

NGEMBAN RARE

Visvam Bhara Prasad, I Komang Sudirga, Hendra Santosa

Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar

Jalan Nusa Indah Denpasar 80235/Fax : (0361) 236100

E-mail : Wiswajos@gmail.com

Abstrak

Perbedaan pola asuh anak zaman dulu dan sekarang menghasilkan karakter anak yang berbeda, dahulu anak dikenalkan dengan permainan tradisional, berinteraksi dengan teman-teman sekitar, dikenalkan dongeng, cerita rakyat dan sebagainya tetapi dewasa ini seiring perkembangan zaman pergeseran pola asuh anak sangat jauh berbeda kebanyakan orangtua sejak dini sudah memfasilitasi anak dengan memberikan *hand phone*, *game online*. Dengan cara seperti itu karakter anak menjadi lebih individual, sudah banyak diberitakan di media massa bahwa ada anak yang sampai kecandungan dengan hp atau *game online*, peran orang tua sangat penting dalam hal ini guna menentukann karakter anak.

Kata Kunci : *Pola Asuh, Dulu, Sekarang.*

Abstract

The differences in childcare in the past and present have produced different children's characters. In the past, children were introduced to traditional game, interacted with friends around them, introduced to fairy tales, folklore, etc. But currently over time, the shift in parenting in children is really different. Most parents have early facilitated their children by providing handphome, online games. With this way, ofcourse the character of the children becomes more individual. It has been widely reported in the mass media that there are many children who are addicted to handphome or online games. The role of parent is important in this case to determine the character of children.

Key word : Parenting, past, now.

PENDAHULUAN

Pada suatu saat nanti semua manusia akan melewati proses-proses atau tahapan kehidupan, mulai dari proses lahir, proses hidup, dan kematian. Hal tersebut terjadi secara alami dan setiap orang akan melewati proses tersebut. “Untuk mewujudkan cita-cita Hindu Dharma mencapai Jagadhita dan moksa, maka setiap umat Hindu diajarkan mencapai empat tujuan hidup. Empat tujuan hidup itu disebut Catur Purusartha. Empat tujuan hidup ini hanya bisa dicapai melalui tahapan-tahapan hidup sesuai dengan pertumbuhan manusia itu sendiri. Tahapan-tahapan itu disebut dengan *Catur Asrama*”(Wiana,1997:53). *Catur* yang berarti empat dan *Asrama* berarti tahapan atau jenjang, jadi *Catur Asrama* berarti empat jenjang kehidupan yang harus dijalani dengan sungguh-sungguh untuk mencapai moksa. Adapun beberapa tahapan *Catur Asrama* yakni *Brahmacari*, *Grihasta*, *Wanaprasta*, *Sannyasin* atau *Bhiksuka*.

Setelah melepas masa muda manusia melewati proses pernikahan atau *Grihasta*, tentunya tujuan pertama adalah untuk memiliki keturunan, kelak agar bisa melanjutkan generasi, ketika sudah mempunyai anak biasanya kebahagiaan yang tak terhingga dirasakan oleh seluruh keluarganya, tentunya anak yang lahir tersebut diharapkan bisa menjadi anak yang *su-putra*. Dalam fenomena kehidupan bahwa seorang anak sering dipuja-puja, dan disayang- sayang bagaikan dewa apalagi anak yang baru berumur lima tahun yang pada saat itu tingkah lakunya dihiasi oleh perilaku kelucuan, menggemaskan dan kenakalannya. Kelucuan dan kenakalannya itu justru menjadi kebahagiaan bagi kedua orangtuanya. Anak dapat menjadi kebanggaan orangtua tidak hanya dimasa kecil, tetapi juga ketika anak sudah dewasa karena kesuksesannya.

