



Transformasi *Warak Ngendhog* Menjadi Tari *Warak Dhugdher* Di Kota Semarang

Maharani Hares Kaeksi¹, Rr. Paramitha D. Fitriasari², Wiwik Sushartami³

Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada, Jl. Teknik Utara, Pogung Kidul, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima :

22 Januari 2020

Disetujui : 01 Mei 2020

Dipublikasikan :

05 Juli 2020

Keywords:

Transformation, Warak Dhugdher dance, warak ngendhog.

Abstrak

Warak ngendhog awalnya adalah mainan yang dijual kemudian dijadikan sebagai maskot arak-arakan *dhugdheran*. *Warak* dipercaya sebagai simbol akulturasi budaya Jawa, Tionghoa, dan Arab yang ada di kota Semarang. Perubahan kemudian terjadi yaitu *warak ngendhog* dijadikan sumber inspirasi seniman untuk menciptakan tari *Warak Dhugdher*. Sejak kehadirannya, tari tersebut membawa pengaruh di kota Semarang. Pengaruh tersebut menyebabkan munculnya bentuk-bentuk tari *Warak* yang baru. Fakta ini menunjukkan bahwa *warak ngendhog* mengalami perubahan menjadi tari *Warak Dhugdher*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi bentuk transformasi yang terjadi dan menjelaskan perkembangan tari *Warak Dhugdher*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan pendekatan etnokoreologi, yaitu sistem analisis tari yang tidak sekedar membahas tekstual, tetapi juga kontekstual. Analisis transformasi menggunakan teori adaptasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi terjadi karena adanya proses adaptasi yang diwujudkan melalui penciptaan tari. Bentuk transformasi yang terjadi meliputi transformasi tekstual dan kontekstual. Transformasi tekstual dimanifestasikan dari penambahan aspek koreografi tari sebagai sebuah seni pertunjukan. *Warak* sebagai properti pada tarian berubah pada struktur bentuk kepala, pola perut, dan ketidakhadiran *endhog*. Transformasi kontekstual yang terjadi menunjukkan adanya perubahan bentuk, makna, dan fungsi yang menyebabkan perkembangan. Transformasi *warak ngendhog* tidak berhenti pada bentuk tari *Warak Dhugdher*, tetapi dapat berkembang menjadi bentuk tari *Warak* yang lain.

Abstract

Warak ngendhog was originally a toy that was sold and then used as a mascot for the *dhugdheran* procession. The change later happened that *Warak Ngendhog* was used as a source of inspiration for the artist to create the *Warak Dhugdher* dance. Since its presence, the dance brings influence in the city of Semarang. This influence led to the emergence of new forms of *Warak* dance. This fact shows that the *Ngendhog Warak* underwent a change to dance *Warak Dhugdher*. This research aims to identify the form of transformation that occurred and explain the progress of dance *Warak Dhugdher*. This research is a qualitative study using the etnokoreological approach, which is a dance analysis system that is not merely discussing textual, but also contextual. Analysis of transformation using adaptation theory. The results showed that transformation occurred due to the adaptation process manifested through the creation of dance. Forms of transformation that occur include textual and contextual transformations. Textual transformation is manifested from the addition of the dance choreography aspect as an art show. *Warak* as property on the dance changes on the structure of the head shape, stomach pattern, and absence of *Endhog*. The contextual transformation that occurs indicates a change in form, meaning, and function that causes development. The *Warak* transformation of *Ngendhog* does not stop at the dance form of *Warak Dhugdher*, but it can develop into another *Warak* dance form.

✉ Alamat korespondensi:

✉^{1,2} Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada

✉³ Program Studi Pariwisata, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada,

Email : 1. maharanihares@gmail.com

2. paramitha_df@yahoo.com

3. sushartami@yahoo.com

PENDAHULUAN

Kota Semarang memiliki upacara tradisi yang berfungsi untuk menyambut datangnya bulan Ramadan. Tradisi tersebut dinamakan *dhugdheran* yang diselenggarakan oleh Pemerintah mulai tahun 1881 dan berlangsung hingga saat ini (Supramono, 2007:64). Tradisi *dhugdheran* terdiri dari agenda pasar malam, arak-arakan, halaqah¹, penabuhan bedug, dan penyulutan meriam. Terdapat satu hal menarik pada rangkaian kegiatan ini yaitu binatang mitologi yang disebut *warak ngendhog*. *Warak ngendhog* merupakan binatang rekaan berkaki empat, berkepala seperti naga, bertanduk seperti kambing, mempunyai tubuh mirip *kilin*, berleher panjang seperti unta, dan bulu-bulunya keriting seperti *wedhus gembel*. *Kilin* merupakan makhluk hibrida dalam mitologi negara-negara Asia Timur yang berupa hewan berkepala naga, berbadan rusa atau kerbau atau kuda, dengan kulit bersisik, berekor singa, serta memiliki satu atau dua tanduk. *Kilin*, *qilin*, *kirin*, atau *girin* merupakan salah satu makhluk penjaga langit bagian barat yang dianggap sebagai pelindung manusia dari roh jahat. *Kilin* juga dipercaya menghukum yang jahat dan melindungi yang baik.

