

KESENIAN SILAKUPANG GRUP SRIMPI: PROSES KREATIVITAS KARYA DAN PEMBELAJARAN DI KABUPATEN PEMALANG

Nur Lintang Dhien Hayati✉ Muhammad Jazuli, Totok Sumaryanto Florentinus
Prodi Pendidikan Seni, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima 8 April 2016
Disetujui 7 Mei 2016
Dipublikasikan 4 Juni 2016

Keywords:
Kesenian Silakupang;
Kreativitas;
Pembelajaran.

Abstrak

Silakupang merupakan sebuah inovasi atas hasil dari kreativitas seniman yang diwacanakan sebagai identitas kesenian daerah oleh Disbudpar Pemalang. Silakupang merupakan kolaborasi dari empat kesenian yaitu *Sintren*, *Laes*, *Kuntulan* dan *Kuda Kepang*. Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa terdapat sebuah sanggar seni yang aktif berkreasi dalam mengembangkan kesenian Silakupang yaitu sanggar Srimpi. Masalah penelitian ini adalah kreativitas seperti apa yang terbentuk pada kesenian Silakupang? dan bagaimana proses pembelajaran kesenian Silakupang dalam grup Srimpi? Pendekatan yang dipakai dalam penelitian adalah interdisiplin yang melibatkan disiplin ilmu musikologi dan pendidikan. Kajian musikologi digunakan untuk mengkaji proses kreativitas pada kesenian Silakupang grup Srimpi, sedangkan disiplin ilmu pendidikan untuk melihat proses pembelajaran kesenian Silakupang di sanggar Srimpi. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pemusatan pada metode riset lapangan. Lokasi penelitian di Kecamatan Ampelgading Pemalang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi dokumen. Teknik keabsahan data secara utama menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi dan analisis data interaktif. Hasil penelitian menunjukkan, pertama, ditemukan kreativitas karya pada garapan grup Srimpi yang terletak pada musik pengiring pertunjukan, menciptakan lagu baru, dan penyajian yang menarik. Kedua, proses pembelajaran meliputi tujuan, materi, metode, media belajar dan evaluasi.

Abstract

Silakupang is an innovation on the result of artist's creativity that discoursed as the identity of local arts by Disbudpar Pemalang. Silakupang is a collaboration of four arts, they are: *Sintren*, *Laes*, *Kuntulan* and *KudaKepang*. It was observed in the field there are an art gallery which is active in developing Silakupang art to a better direction, namely Studio Srimpi. The issues raised in this study are what kind of creativity that Silakupang arts have? And how the process of learning the Silakupang arts in Srimpi group?. The approach adopted is an interdisciplinary research involving musicology and education disciplines. Musicology studies will be used to assess creativity in Silakupang arts of Srimpi group, while education studies to see learning process Silakupang art at Srimpi studio. The method used is qualitative. The research location in District Ampelgading Pemalang. Data collection techniques used were observation, interviews and document study. The main techniques of data validity using triangulation. Data analysis technique used is content analysis and interactive data analysis. The results show, first, found creativity work in the Srimpi group located on musical performances, creating new songs, and interesting presentation. Second, the learning process was conducted on the objectives, materials, methods, media learning, and evaluation.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Kesenian tradisional merupakan salah satu wujud kebudayaan yang berkembang pada suatu wilayah. Kesenian tradisional merupakan kesenian yang terkait dengan adat istiadat, patuh dan terikat pada norma-norma yang berlaku di wilayah tempat kesenian berasal dan berkembang. Kesenian tradisional di suatu wilayah merupakan indikasi bahwa setiap manusia mempunyai kebutuhan untuk berekspresi estetik yang muncul karena adanya dorongan dalam diri manusia yang selalu ingin merefleksikan keberadaannya sebagai makhluk bermoral, berakal dan berperasaan.

