

SILANG BUDAYA DALAM SENI PERTUNJUKAN JANGER BANYUWANGI

oleh Lilik Wahyuni

IKIP BUDI UTOMO MALANG

Abstract

Acculturation in Janger Banyuwangi can be revealed through the languages used -which include Javanese and Using languages-, the music –a fusion of traditional Balinese and Using music-, the costumes –a combination between Balinese and Javanese clothing-, and the dance movements. Even certain Janger groups have members consisting of these three ethnics. The application of different cultures in Janger is a form of creative work, an attempt to perpetuate tradition, a search for a new aesthetic aspect in the art performance, and of course a certainty of a cultural dialogue, considering the geographical position of Banyuwangi.

Connected to teaching, Janger can be used as language teaching materials in vocabulary, speaking and writing classes. In this case, Janger is taken as an example of language acquisition. The language learners can be brought to a real use of the languages so that the texts do not lose their contexts and co-texts. While the steps of learning are in accordance with social learning processes, covering attention, retention, motor production, motivation and components to learn social values, such as discussion. Therefore, teachers using materials from Janger need to relate them to the on-going curriculum. In elaborating the curriculum into syllabuses, they should regard language and language learning characteristics, and the cultural philosophy of education.

Key words: Acculturation, costumes, and languages

A. Pendahuluan

Dalam perkembangan seni pertunjukan di Indonesia telah banyak terjadi hubungan lintas budaya antarsuku-suku bangsa di Indonesia. Para seniman yang melakukan “anjangsana” budaya pada dasarnya telah mempunyai kesiapan untuk membuka diri dan menyibak sumber-sumber baru di hadapannya sebagai suatu misteri ataupun tantangan. Sikap dasarnya telah siap untuk menerima situasi multikultural sebagai suatu kenyataan yang dapat berolah di dalam dirinya (Sedyawati, 1999).

Demikian pula, dalam menghadapi dan memahami lebih dari satu kebudayaan milik orang lain, seniman memiliki kebebasan untuk memilih dan selanjutnya mengartikulasikannya sesuai dengan pola dan daya ungkap yang dimiliki. *Janger* Banyuwangi adalah salah satu bentuk seni pertunjukan yang berada dalam kawasan silang budaya Bali, Using, dan Jawa. Dialog antarbudaya dari ketiga etnis tersebut berlangsung secara mendalam, akrab, dan intensif. Melalui genius-genius lokal, ketiga budaya tersebut dapat dikreasikan menjadi sebuah performansi yang khas.

Silang budaya dari beberapa etnis tersebut dalam seni pertunjukan *Janger* Banyuwangi dapat diamati pada tataran verbal dan nonverbal. Pada tataran verbal silang budaya tersebut tampak dengan digunakannya bahasa Jawa dan Using. Sedang silang budaya pada tataran nonverbal tampak pada musik (gamelan), kostum, dan stilirisasi gerak (tari).

Janger Banyuwangi salah satu seni rakyat atau *folklore* merupakan bagian dari budaya yang dalam penampilannya menggunakan media bahasa. Sehingga, budaya yang berinteraksi di dalam seni atau yang berdialektis tersebut tampak pada bahasa yang digunakan. Seperti dikemukakan bahwa bahasa dan *folklore* merupakan aspek-aspek budaya yang secara otomatis menjadi bagian dari faktor-faktor kehidupan masyarakat pendukungnya (Hymes, 1973: 128). Selanjutnya, dikemukakan pula bahwa bahasa merupakan tubuh *folklore*. Berbicara *folklore* (seni rakyat) tidak dapat melepaskan diri dari bahasa. Sehingga Hymes menyatakan bahwa *folklore* merupakan salah satu sarana (objek) penelitian bahasa dalam kaitannya dengan sosial masyarakatnya (Hymes, 1973: 132).

Bertolak dari pemikiran di atas dapat dikatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam *Janger* Banyuwangi mencerminkan budaya yang berinteraksi di dalamnya. Budaya secara bersama-sama bersentuhan dan membentuk seni *Janger*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa multilingual dalam seni *Janger* mencerminkan adanya multikultural di dalamnya.

Sebagai sebuah *folklore* (seni tradisional) *Janger* Banyuwangi terbentuk dari berbagai kultur masyarakatnya. Masyarakat yang melatari kehidupan *Janger* tersebut mencakup berbagai etnis (budaya), antara lain masyarakat Using, Jawa, dan Bali. Masing-masing budaya etnis tersebut berinteraksi dan mewarnai kehidupan *Janger* Banyuwangi.

B. Silang Budaya dalam *Janger* Banyuwangi

Multilingual dapat pula mencerminkan adanya dialektis antarbudaya. Hal ini menunjukkan adanya kandungan dua budaya atau lebih yang saling berinteraksi dan bersentuhan di dalamnya. Itu juga berarti bahwa penyerapan budaya diikuti dengan penyerapan bahasa, karena bahasa merupakan bagian dari kebudayaan dan sekaligus sebagai wahana untuk menyatakan budaya.

Janger Banyuwangi sebagai suatu bentuk seni yang berada di tengah-tengah multikultural dari masyarakat yang multietnis, menggunakan sarana komunikasi multilingual. Bahasa sebagai sarana komunikasi pemain dengan penonton harus berada dalam suatu idiom yang dapat dipahami, dimengerti, dan tidak teralienasi. Jika idiom ini dilanggar akan terjadi jarak (*gap*) pemain dengan penonton dan terjadi alienasi. Oleh karena itu, penggunaan multilingual merupakan suatu “jembatan” bagi *Janger* Banyuwangi yang berada di tengah-tengah masyarakat multikultural.

Janger Banyuwangi merupakan salah satu bentuk seni rakyat (*folklore*) yang menggunakan media multilingual. Penggunaan multilingual tersebut tidak dapat dilepaskan dari latar belakang masyarakatnya. Masyarakat Banyuwangi merupakan masyarakat yang multietnis, yakni masyarakat Using, Jawa, Bali, dan Madura. Keberadaan masyarakat dengan latar belakang kultur yang berbeda tersebut terrepresentasikan dalam pemakaian bahasa dalam pertunjukan *Janger*.