Keberadaan *warak* dipercaya sebagai simbol perpaduan budaya dari etnis Jawa, Tionghoa, dan Arab yang ada di kota Semarang. *Warak* pada awalnya dijual sebagai mainan anak-anak di pasar malam. Representasi wujud *warak* menakutkan, karena memiliki dua cula, gigi tajam, dan mulut menganga. Hal ini membuat *warak* disimbolkan sebagai hawa nafsu (Supramono, 2007: 164). Binatang rekaan tersebut memiliki *endhog* (telur) yang diletakkan di bawah kaki *warak* (<https://edoc.site/meluruskan-bentuk-warak-ngendok-pdf-free.html>, diakses pada 22 Januari 2019). *Ngendhog* di sini memiliki nilai filosofis bahwa orang yang telah melakukan ibadah di bulan Ramadan dengan baik dan menahan hawa nafsunya selama Ramadan, maka akan menghasilkan pahala yang disimbolkan dengan telur. Masyarakat kota Semarang memosisikan *warak ngendhog* sebagai

binatang yang sakral dan hanya dihadirkan pada saat *dhugdheran*.



Gambar 1. *Warak* dengan *endhog* pada arak-arakan *dhugdheran*
(Foto : Kaeksi, 2019)

Menurut wawancara dengan Muhaimin, *warak* merupakan binatang yang menyimbolkan hawa nafsu atau pantangan yang dilarang oleh Tuhan. Terdapat tiga filosofi pada *warak*, yaitu pertama adalah *ngeden* yang artinya manusia diwajibkan menahan hawa nafsunya sekuat tenaga saat melaksanakan ibadah Ramadan. Kedua *ngendhit*, untuk menahan hawa nafsu tersebut maka *warak* memiliki pola bulu tubuh yang memutar vertikal pada bagian perutnya. *Ngendhit* berasal dari kata *kendhit* (bahasa Jawa) yakni kain yang digunakan untuk membalut perut. *Ngendhit* di sini dilaksanakan dengan cara berpuasa. Ketiga, yakni wujud *endhog* pada *warak* sebagai simbol pahala yang didapat setelah melaksanakan *ngeden* dan *ngendhit*, sehingga manusia dapat kembali suci layaknya kertas putih setelah melaksanakan puasa Ramadan (Wawancara dengan MS Muhaimin pada 2 Juli 2019).

Warak ngendhog kemudian mengalami perubahan yang pada awalnya mainan kemudian dijadikan maskot pada arak-arakan *dhugdheran*. *Warak* pada arak-arakan dibawa oleh minimal empat orang laki-laki dengan cara dipikul atau dipanggul di atas bahu. Tidak hanya dipanggul, *warak* pada arak-arakan juga dapat dihadirkan dalam ukuran yang berbeda-beda mulai dari kecil hingga besar.



Gambar 2. Warak berpola *ngendhit*.
(Foto : Kaeksi, 2019)

Warak ngendhog mengalami perubahan lagi, yakni menjadi properti dalam pertunjukan tari. Yoyok Priyambodo seorang seniman Semarang menciptakan tari *Warak Dhugdher* yang terinspirasi dari arak-arakan *dhugdheran*. Warak yang ditampilkan pada tarian telah mengalami perubahan bentuk. Hal tersebut ditandai dengan tidak adanya komponen *endhog* pada warak di tarian. Keberadaan tari *Warak Dhugdher* memengaruhi kesenian di Kota Semarang. Hal ini disebabkan karena tari *Warak Dhugdher* menjadi salah satu tarian khas kota Semarang yang bersumber dari tradisi. Sejak awal kemunculannya, tari ini ditampilkan pada pembukaan acara arak-arakan *dhugdheran* dan menjadi materi wajib pada kegiatan “Festival Tari Warak” yang diselenggarakan oleh pemerintah.

Perubahan yang terjadi dilandasi dari ide Yoyok yang mentransformasikan *warak ngendhog* menjadi sebuah seni pertunjukan tari yang hadir dari tradisi lama. Perlakuan kreatif Yoyok terhadap *warak* memberikan asumsi bahwa terjadi perubahan pada bentuk, makna, fungsi, dan nilai. Proses perubahan tersebut melibatkan adaptasi untuk menciptakan sebuah inovasi kesenian yang baru, tentunya didukung oleh beberapa agen. Tari *Warak Dhugdher* dapat dilihat konteksnya karena menjadi “daya” bagi agen-agen yang melingkupinya seperti seniman, birokrasi, penonton, dan penikmat kesenian tersebut. Proses dialogis yang terjadi pada perubahan tersebut memengaruhi wujud warak *ngendhog* dan

tari *Warak Dhugdher* baik dari sisi tekstual maupun kontekstualnya.

Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk menganalisis kemunculan tari, mengidentifikasi bentuk transformasi yang dihasilkan dari maskot *warak ngendhog* menjadi tari, dan menjelaskan perkembangan pada tari *Warak Dhugdher* yang mengalami perubahan akibat adanya inovasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnokoreologi. Etnokoreologi berasal dari kata ‘etno’ yang berarti etnis, ‘koreo’ berarti tari. Analisis etnokoreologi menyertakan keterlibatan masyarakat pendukung tari itu sendiri. Metode pengumpulan data yang dilakukan yakni telaah pustaka, observasi, dan wawancara. Telaah pustaka yang dilakukan yaitu mencari dokumen serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Observasi yang dilakukan yaitu *participant observation* dengan terlibat dan berpartisipasi langsung pada kegiatan *dhugdheran* dan Festival Tari *Warak Ngendhog*. Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara semi terstruktur dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dipersiapkan sebelumnya sebagai acuan.

Penelitian diawali dengan mencari sumber-sumber data yang diperlukan dan observasi ke tempat yang menjadi objek penelitian. Melalui hasil dari telaah pustaka, observasi, dan wawancara, semua data yang terkumpul dipilih mana yang akan dijadikan data utama untuk dituliskan dalam laporan penelitian. Data akan diolah sesuai dengan substansi objek penelitian sehingga dapat menjawab rumusan masalah. Penyajian data dituliskan secara runtut untuk mempermudah penjelasan. Kemudian dari keseluruhan data, diambil kesimpulan mengenai hasil penelitian tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Warak mengalami perubahan bentuk dan fungsi pada perkembangannya. Bentuknya yang berubah dapat dilihat dari aspek kepala, pola perut, dan *endhog warak* pada tarian. Perubahan fungsi dapat dilihat pada perjalanan *warak ngendhog*. *Warak* awalnya merupakan mainan yang dijual pada pasar malam *dhugdheran*. Selanjutnya tahun 1983 *warak* dijadikan maskot untuk acara arak-arakan *dhugdheran*. Kemudian tahun 1995 pada Festival *Warak Ngendhog*, *warak* mulai ditampilkan bersama penari dan dibubuhi dengan iringan musik. Pada tahun 1999 Yoyok menciptakan komposisi tari *Warak Dhugdher* yang ditampilkan pada Festival Wali Songo di Surabaya mewakili Tim Kodya Semarang. Perjalanan *warak* semakin berkembang, yakni komposisi tari tersebut kemudian dibakukan pada sebuah bentuk tari *Warak Dhugdher* pada tahun 2006.

Penciptaan tari *Warak Dhugdher* merupakan bentuk inovasi yang dihasilkan dari proses adaptasi. Melalui proses tersebut terjadi transformasi yang dihasilkan dari *warak ngendhog* menjadi tari *Warak Dhugdher*. Proses transformasi (Sumaryono, 2003:96-100) adalah hubungan yang terjadi dengan saling memengaruhi serta mencampurkan unsur gaya kesenian antar sumber kebudayaan. Melalui pernyataan tersebut, dapat dirumuskan bahwa tari *Warak Dhugdher* sebagai kesenian yang bersumber dari beberapa kebudayaan (Jawa, Tionghoa, Arab) yang menghasilkan sebuah entitas multilapis. Konsep transformasi menurut Sanders (2006:164) adalah tindakan atau contoh untuk perubahan dan metamorfosis. Metamorfosis disebutkan sebagai peralihan bentuk atau susunan teks yang terus berubah dalam proses adaptasi, ditulis ulang atau diceritakan kembali melalui lintas budaya dan lintas generasi (Sanders, 2006:62-64).

Warak mengalami metamorfosis dari binatang mitologi yang dijadikan maskot arak-arakan kemudian melalui proses adaptasi diubah, dikerjakan ulang, serta diceritakan kembali melalui bentuk

tari *Warak Dhugdher* oleh Yoyok. Bentuk *warak ngendhog* yang diubah menjadi properti pada tarian menghasilkan perubahan fungsi. Fungsi yang pada awalnya menjadi maskot dalam tradisi *dhugdheran*, berubah fungsinya untuk kepentingan komersial, hiburan, dan pariwisata.

Analisis bentuk pada tari *Warak Dhugdher* dapat dilakukan secara terpisah. Pertama yakni memandang karya seni tari secara bentuk atau tekstual, dan yang kedua karya seni tari dilihat secara kontekstual. Perubahan yang terjadi pada *warak ngendhog* melibatkan proses transposisi, yang tadinya merupakan sebuah karya seni rupa beralih medianya menjadi seni pertunjukan. *Warak ngendhog* sebagai sebuah karya seni rupa dapat dilihat sebagai hasil adaptasi dari berbagai unsur kebudayaan. Latar belakang kultural masyarakat Semarang yakni budaya Jawa, Tionghoa, dan Arab dipilih sebagai hasil resepsi penciptanya untuk membuat karya lain yang bersumber dari binatang mitologi.

