

Repertoar Musik *Gendang Keyboard* di Masyarakat Karo, Sumatera Utara

Rosta Minawati¹, Suryanti²

Prodi Pariwisata dan Prodi Seni Murni

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Jalan Bahder Johan Padangpanjang, Sumatera Barat 27128

Email: rostaminawati@yahoo.co.id

ABSTRACT

The Gendang Keyboard used in the Karo Batak music repertoire can be viewed popular cultural discourse with values and meanings, and as a system of knowledge establishing the characteristics of individuals, groups, and communities. In the Karo community of North Sumatra, the appropriation of keyboard into traditional music has produced changes in the traditional arts, in customs, rituals and entertainment. The intention is to approach the phenomenon of the Gendang Karo as Karo cultural practice. Enculturation of the keyboard into the traditional Karo musical ensemble was initiated by Djasa Tarigan and became popular culture with postmodern aesthetics. Gendang Keyboard music became popular because it could reasonably imitate the sounds of traditional Karo music used in a every custom, ritual, and entertainment event. The gendang keyboard performance that accompanies the dance (landek) in the patam-patam section. The patam-patam dance has a fast forward, backward, rocking motion akin perhaps to "rock and roll" music. Gendang Keyboard music as populer culture can be included in the aesthetic discourse of pastiche, parody, kitsch, camp, and schizophrenia.

Keywords: *Gendang Keyboard Music, Karo Community, Populer Culture, North Sumatra*

ABSTRAK

Repertoar musik *gendang keyboard* sebagai wacana budaya populer memiliki nilai-nilai dan makna sebagai sistem pengetahuan dalam membangun karakteristik individu, kelompok maupun masyarakatnya. Di masyarakat Karo, Sumatera Utara masuknya *keyboard* menjadi musik tradisional memberi dampak pada perubahan seni tradisional, baik secara adat istiadat, ritual dan hiburan. Tujuan ingin mengangkat fenomena *gendang keyboard* sebagai praktik kebudayaan di masyarakat Karo, Sumatera Utara. Metode pengumpulan data dilakukan secara kualitatif melalui obsevasi, wawancara dan dokumentasi. Sistem perubahan dan perkembangan musik tradisi Karo diprakarsai oleh Djasa Tarigan menjadi budaya populer dan estetika postmodern. Kepopuleran musik *gendang keyboard* oleh karena dapat menirukan (imitasi) musik tradisional Karo dalam mengiringi setiap acara adat istiadat, ritual maupun hiburan. *Gendang keyboard* mengiringi tari (*landek*) pada bagian *patam-patam*. *Patam-patam* memiliki gerakan maju, mundur, goyang dengan cepat layaknya seperti musik "rock and roll". Musik *gendang keyboard* sebagai budaya populer masuk dalam wacana estetika *pastiche*, parodi, *kitsch*, camp, dan skizofrenia.

Kata kunci: Musik *Gendang Keyboard*, Masyarakat Karo, Budaya Populer, Sumatera Utara

PENDAHULUAN

Di Sumatera Utara terdapat enam kelompok Batak, yaitu: Karo, Simalungun, Pakpak, Toba, Angkola, dan Mandailing dan dikenal sebagai masyarakat dengan sistem patrilineal. Suku Karo memiliki ciri yang membedakan dengan suku lainnya, di antaranya marga, bahasa, pakaian adat, sistem kekerabatan, adat istiadat, sistem kepercayaan, serta rumah adatnya. Menurut Viner (1979, hlm. 90) Batak sendiri mengacu kepada sekumpulan suku atau kelompok yang mendiami satu ikatan kultural. Suku Karo secara teritorial kebudayaan terdapat di Kabupaten Karo yang disebut Karo Gugung (Kabupaten Tanah Karo) dan Karo Jahe (Kabupaten Deli Serdang). Suku Karo secara patrinal mewarisi identitas yang dibawa sejak lahir yang diturunkan dari orang tua laki-laki disebut *marga*. Adat istiadat dalam masyarakat Karo dilakukan sejak dalam kandungan, anak-anak, remaja, tua dan meninggal dunia. Putaran siklus kehidupan dilakukan upacara adat sesuai dengan tradisi adat Karo. Suku Karo dalam sistem kekerabatan dan menjalankan adat istiadat berdasarkan 5 (lima) Merga, Tutar Siwaluh, dan Rakut Sitelu.

Akan tetapi saat ini, masyarakat Karo Gugung lebih fanatik dalam menjalankan adat istiadat Karo dibanding masyarakat Karo Jahe. Hal tersebut mungkin oleh karena di Kabupaten Deli Serdang lingkungan orang Karo berada ditengah-tengah masyarakat multikulturalitas, baik etnik maupun budaya yang beragam. Desakan modernitas, membuat budaya mengalami perubahan baik itu makna, fungsi maupun pelaksanaannya. Perkembangan teknologi berdampak kepada

perubahan, baik dari cara pandang masyarakat sampai kepada praktik kebudayaannya. Salah satu dengan berakultasinya keyboard sebagai instrumen musik dalam setiap kegiatan adat di masyarakat Karo.

