orang berpikir, beserta sikap mereka terhadap kenyataan dan pengalamannya (Niels Mulder, 1986: 59).

Berpijak pada argumen di atas, 'sistem tindakan' dalam penelitian ini mampu menciptakan lingkungan kultural di mana lingkungan kultural ini secara sistematis turut mendukung kesenian Turonggo Seto sebagai peristiwa permainan. Dengan demikian menjadi hal yang logis apabila sistem tindakan menjadi faktor penentu terbentuknya peristiwa permainan pertunjukan Turonggo Seto. Peneliti perlu menekankan bahwa yang dimaksud dengan sistem tindakan ini adalah sistem tindakan sosial. Hal ini disebabkan setiap individu bertindak secara praktis sesungguhnya didasarkan atas pilihan rasional bahwa pemahaman terhadap tindakan seseorang tidak hanya berasal dari pengaruh dalam dirinya sendiri melainkan juga merupakan pengaruh terhadap orang lain (Berger, 1994:210). Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh secara sosial, yang muncul akibat terjadinya interaksi sosial. Artinya pengaruh sosial ini terbentuk dari interaksi sosial yang dilakukan antar pemain Turonggo Seto tatkala mereka membangun persepsi bermain. Melalui proses interaksi dan membangun persepsi tersebut pada akhirnya sistem tindakan sosial dapat mendorong terbentuknya peristiwa permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto.

3. Kebersamaan dan Kerukunan

Seni pertunjukan Turonggo Seto sebagai produk budaya, kehadirannya tentu tidak dapat terlepas dari kompleksitas ide yang unsur-unsurnya meliputi: norma-norma, nilai, pranata dan perilaku masyarakatnya. Secara lebih khusus segala unsur-unsur yang berada di dalam kompleksitas ide tersebut secara kontekstual memberikan pengaruh secara sosiologis bagi masyarakat pendukungnya. Di antaranya seperti dorongan untuk menjalin perasaan kebersamaan yang dibingkai oleh semangat kerukunan.

Rukun, berarti berusaha untuk menghindari pecahnya konflik-konflik (Franz Magnis Suseno, 2001: 40). Rukun dalam hal ini adalah *spirit* yang digunakan seniman atau pelaku pertunjukan Turonggo Seto untuk bersosialisasi, dan proses sosialisasi ini dijalin secara artistik dalam bentuk sajian pertunjukan. Adapun sosialisasi itu sendiri memiliki pengertian keseluruhan perilaku dari seorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan serangkaian situasi (Horton, 1993: 90). Situasi yang dimaksud adalah keadaan atau posisi tertentu yang mengarahkan pada satu keinginan dan kepentingan yang sama di antara mereka.

Posisi tersebut mengarah pada kepentingan untuk dapat menyatu dalam permainan Turonggo Seto. Artinya, keinginan untuk menyatu dalam

sajian pertunjukan Turonggo Seto adalah mewujudkan kepentingan untuk dapat bersama-sama melakukan permainan. Kepentingan yang disampaikan dalam bentuk permainan tersebut dalam hal-hal tertentu sangat memungkinkan menimbulkan persamaan-persamaan. Di antaranya persamaan dalam keinginan, persamaan kebiasaan, dan persamaan kesenangan (Kasmiran, 1983: 122). Persamaan tersebut hampir secara keseluruhan dimiliki oleh seluruh pemain atau seniman Turonggo Seto. Apabila persamaan tersebut dapat dikelola secara baik dan ditujukan demi mencapai tujuan bersama maka pada akhirnya mampu menjelma menjadi norma dan selanjutnya norma inilah yang menjadi pengikat kerukunan dan kebersamaan di antara mereka.

Norma yang digunakan sebagai pijakan pembangun kerukunan dan kebersamaan tersebut selanjutnya mampu melahirkan dua hal penting (1) ikatan kejiwaan di antara mereka, (2) persamaan tujuan dan cita-cita di antara mereka (Kasmiran, 1983: 122). Di sinilah letak kebersamaan dan kerukunan mereka sehingga berdampak pada terbentuknya peristiwa permainan Turonggo Seto.