Tari *Warak Dhugdher* merupakan sebuah seni pertunjukan yang pada penampilannya tetap mempertunjukkan bentuk *warak* sebagai pelengkap sajian tari. Hal tersebut merupakan proses adaptasi, yakni orang yang mengadaptasi menginginkan pengulangan sebanyak perubahan. Karya hasil adaptasi disebut karya turunan, yaitu karya yang didasarkan pada satu atau lebih karya yang sudah ada sebelumnya, tetapi disusun kembali dan diubah (Hutcheon, 2006:9), serta tetap mempertahankan teks sumber atau keaslian (Sanders, 2006:26). Hal ini memperlihatkan bahwa tari *Warak Dhugdher* merupakan adaptasi dari *warak ngendhog* karena pada teks tarinya tetap mempertahankan *warak* meskipun diubah serta disusun kembali dengan aliran yang berbeda.

Transformasi Tekstual

Tari *Warak Dhugdher* pada awal kemunculannya murni dari bentuk keresahan yang dialami Yoyok Priyambodo. Yoyok awalnya membayangkan *warak* di arak-arakan

dhugdheran dapat menjadi properti pada tarian yang akan diciptakannya nanti, didukung dengan gerakan yang sudah ada. Berkaitan dengan hal tersebut, Hutcheon (1006:23) menjelaskan bahwa mode keterlibatan adaptasi dimulai dari ranah imajinasi. Yoyok meluapkan imajinasi ke dalam bentuk gerakan, yakni *warak* digerakkan ke atas, ke bawah, ke kanan, dan ke kiri. Selain itu, Yoyok juga ingin menggambarkan keceriaan masyarakat dalam menyambut bulan suci Ramadan yang diwujudkan melalui gerakan-gerakan yang ditarikan oleh penari putra dan putri.

Bentuk tari *Warak Dhugdher* apabila dilihat dari gerakannya merupakan tari gaya Semarang, akan tetapi mengalami penambahan gerak yang distilisasi. Bentuk pertunjukan tari *Warak Dhugdher* mengalami penambahan dan pengurangan yang terlihat pada unsur-unsur penampilannya. Cakupan bahasan tekstual tari *Warak Dhugdher* akan dibatasi pada unsur gerak, penari atau pelaku, iringan musik, tata teknik pentas, tata rias dan busana, serta properti.

Gerak

Bahan baku atau elemen dasar dalam tari yaitu berupa gerakan. Gerakan-gerakan yang dipilih dan ditampilkan, di dalamnya terdapat elemen ruang dan waktu yang menjadi sebuah bentuk koreografi tari (Hadi, 2012:10). Pijakan gerak pada tari *Warak Dhugdher* menggunakan gaya Semarang dan gaya Surakarta yang sudah ada, seperti motif-motif gerak *seblak*, *kebyok*, *laku telu*, dan *pacak gulu*. Akan tetapi terdapat pula gerakan yang memang merupakan gerakan kreasi baru yang telah distilisasi.

Gerak dalam tari *Warak Dhugdher* rata-rata membutuhkan tenaga yang besar dan kuat. Hal ini disebabkan pijakan yang digunakan yaitu gerak gaya Semarang yang memiliki ruang gerak lebar. Pada motif-motif gerak tari *Warak Dhugdher* jarang terjadi adanya repetisi, karena motif gerakannya beragam dan selalu berganti dengan motif gerak lain. Tari *Warak Dhugdher* memiliki kalimat gerak

yang berbeda antara penari putri dan penari putra. Terdapat salah satu persamaan pada keduanya, yaitu pada kalimat gerak silat. Susunan gerak pada tari tersebut dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu bagian I (pembuka), bagian II (inti), dan bagian III (penutup).

Pada bagian I penari putri masuk ke arena pertunjukan terlebih dahulu kemudian diikuti penari laki-laki yang membawa *warak* dan kembang manggar. Bagian awal merupakan gerak pembuka tarian yang menunjukkan penghormatan kepada para penonton. Bagian ke II merupakan gerak inti tarian yang menggambarkan keceriaan para masyarakat, ditampilkan dengan gerak berpasangan antara penari putra dan putri. Bagian penutup penari putra kembali membawa *warak* dan kembang manggar, serta penari putri menampilkan gerak silat 2 dan diakhiri dengan pose. Bagian akhir ini merupakan penggambaran ungkapan rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas kebahagiaan dan rejeki yang telah dilimpahkan sehingga masyarakat dapat menyambut kembali bulan suci Ramadan.

Penari

Pada penyajian tari *Warak Dhugdher*, terdapat penambahan pelaku yakni penari putri dan putra. Pada arak-arakan *warak ngendhog* di *dhugdheran*, awalnya pelaku hanya terdiri dari pemanggul *warak* yakni bisa terdiri dari dua atau empat orang laki-laki, tergantung ukuran *warak* yang dipanggul. Berbeda pada tari *Warak Dhugdher* yang menampilkan minimal empat penari yang terdiri dari penari putra dan putri berpasangan. Penari putra pada pertunjukan tarinya tampil membawa *warak*, dan penari yang tidak membawa *warak* akan membawa properti kembang manggar.