Musik *gendang keyboard* sebagai budaya populer memiliki nilai-nilai dan makna bagi masyarakat pendukungnya. Sehubungan dengan perubahan tersebut kebudayaan juga memiliki fungsi proyeksi, menyeleksi, dan sebagai simbol. Berkaitan dengan itu, Geertz (1966, hlm. 85) menyatakan bahwa kebudayaan adalah sistem pengetahuan yang mengorganisasikan simbol-simbol. Pandangan lain, Soekanto (1990, hlm. 64) menyatakan bahwa kebudayaan mengisi dan menentukan kehidupan manusia walau tidak disadari. Fenomena perubahan dan penerimaan *keyboard* sebagai instrumen musik tradisi sesuai dengan pendapat Kana (1981, hlm. 1-2) menyatakan bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang bermakna di dalam komunitasnya.

Era globalisasi menjadi transisi yang memfasilitasi fenomena kebudayaan yang berjalan berdampingan, yakni kebudayaan tradisional dan kebudayaan modern. Kehadirannya menurut Agus Sachari akan memberi dampak pada pengikisan nilai-nilai lama menjadi nilai-nilai yang baru (2002, hlm. 93). Sebagaimana menurut Steger, pelaksanaan proses menjadi modern cenderung menggeser kebudayaan tradisional menjadi kebudayaan baru, sebagai hasil dari inkulturasi dan perkawinan antar budaya (Soedarsono, 2002, hlm. 30).

Akulturasi *keyboard* menjadi musik tradisional masyarakat Karo diawali dari

keaktivitas dan inovasi Djasa Tarigan menemukan genre baru seni pertunjukan pada masyarakat Karo, Sumatera Utara, yakni musik *gendang keyboard*. Musik *gendang keyboard* memiliki kekhasan dalam repertoar pertunjukannya yakni awalnya untuk hiburan dalam menari berpasangan. Pertunjukan tersebut awalnya menimbulkan pro dan kontra bagi masyarakatnya, baik oleh budayawan, pemerhati budaya, dan orang tua. Bergesernya waktu, repertoar pertunjukan *keyboard* terus berkembang dan mulai sangat digemari oleh masyarakat Karo. Awalnya pertunjukan *keyboard* hanya sebagai selingan untuk hiburan dalam acara *guro-guro aron* (kegiatan hiburan yang diadakan pemuda dan pemudi). Saat ini, *keyboard* telah hadir sebagai bagian adat dalam setiap kegiatan adat masyarakat Karo, baik pesta perkawinan, masuk rumah baru, *ngangkat tulan-tulan* (angkat tulang-tulang), pelantikan (perayaan), meninggal duni dan lainnya.

Kehadiran musik *gendang keyboard* tidak lepas dari pengaruh kreativitas individu (senimannya). Nilai-nilai dikomunikasikan dari ide-ide seorang seniman sebagai bagian dari lingkungan sosialnya. Hal demikian muncul oleh karena Djasa Tarigan sebagai bagian masyarakat Karo hidup dalam ruang dan waktu budaya yang sama memberikan nilai dan pemaknaan baru yakni kolaborasi *keyboard* menjadi musik tradisional Karo. Artinya, nilai-nilai yang diekspresikan seniman melalui konsep pertunjukannya tidak jauh berbeda dari nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat pendukungnya, sehingga musik *gendang keyboard* dapat diterima menjadi bagian kebudayaan masyarakat Karo.

METODE

Tulisan melakukan penelitian metode kualitatif dan deskriptif analisis. Analisis dilakukan untuk menggambarkan fakta-fakta yang dapat memberikan pandangan yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai permasalahan yang akan dibahas (Sedyawati, 2004, hlm. 2). Penelitian kualitatif digunakan oleh karena beberapa pertimbangan. *Pertama*, penelitian kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda. *Kedua*, penelitian kualitatif menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan informan, dan *ketiga*, penelitian kualitatif lebih peka dan lebih menyesuaikan diri dengan pengaruh atas pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong, 1999, hlm. 5). Pengumpulan data dilakukan secara observasi, wawancara, dan dokumentasi dikelompokkan dan di analisis sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai-nilai Musik *Keyboard* bagi Masyarakat Karo

Musik *gendang keyboard* sebagai salah satu fenomena ekspresi budaya dan perwujudan simbolisasi budaya (nilai-nilai) masyarakat pendukungnya. Berdasarkan analisis struktur Levi Strauss membedakan dua struktur yakni struktur luar (*surface structure*) dan struktur dalam (*deep structure*). Struktur luar adalah susunan unsur-unsur luar atau ciri-ciri empiris, sedangkan struktur dalam susunan tertentu yang dibangun berdasarkan struktur luar, namun tidak selalu tampak empiris dari fenomenanya. Akan

tetapi untuk memahami dibalik fenomena sosio budaya penting dilakukan analisis struktur dalam. Kajian atas fenomena tersebut untuk memaknai ulang segala bentuk yang mendasari, melahirkan dan membelenggu masyarakat dan kebudayaannya.