Kesenian silakupang merupakan sebuah inovasi atas hasil dari kreativitas seniman yang diwacanakan sebagai identitas kesenian daerah oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pemalang. Berasal dari perpaduan empat jenis kesenian yang ada di Pemalang yaitu "Si" untuk "Sintren", "La" untuk "Laes", "Ku" untuk "Kuntulan" dan "Pang" untuk "Kuda Kepang", yang apabila digabungkan membentuk kata Silakupang.

Terdapat berbagai macam kesenian tradisional yang tumbuh dan berkembang di Pemalang, Berbagai macam kesenian yang ada ternyata tidak hanya berkembang di wilayah Pemalang saja, tetapi juga berkembang di beberapa wilayah di Jawa Tengah. Seperti misalnya *sintren*, kesenian *sintren* juga terdapat di daerah Tegal dan Banyumas. *Laes* terdapat pula di daerah Rembang dan Tegal, kemudian *kuda kepang* dikenal dengan berbagai nama seperti *ebeg*, *jaranan*, *kuda lumping* dan *jathiran* yang juga tersebar di beberapa wilayah di Jawa Tengah.

Kenyataan tersebut menjadi perhatian pemerintah kabupaten Pemalang. Informasi awal dari penjelasan bapak Anggono, kepala seksi kesenian dan pengembangan nilai budaya dinas pariwisata kabupaten Pemalang, muncul pemikiran untuk mengidentitaskan kesenian yang benar-benar khas Pemalang, yang tidak ada di daerah lain.

Di tahun 2012 dinas pariwisata berinisiatif untuk mengadakan festival seni

budaya antar kecamatan dalam rangka mendorong para seniman dan masyarakat untuk mengkreasikan kesenian silakupang sebagai *icon* baru kesenian khas Pemalang. Peserta festival merupakan perwakilan grup dari masing-masing kecamatan. Tiga penampil terbaik berasal dari kecamatan Pemalang yang diwakilkan oleh sanggar Kaloka, kecamatan Ampelgading oleh sanggar Srimpi, dan kecamatan Pulosari oleh sanggar Langen Budoyo.

Sanggar Srimpi berada di desa Ujunggede kecamatan Ampelgading dengan jarak sekitar 21 km dari pusat kota. Silakupang yang digarap oleh seniman "Srimpi" di desa Ujunggede menampilkan *kuda kepang* untuk awal kemudian disusul secara berurutan *kuntulan*, *sintren* dan *laes*. Seniman "Serimpi" juga menampilkan inovasi dalam penyajian dengan menyisipkan tarian *tayub* sebagai simbol kerakyatan yang berinteraksi dengan penonton, membuat formasi kereta kencana pada bagian akhir pertunjukan, serta membuat gending dan nyanyian khas silakupang di awal pertunjukan dan pada saat *tayuban*. Kreativitas kesenian silakupang sanggar Srimpi dipertunjukkan pada *event* Borobudur International Festival di tahun 2013.

Silakupang mempunyai nilai-nilai kebudayaan luhur seperti pada umumnya kesenian tradisional yang lain. Secara umum pertunjukan Silakupang dapat memberikan pendidikan informal bagi masyarakat melalui proses pembelajaran yang meliputi setiap bagian Silakupang (*sintren*, *laes*, *kuntulan*, *kuda kepang*) dari segi kreativitas musik dan penyajian kesenian.

Masalah penelitian ini adalah kreativitas seperti apa yang terbentuk pada kesenian silakupang grup Srimpi, dan bagaimana proses pembelajaran kesenian Silakupang dalam grup Srimpi. Tujuan penelitian yang pertama yaitu untuk mengetahui, menjelaskan dan mendiskripsikan kreativitas pada kesenian Silakupang. Teori kreativitas Rhodes digunakan peneliti untuk melihat proses kreativitas sampai terbentuknya sebuah produk kreatif, kemudian konsep kreativitas dari Koentjaraningrat digunakan untuk mengkaji karya dari unsur suara, unsur gerak dan penyajian. Kedua, untuk