Penampilan tari *Warak Dhugdher* harus ditampilkan oleh penari putra dan putri karena merupakan tari berpasangan dan ditarikan secara berkelompok. Penari tidak dibatasi usia tetapi diutamakan penari putra yang dipilih mampu membawa *warak* dan menarikannya dengan tenaga yang kuat, karena gerak

pada tari *Warak Dhugdher* membutuhkan tenaga yang besar dan penekanan karakter yang kuat.

Musik Iringan Tari

Musik pada tari *Warak Dhugdher* berupa iringan eksternal yang berarti iringan di luar tari tersebut. Warak pada arak-arakan tidak diiringi musik karena pada saat arak-arakan tidak berpedoman pada musik tertentu. Hal tersebut berbeda dengan tarian, iringan sengaja dibuat khusus dengan notasi tertentu untuk mengiringi tampilan tari. Iringan pada tari ini menggunakan gamelan laras pelog, gamelan Gambang Semarang, dan beberapa instrumen tambahan. Instrumen tambahan tersebut yaitu rebana, beduk, jidur, serta ditambah dengan alat perkusi seperti simbal, jimbé, bas, drum, dan kêcrèk. Penambahan instrumen rebana, beduk, dan jidur menunjukkan nuansa ke-Islam-an yang ditujukan untuk prosesi penyambutan bulan Ramadan. Selain itu juga menunjukkan bahwa Semarang juga memiliki kultur etnis masyarakat Arab. Pada iringan musiknya terdapat beberapa bagian yang melafalkan lirik lagu “Empat Penari”.

Durasi musik iringan tari *Warak Dhugdher* yaitu 5 menit. Lewat durasi yang terhitung pendek, tari tersebut diciptakan tidak untuk menjadi tari sajian utama, melainkan ditampilkan dan dipentaskan pada pembukaan acara tertentu, seperti acara *dhugdheran*. Durasi tersebut tidak dapat diubah sewaktu-waktu karena iringannya sudah merupakan iringan yang pakem.

Struktur musik iringan tari *Warak Dhugdher* cukup padat, karena temponya cenderung cepat dari awal sampai akhir. Unsur penguat ekspresi juga terdapat pada iringannya, biasanya menggunakan teriakan yang terdengar seperti “oooo”, “ha”, “hu”, “hoey”, “hei hei”, “ya ya ya ya”, “he’eh”, “u’u”, “hak e”, “o e ya”, yang dilafalkan oleh penyanyi. Selain itu, terkadang gertakan tersebut juga dilafalkan oleh penari putra. Teriakan atau gertakan tersebut membuat iringan musik tari *Warak Dhugdher* terdengar lebih ramai dan semarak.

Tata Teknik Pentas

Tari *Warak Dhugdher* dapat ditampilkan fleksibel dan tidak terbatas pada ruang tertentu. Pada tampilan awalnya, arak-arakan *warak ngendhog* berada di sepanjang jalan raya. Hal ini terjadi karena kegiatan arak-arakan dilaksanakan dari Balai Kota menuju Masjid Agung Jawa Tengah. Berbeda dengan penampilan tari *Warak Dhugdher* yang dapat ditampilkan di berbagai arena pertunjukan, tidak hanya terpaku pada panggung saja tetapi tergantung acara apa yang sedang berlangsung.

Tari *Warak Dhugdher* pertama kali ditampilkan pada kegiatan Parade Tari Nusantara tahun 2006 di panggung prosenium, gedung pertunjukan Sasono Langen Budaya bertempat di TMII Jakarta. Pada keberlangsungannya, tari tersebut dapat dipentaskan pada acara festival, parade, pergelaran budaya, hiburan, festival, ataupun menjadi tarian pembuka dalam acara-acara tertentu. Hal tersebut membuktikan bahwa tari *Warak Dhugdher* tidak terpaku pada satu jenis arena pertunjukan, tetapi dapat ditampilkan di mana saja sesuai dengan kebutuhan pertunjukan.

Tata Rias dan Busana

Setiap penari baik putra maupun putri dirias pada bagian wajahnya dengan rias korektif panggung pada penampilan tari *Warak Dhugdher*. Pada tata rias penari putri terdapat sesuatu yang menarik yakni di bagian atas dahi diberi ciri khas *sogokan* atau *pilisan* yakni seperti segitiga tajam yang menempel antara rambut dan dahi dengan diberi warna *eye shadow* atau bisa juga *pidih* hitam. Selain itu, penari putri juga diberi godek di bawah pipi. Ciri khas riasan dengan menggunakan *sogokan* dan godek tersebut yang menunjukkan riasan yang dipadukan dengan tata rias khas Tionghoa untuk memberikan kesan bahwa Semarang memiliki etnis yang beragam, salah satunya yakni etnis Tionghoa (Wawancara Yoyok B. Priyambodo pada 11 Agustus 2019). Tata rias wajah pada penari putra menggunakan rias tampan korektif

dengan ditambahi pula godek khas putra di pipi kanan dan kiri sebelah telinga.