Untuk mengungkap makna yang paling dalam (*inner meaning*) dari penanda dan petanda diterapkan pemikiran Rolan Barthes tentang pemaknaan bertingkat, yakni tingkat denotasi dan konotasi (Barker, 2005, hlm. 93). Hubungan di dalamnya tidak lepas dari hubungan simbolik, paradigmatis, dan sintagmatik. Musik *gendang keyboard* sebagai makna simbolik masyarakat dan kebudayaannya mengalami perkembangan, perubahan, pergeseran, dan bertransformasi. Musik *gendang keyboard* sebagai budaya populer memiliki penanda dan petanda yang bersifat paradigmatis, yakni memiliki makna hidup dalam ruang kemajuan zaman yang ditandai oleh kemajuan teknologi dan media. Sedangkan hubungan penanda dan petanda yang bersifat linier bersifat sintagmatik. Maknanya adalah hubungan penanda dan petanda secara historis, di mana budaya masyarakat (musik) mengalami evolusi. Pembongkaran atas teks dan konteks dirujuk pemikiran Derrida yang mengeritik *logosentrisme* dan *fonosentrisme* atau penolakan terhadap makna yang apriori/tetap. Konsep kunci dalam pemikiran Derrida adalah *différance* (perbedaan) dan *deferral* (penundaan) (Barker, 2005, hlm. 99-100). Berhubungan dengan musik *gendang keyboard* sebagai budaya populer yang memiliki wacana estetika sendiri yang berbeda dengan estetika tradisi adalah merupakan bentuk penolakan

atas satu kebenaran tunggal (mutlak) atas satu legitimasi kebenaran estetika. Keberbedaan dan penundaan merupakan satu tawaran ruang yang diberikan untuk merangkum nilai-nilai estetika baru.

Di masyarakat Karo, sebutan untuk pemusik disebut *sierjabatan*, secara denotatif artinya yang bertugas sebagai pemusik. Nama instrumen musik tradisional Karo, di antaranya adalah sarunai yang berfungsi sebagai melodi, *gendang singanaki* dan *gendang singindungi* berfungsi sebagai ritme variasi, gong dan *penganak* berfungsi sebagai ritme secara musikal. Musik ini berfungsi sebagai penggiring aktivitas ritual, adat istiadat, dan hiburan dalam masyarakat Karo di Sumatera Utara.

Tahun 1990, Minawati dalam penelitiannya menemukan bahwa perubahan alat musik tradisional Karo dengan masuknya alat musik Barat yang dikenal *keyboard* (organ tunggal) oleh Djasa Tarigan (2007, hlm. 93). Proses akulturasi dengan menyerap unsur-unsur kebudayaan asing dan mengolahnya menjadi kebudayaan sendiri. Malinowski mengatakan bahwa perubahan kebudayaan dapat disebabkan faktor-faktor dan kekuatan spontan yang muncul dalam komunitas atau terjadi karena kontak kebudayaan yang berbeda. Perubahan dapat juga terjadi karena perubahan ekologis, demografis, modifikasi sebagai perubahan kebudayaan masyarakat lokal penerima kebudayaan asing menjadi kebudayaan sendiri (dalam Poerwanto, 2005, hlm. 105). Satu kebudayaan bertemu dengan taraf teknologi yang lebih tinggi, maka yang terjadi adalah proses imitasi atau peniruan sehingga kebudayaan tradisi tersebut secara

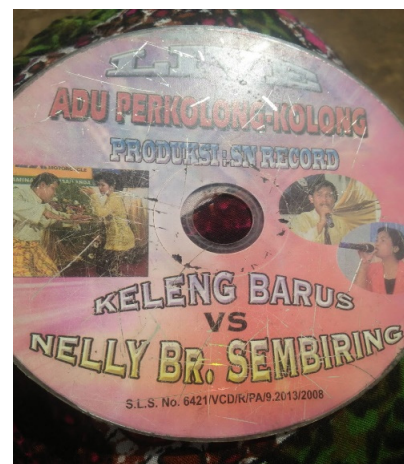
lambat laun berganti menjadi kebudayaan baru (dalam Soekanto, 1990, hlm. 361). Menurut Ediwar, dkk menyatakan bahwa musik tradisional Minangkabau di Sumatera Barat salah satu usaha industri kreatif berbasis teknologi (Ediwar dkk, 2019, hlm. 117). Pada penelitian Minawati menyebutkan bahwa;

“Djasa Tarigan katakan bahwa *keyboard* masuk dalam musik tradisi Karo tahun 1990 secara tidak disengaja. Sepinya pertunjukan sehingga Djasa Tarigan berkeaktivitas memasukkan *keyboard* menjadi alat musik Karo. *Keyboard* pada awalnya hanya sebagai alat bantu dalam ansambel pertunjukan musik Karo. Lambat laun *keyboard* dapat diterima oleh masyarakat Karo. Hal tersebut oleh karena pemerogramman suara imitasi yang dihasilkan *keyboard* sangat menyerupai suara alat musik tradisi Karo. Kemudian setelah itu, *keyboard* menjadi alat musik tunggal dalam mengiringi setiap kegiatan adat maupun acara hiburan. *Keyboard* awalnya hanya untuk membantu menimbulkan aksen-aksen tertentu pada lagu yang bertempo cepat, terutama pada lagu *patam-patam*. *Patam-patem* adalah musik yang bertempo cepat 98-100 dalam bentuk *instrumentalia*” (Minawati, 2007, hlm. 93).