Hubungan yang terjalin di antara pemain Turonggo Seto dengan demikian memperlihatkan bahwa dengan terbentuknya kekutan kebersamaan dan kerukunan memungkinkan segala aktivitas kreatif yang

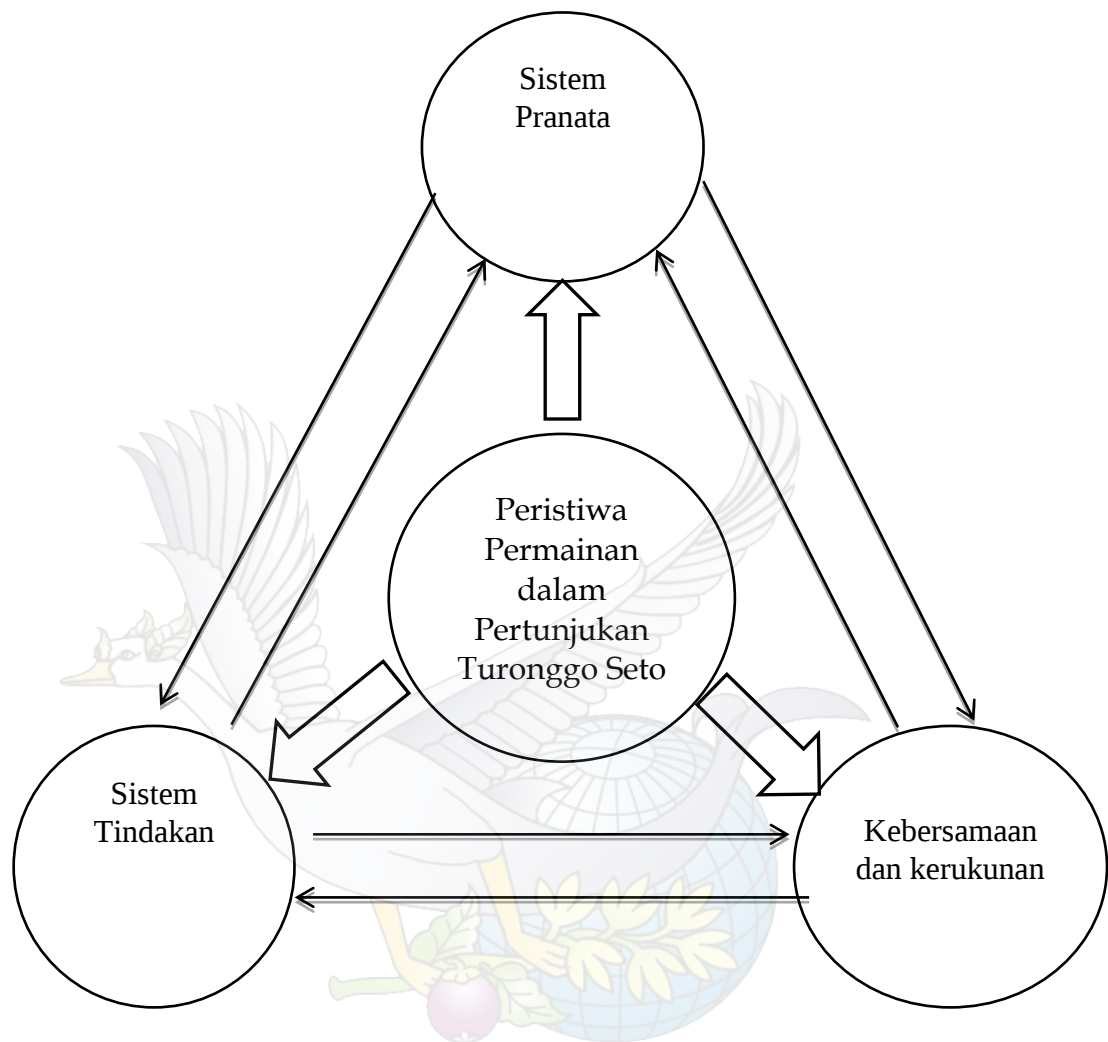
dilakukannya demi permainan mampu memberikan pengaruh terhadap jalinan atau relasi sosial kemasyarakatan. Jalinan tersebut meliputi dua hal yakni pertama jalinan internal antar anggota dan kedua jalinan eksternal antara masyarakat Desa Samiran secara menyeluruh. Keterjalinan internal tersebut didasarkan pada semangat dan harapan yang sama yakni memenuhi kebutuhan hiburan, kesenangan sebagai upaya pemenuhan kebutuhan rekreasi. Sedangkan keterjalinan eksternal terlihat dari kuatnya masyarakat Desa Samiran dalam mendukung kesenian Turonggo Seto sebagai seni daerahnya.