1) Penggunaan Bahasa Jawa

Penggunaan bahasa Jawa dalam pertunjukan *Janger* dapat dilihat pada aspek pedalangan dan dialog. Adapun penggunaan bahasa Jawa pada aspek pedalangan dalam pertunjukan *Janger* dapat dilihat pada data berikut.

Hong wilaheng astuhu Brahmana, sidem myak mendhung abendanu. Dirgahayu. Ing jagat kulon mega malang, ing jagat wetan kawistara abang maya-maya mratandani sang bagaswara arsa nyuminari marang tribahwana. Tri wis karane telu. Bahwana jagat. Kang gumelar ing kaloka, ya dwi loka, kawastanan triloka. Ya daya pepadang kang saged mahanane sumbere panguripan. Awang-awang panguripane iber-iber, andene tirta panguripane mina. Ya panguripane jalma manusa, sanajan ta kutu-kutu walang adoga, ya jim setan pri prayangan, ilu-ilu banaspati, gendruwo bali praja ana ing bahwana. Sedaya kala wau tansah ngantru marang soroting sang hyang Bagaspati, ya sang hyang Batara Surya. Surupe sang hyang Batara Surya, bahwana dadi peteng ndhedhet. Laline anuwuhaken reeep sirep, data pitana.

Terjemahan

Hong wilaheng astuhu (menghaturkan sembah kepada) Brahmana (dewa Brahma) sang pencipta, kesunyian menyingkirkan awan yang bergelayut. Dirgahayu (selamat dan sejahtera). Di langit barat awan melintang, di langit timur kelihatan sinar kemerahan sebagai tanda matahari hendak menyinari tiga dunia (bumi). Tri berarti tiga. Bahwana berarti dunia. Yang tergelar di kaloka, dwi loka, dan triloka. Ya sinar yang dapat menjadi sumber kehidupan. Dirgantara tempat hidup hewan-hewan yang terbang, sedangkan air tempat hidup ikan. Tempat hidup umat manusia, serta hewan-hewan yang lain. Tempat hidup jim, setan priprayangan, ilu-ilu banaspati, gendruwo, dan makhluk halus lainnya kembali ke dunianya. Semua (makhluk) itu senantiasa menanti sinar Sang Hyang Bagaswara (matahari), ya Sang Hyang Betara Surya. Pudarnya sinar matahari (Sang Hyang Betara Surya) dunia menjadi gelap gulita. Yang dapat melahirkan kesunyian, dan petaka.

Data di atas merupakan narasi pembukaan dari pertunjukan *Janger* yang berupa *suluk*. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa yang bukan merupakan bahasa sehari-hari. Orang Jawa menyebutnya dengan "bahasa *suluk*" yakni bahasa yang biasa digunakan dalam kaitannya dengan acara ritual tertentu. Jika dicermati secara seksama, isi *suluk* tersebut sesungguhnya merupakan permohonan kepada Yang Maha Esa agar pertunjukan yang akan dilaksanakan terhindar dari bencana yang tidak diinginkan. Bencana tersebut dapat berupa sesuatu yang kasat mata maupun yang tidak kasat mata. Sehingga, *suluk* tersebut berfungsi sebagai mantra (dalam pandangan orang Jawa) untuk menolak bahaya yang bermacam.

Selain itu isi *suluk* tersebut merupakan perwujudan dari sinkritisme Hindu Jawa dan Islam. Dalam masyarakat Jawa sinkritisme tersebut tumbuh subur dalam masyarakat *abangan* (Geertz, 1985). *Janger* juga merupakan seni yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat *abangan* tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa, pemilihan kata, dan idiom merepresentasikan sikap batin dan kultur masyarakatnya.

Dalam pelaksanaan pertunjukan sinkritisme tersebut muncul ketika mereka akan memulai pertunjukan. Salah seorang yang dipercaya sebagai *pejangkung* menghaturkan sesajian, membakar dupa atau kemenyan. Doa-doa yang mereka ucapkan dalam bahasa Arab dan Jawa. Bahasa Arab merupakan refleksi dari agama yang mereka anut, yakni Islam, sedangkan bahasa Jawa merupakan refleksi dari kepercayaan yang diwarisi dari nenek moyangnya.

Brahmana atau Dewa Brahma merupakan sang pencipta. Sang seniman dalam mempergelarkan karyanya juga berperan sebagai pencipta. Sehingga, perlindungan yang disampaikan tersebut merupakan permohonan terhadap Sang Pencipta. Seniman yang menggelar karyanya di hadapan penonton, ia akan berusaha untuk menyajikan tontonan yang indah, menarik, dan bermanfaat. Dalam konsep keindahan Jawa disebut *apik* (baik) dan *becik* (bermanfaat).

Dalam kaitannya dengan seni pedalangan dalam pertunjukan *Janger* Banyuwangi, semua dikemukakan dalam bahasa Jawa. Sedangkan untuk dialog dan lawak digunakan bahasa Jawa dan Using.

Penggunaan bahasa Jawa dalam dialog dapat dilihat pada contoh data berikut.

- Angkat Buta : *Inggih ratu, kersa Panjenengan kade pundi?*
- Urubisma : *Aku kepingin nampa ganjaran sing angka loro, Sing durung dak tampa saka sesepuh ing Majapahit.*
- Angkat Buta : *Punika inggih.*
- Urubisma : *Ganjaran sing angka loro. Aku kudu dhaup marang ratu Majapahit saha sing kekasih Siti Kencana Wungu. Pancen kuwi ganjaran sing wajib tak tampa. Mula rina kelawan wengi aku mung mikirake kapan baya aku nampa ganjaran dhaup silak krama marang putri Majapahit.*

Terjemahan

- Angkat Buta : Iya Sang Ratu, kehendak Paduka bagaimana?
- Urubisma : Aku ingin menerima hadiah yang kedua, yang belum saya terima dari sesepuh (penguasa) Majapahit.
- Angkat Buta : Iya Pangeran.
- Urubisma : Hadiah yang nomor dua, Aku harus kawin dengan ratu Majapahit yang bernama Siti Kencana Wungu. Hal itu merupakan hadiah yang wajib kuterima. Oleh karena itu, siang malam aku hanya memikirkan kapan waktunya menerima hadiah duduk di pelaminan dengan putri Majapahit.