Era tersebut merupakan masa produktif bagi seniman Karo. Oleh karena banyaknya pesanan pertunjukan *keyboard*, maka seniman tradisi lainnya ikut berkecimbung dalam musik *gendang keyboard*. Bahkan muncul pemain-pemain *keyboard* baru dalam menyediakan jasa pertunjukan *gendang keyboard*. Kesemarakkan repertoar pertunjukan *keyboard* dilengkapi *perkolong-kolong* (biduan Karo). Kepopulern *keyboard* menjadi industri baru bagi seniman musik dan *perkolong-kolong*. Dalam fenomena ini, musik tidak hanya



Gambar 1. Cover VCD Musik *gendang keyboard*
(sumber: <https://www.tokopedia.com>)



Gambar 2. Kaset VCD *Keyboard Adu (fight) Perkolong-kolong*
(Sumber: Ingan Sembiring, 2022)

sebagai ekspresi keindahan (hiburan) tetapi juga sebagai tujuan komersial. Pertunjukan musik *gendang keyboard* menjadi komodifikasi dan komersialisasi. Hal tersebut ditandai oleh karena pertunjukan musik *gendang keyboard* sekali tampil dihargai minimal Rp 5.000.000 sampai maksimal 15.000.000, tergantung even dan jarak pemanggilan untuk pertunjukan. Akan tetapi, saat ini hal yang berbeda pada awal perkembangan musik *gendang Keyboard* diikuti dengan produksi kaset CD, VCD dan DVD rekaman musik *gendang keyboard* banyak beredar dipasaran dijual mulai dari harga



Gambar 3. Menari diiringi *gendang keyboard* dalam acara adat pesta perkawian Masyarakat Karo
(Sumber: Mita Br Tarigan, 2022)

Rp 5000 sampai Rp 25.000. Namun saat ini, kaset CD, VCD, dan DVD sudah mulai hilang dipasaran dan berubah kepada memasukan kepada tayangan chanel *youtube*.

Pertunjukan musik *gendang keyboard* merupakan wacana budaya yang telah berubah secara estetika lokal (budaya *trdaisi*). Kelahiran selera ditandai dengan tuntutan keberbedaan (*differance*) selera (estetika). Pada tataran ini, musik *gendang keyboard* sebagai musik rakyat lebih didefenisikan secara politik ketimbang secara estetis. Pada konteks tersebut siapa yang dapat mengundang/mengadakan repertoar *keyboard*, siapa yang berani eksis baik menari maupun menyanyi. Pertunjukan *keyboard* dalam setiap acara di masyarakat Karo menjadi penanda bagi penyelenggara level sosial maupun ekonominya. Masyarakat berlomba-lomba mengadakan dan mengundang grup *keyobard* yang paling populer dan mahal. Kemunculan pertunjukan musik *gendang keyboard* menjadi wacana budaya populer dalam rangka menentang budaya dominan (budaya tinggi). Dalam hal ini, Storey menyatakan bahwa wacana adalah sarana dalam memperoleh kekuasaan dan otoritas untuk mendefenisikan yang boleh

dan tidak boleh sehingga kebenaran menjadi suatu wacana tergantung pada konteks (2003, hlm. 133-135).

Musik *gendang keyboard* sebagai sebuah praktik budaya dalam menciptakan makna dan nilai-nilai baru. Pemaknaan dapat dilihat dalam peristiwa budaya dan fungsinya ditengah masyarakat pendukungnya. Sehubungan dengan itu, Alam P. Merriam menyatakan delapan fungsi etis musik, yaitu; (1) sebagai kenikmatan estetis yang dapat dinikmati oleh pencipta maupun penontonnya, (2) hiburan bagi seluruh warga masyarakat, (3) komunikasi bagi masyarakat yang memahami musik karena musik bukanlah bahasa yang universal, (4) representasi simbolis, (5) respon fisik, (6) memperkuat konformitas norma-norma sosial, (7) pengesahan institusi-institusi sosial dan ritual-ritual keagamaan, dan (8) sumbangan pada pelestarian serta stabilitas kebudayaan (dalam Soedarsono, 2002, hlm. 121).

Transformasi Budaya

Kemajuan teknologi dan media mempengaruhi perubahan kehidupan dan kebudayaan masyarakat Karo, Sumatera Utara. Transformasi perkembangan teknologi dan media, seperti: tayangan televisi, handphone, *youtube*, *instragram*, *face book* sudah menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat. Era teknologi dan industri media massa bertransformasi dari bentuk analog menjadi digital. Ciri khas teknologi di era ini menawarkan produktivitas, efisiensi, kecepatan dan lintas batas ke platform media baru. Menurut Rizal bahwa mencermati teknologi mutakhir yang semakin canggih

menawarkan berbagai kemudahan serta gaya hidup baru meninggalkan pola-pola lama yang bersifat tradisional (dalam Ediwar dkk, 2019, hlm. 118). Kemajuan tersebut memberikan satu nilai pada masyarakat dalam mengisi ataupun bersikap mengubah atau menjadi objek dari perubahan tersebut. Era globalisasi merupakan satu era kemajuan peradapan manusia yang ditandai dengan ke(modern)an. Appadurai menyatakan globalisasi merupakan kemajuan yang ditandai dengan lima hal, di antaranya: *ethnoscepes*, *teknoscepes*, *financescepes*, *mediascepes*, dan *ideoscepe* (Ritzer, 2004, hlm. 598). Oleh sebab itu, selain terdapat usaha pelestarian, juga terjadi pergeseran kebudayaan lokal akibat tranformasi budaya, baik segi bentuk maupun isinya. Leonardo mengemukakan bahwa globalisasi bagaikan mesin penggilas yang dapat mengancam kelangsungan hidup budaya tradisi. Perubahan tersebut akan menjadi sangat otentik dan membuatnya menjadi komersial (2002, hlm. 33).