Gambar 3. *Sogokan dan jurai* pada penari putri
(Foto : Kaeksi, 2019)

Tata busana yang digunakan dalam tari *Warak Dhugdher* ini merupakan gabungan dari etnis Jawa dan Tionghoa. Busana pada penari putri menggunakan jarik bermotif Semarangan (yang semotif atau senada dengan penari laki-laki), kebaya dengan lengan yang lebar (lengan lonceng) mulai dari siku hingga pergelangan tangan, *kamisol*, *slepe*, dan *sampur*. Aksesori yang dipakai oleh penari wanita pada kepala di antaranya: konde cepol, mahkota, sirkam, *jurai*, bunga (berwarna senada dengan kebaya), gelang, anting, dan kalung.

Busana yang dipakai penari laki-laki menggunakan celana panjang dan baju berlengan panjang (keduanya bisa berbahan satin atau katun). Kemudian menggunakan jarik bermotif Semarangan, kendit luar berwarna, ditambah dengan aksesoris yaitu *epek timang*, sampur, *boro samir*, *kalung ulur*, *iket* (kain penutup kepala), bros, dan gelang kaki. Pemakaian busana pada penari laki-laki sangat sederhana, dengan jarik yang dibentuk gaya capit urang, serta memakai iket di kepala dan disematkan bros di bagian depan iket.

Pemilihan warna pada baju dan celana penari putra, kebaya penari putri, serta kain atau jarik pada keduanya

menggunakan warna-warna cerah dan terang. Seperti warna merah, biru, merah muda, kuning, oranye, hijau, ungu, serta warna-warna lain yang terang. Hal ini menggambarkan kehidupan dan keadaan masyarakat kota Semarang yang sebenarnya. Seperti jarik yang dipilih bermotif pesisiran menggambarkan bahwa Kota Semarang memiliki daerah pantai ditunjukkan oleh corak motif dan warna yang cerah pada jarik. Atasan yang dipakai merupakan penggambaran adat masyarakat Jawa yaitu kebaya bagi penari putri. Kemudian untuk etnis Tionghoa digambarkan melalui perhiasan atau aksesoris yang dipakai oleh penari putri yaitu *jurai*. Disebut *jurai* oleh Yoyok karena tusuk konde yang dipakai panjang menjuntai ke bawah.

Properti

Properti yang digunakan sebagai pendukung sajian tari *Warak Dhugdher* adalah *warak* dan kembang manggar. *Warak* yang ditampilkan pada tarian memiliki tinggi minimal 1 meter dan dapat dipanggul oleh empat penari putra. Seiring berjalannya waktu, *warak* dapat dipanggul oleh dua penari putra dengan mengecilkan ukuran *warak*.

Bentuk *warak* pada tari berbeda dengan bentuk *warak* yang ada sebelumnya. Pada tarian, selain menghilangkan unsur *endhog*-nya, struktur leher pada *warak* dapat manggut-manggut. Struktur dalam leher *warak* biasanya diberi per pegas sehingga dapat memanggut apabila digerakkan sesuai dengan susunan koreografi. Hal tersebut sesuai dengan teori adaptasi bahwa produk baru yang diciptakan masih mempertahankan orisinalitasnya (Sanders, 2006:26). Bentuk *warak* masih mempertahankan orisinalitas tetapi mengurangi unsur *endhog* serta menambahkan 'sesuatu' salah satunya pada leher *warak* yang dapat bergerak manggut-manggut saat digerakkan.

Selain *warak*, terdapat pula kembang manggar. Kembang manggar yang ditampilkan biasanya berjumlah dua. Setiap satu penari putra membawa satu kembang manggar. Kembang manggar bentuknya seperti hiasan pada

kepala ondel-ondel dalam budaya Betawi. Perbedaananya, kembang manggar pada tari *Warak Dhugdher* ditancapkan pada kayu panjang, sehingga pada gerak tarinya, kembang manggar ditampilkan seperti watang pada tari gaya Surakarta, tari *Prawira Watang*.

Pola bulu perut *warak* pada tarian memiliki pola yang mendatar dan tidak *ngendhit* seperti yang disebutkan oleh Muhaimin. Warna bulunya menurut Yoyok ada 3 yaitu merah, kuning, dan hijau yang melambangkan keselarasan alam semesta. Hal tersebut memberikan pergeseran, pola bulu yang pada awalnya *ngendhit* lalu pada tarian berubah menjadi horizontal. Pergeseran tersebut secara tidak langsung menghilangkan makna pada pola *ngendhit*, yaitu bermakna untuk menahan hawa nafsu dan mengendalikan perut dengan cara berpuasa Ramadan.