Bahasa Jawa yang digunakan dalam dialog merupakan bahasa Jawa sehari-hari. Dalam hal ini, dapat diamati penggunaan etika berbahasa sesuai dengan kultur yang melatari. Pemakaian *tatakrama* berbahasa memegang peranan yang sangat penting. Urubisma sebagai Raja atau Adipati di Blambangan ketika berbicara dengan bawahannya maka ia menggunakan bahasa Jawa kasar (*ngoko*). Sebaliknya, Angkat Buta sebagai panglima perang yang merupakan bawahan dari Urubisma menggunakan bahasa Jawa halus (*krama*). Adanya etika berbahasa tersebut memaksa penutur untuk memilih idiom atau diksi yang sesuai dengan konteks pembicaraan. Dengan demikian, dialog dalam *Janger* itupun tidak lepas dari norma penggunaan bahasa yang berlaku di dalam masyarakat yang melingkupinya.

Pemilihan bahasa Jawa dalam pertunjukan ini juga tidak lepas dari masyarakat penontonnya. Sebagian penonton *Janger* adalah masyarakat yang berasal dari etnis Jawa. Dengan digunakannya bahasa Jawa sebagai sarana komunikasi maka ia terhindar dari alienasi dengan penontonnya. Bertolak dari pandangan tersebut berarti pemilihan bahasa merupakan sarana untuk mendekatkan diri antara pertunjukan dan masyarakat penggemarnya.

2) Penggunaan Bahasa Using

Bahasa Using oleh sebagian pengamat dikatakan sebagai dialek dari bahasa Jawa. Akan tetapi bagi masyarakat Banyuwangi bahasa Using merupakan bahasa tersendiri, dalam arti bahasa itu bukan merupakan dialek bahasa Jawa. Oleh karena itu, orang Banyuwangi menyebutnya dengan bahasa Using. Penggunaan bahasa Using dalam pertunjukan *Janger* dapat dilihat pada data berikut.

Angkat Buta : *Anggen k u l a njajah d e s a milang k o r i mirsani kahananipun para kawula ing Blambangan, mboten kirang sandang saha pangan, lan sami tentrem rahayu.*

Minakjingga : *Iku kang isun jaluk. Ngertenana, isun dadi Adi Pati ing Blambangan iki dudu karep isun dheweg. Karepe gusti ratu prabu ing Majapahit uga disengkuyung kabeh kawula ing Blambangan.*

Angkat Buta : *Menika leres.*

Terjemahan

- Angkat Buta : Saya berkeliling melihat keadaan rakyat Blambangan, mereka tidak kekurangan sandang pangan, serta dalam keadaan aman, tenteram, dan bahagia.
- Minakjingga : Itu yang saya harapkan. Ketahuilah, saya menjadi Adi Pati di Blambangan ini bukan kehendak saya sendiri. tetapi kehendak gusti ratu prabu di Majapahit juga didukung oleh seluruh rakyat Blambangan.
- Angkat Buta : Betul, demikian!

Ciri penanda penggunaan bahasa Using pada dialog di atas selain logat berbahasanya berbeda dengan dialek bahasa Jawa yang lain, adalah pemilihan kata ganti orang pertama yakni *isun*. Kata *isun* dalam bahasa Jawa dilafalkan *ingsun* yang berarti aku. Kata *dheweg* dalam bahasa Jawa dilafalkan *dhewek* yang berarti kata posesif yang menyatakan milik. Dalam bahasa Using kata *dheweg* berarti saya atau aku.

Penggunaan bahasa Using dalam pertunjukan *Janger* Banyuwangi terdapat latar belakang sosial tertentu. Hal ini mengingat sebagian besar masyarakat Banyuwangi adalah orang Using. Penggunaan bahasa Using juga merupakan upaya mendekatkan diri dengan penonton. Sehingga, tidak terjadi jarak antara pemain dan penonton. Dengan demikian, ada rasa empati dan simpati penonton terhadap pertunjukan *Janger*.

Penggunaan bahasa Using juga terjadi dalam adegan lawak. Keseluruhan adegan lawak menggunakan bahasa Using. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa Using merupakan media komunikasi yang akrab antara penonton dan pemain. Dengan demikian, idiom-idiom yang dipilih dan ditawarkan pemain kepada penonton cepat ditangkap dan direspon. Sehingga, terjadi interelasi antara pemain dan penonton. Interelasi ini sangat besar peranannya dalam pembentukan alur cerita dalam sastra lisan (tradisional). Bertolak dari pemikiran tersebut dapat dikatakan bahwa alur cerita dalam sastra lisan terbentuk dalam interaksi antara penonton dan pemain. Interelasi maupun interaksi tersebut hanya bisa terjadi apabila bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi saling dipahami dan penonton dengan pemain berada dalam "kultur yang sama".

Hal yang paling penting berkaitan dengan penggunaan bahasa Jawa maupun bahasa Using tersebut adalah sikap budaya. Sikap budaya ini berkaitan dengan tokoh legendaris dari Blambangan, yakni *Minakjingga* atau *Urubisma*. Bagi masyarakat Jawa yang terpengaruh oleh kerajaan Mataram, maka *Minakjingga*

merupakan sosok pemberontak dan perongrong kedaulatan Majapahit. Ia digambarkan sebagai sosok yang culas, serakah, dan tidak tahu diri. Secara fisik *Minakjingga* digambarkan sebagai orang yang berkepala anjing, perut buncit, dan menggunakan *klinthing* di kaki. Semua penggambaran tersebut merupakan penghinaan terhadap sosok *Minakjingga*. Penggambaran sosok *Minakjingga* semacam itu terrepresentasikan dalam pemakaian bahasa Jawa. Pertunjukan *Janger* yang dalam adegan Blambangan menggunakan bahasa Jawa maka itu akan menampilkan sosok *Minakjingga* dengan *image* dari kerajaan Mataram tersebut. Hal ini terjadi pada kelompok *Janger* yang pemainnya berasal dari “etnis” Jawa.