Transformasi budaya dilandasi dari lahirnya globalisasi yang ditandai berkembang berbagai media, seperti televisi, internet, *you tobe*, *face book*, intagram, dan media lainnya. Pertumbuhan dan perkembangan sebuah budaya diikuti oleh perubahan gejala sosial berbagai tingkat kehidupan manusia, mulai dari individu sampai masyarakat luas. Soekanto mengungkapkan perubahan sebagai berikut.

Perubahan yang dikehendaki merupakan perubahan yang telah di rencanakan terlebih dahulu oleh pihak-pihak yang menghendaki suatu perubahan,

sedangkan perubahan yang tidak dikehendaki serta berlangsung di luar jangkauan pengawasan masyarakat dan dapat menyebabkan timbulnya akiibat-akibat sosial yang tidak diharapkan" (1990, hlm. 123).

Berdasarkan fenomena perubahan budaya pada masyarakat Karo, Sumatera Utara adalah suatu yang dihendaki. Perubahan pada nilai-nilai budaya, di antaranya nilai-nilai kesantunan (etika, moral, normatif), nilai kepatutan, religius, yang sesungguhnya selayaknya menjadi adat istiadat yang menjadi identitas yang terintegrasi dalam budaya masyarakat Karo. Perubahan nilai-nilai dapat mengubah pandangan atas kebudayaan etnis tertentu, walau tidak lepas dari pengaruh ruang dan waktu. Merujuk kepada pergeseran sudut pandangan, Williams menyatakan bahwa populer dipandang dari sudut pandang orang lain bukan dari mereka yang mencari persetujuan atau kekuasaan atas mereka (dalam Strinati, 2004, hlm. 3). Kontruksi atas nilai-nilai pada pertunjukan musik *gendang keyboard* terdapat keterbukaan, fleksibelitas, demokrasi, tidak ber (klas) atau (bebas), apresiasi, dan efesien dan efektif, kebersamaan, dinamis, dan mengutamakan kesenangan. Storey (2008, hlm. 7) menyatakan bahwa praktik produksi menempatkan pemaknaan, kesenangan, ideologis, yang secara variatif memiliki tujuan secara realtif.

Masyarakat Karo berada dalam kesenangan yang tidak dapat menampik realitas dan berada dibawah dominasi industri budaya. Kekuatan industri budaya memberikan pengaruh yang begitu kuat dalam konteks perubahan dan pemerdayaan

bagi mereka yang berada pada subordinat. Mencemati hal tersebut, Paul Willis menyatakan bahwa konsumsi kultural terjadi melalui proses *graunded aesthetics* (dalam Storey, 2008, hlm. 170). Hadirnya pertunjukan musik *gendang keyboard*, khusus *patam-patam* bertempo cepat sebagai musik “rock and roll” dalam musik Karo memiliki struktur dan wacana estetika *kitsch*, *pastiche*, parodi, *camp*, dan *skizofrenia*. Gerakan mengikuti tempo musik cepat dengan gerakan maju, mundur, memutar, jongkok, yang didominasi gerakan maju mundur mengikuti alunan musik. Gerakan-gerakan tersebut memiliki makna terhadap pendangkalan atas nilai-nilai estetik tari tradisi masyarakat Karo. Prilaku penari dan pemusik berada dalam wilayah hanya mengutamakan kesenangan (*fan*). Ekspresi budaya yang tercermin menunjukkan ekspresi budaya populer. Fenomena sosial budaya tersebut tidak dapat dipisahkan dari representasi prilaku dan tindakan masyarakat pendukungnya. Produksi makna, menurut Eco merupakan satuan budaya hasil konvensi dalam kebudayaan (dalam Chistomy T & Untung Yuwono, 2004, hlm. 65). Perpaduan elemen-elemen menjadi wacana ideologi baru bagi individu-individu mengekspresikan kehidupan mereka. Pandangan Marx tentang proses ideologi secara hakiki sebagai perjuangan kelas yang abadi dalam satu masyarakat (dalam Piliang, 2003, hlm. 198).