Gambar 4. *Warak* pada tarian
(Sumber : www.antarafoto.com/asian-games-2018/v1526385915/tradisi-dugdheran-sambut-ramadan, diakses pada 26 Mei 2019)

Selain pola bulu perut yang berubah, terdapat perubahan lain pada struktur *warak* yaitu pada kepalanya. Kepala merupakan bagian penting dari tubuh, yaitu tempat kekuatan paling besar dari daya hidup berpusat (Holt, 2000:24). Pada awal kemunculannya, *warak ngendhog* memiliki konsep berkepala kambing. Namun seiring berjalannya waktu, dan pada tarian, bentuk kepala mengalami pergeseran menjadi kepala naga. Kepala *warak* pada tarian berbentuk seperti kepala naga dengan mulut yang menganga. Perubahan tersebut menurut Yoyok, yaitu *warak* tidak ingin disamakan

dengan kesenian Tionghoa yaitu *Liong Samsi*. Padahal apabila menilik pada bentuk kepala *Liong Samsi*, merujuk pada bentuk kepala naga. Hal tersebut sangat berkebalikan dengan konsep awal *warak ngendhog* yang sama sekali tidak terdapat unsur Tionghoa di dalamnya.

Transformasi Kontekstual

Peranan *warak ngendhog* sangat penting bagi komponen sosial kota Semarang baik masyarakat maupun pemerintahannya. *Warak ngendhog* baik secara realis maupun simbolis hadir dan menjadi bagian dari tradisi *dhugdheran* yang digelar secara turun temurun untuk menandai datangnya awal bulan Ramadan. Perubahan tidak terjadi hanya pada bentuk *warak ngendhog* saja tetapi juga pada fungsi dan maknanya.

Secara kontekstual, fungsi *warak ngendhog* yang awalnya dijual sebagai mainan, bergeser menjadi ikon Semarang yang mempunyai nilai ekonomi, sosial, budaya, dan politik. Nilai ekonomi yang diambil yaitu *warak ngendhog* sebagai sebuah kesenian dipinjam untuk mengembangkan industri kreatif demi meningkatkan pendapatan ekonomi daerah di kota Semarang (Febriana dkk, 2019). Seperti pada logo-logo *branding* kota Semarang di antaranya; “ayo wisata ke Semarang”; kegiatan Semarang *Great Sale*; kegiatan *Pilwalkot*; kegiatan Semarang *Night Carnival*; *Warak Boat Festival*; dan motif *warak* pada kain khas Semarang, pada kaos, pada tas, dan sebagainya sebagai barang yang bernilai ekonomi. Sisi politik dapat dilihat dari langkah pemerintah yang mendirikan patung *warak* tanpa *endhog* dengan bentuk kepala tidak seperti kepala kambing, namun menyerupai naga. Pendirian patung *warak* dengan bentuk seperti itu secara tidak langsung menggeneralisasi pihak lain untuk membuat *warak* dengan bentuk yang mirip dengan patung *warak* tersebut, sehingga akan dihasilkan formalisasi dari bentuk *warak* yang dipilih oleh pemerintah. *Warak ngendhog* semakin berubah fungsinya menjadi budaya material yang dapat dikomersialisasi.

Warak yang ditampilkan dewasa ini semakin bergeser makna dan fungsinya. Berdasarkan wawancara dengan Muhaimin, makna awal *warak ngendhog* yakni sebagai simbol hawa nafsu manusia dan menjaga diri selama bulan Ramadan dengan filosofi *ngeden*, *ngendhit*, dan *ngendhog*. Maknanya kemudian bergeser menjadi simbol akulturasi keberagaman etnis yang terdapat pada kehidupan sosial masyarakat kota Semarang. Makna yang melekat pada *warak* saat ini divalidasi oleh pemerintah pula. Perubahan makna tersebut yang kemudian menjadikan Yoyok ingin mengangkat akulturasi budaya yang ada, dengan menciptakan bentuk kesenian baru berupa tarian.

Kelahiran tari tersebut didukung penuh oleh birokrasi pemerintahan, sehingga penguraian definisi tari *Warak Dhugdher* tidak dapat dipisahkan antara teks dan konteksnya karena keduanya saling bertautan. Hal tersebut beralasan bahwa setelah awal kemunculannya, tari *Warak Dhugdher* memiliki peranan penting yakni sebagai representasi dari identitas kota Semarang. Perkembangan yang disoroti kemudian adalah tari *Warak Dhugdher* dijadikan sebagai bahan materi wajib pada kegiatan Festival Tari *Warak* antar kecamatan se-kota Semarang sejak tahun 2014.

Pada kegiatan festival yang diadakan oleh pemerintah tersebut terdapat beberapa ketentuan yang berbeda tiap tahunnya. Setiap penampilan pada festival, peserta dapat menampilkan tari *Warak Dhugdher* ciptaan Yoyok, atau dapat pula tari kreasi *warak* yang baru sesuai hasil kreativitas, inovasi, dan interpretasi masing-masing peserta. Hasil akhir sementara dari perkembangan tari *Warak Dhugdher* menunjukkan pertambahan jumlah repertoar tari di kota Semarang yang bervariasi. Pertambahan karya tari akan dimungkinkan selalu terjadi apabila Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang terus menyelenggarakan *Festival Tari Warak* setiap tahunnya dan didukung dengan partisipasi masyarakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat transformasi kontekstual, di mana *warak*

ngendhog yang berubah menjadi tari *Warak Dhugdher*, diwujudkan kembali pada bentuk-bentuk baru tari *warak* yang berbeda-beda. Beberapa tari kreasi *warak* yang ditemukan yakni tari *Manggar Warak* dan tari *Ronggeng Warak*.