Masyarakat Banyuwangi (Using) dalam memandang sosok *Minakjingga* merupakan seorang pahlawan. Bagi mereka *Minakjingga* adalah raja yang dihormati, dijunjung tinggi, dan merupakan lambang dari kedaulatan Blambangan. Penggambaran sosok *Minakjingga* semacam ini tercermin dalam pemakaian bahasa Using. Pertunjukan *Janger* yang menggunakan bahasa Using sebagai bahasa pengantar untuk adegan kerajaan Blambangan menganggap *Minakjingga* sebagai pahlawan mereka. Hal ini biasanya dilakukan oleh kelompok *Janger* yang pemainnya orang Using itu sendiri.

Digunakannya bahasa Using (yang oleh banyak ahli sering dikatakan sebagai bahasa Jawa dialek Banyuwangi) menunjukkan bahwa bahasa dalam cerita tradisional *Janger* Banyuwangi digunakan untuk menuangkan budaya-budaya Jawa dan Using. Pertemuan kedua budaya tersebut tampak dengan digunakannya bentuk tembang Banyuwangian dalam *Janger* Banyuwangi. Hal itu dapat dilihat pada contoh berikut.

Mandanea duh senenge urip nyandhing rika

Raina wengi sun kudang kendhang lagu kesenengan.

Mendahnea kandhung maca isun nyandhing rika

Sun ngelasi, sun gedani, lan sun bela pati

Nyatane rika saiki wis nyandhing wong liya

Ati nisun kari nelangsa rika wis ngeliya

Mandanea kadhung paca isun nyandhing rika

Sun ngelasi, sun gedani, lan sun bela pati

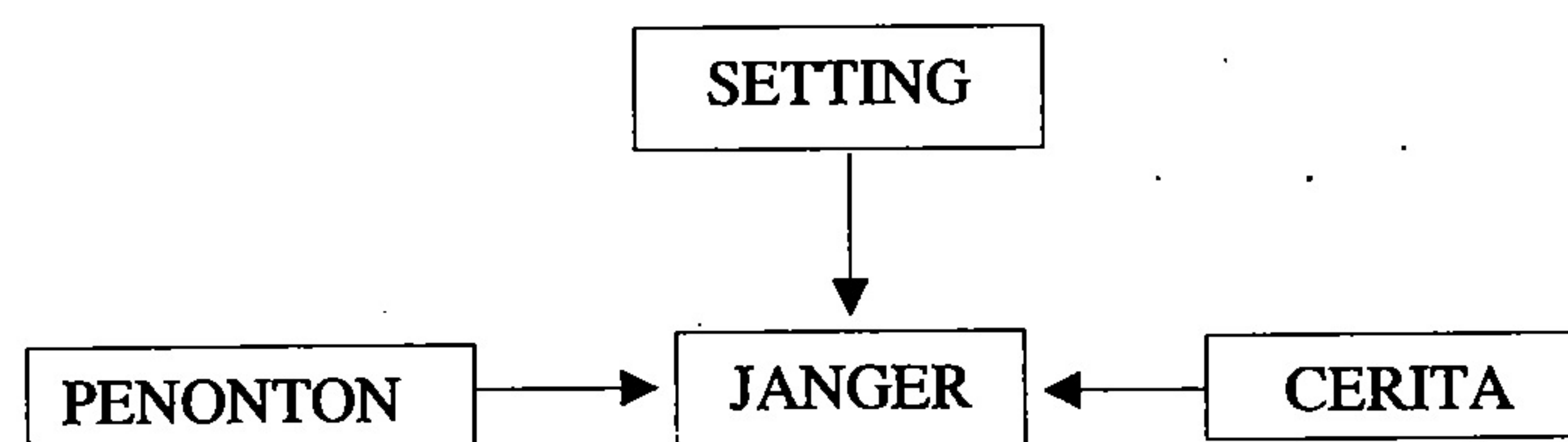
Nyatane rika saiki wis nyandhing wong liya

Ati nisun kari nelangsa rika wis ngeliya.

Mandanea kadhung paca isun nyandhing rika

Bagi masyarakat Banyuwangi, dikumandangkannya tembang Banyuwangian tersebut merupakan pengikat tradisi yang dapat menyatukan seni pentas dengan penontonnya. Sehingga, penonton merasa ada ikatan batin dengan seni pentas *Janger* Banyuwangi. Nilai rasa tembang tersebut akan berbeda jika penontonnya adalah masyarakat Jawa. Mereka akan merasakan suatu bentuk yang “asing”, terutama bagi masyarakat Jawa yang tinggal di luar Banyuwangi.

Dari pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan multilingual dalam seni pertunjukan *Janger* Banyuwangi dipengaruhi penonton dan cerita yang dipentaskan. Hal itu dapat dibayangkan sebagai berikut.



Bahasa yang dimaksudkan adalah bahasa atau dialek yang digunakan dalam pertunjukan *Janger* Banyuwangi. Pemakaian bahasa tersebut dapat diklasifikasikan sesuai dengan jenis tuturannya karena masing-masing tuturan tersebut menggunakan ragam bahasa yang berbeda.

Bahasa sebagai bagian dari kebudayaan dan sebagai wahana untuk mengungkapkan budaya. Maka, di dalamnya terdapat nilai-nilai budaya yang khas yang dimiliki masyarakatnya. Bahasa digunakan sebagai sarana untuk bertutur, berpikir, mengekspresikan gagasan, serta untuk berinteraksi antaranggota masyarakat dan lingkungannya. Seperti dikemukakan oleh Briefly (dalam Howell, 1985 : 271) bahwa bahasa pertama-tama digunakan sebagai media komunikasi dan kemudian sebagai wacana pokok yang memberikan informasi tentang budaya dan sosial.