Fenomena masuknya *keyboard* menjadi alat musik Karo bukan hanya merubah musik iringan, akan tetapi juga merubah konsep dan pemaknaan tari. Tari dalam bahasa Karo disebut *landek*. Sebutan *landek* dalam Bahasa Karo memiliki denotasi sama dengan tari

dalam bahasa Indonesia. Bagi masyarakat Karo, gerakan tari (*landek*) memiliki hubungan dengan perlambangan tertentu. Gerakan-gerakan tangan, jari, kaki, pinggang, kepala merupakan simbolisasi makna. Gerakan tari dan pola-pola tarian berkaitan dengan karakter dan filosofi masyarakat Karo. Tarian bukan hanya menguatamakan keindahan gerak, akan tetapi terdapat representasi makna-makna tertentu secara kebudayaan. Literasi gerakan tari (*landek*) dalam pertunjukan *gendang keyboard* di masyarakat Karo berbeda dengan gerakan tari pada umumnya. Rustiyanti dkk menyatakan bahwa tubuh penari berbentuk, dikuasai dengan baik dan mapan, berpola, sesuai dengan standar gerak yang pakem dan selesai, menempati ruang dengan baik dan memanfaatkan teknologi (dalam Rustiyanti dkk, 2020, hlm. 453-464). Di masyarakat Karo, masuknya *keyboard* menjadi pengiring ikut merubah tarian pada setiap acara pertunjukan musik *gendang keyboard*, seperti gambar berikut.

Gerakan tari (*landek*) tradisi memiliki pola-pola dibentuk tiga unsur, yakni *ende* (gerakan menekuk lutut), *odak* (gerak langkahkan kaki), dan *ole* (goyangkan badan). Unsur lain yang ikut membentuk estetika adalah *lempir tan* (gemulai tangan) dan kelentikan jari. Di masyarakat Karo, repertoar pertunjukan musik tersebut disebut *gendang keyboard*. *Gendang* dalam bahasa Indonesia merupakan sebutan ensambel pertunjukan secara kontekstual. Pertunjukan merupakan peristiwa sosial yang ditandai dengan terjadinya intraksi sosial, baik fisik maupun ruang fisik lainnya.

Berdasarkan praktik perubahan budaya



Gambar 4. Patam-patam
(Sumber: Mita Br Tarigan, 2022)

tersebut, William menyatakan bahwa populer memiliki makna banyak disukai orang, jenis kerja rendahan, karya dilakukan untuk orang banyak, dan budaya yang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri (Strorey, 2003, hlm. 10). Charles Wright mengemukakan bahwa media selain mempromosikan budaya populer juga melestarikan subkultur tersebut (Burton, 2008, hlm. 178). Seni tradisi tidak dapat bertahan mengimbangi derasnyanya arus globalisasi sehingga seni tradisi dan pola hidup masyarakat ikut mengalami perubahan, baik struktur, bentuk, fungsi, ataupun maknanya. Seni tradisi tersebut menjadi *kitsch* akibat korupsi-korupsi dan perubahan, sehingga menghilangkan aura seni sesungguhnya oleh karena pertunjukan musik gendang keyboard yang hanya menampilkan nilai-nilai ekspresi semu yang begitu kuat membius masyarakat. Menurut Adorno (dalam Vattimo, 2003, hlm. 117), hilangnya aura seni sama dengan kematian seni sebagai sebuah penyelewengan atas makna seni.

Estetika Musik Gendang Keyboard Sebagai Budaya Populer

Estetika budaya populer menekankan kepada kebebasan, kemerdekaan, dan kreativitas. Kreativitas tidak diartikan mencari yang orisinal dari proses penggalian yang progresif, tetapi pencarian jati diri (identitas) yang lama/ latar budaya/ tradisi etnik/ nilai spiritual. Estetika budaya populer menghilangkan, menuntut pembaharuan dan inovasi terus-menerus sehingga seni populer menolak konvensi seni tradisi yang mapan.

Pertunjukan musik *gendang keyboard* dalam berbagai acara berfungsi sebagai bagian pengisi acara dalam mengiringi setiap bagian acara, baik menari ataupun menyanyi. Uniknyanya, keterlibatan seseorang dalam setiap mengakhiri sesi acara ditutup dengan menari bersama yang diiringi musik dan nyanyian oleh salah satu dari mereka atau *perkolong-kolong*. Pada bagian *salih* (peralihan) tari lambat ke *patam-patam* (menari dalam tempo cepat) semua ikut menari dengan gerakan maju, mundur, goyang sesuai ekspresi masing-masing.

Gerakan tersebut seakan seperti musik “rock and roll”. Pertunjukan tersebut dapat dikategorikan sebagai budaya populer yang berkiblat pada wacana estetika posmodern. Menurut Barthes, mitos dan ideologi bekerja mengalamiahkan penafsiran yang bersifat sementara (tidak tetap) dan secara historis spesifik (Barker, 2005, hlm. 95). Penafsiran ideologi pertunjukan *gendang keyboard* disesuaikan dengan lima ideom wacana estetika posmodern, yakni *pastiche*, *parodi*, *kitsch*, *camp*, dan *skizofrenia*. Ke lima idiom estetika tersebut digunakan untuk



Gambar 5. Menari *Patam-patam*
(Sumber: Mita Br Tarigan, 2022)

mengungkapkan makna pertunjukan musik *gendang keyboard*, yakni sebagai berikut.