Untuk menjadikan anak tumbuh dan berkembang secara baik di Bali khususnya,

dilakukan suatu proses upacara sejak pada saat bayi masih berada di dalam kandungan, bahkan sampai berumur 17 tahun dan terakhir upacara perkawinan yang semua rangkaian upacara tersebut disebut dengan upacara *Manusa Yadnya*. Memasuki rangkaian proses kehidupan terutama ketika masih berusia balita, pada proses ini sang anak bagaikan kertas yang kosong masih belum berisi apa-apa, tetapi kalau sudah terkena sesuatu hal baik maka sifat dan perilaku anak kelak akan baik, dan begitu juga sebaliknya. Pada fase ini seyogyanya kita mencontohkan hal yang baik-baik kepada sang anak, karena sifatnya yang suka meniru. “Mereka adalah pembelajar yang luar biasa. Jika mereka melihat kita memperlakukan orang lain dengan sopan, hal itulah yang akan dilakukan mereka saat dewasa kelak. Begitu pula sebaliknya, jika mereka melihat kita memperlakukan orang lain dengan buruk, hal itu pulalah yang akan dia lakukan kelak saat dewasa”. (Ayah Edy,2013:73).

Dalam proses tumbuh kembangnya juga sang anak akan mengalami sakit, sedih, menangis. Kalau si anak rewel orang tua biasanya menggendong anak sambil bernyanyi, mendengarkan lagu anak-anak bahkan lagu-lagu yang spontan untuk menenangkan si anak. Anak kecil yang berumur 1-5 tahun biasanya masih sangat aktif dan anak kecil pada umur itu kalau lagi sakit atau tidak enak badan, mengantuk, biasanya psikologis anak menjadi sedih, rewel, dan bisa saja anak sering menangis, kalau terjadi hal seperti itu orang tua biasanya menyanyikan lagu-lagu atau nyanyian-nyanyian yang spontan. Pengalaman penata saat sedang mengajak anak kecil yang sedang menangis karena ditinggal bekerja oleh orangtuanya, pada saat itu si anak menangis menjerit, kebetulan penata di rumah sedang sendirian terpaksa menenangkan si bayi yang sedang menangis dengan cara menggendongnya dan

memberikan susu serta menyanyikan lagu-lagu spontanitas seperti lagu *curik-curik*, *meong-meong*, dan yang lainnya agar bayi yang sedang menangis bisa tenang. Pada akhirnya si bayipun berhenti menangis dan langsung tertidur, pengalaman sebelumnya juga penata sering jumpai pada orang-orang tua yang sedang menenangkan bayi yang rewel sebagian besar serupa. Dan ketika penata mencobanya ternyata manjur juga, ini membuktikan bahwa lagu tradisional anak sangat cocok untuk psikologis anak.

Tetapi di zaman sekarang banyak orang tua yang sudah meninggalkan cara lama tersebut untuk menenangkan bayi, sangat besar pengaruhnya dikarenakan zaman sudah berbeda, sekarang lebih banyak orang tua menenangkan anaknya yang rewel atau menangis dengan cara mengajak ke tempat-tempat atau arena bermain anak, mengajak ke *supermarket*, dan yang paling sering penata lihat adalah memberikan anaknya menggunakan *handphone* atau yang sekarang sering disebut dengan *smartphone* (telepon pintar). Banyak anak yang sudah kecanduan menggunakan *handphone*, dan juga pengalaman pribadi melihat seorang anak yang sedang menangis karena ingin bermain *handphone* tetapi pada saat itu tidak diberikan oleh orangtuanya, setelah beberapa lama menangis akhirnya diberikan karena sang anak menangis terus menerus, dan banyak lagi contoh-contoh seperti itu di sekitar kita. Keadaan seperti ini menandakan bahwa sekarang telah terjadi pergeseran cara menenangkan anak yaitu dengan cara memberikan *handphone* atau mengajak ke tempat bermain, yang menurut penata cara seperti itu tidak tepat karena cara seperti itu membuat anak menjadi kecanduan. Sebaiknya kita menanamkan karakter yang baik sejak dini, dengan cara yang positif contohnya mendongeng, bermain sambil bernyanyi, mengikutsertakan anak les belajar seni atau mengisi waktu luang anak