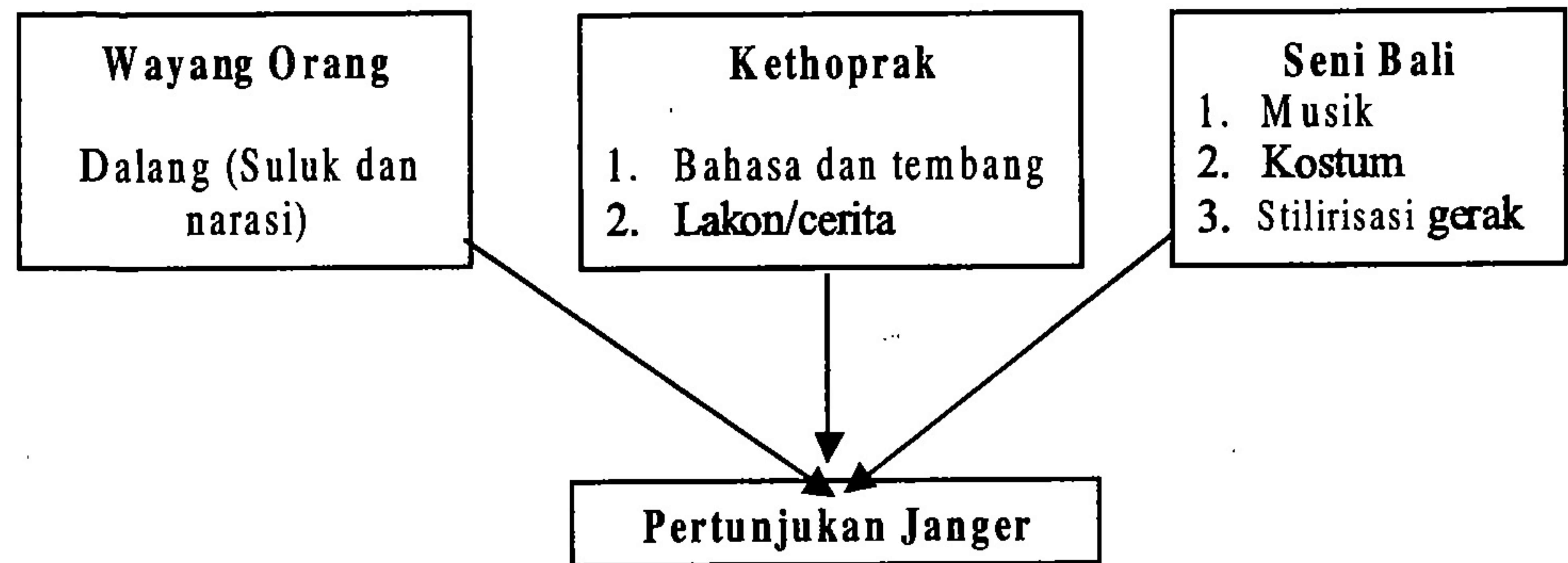
Adanya perbedaan bahasa pada diri seseorang disebabkan adanya perbedaan pengalaman. Hal ini sesuai dan hipotesis Fishman bahwa perilaku budaya dikondisikan oleh bahasa, sedangkan bahasa memiliki struktur. Karena itu, kita dapat melihat hubungan struktur bahasa dengan struktur perilaku pemakai bahasa itu (Howell, 1985: 274). Keseluruhan makna tingkah laku terrepresentasikan seperti pada perilaku ujaran. Suatu komunikasi yang dilakukan lewat ujaran (secara lisan) dipengaruhi oleh pemilihan kata, konstruksi gramatikal, dan kepaduan sintaksis dalam suatu kalimat.

Sapir-Whorf menyatakan bahwa bahasa bukan hanya merupakan sarana sistematis yang bertugas menyampaikan berbagai pengalaman yang tampak relevan bagi individu, tetapi bahasa merupakan organisasi simbolik yang kreatif dan menentukan. Bahasa tidak hanya mengacu kepada pengalaman yang telah diperoleh tanpa bantuan bahasa itu, tetapi membentuk pengalaman kita secara tak tersadari dengan kelengkapan formulanya. Dalam hal ini, bahasa menyerupai sistem matematika yang merekam pengalaman secara hakiki pada tahap awalnya, tetapi seiring dengan perkembangan waktu, menjadi sistem konseptual yang terjabar rinci dan menentukan semua pengalaman (Cahyono, 1995: 420).

Menurut Geertz (dalam Casson, tt:17) budaya merupakan sistem makna simbolik. Bahasa merupakan sistem semiotik yang berupa simbol yang berfungsi untuk komunikasi. Budaya merupakan simbol, bahasa juga berupa simbol yang mengungkap hubungan antara bentuk dan makna. Simbol merupakan sesuatu yang umum (*public*). Anggota masyarakat dalam memahami objek, tindakan, dan peristiwa di lingkungannya terletak pada makna tanda secara individual dan sebagai milik masyarakat. Simbol tidak dapat berdiri sendiri lepas dari konteks masyarakat yang menghasilkannya. Dengan demikian, seni menggunakan media bahasa sebagai wahana untuk berekspresi juga bersifat simbolik. Selain itu, sifat seni itu sendiri simbolik, ambigu, multitafsir, berupa *pasemon*, dan idiosinkretik.

Dalam kaitan antara (sastra) *folklore* dan latar belakang masyarakatnya yang penting diperhatikan adalah kesimpulan yang dikemukakan oleh Grenstein bahwa sastra dapat mencerminkan perkembangan sosiologis, atau menunjukkan perubahan-perubahan yang halus dalam watak kultural (Damono, 1979: 3; Swingewood, 1972: 12).

Dilihat dari performansi-nya *Janger* Banyuwangi memiliki bentuk yang khas. Karena itu dapat diasumsikan bahwa *Janger* Banyuwangi selain terbentuk dari seni pertunjukan yang multilingual juga multikultural. Hal ini dapat dilihat adanya dalang dalam pertunjukan. *Janger* Banyuwangi merupakan kesenian yang terbentuk dari transformasi wayang orang, *kethoprak*, dan seni Bali. Unsur-unsur yang dimunculkan dari ketiga bentuk kesenian tersebut dapat dibagikan sebagai berikut.