mengetahui dan mendiskripsikan proses pembelajaran kesenian Silakupang pada grup sanggar Serimpi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan memusatkan pada metode *field research*. Metode penelitian kualitatif memungkinkan peneliti dapat meneliti konsep-konsep yang dalam pendekatan lain intinya akan hilang. Misalnya konsep-konsep seperti kreativitas yang memerlukan pemahaman dan interpretasi berdasarkan apa yang dilihat dari subyek penelitian di lapangan dan disajikan secara deskriptif bukan angka-angka. Pendekatan kualitatif memberi peluang bagi upaya pemahaman dan penjelasan deskriptif mengenai masalah penelitian yang akan dicari yaitu kreativitas karya seni dan proses pembelajaran secara lebih mendalam.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah interdisiplin. Disiplin ilmu yang digunakan untuk mengkaji masalah penelitian ini adalah ilmu pendidikan pada proses pembelajaran, dan musikologi untuk membahas kreativitas karya. Lokasi penelitian terletak di sanggar Srimpi desa Ujunggede, kecamatan Ampelgading, kabupaten Pemalang. Sasaran penelitian yaitu kreativitas karya khususnya musik pengiring seperti apa yang terbentuk pada kesenian Silakupang, dan bagaimana proses pembelajaran kesenian Silakupang dalam grup Srimpi.

Teknik pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumen. Observasi dilakukan untuk mengetahui: *pertama*, unsur-unsur kreativitas kesenian silakupang dari segi bentuk musik, instrument, dan lirik lagu. Observasi ini dilaksanakan pada saat latihan di kompleks perumahan Bojongbata Pemalang; *kedua*, untuk mengetahui proses pembelajaran yang meliputi lima komponen yaitu perencanaan, materi, metode, media dan evaluasi kesenian silakupang dari kelompok sanggar Srimpi. Pelaksanaan observasi menggunakan alat bantu

perekaman visual. Wawancara dilakukan pada pelatih sanggar Srimpi yaitu ibu Ely Prihatin dan Eva Bastiarani, konseptor musik pengiring kesenian silakupang yaitu bapak Budiono, dan Kasie Kesenian Disbudpar Pemalang yaitu bapak W. Dwi Anggono P. Melalui studi dokumen diperoleh foto-foto, video dan dokumen yang berhubungan dengan Silakupang.

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber, artinya proses pengujian kepercayaannya dilakukan dengan cara memeriksa data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber. Teknik ini dilakukan dengan langkah: (1) membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara; (2) membandingkan apa yang dikatakan informan di depan umum dengan di depan peneliti; (3) membandingkan apa yang dikatakan informan pada saat penelitian dan saat sepanjang waktu; (4) membandingkan perspektif dan keadaan orang dengan tanggapan orang lain; dan (5) membandingkan hasil wawancara dengan data dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data model interaktif milik Miles and Buherman. Tahapan analisis data model interaktif yaitu proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Kreativitas Kesenian Silakupang

Sebelum mengalami perubahan, Silakupang terpisah menjadi empat jenis kesenian yang berbeda, yaitu kesenian *sintren*, kesenian *laes*, kesenian *kuntulan*, dan kesenian *kuda kepang*. Masing-masing dari kesenian tersebut telah dikenal oleh masyarakat Pemalang dan merupakan bagian dari kesenian daerah Pemalang. Kreativitas membuat kesenian *sintren*, *laes*, *kuntulan* dan *kuda kepang* menjadi suatu bentuk yang baru yang dikenal dengan kesenian Silakupang.

Langkah antisipasi terhadap keeksistensian seni pertunjukan tradisional salah satunya dengan mengemas seni pertunjukan tradisional menjadi seni kemasan wisata. Seni

pertunjukan wisata dikenal sebagai *art by metamorphosis* atau seni yang mengalami perubahan. Perubahan yang dimaksud adalah seni pertunjukan ini ditujukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang berbeda dengan seni tradisional yang tercipta berdasarkan kepentingan masyarakat setempat, misalnya sebagai wadah untuk berapresiasi estetik.