dengan hal positif. Jangan dulu memberikan atau memfasilitasi anak sebelum anak kita cukup umur untuk melakukannya, akibatnya anak akan berubah karakter dan psikologisnya, sudah banyak contoh-contoh hingga diberitakan di media bahwa banyak anak-anak yang kecanduan bermain *handphone*, game online, dan sebagainya dalam hal ini peran orangtua sangat penting guna menentukan karakter anak kelak. “Dalam pandangan psikologi, lebih dari 70% perilaku anak itu adalah *mirroring* atau cerminan langsung dari perilaku orangtua, dalam kesehariannya mendidik anak-anak mereka”, (Ayah Edy, 2013:4).

Menghadapi kenyataan ini penata tidak pesimis karena masih penata lihat ada sebagian orangtua yang masih menggunakan cara lama untuk mengasuh anaknya yang sedang menangis atau rewel. Biasanya untuk menenangkan bayinya yang lagi menangis, khususnya di Bali orangtua dari bayi yang rewel sering menyanyikan lagu-lagu “*Sekar Rare*” seperti *meong-meong*, *curik-curik*, bahkan lagu-lagu atau nyanyian-nyanyian spontan untuk menenangkan bayinya agar bisa tidur lelap dalam pangkuan orang tuanya yang lagi menidurkan anaknya. Beranjak dari pengalaman tersebut penata terinspirasi untuk mengekspresikan pengalaman pribadi yang digunakan sebagai konsep dalam berkarya komposisi tugas akhir, dari pengalaman tersebut juga penata mencoba untuk mengangkat fenomena kehidupan tersebut, dalam sebuah komposisi karawitan dengan judul *Ngemban Rare*. Arti kata *ngemban* berarti mengajak, menggendong dan arti kata *rare* berarti anak kecil jadi arti kata *ngemban rare* adalah mengajak anak kecil yang dalam istilah dalam bahasa Bali disebut “*Ngempu*”.

PROSES KREATIVITAS

Karya seni tidak tercipta begitu saja tanpa adanya proses kreativitas. Pada saat

penggarapan maupun menentukan ide garapan, yang menentukan keberhasilan dalam mewujudkan karya adalah proses. Proses yang baik menghasilkan karya yang baik, pada dasarnya seniman menggarap atau membuat karya biasanya sesuai dengan pengalaman pribadi masing-masing. Dalam proses penggarapan hal yang paling mutlak adalah kreativitas, setiap seniman memiliki kreativitas masing-masing sesuai pengalaman pribadi."Konsep Campbell dalam Garwa (2008:07) kreativitas adalah suatu ide atau pemikiran manusia yang bersifat inovatif, berguna (*useful*) dan dapat dimengerti".

Kreativitas adalah unsur yang sangat penting dalam garapan, kalau ibaratkan organ tubuh manusia kreativitas dapat diibaratkan sebagai jantung. Dalam pembentukan atau pembuatan karya seniman biasanya mengacu pada proses penciptaan karya seni yang diklarifikasikan menjadi tiga tahap, yakni: Tahap Penjajagan (*Exploration*), Tahap Percobaan (*Improvisation*), dan Tahap Pembentukan (*Forming*), (Garwa, 2009: 43). Dalam proses karya *Ngemban Rare* juga menggunakan tahapan-tahapan tersebut.