Dari ketiga unsur tersebut, hal yang berpengaruh dalam pembentukan wacana cerita adalah unsur dari wayang orang dan *kethoprak*, sedangkan Seni Bali berpengaruh pada aspek teatrikalnya (pementasan), yakni musik, kostum, dan gerak/tari. Adanya transformasi tersebut juga melahirkan bentuk wacana yang khas. Kekhasan bentuk wacana *Janger*, selain karena bahasanya juga adanya peran dalang. Peran dalang adalah membawakan *suluk* sebagai pembuka cerita dan narasi di awal setiap episode. Pementasan *Janger* disebut sebagai seni pedalangan. Baik *suluk* maupun narasi merupakan bagian integral dari cerita yang dipentaskan.

Dari aspek “sejarah” dapat diasumsikan bahwa berbagai seni pertunjukan yang membentuk seni *Janger* tersebut pernah tumbuh di Banyuwangi. Berbagai seni tersebut antara lain gambuh Bali, wayang orang, wayang kulit, *kethoprak*, dan ludruk (Pigeaud, 1936; Brandon, 1974; Dinas Pariwisata Kab. Banyuwangi, 1996; Peni, 1998). Di sisi lain, nama *Janger* itu juga merupakan metamorfosis dari seni Damarwulan. Sedangkan, seni Damarwulan itu sendiri oleh masyarakat Banyuwangi dianggap sebagai metamorfosis dari seni Ande-ande Lumut, *kethoprak*, dan wayang (wawancara dengan beberapa tokoh Banyuwangi pada tahun 2000).

C. Cerita Lisan *Janger* Banyuwangi dan Pembelajaran Bahasa

Multilingual tersebut mencerminkan adanya multikultural yang berinteraksi di dalam masyarakat Banyuwangi. Dengan begitu, untuk dapat memahami *Janger* diperlukan pemahaman tentang konteks budaya Banyuwangi, karena bahasa yang digunakan dalam *Janger* merepresentasikan budaya yang ada di Banyuwangi. Selain itu, *Janger* merupakan perwujudan dari tindak penutur yang dibentuk oleh komponen yang berupa (1) aktor, yaitu pelaku yang bertindak secara aktif dan kreatif, (2) tujuan, yaitu orientasi tindakan yang terkandung dalam unit tindakan, (3) situasi, yaitu keadaan yang menjadi latar belakang terjadinya tindakan, dan (4)

norma dan nilai-nilai, yaitu pesan yang ingin disampaikan penutur dengan menggunakan ujaran (Dimiyati, 1988: 34).

Melihat keberadaan *Janger* dan manfaat yang diharapkan dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa, *Janger* dapat digunakan sebagai salah satu materi pembelajaran bahasa. Pemikiran tersebut didasarkan pada pandangan antropologis yang memandang pendidikan sebagai gejala sosial budaya. Dengan melalui proses sosialisasi, seorang individu menyusun pola-pola budaya yang berinteraksi dalam masyarakat sekelilingnya (Koentjaraningrat, 1986: 229). Karena itu, dengan melalui pendidikan, pembelajar dapat mentransfer nilai yang ada dalam masyarakat untuk diinternalisasikan ke dalam dirinya, sehingga pendidikan tidak bersifat dogmatik dan mekanik, tetapi menjadi kreatif. Dengan begitu, pembelajar dapat belajar secara otonom dan independen (Gramsci, 2000: 174).

Sebagai suatu realita sosial, *Janger* dapat dikaji dari aspek isi dan ekspresi (Chatman, 1978). Dilihat dari aspek isi, *Janger* mempunyai pesan berupa nilai-nilai yang terkait dengan silang budaya (*Cross culture*). Nilai silang budaya tersebut berkaitan dengan fungsi *Janger* dalam “menyatukan” semua lapisan masyarakat. Dengan digunakannya bahasa Jawa dan Using serta dipadukannya kostum, cerita, serta musik dari Jawa dan Bali, *Janger* mampu menyatukan budaya Jawa dan Bali sehingga masyarakatnya bisa saling menghargai dan menghormati budaya-budaya tersebut. Selain itu, perpaduan dari berbagai multikultural tersebut melahirkan bentuk seni yang khas, unik, dan estetik.

Dari aspek ekspresi, nilai-nilai yang ada dalam wacana *Janger* tersebut disampaikan dengan menggunakan media tertentu yang mempunyai bentuk khas yang berbeda dengan wacana-wacana lainnya. Melihat keberadaan *Janger* tersebut maka secara substansial, wacana *Janger* tidak berbeda dengan wacana-wacana lainnya yang secara ekspresif, wacana *Janger* berbeda dengan wacana lainnya. Oleh karena itu, wacana *Janger* dapat digunakan sebagai salah satu materi dalam pembelajaran sastra dan wacana secara terintegratif karena kedua pokok bahasan tersebut ada dalam kurikulum, baik kurikulum pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi. Bahkan, lebih dari itu, wacana *Janger* dapat digunakan sebagai materi pembelajaran kosakata, berbicara, dan mengarang.

Dalam konteksnya yang alami, wacana *Janger* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa. Hal ini sejalan dengan pandangan Bandura (dalam Gredler, 1991: 370) dalam teori belajar sosial bahwa belajar dapat dilakukan dalam latar yang wajar, khususnya hakikat belajar “vicarius” (Dahar, 1998: 37). Dengan melihat perilaku para pemain dan reaksi yang diberikan penonton, baik dalam bentuk cemoohan (hukuman) maupun pujian (*reinforcement*), siswa dapat meniru tindakan yang dilakukan pemain di atas pentas. Hasil pendidikan dengan cara di

atas dapat menciptakan nilai-nilai fundamental “humanistis” sehingga tertanam disiplin diri secara intelektual dan kebebasan moral yang mampu mengembangkan spesialisasi watak ilmiah atau praktik-produktif (Gramsci, 2000: 175).