Soedarsosno (2010: 271), J. Maquet menjelaskan sebuah konsep seni pertunjukan wisata sebagai *art by metamorphosis*. Seni yang mengalami metamorfosis sangat berbeda dengan seni yang dicipta untuk kepentingan masyarakat setempat yang disebutnya sebagai *art by destination*. Maquet juga menyebut seni metamorfose (*art by metamorphosis*) sebagai seni artikulasi (*art of acculturation*) atau seni pseudo-tradisional (*pseudo-traditional art*).

Hadirnya *art by metamorphosis* tidak serta merta menghilangkan esensi dari kesenian tradisional seperti unsur dan nilai-nilai tradisional yang ada. Dijelaskan oleh Maquet bahwa konsep seni pertunjukan wisata adalah seni pertunjukan yang bentuknya masih mengacu kepada bentuk serta kaidah-kaidah tradisional, tetapi nilai-nilai tradisionalnya yang sakral, magis dan simbolis telah dikesampingkan. Melalui berbagai pengembangan, silakupang tidak lagi merupakan pertunjukan kesenian tradisional yang sarat akan ritual-ritual. Seperti yang terdapat pada unsur *sintren* dan *kuda kepang* tidak lagi mengalami *intrans* atau kesurupan, hanya tiruan sebagai pelengkap pertunjukan.

Csikszentmihalyi (1997: 26) menyebutkan ada tiga subsistem yang membangun kreativitas. *Pertama*, yaitu *domain*, merupakan sistem aturan, prosedur, bahasa, simbol, atau pengetahuan yang dimiliki bersama oleh sebuah masyarakat, yang relevan dengan kreativitas. *Kedua*, ranah (*field*), yaitu seluruh individu yang secara bersama-sama “menghidupkan” dan “menjaga” domain, agar ide dan gagasan-gagasan baru selalu dapat dihasilkan. Misalnya, ahli seni, kurator, kolektor, kritikus, dan agensi yang membangun medan seni. *Ketiga*, individu (*person*), yang mampu menghasilkan ide, sistem, prinsip, bentuk atau pola-pola baru.

Peneliti merujuk pada teori Rhodes (1961: 331) untuk menganalisis proses kreativitas. Rhodes menyebut empat jenis definisi kreativitas sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Keempat “P” tersebut saling berkaitan, pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*Press*) dari internal maupun eksternal untuk menghasilkan produk kreatif.

Person, ciri-ciri kepribadian kreatif menurut Munandar adalah individu yang tidak takut membuat kesalahan dan mampu mengemukakan pendapat walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Musik pengiring kesenian Silakupang memerlukan kreativitas dari pribadi Bapak Budiono selaku *arranger*. Bapak Budiono memiliki pengalaman yang mumpuni dalam bidang seni karawitan. Beliau aktif mengajar karawitan di berbagai tingkat pendidikan dan kelompok kesenian di Pemalang.

Process, meliputi empat tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Pada tahap persiapan yaitu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya dan sebagainya. Pada tahap inkubasi yaitu tahapan seorang individu mencari inspirasi. Tahap iluminasi yaitu tahap timbulnya inspirasi kemudian pada tahap verifikasi yaitu tahap ketika ide atau kreasi baru diuji terhadap realitas. Pada tahap verifikasi diperlukan pemikiran kreatif yang harus diikuti oleh pemikiran kritis.

Press, kreativitas musik pengiring dalam penelitian ini memerlukan dorongan internal dari pribadi Bapak Budiono selaku *arranger*. Latar belakang pendidikan berpengaruh terhadap kemampuannya dalam mencipta karya. Bapak Budiono merupakan alumni ISI Yogyakarta dengan bidang studi Seni Karawitan. Untuk dorongan eksternal yaitu yang berasal dari lingkungan masyarakat, sanggar Srimpi bisa dinyatakan mendukung untuk terlaksananya kreativitas atas perubahan atau kreasi baru. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil observasi peneliti (CL.02). Antusias warga desa Ujunggede untuk mempelajari

kesenian Jawa terlihat dengan banyaknya siswa yang ikut berlatih di sanggar Srimpi yang didukung oleh orang tua siswa yang memberikan dukungan dengan ikut menemani selama latihan.