1. *Pastiche*

Pertunjukan *gendang keyboard* memiliki idiom estetika *pastiche*. Menurut Piliang *Pastiche* sebagai karya mengandung pinjaman, miskin kreativitas, orizinalitas, keotentikan, dan kebebasan sebagai bentuk parodi terhadap sejarah. Akan tetapi, menurut Hutcheon dapat dianggappersamaan. Teks *pastiche* mengimitasi teks masa lalu dalam rangka mengangkat dan mengapresiasi (dalam Piliang, 2003, hlm. 209-210). Dalam hal ini, musik *gendang keyboard* sebagai seni pertunjukan rakyat memiliki kesamaan pemaknaan/spirit musik tradisi. Imitasi suara yang dilahirkan *keyboard* dapat memenuhi kategori estetika lokal sesuai harapan pendukungnya. Imitasi dari Bahasa Latin disebut *Imitatus* yang berarti meniru. Menurut Tarde, syarat imitasi ada tiga; 1. ada minat pada yang diimitasi, 2. ada sikap menjunjung tinggi atau mengagumi yang diimitasi, 3. tingkat pengembangan

tergantung kepada pengetahuan individu yang mengimitasi (Joesoep, 1981, hlm. 38).

2. Parodi

Parodi adalah satu bentuk dialog antar teks dan sebagai oposisi atau kontras. Ada dua pengertian tentang parodi, *pertama* parodi salah satu bentuk dialog antara satu teks bertemu dan berdialog dengan teks lainnya. *Kedua*, tujuan dari parodi adalah untuk mengekspresikan perasaan tidak puas, tidak senang, tidak nyaman berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masa lalu yang dirujuk. Linda Hutcheon mendefenisikan parodi sebagai:

“satu bentuk imitasi, akan tetapi yang diimitasikan cenderung ironik. Parodi cenderung pengulangan yang dilengkapi ruang kritik dengan menungkapkan perbedaan ketimbang kesamaanya” (Piliang, 2003, hlm. 214).

Parodi sebagai satu bentuk wacana memperlak wacana pihak lain untuk menghasilkan efek makna idealitas dan nilai estetika yang dibangunnya. Dengan demikian ekspresi estetik, pengalaman estetik dan penikmat estetik menggantinya dengan yang baru. Berhubungan dengan itu, musik tradisi di parodikan ke musik *gendang keyboard* karena musik tersebut masyur pada zamannya (kini).

Parodi juga merupakan salah satu bentuk imitasi yang mengambil keuntungan dari teks yang menjadi sasaran (kelemahan, kekurangan, keseriusan atau bahkan kemasyuran).

3. *Kitsch*

Istilah *kitsch* berasal dari bahasa Jerman *Verkitschen* (membuat rumah) dan *kitschen*

secara literal berarti 'memungut sampah dari jalan'. Oleh karena itu, istilah *kitch* sering diartikan sampah artistik atau selera rendah (*bad taste*). Menurut Umberto Eco, *kitsch* diidentifikasi sebagai representasi palsu dengan memperlakukan *stylemes* (kepentingan diri sendiri) ke dalam satu konteks yang strukturnya secara umum tidak memiliki karakter homogenitas dengan tujuan untuk menghasilkan pengalaman baru dalam usaha memassakan seni (konsumsi massa) dan pengembangan kebudayaan yang berkaitan dengan nilai keuntungan secara ekonomis (dalam Piliang, 2003, hlm. 217-219).

4. *Camp*

Estetisme pengembangan gaya dan pemberontakan menentang gaya elit kebudayaan tinggi. Dalam hal ini, *camp* tidak tertarik pada orizinal, sebaliknya ia tertarik pada duplikasi untuk tujuan sendiri. *Camp* merupakan jawaban dan solusi atas kebosanan sekaligus reaksi atas keangkuhan budaya tinggi (Piliang, 2003, hlm. 221-223). Kebebasan dan kemerdekaan dipertunjukkan melalui gerakan tari (*landek*) dan juga nyanyian. Gerakan *patam-patam* (tempo cepat) dilakukan lebih dominan dengan gerakan maju mundur sambil goyangkan badan, pinggang dan kepala.

Camp adalah satu idiom estetik yang menimbulkan pengertian kontradiktif. Satu pihak mengasosiasikan pembentukan makna, dan di sisi lain justru diasosiasikan dengan kemiskinan makna. Menurut Sotang, *camp* adalah satu model 'estetisisme' atau satu cara melihat dunia sebagai satu fenomena estetik bukan dalam pengertian keindahan

atau keharmonisan, melainkan dalam pengertian 'keartifisialan' dan peng gayaan (dalam Piliang, 2003, hlm. 221-223). Menurut Mac Donald, budaya massa adalah sebuah revolusioner dinamis yang menghancurkan batas, kelas, tradisi, selera dan mengaburkan perbedaan (dalam Strinati, 2004, hlm. 18).

5. Skizofrenia

Skizofrenia adalah sebuah istilah psikoanalisis yang pada awalnya digunakan untuk menjelaskan fenomena psikis dalam diri manusia. Dalam perkembangannya, menjelaskan fenomena yang lebih luas termasuk di dalamnya peristiwa bahasa, fenomena sosial ekonomi, sosial politik, dan fenomena estetika. Jacques Lacan mendefenisikan skizofrenia sebagai putus rantai pertandaan, antara rantai sintagmatik penanda dan membentuk ungkapan/makna baru. Artinya ketika antara penanda dengan penanda terputus, penanda dengan petanda terputus atau petanda dengan petanda terputus maka akan tercipta ungkapan skizofrenia/ rangkaian penanda yang tidak berkaitan antara satu dengan lainnya (Piliang, 2003, hlm. 227-228). Perubahan tersebut harus dipandang sebagai kaitan pengembangan masyarakat industri dan kapitalis yang memutuskan radikal dan revolusioner terhadap tradisi dan terhadap suatu kesetabilan sosial yang relative statis (Christomy. T dan Untung Yuwono, 2004, hlm. 28).