Tahap Penjajagan (Eksplorasi)

Pada proses penjajagan, langkah pertama yang penata lakukan adalah menentukan ide yang baik dan jelas, ide garapan *Ngemban Rare* merupakan hasil dari analisa dan pengamatan penata saat melihat fenomena kehidupan anak kecil zaman sekarang. Hal yang menarik bagi penata adalah perbedaan karakter anak yang terdahulu dan sekarang. Sesuai dengan zaman, pada zaman dulu anak kecil yang sedang rewel atau menangis biasanya digendong dan dinyanyikan lagu-lagu spontanitas untuk menenangkan anak, tetapi di zaman sekarang anak yang sedang menangis atau rewel biasanya diberikan fasilitas seperti hp, memberikan permainan

game online yang membuat anak menjadi kecanduan. Pengalaman penata melihat perbedaan karakter anak yang lebih dahulu dan anak zaman sekarang, setelah menentukan ide penata menentukan media ungap yang akan digunakan, penata memilih menggunakan gamelan Gong Suling untuk merealisasikan garapan *Ngemban Rare*.

Setelah ide dan media ungap selesai disusun, penata selanjutnya mendengarkan rekaman-rekaman atau mp3 yang digunakan sebagai sumber referensi secara mandiri. Persiapan selanjutnya yang dilakukan adalah menghubungi dan mencari pendukung untuk mendukung garapan penata mencari kerumah-rumah pendukung masing-masing dan menghubungi lewat telepon. Setelah mengumpulkan pendukung, penata menentukan hari pertama latihan dan melakukan *Nuasen* (hari pertama latihan dan sekaligus melakukan persembahyangan bersama untuk memohon kelancaran).

Tahap Percobaan (Improvisasi)

Tahap percobaan ini yang pertama penata pikirkan adalah pendukung, mencari pendukung yang berkomitmen sangatlah susah, dari awal pertemuan dengan pendukung hingga sampai proses latihan yang terjadi adalah tidak lengkapnya kedatangan pendukung. Kesibukan yang menyebabkan hal seperti itu terjadi, beberapa pendukung garapan ada yang bekerja, sebagian pendukung juga ada yang sekolah siang, jadi terbenturnya waktu membuat tidak pernah kompaknya pendukung garapan untuk latihan. Memilih untuk latihan pada saat malam hari juga tidak bisa dikarenakan beberapa pendukung ikut serta dalam acara Pesta Kesenian Bali yang akan datang, jadi sudah pasti latihan pada malam hari tidak bisa berjalan, jadi karena keadaannya seperti itu maka penata menetapkan latihan setiap hari Senin, Rabu, Jumat, dan Minggu pukul 16.00 s/d 18.00.

Pendukung garapan ini adalah komunitas seni *Siwa Art*, komunitas yang baru berdiri sejak tanggal 25 Juni 2017 yang bertempat di Desa Penarungan, Mengwi, Badung, sampai saat ini komunitas ini aktif *ngayah* dan dari segi ekonomi komunitas ini sering menerima job-job resepsi pernikahan dan sebagainya. Anggota pendukung garapan *Ngemban Rare* ini adalah 25 orang pendukung, sebelum melakukan latihan pertama kali penata mengajak rapat untuk masalah mendukung ujian, hasil rapat bahwa anggota komunitas atau pendukung siap mendukung garapan, setelah itu mengadakan persembahyangan bersama guna untuk menentukan hari baik agar diberikan kemudah dalam proses latihan. Setelah melakukan proses persembahyangan kami langsung latihan untuk menuangkan sedikit bagian kedua.

Dalam proses latihan kendala yang dialami adalah kesibukan masing-masing pendukung, ada beberapa pendukung yang sudah bekerja, dan ada juga beberapa pendukung yang sekolah siang, disamping itu juga ada beberapa pendukung yang akan mengikuti Ujian Nasional, jadi waktu latihan mereka terganggu karena pendukung mengikuti les di sekolah. Kendatipun seperti itu penata tetap melakukan latihan agar nantinya tidak kekurangan waktu, kedatangan pendukung setengah dari pendukung penata tetap saja melakukan proses latihan agar nantinya tidak kekurangan waktu. Proses pertama latihan sudah dimulai sejak akhir bulan Februari tepatnya pada tanggal 25 Februari 2018. Hambatan latihan yang lainnya adalah pada saat hari raya *Nyepi*, pada saat menjelang *Nyepi* tepatnya dua minggu sebelum hari raya, latihan tidak bisa berjalan dikarenakan kesibukan pendukung di setiap banjar masing-masing mulai dari kesibukan *Melasti*, kesibukan pembuatan ogoh-ogoh, dan sebagainya. Latihan di liburkan selama dua minggu setelah hari raya *Nyepi* kembali

lagi melakukan proses latihan seperti biasa pada hari senin tanggal 19 maret 2018.