Permainan dengan demikian menjadi ruang tumbuh dan terciptanya semangat kebersamaan dan kerukunan. Pertumbuhan tersebut memberikan dampak terhadap kontinuitas seni pertunjukan Turonggo Seto. Selain itu melalui permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto pada akhirnya mampu menghadirkan buah pikiran sosial. Buah pikiran sosial yang dimaksud adalah berupa gagasan-gagasan baik yang bersifat tunggal maupun kolektif serta diakui dan disetujui oleh masyarakat pendukungnya, dan paguyuban Turonggo Seto dalam hal ini merupakan produk atau hasil dari “buah pikiran sosial” yang dimaksud.

Paguyuban Turonggo Seto dalam penelitian ini pun menjadi ‘lembaga sosial’, yakni sistem hubungan sosial yang terorganisir yang

mengejawantahkan nilai-nilai serta prosedur umum tertentu guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar masyarakat (Horton, 1993: 245). Kebutuhan dasar yang dimaksud menyangkut dengan pemenuhan rekreasi atau hiburan dan dorongan keindahan. Sederhananya lembaga sosial atau Paguyuban Turonggo Seto sebagai hasil dari peristiwa permainan adalah sebuah lembaga yang di dalamnya memiliki pola terstruktur yang tersusun secara terorganisir tujuannya yakni untuk melaksanakan berbagai kegiatan tertentu dengan pijakan dasarnya adalah menjaga kehidupan pertunjukan Turonggo Seto agar tidak mati. Selama Paguyuban Turonggo Seto tetap ada maka pola-pola hubungan yang terlembagakan tersebut dapat berlangsung secara terus menerus dan berkelanjutan atau dalam posisi ini kontinuitas menemukan jalannya.

Pola-pola tersebut tidak dapat terlepas dari faktor kebersamaan dan kerukunan yang dilahirkan dari peristiwa permainan Turonggo Seto. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kerukunan dan kebersamaan menjadi faktor pendorong terjadinya peristiwa permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto. Adapun penjelasan pada faktor ekstrnal di atas apabila diwujudkan dalam bentuk bagan terlihat seperti berikut ini.



Bagan 4. Persitiwa Terbentuknya Permainan Beserta Komponen-Komponen Pranata yang Melingkupi Diadaptasi dari Koentjaraningrat (2000: 15)

BAB V

KESIMPULAN

Seni pertunjukan Turonggo Seto adalah representasi bagian kehidupan sosial dan artistik masyarakat Desa Samiran yang dikemas dalam ‘permainan’ dan dihadirkan dalam bentuk sajian pertunjukan. Awalnya permainan pertunjukan Turonggo Seto hadir disebabkan oleh proses pemaknaan pelakunya terhadap kepercayaan mitos Pangeran Diponegoro. Di mana mitos tersebut oleh masyarakat Desa Samiran dipercaya sebagai tokoh yang memperjuangkan kepentingan rakyat. Pemaknaan masyarakat terhadap kepercayaan mitos tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk seni pertunjukan. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa terdapat implikasi non-materiil dalam permainan pertunjukan Turonggo Seto yang ini terkait dengan kepercayaan mistis.

Hal ini yang memperlihatkan bahwa di dalam permainan pertunjukan Turonggo Seto menyajikan aktivitas ‘yang lain dari pada yang lain’. Meskipun demikian di dalam permainannya pun terdapat unsur perbuatan atau kegiatan suka rela, yang ini dilakukan oleh pelakunya dengan batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan dan disepakati oleh seluruh pelakunya. Permainan pertunjukan Turonggo Seto dengan demikian

secara empiris telah menyatu secara kokoh dengan aktivitas kreatif, yang hasilnya termanifestasikan dalam bentuk hiburan dan bahkan ekspresi pertunjukan yang dapat dihadirkan pun secara nyata menyatu dalam pengalaman para pelakunya.