Dalam perkembangannya terdapat estetika yang bersifat dialektis dan kontradiksi, antara tesis (realita), estetika pengingkaran atas estetika lokal (antitesis) dan hasil dari pertentangan tersebut terbentuklah

perdamaian (sintetis) sebagai realita baru yang dimaknai masyarakat pendukungnya sebagai tingkat pemaknaan yang lebih tinggi. Realitas estetika terbentuk secara terus menerus dan berkembang secara dialektika yang kemudian dapat dimaknai oleh masyarakat melalui mediasi sebagai bagian dari proses dialektika estetika itu sendiri. Fenomena tersebut melalui komodifikasi kebudayaan bukan melahirkan keseragaman akan tetapi dapat melahirkan identitas baru bagi masyarakatnya.

SIMPULAN

Estetika pertunjukan musik *gendang keyboard* dalam masyarakat Karo, Sumatera Utara memiliki keberagaman dan kerelatifan pemaknaan. Hal tersebut ditentukan oleh konteks pengunanya dan penerimanya. Makna yang dilahirkan merupakan refleksi dari kebudayaan masyarakat yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktunya. Akulturasi *keyboard* menjadi alat musik tradisi Karo diprakarsai oleh Djasa Tarigan dengan memasukan musik *gendang keyboard* menjadi musik tradisional Karo. Kepopuleran musik *gendang keyboard* oleh karena dapat menirukan (imitasi) musik tradisional Karo dalam mengiringi setiap acara adat istiadat, ritual maupun hiburan. Hal yang paling ditunggu adalah pertunjukan *gendang keyboard* yang mengiringi tari (*landek*) pada bagian *patam-patam*. Tari *patam-patam* memiliki gerakan maju, mundur, goyang dengan cepat selayaknya seperti musik "rock and roll". Musik *gendang keyboard* sebagai budaya populer masuk dalam wacana estetika *pastiche*, *parodi*, *kitsch*, *camp*, dan *skizofrenia*.

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chis. (2005). *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Bentang.
- Butron, Graeme. (2008). *Pengantar untuk Memahami Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Christomy, T dan Untung Yuwono. (Peny). (2004). *Semiotika Budaya*. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia.
- Leonardo, D' Amico. (2002). "Seni Pertunjukan Tradisional Dan Globalisasi: Pilihan Etnik, Etik dan Estetik" dalam Menimbang Praktek Pertukaran Budaya: Kolaborasi, Misi, Sumber & Kesempatan. *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia* Th. XI-2002. Jakarta: MSPI.
- Ediwar, dkk. (2019). "Kajian Organologi Pembuatan Alat Musik Saluang Darek Berbasis Teknologi Tradisional" dalam *Jurnal Panggung*, 29 (2), 116-130.
- Geertz, Clifford. (1966). "Religion as a Cultural System", dalam *Anthropological Approaches to The Study of Religion*, M.Banton (ed). London: Tavistock.
- Joesoep, Soelaiman. (1981). *Pengantar Psikologi Sosial*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Kana, Nico L. (1981). *Tradisi Lisan: Mitos dan Teks sebagai Wahana Memahami Kebudayaan*. Salatiga: LPIS Satya Wacana.

- Minawati, Rosta. (2007). *Pertunjukan Dangdut Mak Lampir di Kotamadya Binjai: Sebuah Kajian Budaya, Tesis Program Pascasarjana Universitas Udayana*.
- Moleong, J Lexy. (1999). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Piliang, Yasraf Amir. (2003). *Hipерsemiotika: Tafsir Cultural atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Poerwanto, Hari. (2005). *Kebudayaan dan Lingkungan: Dalam Perspektif Antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. (2004). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rustiyanti, Sri, dkk. (2020). "Literasi Tubuh Virtual dalam Aplikasi Teknologi Augmented Reality PASUA PA", dalam *Jurnal Panggung*, Vol. 30 (3), 453-464.
- Sachari, Agus. (2002). *Estetika, Makna, Simbol dan Budaya*. Bandung: ITB
- Sedyawati, Edi. (2004). "Penelitian Seni: Jenis dan Metodenya" di sampaikan dalam Lokakarya LPPM ISI Yogyakarta: 28 Mei-1 Juni 2004, Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Soedarsono, RM. (2002). *Seni Pertunjukan di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soekanto, Soerjono. (1990). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.
- Storey, John. (2003). *Teori Budaya dan Budaya Pop: Memetakan Lanskap Konseptual Cultural Studies*. Yogyakarta: CV Qalam.
- Storey, John. (2008). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Strinati, Dominic. (2004). *Populer Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Bentang (PT Bentang Pustaka).
- Vattimo, Gianni. (2003). *The Modernity: Nihilisme dan Hermeneutika dalam Budaya Posmodern*. Yogyakarta: Sadasiva.