Tahap Pembentukan (*Forming*)

Tahap penggarapan selanjutnya adalah tahan pembentukan (*Forming*). Tahap akhir dari garapan musik *Ngemban Rare* yaitu pembentukan menjadi sebuah garapan komposisi karawitan yang utuh. Bagian-bagian di satukan menjadi satu kesatuan bentuk yang utuh, sebelumnya penata sudah mendengarkan atau mendapatkan refrensi berkarya yang dijadikan inspirasi dalam karya ini terdapat mp3 dan video. Dari pengamatan dan mendengarkan karya-karya yang telah dijadikan refrensi berkarya yaitu karya yang berjudul *Sekar Gayot, Manik Pering, Ne Nu Nak Nik, Warna-Warni Anak, Walking In The Garden*. Dari mendengarkan beberapa karya tersebut penata mendapatkan inspirasi dan acuan untuk merealisasikan garapan *Ngemban Rare*, setelah itu bimbingan tulisan dan bimbingan karya agar mendapatkan masukan, saran, dan motivasi agar garapan ini dapat terbentuk secara utuh.

Setelah itu untuk memantapkan garapan ini, dilakukan tahap *finishing*, untuk menghaluskan, menghayati garapan. Kekompakan pendukung sangat diperlukan karena pada saat proses ini yang terpenting adalah tentang rasa, bagaimana kita merasakan alur garapan agar pada saat pementasan penguasaan materi dan pembawaan materi sudah yakin dan mantap, agar pesan dan kesan dari garapan *Ngemban Rare* ini dapat tersampaikan kepada khalayak. Setelah itu penata melakukan pembakuan agar tidak terjadi lagi perubahan, dari bagian per bagian agar terjadi internalisasi, penghendapan, dan penghayatan terhadap karya.

WUJUD GARAPAN

Wujud garapan adalah mengacu kepada kenyataan yang nampak secara kongkrit yang dapat dipersepsikan dengan mata (*visual*), atau yang dapat dipersepsikan dengan telinga (*akustis*). Wujud garapan yang dinikmati oleh masyarakat atau penonton merupakan hasil akhir dari proses kreativitas yang berawal dari perencanaan, penciptaan, dan penampilan terakhir atau pementasan.