SIMPULAN

Transformasi dari *warak ngendhog* menjadi tari *Warak Dhugdher* dapat terjadi karena adanya inovasi yang diciptakan melalui adaptasi oleh seniman. Bentuk transformasi yang terjadi pada *warak ngendhog* menjadi tari *Warak Dhugdher* meliputi transformasi tekstual dan kontekstual. Transformasi tekstual dimanifestasikan dari penambahan aspek koreografi pada tari *Warak Dhugdher* sebagai sebuah seni pertunjukan. Aspek koreografi meliputi gerak tari, penari putra dan putri, musik iringan tari, tata teknik pentas, tata rias dan busana, serta properti. Pada aspek gerak, musik iringan, tata rias dan busana, serta properti menunjukkan terdapat beberapa unsur dari budaya yang ada.

Transformasi kontekstual yang terjadi karena terdapat perubahan makna dan fungsi pada *warak ngendhog*. Perubahan makna dapat dilihat pada awalnya *warak ngendhog* dimaknai sebagai simbol hawa nafsu manusia dan memiliki filosofi *ngeden*, *ngendhit*, dan *ngendhog*. Makna tersebut diabaikan seiring berjalannya waktu, dan kemudian *warak ngendhog* divalidasi sebagai simbol akulturasi budaya masyarakat kota Semarang didukung oleh adanya perubahan bentuk pada *warak ngendhog*.

Perubahan fungsi yaitu *warak ngendhog* pada awalnya merupakan mainan yang dijual pada pasar malam *dhugdheran*, kemudian bertambah fungsinya sebagai maskot pada arak-arakan *dhugdheran*, sebagai properti pada tarian, dan sebagai logo *branding* kota Semarang yang memiliki nilai ekonomi, sosial, budaya, serta politik.

Perkembangan yang disoroti adalah tari *Warak Dhugdher* dijadikan sebagai bahan materi wajib kegiatan Festival Tari *Warak*. Transformasi yang terjadi pada *warak ngendhog* tidak berhenti

hanya pada bentuk tari *Warak Dhugdher*, tetapi dapat berkembang menjadi bentuk tari yang lain, seperti tari Manggar *Warak*, tari *Ronggeng Warak*, dan bentuk-bentuk tari pada Festival Tari Warak tetapi masih menunjukkan familiaritas yakni menampilkan *warak* tanpa *endhog* pada setiap penyajiannya.

Warak ngendhog mengalami perkembangan yang cukup pesat, terkhusus menjadi sebuah seni pertunjukan tari *Warak Dhugdher*. Dinamika pada perubahan serta perkembangan *warak ngendhog* terjadi melalui batasan ruang, waktu, masyarakat, serta budaya yang melingkupi di mana *warak ngendhog* lahir, tumbuh, dan berkembang. Perubahan serta perkembangan yang terjadi diharapkan tidak meninggalkan esensi makna awal yang melekat pada *warak ngendhog*. Seluruh komponen baik pemerintah maupun masyarakat diharapkan dapat memahami makna awal *warak ngendhog*. Selain itu, diharapkan dukungan secara maksimal pada preservasi dan pelestarian *warak ngendhog* dan tari *Warak Dhugdher* oleh seluruh komponen dan agen. Penelitian ini masih terbatas dan membuka peluang lebih jauh bagi riset-riset berikutnya untuk para akademisi dan peneliti yang mengkaji pada ranah seni pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriana, Kharisma Ayu dkk. 2019. *Warak Ngendhog Commodification as a Kind of Creative Industry in Semarang City*" *Jurnal The Messenger Vol. 11 No. 1*. Semarang: Universitas Semarang.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2012. *Koreografi (Bentuk-Teknik-Isi)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Sanders, Julie. 2006. *Adaptation and Appropriation*. New York: Routledge.
- Sumaryono. 2003. *Restorasi Seni Tari & Transformasi Budaya*. Jogjakarta: éLKAPHI.
- Supramono. 2007. "Makna Warak Ngendhog dalam Tradisi Ritual Dugderan di Kota Semarang." *Tesis Program Studi Pendidikan Seni, Program Pascasarjana, Univesitas Negeri Semarang*.
- Dokumen Djawahir Muhammad "Meluruskan Bentuk *Warak Ngendhog*" <https://edoc.site/meluruskan-bentuk-warak-ngendok-pdf-free.html>, diakses pada 22 Januari 2019.
- Dokumentasi kegiatan *dhugdheran* 2018 di Masjid Agung Jawa Tengah www.antarafoto.com/asian-games-2018/v1526385915/tradisi-dugderan-sambut-ramadan, diakses pada 26 Mei 2019