Permainan dan seni pertunjukan Turonggo Seto dengan demikian dua hal yang tidak dapat terpisahkan dalam penelitian ini. Bahkan keduanya bertolak dari aspek-aspek yang menyebabkan permainan dapat hadir. *Pertama*, permainan adalah suatu perlombaan memperebutkan sesuatu, atau suatu pertunjukan tentang sesuatu. *Kedua*, fungsi itu juga dapat bersatu sedemikian rupa sehingga permainan itu merupakan suatu 'pertunjukan' mengenai suatu perlombaan mengenai siapa yang dapat mempertunjukkan sesuatu dengan cara yang lebih baik.

Penelitian ini menggaris bawahi ciri dari permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto, terdiri dari dua, yakni (1) memiliki kebebasan dalam berkreasi; (2) apa yang disajikan 'sesuatu' yang 'bukan biasa' dan bahkan tertutup dan terbatas bagi paguyuban atau komunitasnya sendiri. Sedangkan sifat dari permainan pertunjukan Turonggo Seto sendiri adalah bersifat bebas. Kegiatan membebaskan diri yang dimaksud terletak pada upaya kegiatan kreativitas yang dilakukan oleh pelaku kesenian Turonggo Seto. Kreativitas yang dilakukan memiliki kecenderungan sangat longgar,

bebas dalam menuangkan segala gagasan kreatifnya. Sifat ini memperlihatkan bahwa permainan Turonggo Seto mampu menjadi sarana dalam membebaskan daya hidup bagi pelakunya. Dengan demikian apa yang dilakukan seniman Turonggo Seto memberikan pengaruh secara timbal balik, yakni selain dipengaruhi oleh lingkungan, hasil karyanya pun turut serta mempengaruhi lingkungan di mana ia berada. Tindakan kreatif yang dilakukan seniman Turonggo Seto dalam konteks ini tidak dapat dilepaskan dari gagasan untuk bermain.

Hadirnya gagasan ini pun tidak dapat terlepas dari pengalaman yang dimiliki oleh seniman Turonggo Seto. Pengalaman menjadi faktor kunci terbentuknya gagasan untuk bermain, hal ini disebabkan gagasan terikat oleh aspek pengalaman artistiknya. Dengan demikian peristiwa permainan secara nyata mampu menjadi daya dorong terciptanya kreativitas.

Adapun faktor-faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hadirnya permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto meliputi dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya meliputi, ide, dorongan kepercayaan, dan kebutuhan individu, sedangkan pada faktor eksternal meliputi (1) sistem pranata; (2) sistem tindakan; dan (3) kebersamaan dan kerukunan.

Pada faktor internal, yakni ide, secara empiris berangkat dari pengalaman batin dan indrawi pelakunya. Hal ini memperlihatkan bahwa di dalam permainan terkandung pula pengolahan ide yang dilakukan oleh seniman Turonggo Seto. Ide tersebut berwujud penggambaran seniman Turonggo Seto terhadap lingkungan alam yang ada disekitarnya. Sedangkan kebutuhan individu, terlihat dari pemenuhan kebutuhan rasa senang, bahagia, rekreasi ini menjadi hal mendasar dan penting khususnya bagi masing-masing individu yang terlibat dalam pertunjukan Turonggo Seto. Tujuan utamanya adalah mewujudkan kesenangan hidup dan ini dilakukan dengan jalan melakukan permainan.

Pada sisi kepercayaan, terlihat dari sikap pelaku terhadap mitos Pangeran Diponegoro, yang oleh seluruh pelakunya dimaknai dan disikapi secara kreatif dalam bentuk permainan dan disajikan dalam pertunjukan. Hal ini menegaskan bahwa melalui dorongan kepercayaan, bentuk permainan dapat dihadirkan secara empiris.

Pada faktor eksternal, yakni sistem pranata secara konkrit kehadirannya tidak dapat terlepas dari pertunjukan Turonggo Seto. Pranta-pranata tersebut termuat di dalam kandungan teks lagu yang menyampaikan pesan kebangsaan dan menjaga kebudayaan nasional. Dengan demikian melalui kesadaran akan penyampaian pesan pada akhirnya permainan dapat terbentuk dalam sajian

pertunjukan. Pada sistem tindakan sosial, aspek ini turut mempengaruhi terhadap hadirnya permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto. Penelitian ini mendapatkan kesimpulan bahwa di dalam tindakan seluruh permainan bermula dan tanpa ada tindakan permainan tidak dapat terbentuk secara empiris.