Product, produk kreatif memerlukan orisinalitas. Haefele menyebutkan bahwa tidak semua produk kreativitas harus benar-benar baru, tetapi bisa berupa kombinasi atau perpaduan dari unsur-unsur yang bisa saja sudah ada lama sebelumnya. Produk kreatif dalam penelitian ini sesuai dengan definisi dari Haefele. Kesenian Silakupang merupakan sebuah produk kreatif, merupakan perpaduan dari empat kesenian yang sebelumnya sudah ada dalam budaya masyarakat Pematang.

Kreativitas Karya Kesenian Silakupang

Pada kesenian Silakupang, kreativitas karya terletak pada beberapa bagian. Peneliti menggunakan teori Koentjaraningrat (1990: 380-381) yaitu kreativitas pada seni pertunjukan dapat dilihat dari dua sisi: *pertama*, lapangan seni tari menguraikan jalannya suatu tarian dan juga keterangan koreografi mengenai gerak-gerak tarinya sendiri; *kedua*, lapangan seni suara termasuk di dalamnya yaitu seni vokal, seni instrumental dan seni sastra.

Ranah Seni Tari, Soedarsono (2003: 170) menerangkan bahwa pola gerak tari menyajikan sebuah struktur visual yang padanya sebuah adegan dapat dikaitkan. Tahapan-tahapan adegan pada pertunjukan silakupang Srimpi sebagai berikut. *Pertama*, menampilkan *kuda kepang* untuk pertunjukan awal. Terlebih dahulu keluar sosok laki-laki membawa cambuk yang berperan sebagai pawang, kemudian disusul oleh enam penari yang membawa properti *jaranan*.

Kedua, yaitu *kuntulan*. Penari *kuntulan* digambarkan sebagai penari Muslim yang sedang berlatih ilmu bela diri. Kostum yang dikenakan serba putih lengkap dengan kain penutup kepala dan gerakan didominasi oleh gerakan *silat*. Adegan *ketiga* yaitu tampilan *sintren*. Penari *kuntulan* seketika mengenakan kacamata hitam yang kemudian menjadi dayang-dayang *sintren*. Suasana berubah gaduh

setelah penampil *sintren* masuk menggunakan properti kurungan kain berwarna emas. *Terakhir*, setelah beberapa adegan *sintren* muncul penampil *laes* yaitu penari *sintren* laki-laki.

Seniman grup Srimpi menampilkan inovasi dalam penyajian dengan menyisipkan tarian *tayub* sebagai simbol kerakyatan. Pada saat *tayuban*, penari berinteraksi dengan penonton dengan cara turun panggung dan mengajak penonton menari bersama. Di akhir pertunjukan membuat formasi kereta kencana dengan menggunakan properti yang dipakai selama pertunjukan.

Ranah Seni Suara, dibagi menjadi dua yaitu (1) seni instrumental dan (2) seni sastra. Penjelasan mengenai (1) seni instrumental dalam kesenian Silakupang sebagai berikut. Iringan musik diawal pertunjukan sudah menampilkan suasana yang rampak sesuai karakter silakupang yang banyak menggunakan gerakan patah-patah pada penarinya. *Lancaran* yang digunakan dinamakan *lancaran kuda kepang*. Transisi dari penampil *kuntulan* menjadi *sintren*, yang memakai *laras pelog* tetapi menggunakan *gamelan slendro*. Pada adegan penampil *sintren* masuk panggung, menggunakan *titiran* yaitu istilah *gending* untuk menimbulkan suasana gaduh.

Sebagai suatu seni pertunjukan, komposisi musik pengiring kesenian Silakupang terbagi menjadi beberapa unsur yang akan dianalisis menggunakan disiplin ilmu musikologi. *Pertama*, ritme. Ritme dikatakan sebagai ketukan yang teratur yang dimunculkan dalam sebuah lagu atau komposisi musik. Sebagai contoh yaitu ritme pada lagu *Tembang Silakupang*.