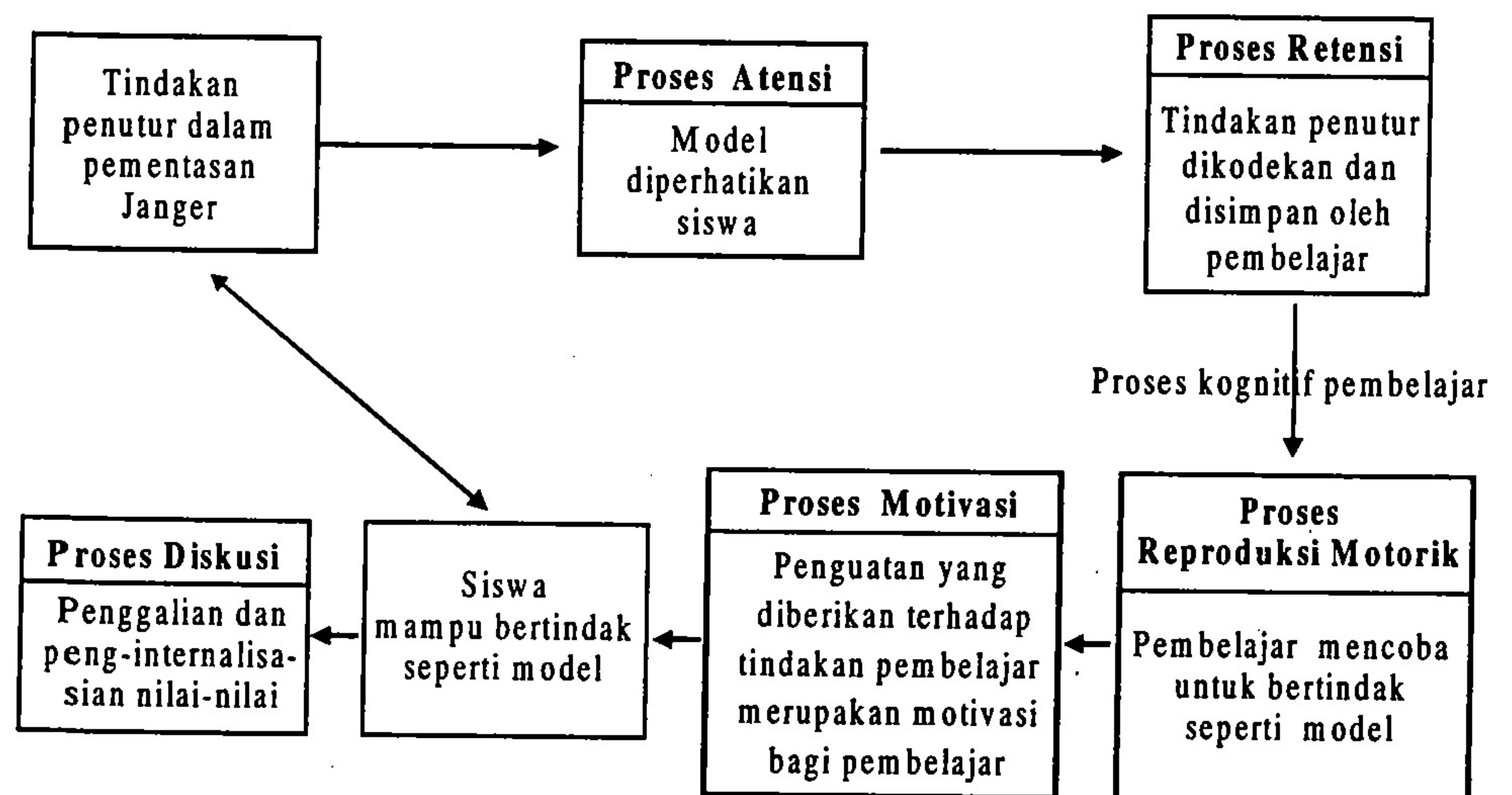
Untuk menjadikan wacana *Janger* sebagai media pembelajaran bahasa, guru harus mampu mengaitkannya dengan kurikulum yang berlaku. Seperti dikatakan oleh Dubin dan Olstain (1986) dalam penyusunan dan penjabaran kurikulum menjadi silabus harus memperhatikan sifat bahasa, sifat belajar bahasa, dan filosofi kultural pendidikan. Wacana *Janger* tepat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa dalam teori belajar sosial karena bahasa dalam wacana *Janger* dipandang sebagai ujaran yang bersifat alami. Selain itu, pembelajaran dengan media wacana *Janger* memungkinkan dilakukan secara alami. Akan tetapi, kesulitan yang bisa dihadapi yaitu masih berkembangnya budaya pendidikan klasikal daripada alami di luar kelas. Seperti dikatakan oleh Krashen dan Selinger dalam Laser-Freeman dan Long (1991: 25) ciri pembelajaran secara klasikal yaitu bahan diorganisasikan sesuai dengan kaidah-kaidah gramatikal, sering disajikan satu kaidah dalam satu waktu dengan urutan penyajian yang ketat, dan guru siap untuk membetulkan bentuk-bentuk kesalahan gramatikal yang dilakukan siswa. Sedangkan ciri pembelajaran secara alami yaitu bahan disajikan secara komunikatif, tidak terikat oleh kaidah-kaidah gramatikal secara ketat, tidak ada aturan urutan penyajian, dan kalau ada pembetulan kesalahan, pembetulannya difokuskan pada makna pesan yang dikomunikasikan. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu alternatif yang bisa dilakukan adalah penggabungan antara sistem klasikal dan sistem alami, karena kedua sistem pembelajaran tersebut mempunyai ciri sendiri-sendiri yang kalau digabungkan akan dapat menjadi pembelajaran yang baik.

Selain sebagai media pembelajaran bahasa, dampak penyerta (*nuturant effects*) dari pembelajaran bahasa dengan menggunakan media wacana *Janger* adalah wacana *Janger* memungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran budi pekerti (persoalan silang budaya). Caranya yaitu dengan jalan diintegrasikan dengan pembelajaran bahasa. Salah satu teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran budi pekerti yaitu teknik diskusi agar pembelajar mampu menggali dan menginternalisasikan nilai-nilai yang ada dalam *Janger*.