Faktor terakhir yang turut memberikan pengaruh terhadap hadirnya permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto adalah kebersamaan dan kerukunan, sebagai masyarakat dengan budaya Jawa, maka aspek kerukunan dan kebersamaan sangat mempengaruhi cara bersikap dan bertindak. Pandangan Jawa bahwa menjaga keharmonisan dengan cara memegang teguh kerukunan dan kebersamaan pada akhirnya dapat menciptakan kehidupan yang bahagia, atas dasar tersebut maka permainan sebagai produk yang hadir karena faktor kerukunan dan kebersamaan tidak dapat dihindari dalam fenomena permainan dalam pertunjukan Turonggo Seto. Demikianlah kesimpulan pada penelitian ini, semoga melalui penelitian ini dapat diambil benang merah bahwa melalui permainan sumber hidup dan daya hidup manusia dapat dihadirkan dan dirasakan.

DAFTAR ACUAN

KEPUSTAKAAN

- Abidin, Ardana Riswari. "Bentuk Pertunjukan dan Fungsi Tari Tanen di Dukuh Grintingan, Kelurahan Lencoh, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali" Skripsi S-1 Jurusan Pendidikan Seni Tari, Fakultas Sendratasik, UNY. 2010.
- Ambarsari, Dyah Ayu. "Bentuk dan Fungsi Tari Warok Sura Indeng dalam Upacara Bersih Dusun di Dusun Jrahah, Kelurahan Samiran, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali" Skripsi S-1 Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Unsoed. 2008.
- Ayu Sutarto. "Mistisisme Seni dalam Masyarakat ". Dalam Waridi, Bambang Murtiyoso,(edt). *Seni Perunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Etnik Nusantara*. Surakarta: The Ford Foudation dan Program Pacasarjana STSI Surakarta.2005.
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip dan Dongeng*. Jakarta: Grafiti. 1991.
- _____. *Folklor Amerika Cermin Multi Kultur yang Manunggal*. Jakarta: Grafiti. 2003.
- Fay, Briyan. *Filsafat Ilmu Sosial Kontemporer*. Yogyakarta: Penerbit Jendela. 2002.
- Fitzgerald K, Sitorus. "Estetika Hegel" dalam Mudji Sutrisno dkk. *Teks-teks Kunci Estetika Filsafat Seni*. Yogyakarta: Galang Press.
- Gerungan. *Psikologi Sosial*. Bandung-Jakarta: Eresco. 1977.
- Harnish, David D. *Bridges To The Acentors*, Honolulu: University of Hawaii Press. 2006.
- Hartanti, Sri Ganik. "Kehidupan Tari Budi Tani, di Kelurahan Lencoh, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali", Skripsi S-1 Jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, UGM.1994.

Horton, Paul. B. *Sosiologi, Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta: Penerbit Erlangga. 1993.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Terj. Hasan Basri. Jakarta: LP3ES. 1990.

Indrawijaya, Adam. *Perilaku Organisasi*. Bandung: Sinar Baru. 1989.

Jazuli, M. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Semarang: Unesa Press. 2008.

Kaplan, David dan Manners Albert. *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2002.

Kayam, Umar. "Seni Pertunjukan dan Sistem Kekuasaan", dalam *Mencermati Seni Pertunjukan I, Perspektif Kebudayaan, Ritual, Hukum*. Editor, Sal Murgiyanto, Rustopo, Santoso, Waridi. Surakarta: ISI Press. 2003.

Kellner, Douglas. *Budaya Media, Cultural Studies, Identitas dan Politik: Antara Modern dan Posmodern*. Yogyakarta: Jalasutra. 2010.

Kleden, Leo. "Mencari Wajah Indonesia dalam Pergeseran Paradigma Kebudayaan", dalam *Mencermati Seni Pertunjukan I, Perspektif Kebudayaan, Ritual, Hukum*. Editor, Sal Murgiyanto, dkk. Surakarta: ISI Press. 2003.

Koentjaraningrat. *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta: UI Press. 1990.
_____. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia. 2000.

Lono Simatupang. *Pergelaran, Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra. 2013.

Maran, Rafael Raga. *Manusia dan Kebudayaan, dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2000.

Mulder, Niels. *Keperibadian Jawa dan Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 1986.