Tembang Silakupang menggunakan birama $2/4$ yang berarti dalam satu birama terdapat dua ketukan not yang bernilai $1/4$. Nilai not $1/4$ dalam satu ketukan bisa dibagi dalam beberapa jenis nilai asal jumlah nilai not tersebut $1/4$. Seperti misalnya pada birama ke 3, ketukan pertama terdapat satu not yang bernilai $1/8$ dan dua not yang bernilai $1/16$, kemudian pada ketukan kedua terdapat dua not dengan nilai $1/8$, maka dalam birama tersebut terdapat dua ketukan yang bernilai $1/4$. Pada birama $2/4$,

berarti hitungan pertama mendapat aksentuasi atau penekanan kuat kemudian hitungan kedua mendapat aksentuasi lemah. Tanda birama 2/4 menunjukkan pola ritme yang cepat.

Kedua yaitu melodi. Melodi adalah suatu urutan nada yang utuh dan membawa makna (Edmund Prier, 2009: 113). Melodi dapat pula diartikan sebagai urutan nada yang diatur tinggi rendahnya bunyi, pola dan harga not yang membentuk suatu kalimat lagu. Satu kalimat lagu terdiri dari beberapa motif yang membentuk suatu kalimat atau frase lagu. Melodi pada partitur Tembang Silakupang menggunakan notasi balok yang sengaja ditulis oleh peneliti untuk memudahkan pentranskripsian bentuk bunyi, sehingga bisa dipraktikkan oleh alat musik diatonis dan dianalisis menurut standar musik barat. Melodi pada tembang silakupang tidak dimainkan oleh *balungan gendhing* melainkan dinyanyikan oleh *swara wati* dan *wira swara*.

Ketiga, analisa struktur bentuk lagu. Tembang silakupang mempunyai bentuk lagu satu bagian dengan dua kalimat (*frase*) yang berbeda yaitu kalimat pertanyaan (*versaltz frase*) dan kalimat jawaban (*nochsaltz frase*). Bentuk kalimat tersebut adalah sebagai berikut.

Partitur diatas dinamakan bentuk lagu A (a b). Terdiri dari satu bagian (A) dengan dua bentuk kalimat, kalimat pertanyaan (a) dan kalimat jawaban (b). Setengah kalimat pertama biasanya disebut pertanyaan atau kalimat depan, karena ia berhenti dengan koma atau memberikan kesan belum selesai, biasanya berhenti di akord dominan atau akord V. Kalimat pertanyaan pada tembang silakupang ada pada birama 1 – 8 yang memiliki dua motif. Motif 1 dengan tanda (1) ada pada birama 1 – 4, sedangkan motif 2 dengan tanda (2) pada birama 4 - 8.

Kemudian setengah kalimat kedua biasanya disebut jawaban atau kalimat belakang, karena ia melanjutkan “pertanyaan” dan berhenti di akord tonika atau akord I. Kalimat jawaban ada pada birama 9 – 16 yang memiliki dua motif. Motif 1 dengan tanda (1) pada birama 9 – 12, sedangkan motif 2 pada

kalimat jawaban (dengan tanda 2) pada birama 9 – 16.

Keempat, harmoni. Menggunakan komposisi *gendhing lancaran kuda kepeng* di awal pertunjukan, diawali dengan permainan *kethuk* yang disusul melodi intro yang dimainkan oleh *balungan gendhing* yaitu *saron* dan *slenthem*. *Gong* dimainkan di ketukan 1 dan selanjutnya di setiap ketukan 8. *Kendhang* dimainkan sebagai *laya* atau tempo dalam lancaran.

Kelima, tempo, dinamika dan ekspresi. Lancaran kuda kepeng dimainkan dengan melodi vokal tembang silakupang yang dinyanyikan oleh *swara wati* dan *wira swara*. Akhir lancaran memainkan serentak dengan pengulangan notasi 3565365 pada *balungan gendhing* sampai semua penari meninggalkan panggung. Permainan *kendhang* dan *balungan* pada akhir *lancaran* dibunyikan semakin lama semakin keras (*crescendo*).