Untuk menindaklanjuti penggabungan sistem pembelajaran tersebut, guru harus merinci dengan jelas tentang: (1) pengetahuan apakah yang diharapkan dicapai oleh pembelajar, (2) keterampilan berbahasa apakah yang pembelajar butuhkan pada masa mendatang, dan (3) teknik evaluasi apa yang digunakan untuk menilai hasil belajar (Dubin dan Olshtaini, 1991). Dari komponen-komponen tersebut dapat dirumuskan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan proses belajar sosial menurut Bandura. Langkah-langkah itu terdiri atas empat komponen pembelajaran, meliputi atensi, retensi, produksi motorik, dan motivasi, serta satu

komponen untuk pembelajaran budi pekerti yaitu diskusi. Atensi yaitu proses memperhatikan model. Pada tahap ini pembelajar memperhatikan dan mempersepsi model dengan cermat. Retensi yaitu pengodean tingkah laku model dan penyimpanan kode-kode itu ke dalam ingatan. Proses reproduksi motorik merupakan proses kognitif dalam diri pembelajar yaitu proses mereproduksi kode-kode yang telah tersimpan dalam berbagai bentuk tindak. Proses motivasi yaitu proses menjadikan *reinforcement* terhadap model sebagai pemotivasi pembelajar agar mau melakukan tindak tertentu. Hasil dari keempat langkah di atas yaitu siswa mampu bertindak seperti model (Bandura dalam Gredler, 1991: 391-394). Langkah-langkah pembelajaran tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

Langkah-langkah pembelajaran bahasa dengan media *Janger*



Pada proses atensi dan retensi pembelajaran dilakukan secara alami. Selanjutnya, mulai proses reproduksi pembelajaran dilakukan secara klasikal. Dengan cara tersebut hasil pembelajaran secara alami ditindaklanjuti oleh guru dengan menyuruh siswa meragakannya di depan kelas. Hasil reproduksi yang dilakukan siswa tersebut harus diberi *reinforcement* oleh guru sehingga siswa termotivasi untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam memilih model Gredler (1991: 383) mensyaratkan agar model yang digunakan dalam pembelajaran menarik perhatian siswa. Karena itu, wacana *Janger Banyuwangi* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran karena (1) *Janger*

merupakan kesenian yang sangat digemari oleh masyarakat Banyuwangi, (2) wacana dalam *Janger* Banyuwangi sangat khas (multilingual dan bentuk tuturannya beragam), (3) performansi *Janger* Banyuwangi yang multikultural merupakan sesuatu yang menarik bagi masyarakat, (4) pertunjukan *Janger* di Banyuwangi hampir terjadi setiap malam (kecuali pada bulan Ramadhan), dan (5) upaya pelestarian dan peningkatan kualitas pertunjukan terus dilakukan oleh sebagian besar perkumpulan *Janger* Banyuwangi.

D. Penutup

Dari uraian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Cerita tradisional *Janger* Banyuwangi menggunakan bahasa Jawa dalam *suluk*, narasi, dialog, dan *tembang* serta bahasa Using dalam nyanyian, dialog, dan lawak. Kemudian digunakan unsur teatrikal dari budaya Bali yang meliputi musik, kostum, dan tari. Digunakannya berbagai unsur budaya tersebut menunjukkan bahwa budaya Jawa, Using, dan Bali dijunjung tinggi dan dihormati dalam kehidupan masyarakat Banyuwangi.
- 2) Dalam masyarakat Banyuwangi terjadi perpaduan budaya yang sangat harmonis. Hal itu terlihat dari digunakannya bahasa Jawa dan Using dalam komunikasi serta diserapnya unsur-unsur budaya Bali dalam pertunjukan *Janger*.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam pertunjukan *Janger* Banyuwangi dapat digunakan sebagai media/model pembelajaran bahasa bagi masyarakat Banyuwangi, karena bahasa yang digunakan dalam *Janger* dapat dianggap sebagai salah satu model penggunaan bahasa secara alami. Namun, pemanfaatan bahasa tersebut sebagai model pembelajaran di sekolah perlu memperhatikan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, A.A. 1984. *Signs in Contemporary Culture: An Introduction to Semiotics*. USA: Longman.
- Brandon, James R. 1974. *Theatre In Southeast Asia*. Cambridge: Harvard University Press.
- Cahtyono, Bambang Yudi. 1995. *Kristal-kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Casson. R.W. Tt.: *Language, Culture, and Cognition Anthropological Perspectives*. New York: Macmillan Publishing Co.

- Darmono, Sapardi Djoko. 1979. *Novel Sastra Indonesia Sebelum Perang*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa – Depdikbud.
- Dimiyati, M. 1988. *Landasan Pendidikan: Suatu Pengantar Pemikiran Keilmuan tentang Kegiatan Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Dikti. Depdikbud.
- Dubin, F dan Elite Olshtain. 1986. *Course Design: Developing Programs and Material for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gramsci, A. 2000. *Sejarah dan Budaya Surabaya*: Pustaka Prometheus.
- Gredler, M.E.B. 1991. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Howell, Richard W. 1985. *Language in Behavior*. New York: Human Sciences Press.
- Hymes, D. 1973. *Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Larsen-Freeman, D dan Michael H. Long. 1991. *An Introduction Second Language Acquisition Research*. New York: Longman.
- Peni, Puspito. 1998. "Damarwulan Seni Pertunjukan Rakyat di Kabupaten Banyuwangi Jawa Timur di Akhir Abad ke-20". *Tesis Program Pascasarjana Universitas Gajah Mada*. Yogyakarta.
- Rehzen, T dkk (Dewan Redaksi). 1999. "Keragaman dan Silang Budaya Dialog Art Summit". *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia* Th. IX-1998/1999.
- Sedyawati, Edi. 1999. "Multikultural dalam Ranah Tatap Muka dan Perantaraan Media". *Makalah Seminar MSPI di Bali 1999*.
- Swingwood, Alan dan Diana Laurenson. 1972. *The Sosiologi of Literature*. London: Paladin.
- Wahyuni, Lilik. 2001. "Struktur Wacana Cerita Lisan dalam Janger Banyuwangi". *Tesis Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang*. Malang.