- Mulyono, Mudji. "Aspek Manusia dalam Tari", dalam *Jurnal Seni Pertunjukan*. Bandung: STSI Press. 1997.
- Putranto, Hendar. "Budaya dan Integrasi Sosial Menelusuri Jejak Karya Talcott Parsons" dalam Mudji Sutrisno, *Teori- Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius, 2005.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. *Ekspresi Seni Orang Miskin Adaptasi Simbolik Terhadap Kemiskinan*. Bandung, Nuansa. 2000.
- Santoso. "Tari Turonggo Seto, dari Tari Rakyat Menjadi Tari Kreasi Baru". Skripsi S-1 Jurusan Tari ISI Surakarta. 2014.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RadjaGrafindo. 2007.
- Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press. 2000.
- Suparno, T. Slamet. "Pendekatan Sosiologis dalam Penelitian Karawitan". dalam *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Editor Waridi. Surakarta: ISI Press. 2005.
- Supriadi, Dedi. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta. 1994.
- Suseno, Franz Magnis. *Etika Jawa, Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijakan dan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia: 2001.
- Sutrisno. *Teks-Teks Kunci Estetika, Filsafat Seni*. Yogyakarta: Galang Press. 2005.
- Suyono, Ariyono. *Kamus Antropologi*. Jakarta: Akademika Presindo. 1985.
- Supanggah, Rahayu. "Garap: Salah Satu Konsep Pendekatan/Kajian Musik Nusantara" dalam *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta: ISI Press. 2005.
- Uchjana, Effendy, Onong. *Psikologi Manajemen dan Administrasi*. Bandung: Mandar Maju. 1989.

Wibowo, Luqman Arief. "Seni Tradisional Turonggo Seto Desa Samiran, Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali Tahun 2005-2010". Skripsi S-1 Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. 2013.

Wiriaatmadja, Soekandar. *Pokok-Pokok Sosiologi Pedesaan*. Jakarta: Yasaguna. 1978.

NARASUMBER

1. Iman Usub, 60 tahun, Boyolali, *sesepuh* Padepokan Turonggo Seto
2. Suharmin, 40 tahun, Boyolali, Ketua di Padepokan Turonggo Seto
3. Hadi Sutarta, 49 tahun, Boyolali, tokoh masyarakat
4. Mardi, 36 tahun, Boyolali, penari tari Turonggo Seto
5. Amardianto, 27 tahun, Boyolali, Penari tari Turonggo Seto.
6. Amin, 35 tahun, Boyolali, Pengrawit.
7. Kiswanto, 23 tahun, Pengrawit.
8. Manto, 35 tahun, Penggerak Seni Pertunjukan Turonggo Seto.
9. Marjuki, Kepala Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali.

WEBTOGRAFI

1. <http://www.dispora.go.id>

CATATAN PEMBACA

Keterangan:

1. Tanda $\parallel$ adalah pengulangan gendhing / lagu
2. Tanda $\Rightarrow$ adalah rambatan / menuju pada gendhing berikutnya
3. Tanda $\overline{\bullet\bullet}$ adalah satu ketukan ada dua nada
4. Tanda $\bullet$ adalah satu ketukan penuh
5. Tanda ρ (*tak*) d (*dah*) $\mathfrak{t}$ (*tung*) adalah jenis simbol untuk tabuhan kendang
6. Tanda $\smile$ adalah simbol untuk kempul
7. Tanda $\wedge$ adalah simbol untuk kenong
8. Tanda $\bigcirc$ adalah simbol untuk Gong

LAMPIRAN



Gambar 8. Piagam Penghargaan Sebagai Peserta Pawai Budaya Nusantara Tahun 2011 di Jakarta



Gambar 9. Piagam Penghargaan Atas Peran Serta Turonggo Seto dalam Pawiyatan Budaya Adat ke 31 Tahun 2005 di Magelang



Gambar 10. Sertifikat diberikan Kepada Suharmin Sebagai Ketua Paguyuban Seni Turonggo Seto dalam Acara Sarasehan Tari Rakyat se-Jawa Tengah



Gambar 11. Piagam Penghargaan diberikan Kepada Suharmin Selaku Ketua Organisasi Mardi Utomo dengan Jenis Kesenian Turonggo Seto



Gambar 12. Piagam Pengesahan diberikan Kepada Suharmin. Sebagai Ketua Organisasi Mardi Utomo. dengan Jenis Tari Tradisional Turonggo Seto