Keenam, instrumen musik. Instrumen-instrumen gamelan yang digunakan untuk mengiringi kesenian Silakupang adalah alat musik *kenong*, *kempul*, *gong*, *bonang*, *kendhang*, *slenthem*, *kethuk* dan *saron*.

Kemudian penjelasan mengenai (2) seni sastra pada kesenian Silakupang. Seniman Srimpi menciptakan *tembang* khas untuk silakupang srimpi dengan syair sebagai berikut.

“Silakupang seni tradisional
Luwes gerakane, gagah tariane
Sintren, Laes, Kuntulan, Kuda Kepang
Ayo padha gen uri-uri.”

Terjemahan syair diatas dalam bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

“Silakupang adalah seni tradisional
Luwes gerakannya, gagah tariannya
Sintren, Laes, Kuntulan, Kuda Kepang
Ayo semua mari lestarikan.”

Diakhir penampilan *kuntulan*, terdapat *tembang* Lir-Iilir. Lir-Iilir silakupang menggunakan syair yang sama dengan lir-ilir yang dikenal oleh masyarakat umum, tetapi dengan irama yang jauh berbeda. Tembang lir-ilir menggunakan *laras pelog* tetapi dimainkan pada gamelan *slendro*. Laras pelog yaitu tanggana dalam karawitan Jawa yang terdiri

dari tujuh nada 1 (*ji*), 2 (*ro*), 3 (*lu*), 4 (*pat*), 5 (*ma*), 6 (*nem*), 7 (*pi*), dengan frekuensi yang berbeda-beda. Lir-ilir silakupang dinyanyikan sesaat sebelum penari kuntulan akan masuk panggung dengan tempo pelan atau *andante*.

Selanjutnya yaitu terdapat tembang *turun sintren*. Tembang *Turun Sintren* menjadi pertanda munculnya *sintren* dari dalam kurungan, dan nyanyian khas silakupang terdapat di awal pertunjukan dan pada saat *tayuban*.

“Turun turun sintren, sintrene widadari
Nemu kembang yun-ayunan
Nemu kembang yun-ayunan
Kembange si Jaya Indra
Widadari temurunan
Kang amnjing ning awak ira
Widadari temurunan
Turun turun sintren, sintrene widadari
Nemu kembang yun-ayunan
Kembange si Jaya Indra
Widadari temurunan”
(Lirik Sintren)

Lagu *tembang sintren silakupang* merupakan salah satu cuplikan lagu pada adegan penari *sintren* mengisi panggung. Pada adegan ini merupakan adegan magis karena penari *sintren* keluar dari kurungan dengan riasan dan busana lengkap, tetapi dalam silakupang adegan tersebut hanyalah tiruan dari aslinya sehingga tidak ada unsur *magis* sama sekali dalam pertunjukan.

Pembelajaran Kesenian Silakupang

Komponen-komponen sistem pembelajaran menurut Rohman (2013: 7-8) ada 5 yaitu : (1) Tujuan; (2) Isi/ Materi pelajaran; (3) Strategi atau metode; (4) Alat dan sumber; dan (5) Evaluasi. Tujuan dari semua kegiatan pembelajaran adalah menjadikan seseorang yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa dan mengerti. Siswa sanggar Srimpi yang berlatih mulai usia 5-18th. Mereka berlatih berbagai jenis tari sesuai dengan kelas masing-masing.

Materi yang diajarkan sesuai dengan kelas masing-masing. Untuk kelas A usia 5-8 th diajarkan tarian *Burung Bangau*, kemudian di kelas B usia 9-12 th diajarkan tarian *Kuntulan* yang merupakan penggalan dari tarian

Silakupang. Kemudian saat ini di kelas C usia 13-18 th, diajarkan tarian *Denok Pemalang* yang merupakan salah satu karya terbaru yang diciptakan oleh sanggar Srimpi.