Deskripsi Garapan

Garapan *Ngemban Rare* ini merupakan komposisi karawitan berbentuk tabuh kreasi dengan menggunakan media unguap gamelan *gong suling*. Tema yang diangkat dalam garapan ini adalah mengangkat fenomena kehidupan cara mengasuh anak zaman dulu dan zaman sekarang. Alasan kenapa penata mengangkat tema ini adalah untuk menyadarkan para orang tua dalam mendidik anaknya agar tidak memfasilitasi anak sejak usia dini dengan memberikan *handphone*, *game online*, agar karakter anak menjadi baik. Tema tersebut menjadi landasan objek formal garapan. Strukturnya menggunakan bagian, di setiap bagiannya menggambarkan kesan atau suasana naratif tentang dunia anak-anak yang disusun menjadi tiga bagian yaitu bagian I, bagian II, dan bagian III. Garapan *Ngemban Rare* dipentaskan di areal Pura Taman Ayun, Mengwi, Badung. Garapan ini memiliki durasi 12 menit 20 detik didukung oleh 25 orang penabuh termasuk penata. Pendukung karya komposisi ini adalah komunitas seni *Siwa Art*. Terwujudnya garapan ini dimaksudkan agar bermanfaat bagi masyarakat umum supaya dalam proses mendidik anak agar menghasilkan karakter anak yang baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Garapan yang berjudul *Ngemban Rare* ini adalah karya komposisi yang terinspirasi dari perbedaan cara orangtua mengasuh anak zaman dulu dan zaman sekarang. Dahulu orang tua mengasuh anak dengan cara mengajarkan nyanyian-nyanyian tradisional, menceritakan dongeng anak-anak, mengenalkan permainan tradisional, dan sebagainya. Hal tersebut membuat karakter anak menjadi baik lebih mengenal lingkungan serta sifat anak menjadi sosial. Berbeda dengan cara asuh anak di zaman sekarang yang mana para orangtua sejak dini memfasilitasi anaknya dengan memberikan *handphone*, *Play Station* (PS), atau yang lainnya yang berhubungan dengan teknologi, suatu sisi hal yang baik memang anak menjadi tahu tentang teknologi, tetapi di sisi lain tumbuh kembang dan karakter anak menjadi kurang baik kebanyakan sifat anak lebih individual.

Tidak sedikit berita di televisi maupun koran menyebutkan bahwa banyaknya anak yang kecanduan bermain game, sampai lupa dengan segalanya, disini peran orangtua sangat penting untuk meluruskan kejadian seperti ini, sifat anak lebih individu, karakter anak menjadi keras. Dari fenomena tersebut penata mengajak orangtua sebaiknya jangan dulu memfasilitasi anak secara berlebihan agar karakter anak bisa menjadi karakter yang baik, karakter yang tangguh.

Berangkat dari ide tersebut penata merealisasikan garapan *Ngemban Rare* dengan media unguap *Gamelan Gong Suling*, pada unsur musikalnya garapan ini menggunakan bagian, garapan ini terdiri dari tiga bagian, di setiap bagiannya penata menggunakan kesan atau suasana untuk menggambarkan bagian per bagian. Garapan *Ngemban Rare* ini berbentuk tabuh kreasi menggunakan pendukung garapan 22 orang termasuk penata, pendukung garapan ini

adalah komunitas seni *Siwa Art* yang beralamat di Desa Pendarungan, Mengwi, Badung. Garapan ini berdurasi 12 menit 20 detik dan dipentaskan di Pura Taman Ayun.

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Pustaka

Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Stikom Bali.

Djelantik. AAM. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.

Edy, Ayah. 2013. *Kumpulan Kisah Inspirasi Parenting Yang Wajib Diketahui Orangtua*. Jakarta Selatan: Nuora Books.

Garwa, I Ketut. 2009. *Buku Ajar Komposisi Karawitan IV*. Denpasar: Institut Seni Indonesia.

Garwa, I Ketut. 2008. *Metode Penciptaan Seni Karawitan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia.

Sukerta, Pande Made. 2010. *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Solo.

Wiana, Ketut. 1997. *Cara Belajar Agama Hindu Yang Baik*. Denpasar: Yayasan Dharma Naradha.

B. Sumber Diskografi

Adi Bayu Mahendra, I Putu. 2014 Karya Tugas Akhir "*Ne Nu Nak Nik*". (Video koleksi pribadi).

Hendra Riyadnya Putra, I Putu. 2016 Karya Tugas Akhir "*Bhaktining Suputra*"

(Video koleksi pribadi I Putu Hendra Riyadnya Putra).

Sudiarsa, Wayan. Karya berupa Mp4 Youtube "*Manik Pering*".

Sudiarsa, Wayan. Karya berupa Mp3 "*Sekar Gayot*".

Sudiarsa, Wayan. Karya berupa Mp3 "*Walking In The Garden*".

Wirawan, Arik. Karya Tugas Akhir "*Warna Warni Anak*".