Pada materi musik pengiring Silakupang, menggunakan partitur notasi gamelan yang ditulis oleh Bapak budiyono. Notasi tersebut dibagikan pada masing-masing pemain gamelan. Proses pelatihan musik pengiring Silakupang tidak susah, karena sebagai besar *pengrawit* sudah terbiasa membaca notasi gamelan.

Metode yang digunakan untuk pelatihan tari menggunakan metode demonstrasi. Pelatih memperagakan terlebih dahulu gerakan demi gerakan secara bertahap kepada siswa dan kemudian siswa menirukan. Kemudian untuk pelatihan *gendhing*, tidak ada metode khusus untuk memainkan gamelan. Masing-masing *pengrawit* langsung membaca notasi gamelan yang sudah dibagikan, sambil sesekali Bapak Budiyono mengarahkan tempo serta dinamika iringan.

Media atau alat yang digunakan untuk menari yaitu *sampur* atau disebut juga selendang, kemudian properti seperti kacamata hitam pada pelatihan tari *kuntulan*. Untuk pelatihan musik tentu yang diperlukan adalah alat musik dan partitur musik. Soedarsono (2003: 173) menyebutkan bahwa gamelan adalah satu-satunya instrument musik yang dipergunakan pada seni pertunjukan di Indonesia.

Setiap tahun sanggar Serimpi mengadakan pentas seni sebagai dasar evaluasi. Pentas seni biasanya dilaksanakan setiap akhir tahun, pada tahun 2015 bertempat di Pendopo Widuri, Kabupaten Pemalang. Evaluasi seperti ini merupakan evaluasi jenis Penilaian Unjuk Kerja atau biasa juga disebut penilaian performa (*perform assesment*).

SIMPULAN

Grup kesenian Silakupang sanggar Srimpi memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh grup kesenian Silakupang lainnya. Peneliti lebih banyak memfokuskan pada kreativitas musik

pengiring kesenian yang terlihat berbeda dengan grup lain yang mempertunjukan kesenian Silakupang. Silakupang Srimpi berkeaktivitas dengan menciptakan dan *mengaransir* sendiri musik pengiring yang dimainkan seperti pada “Tembang Silakupang” dan “Lir-Ilir Silakupang”.

Pada unsur gerak dan penyajian tampak menarik dan menghibur. Grup kesenian Silakupang Srimpi mengajak penonton ikut serta menari bersama oleh penari *sintren* dan *laes*, yang disebut seperti adegan *tayuban*. Kemudian mempunyai konsep yang jelas mengenai properti yang dipakai, terlihat pada akhir pertunjukan penari membentuk formasi yang kereta kencana dengan menggunakan properti-properti yang dipakai selama pertunjukan.

Lima komponen pembelajaran dikaitkan dengan keadaan yang sebenarnya pada proses pembelajaran di sanggar Srimpi. Pada kegiatan pembelajaran tari, dilakukan dengan metode demonstrasi yang ada baiknya disisipi dengan pemahaman makna gerak agar dapat menumbuhkan rasa peduli dan cinta pada kesenian daerah sendiri. Sehingga siswa tari sanggar Srimpi bisa mendapatkan pemahaman baik mengenai kesenian silakupang dan menjadi individu-individu yang berperan aktif untuk

pelestarian kesenian silakupang. Proses pembelajaran pada musik pengiring, dilakukan dengan koordinasi yang terarah oleh bapak Budiono. Mengenai teknik sudah bisa berjalan sendiri karena para pengrawit sudah ahli dibidangnya, hanya dibantu dengan partitur balungan gendhing yang disiapkan oleh bapak Budiono.

DAFTAR PUSTAKA

- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1997. *Creativity: flow and the psychology of discover and invention*. New York: Harper Perennial
- Edmund Prier, Karl. 2009. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Rejeki
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rodhes, C.R.. 1961. “Towards a Theory of Creativity” dalam P.E. Vernon (Ed), *Creativity*. Middlesex: Penguin Books
- Rohman, Muhammad, dkk. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Soedarsono, R.M. 2003. *Jejak-Jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara*. Bandung: P4ST UPI
- _____. 2010. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press