



Laporan Riset

Memahami Ritual *Aci Keburan* Melalui Sajian Multimedia (Studi Kasus: Desa Pakraman Kelusa)

Kadek Ayu Ariningsih *, I Nyoman Widhi Adnyana

STMIK STIKOM Indonesia 1, STMIK STIKOM Indonesia 2

Info Artikel

Sejarah artikel:

Dikirim 13 Mei 2017

Direvisi 22 Mei 2017

Diterima 18 Juni 2017

Kata Kunci:

Ritual

Aci Keburan

Multimedia

Pemahaman

Makna

Abstrak

Keberadaan teknologi memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Masyarakat tidak bisa lepas dari penggunaan teknologi dan membawa manusia kepada era modern. Masyarakat Desa *Pakraman Kelusa* ikut dibawa dalam pengaruh gencarnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini yang berpengaruh besar dalam tatanan hidup masyarakatnya. Masyarakat Desa *Pakraman Kelusa* banyak yang mengalami pengaburan makna tentang makna pelaksanaan ritual *Aci Keburan* di Pura Hyang Api

Makna Ritual *Aci Keburan* disampaikan kembali dengan menggunakan teknologi dalam sajian multimedia. Dipilihnya multimedia mengingat sifat dari sajian multimedia adalah mengatasi keterbatasan ruang dan daya indera. Sehingga diharapkan masyarakat Desa *Pakraman Kelusa* memahami kembali makna pelaksanaan ritual *Aci Keburan* yang sebenarnya.

© 2017 Komunitas Studi Kultural Indonesia. Diterbitkan oleh An1mage. All rights reserved.

1. Pendahuluan

Khazanah kekayaan Hindu Bali memiliki cakupan luas serta karakteristik yang unik. Ritual sebagai bagian dari Khazanah kekayaan Hindu Bali menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Hindu di Bali.

Sebagai bagian dari *Tri Kerangka Dasar Agama Hindu*, ritual sendiri mencakup dua bagian lainnya dari *Tri Kerangka Dasar* yakni *tattwa*, susila dan *upakara/yadnya*. Yang mana dimaksudkan bahwa dalam sebuah ritual terkandung *tattwa*, tata cara pelaksanaan (etika/susila) dan persembahan yang dilaksanakan dengan ikhlas.

Bagaikan sebutir telur, ketiganya tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Kompleksitas ritual membentuk konstruksi nilai-nilai luhur kehidupan masyarakat Hindu di Bali.

Hal tersebut kemudian membuat masyarakat Hindu Bali sendiri mengalami kesulitan dalam pemahaman makna aktualisasi dari setiap proses ritual Hindu di Bali yang ada dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari yang tidak terlepas dari pengaruh berbagai perkembangan, salah satunya adalah perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan untuk membantu memahami setiap kandungan makna dalam setiap aktivitas ritual. Manusia modern berdampingan dengan teknologi, sehingga membawa manusia menuju era baru sehingga terjadi perubahan pola hidup serta pola pikir manusia.

Masyarakat modern memiliki kepercayaan yang kuat terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi meminimalisasi kesulitan akses ide dalam proses pembuatan karya baru [1].

Di sisi lain manusia mulai kehilangan kepekaan sosial, menjadi individualis dan ketergantungan teknologi. Kehidupan tradisional mulai mengabur dan ditinggalkan perlahan. Hal ini dapat berdampak pada berkurangnya pemahaman nilai-nilai ritual dalam hal ini ritual di Hindu, Bali. Banyak pergeseran makna ritual yang terjadi salah satunya adanya anggapan masyarakat bahwa ritual *Aci Keburan* dianggap sebagai sebuah ajang perjudian sabung ayam.

Tradisi Ritual *Aci Keburan* dilaksanakan oleh masyarakat di Desa *Pakraman Kelusa*, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar. *Aci Keburan* sendiri adalah suatu ritual pertarungan ayam jantan yang prosesnya bertempat di Pura Hyang Api Desa *Pakraman Kelusa*.

* Peneliti koresponden: STMIK STIKOM Indonesia, Jl. Tukad Pakerisan No. 97
 Denpasar 80225. Mobile: +6281805520321 E-mail: ayuari@stiki-indonesia.ac.id

Disebut sebagai *Ací Keburan* dikarenakan para *pemedek* selain membawa *banten* juga membawa ayam jantan untuk saling dipertarungkan sehingga terjadi *keburan* atau *keberan* (sabung ayam).

Ací keburan merupakan ritual persembahan pembayar janji yang berhubungan dengan kesehatan semua hewan peliharaan. *Ací keburan* dilaksanakan setiap enam bulan sekali yang jatuh pada hari Tumpek Kuningan, berlangsung selama 35 hari penuh yakni berakhir pada hari *Tumpek Krulut*. Akan tetapi yang terjadi adalah banyak masyarakat awam bahkan masyarakat di Desa *Pakraman Kelusa* tidak mengetahui makna ritual *ací keburan*.

Masih banyak anggapan bahwa *ací keburan* adalah *tabuh rah*, Upacara persembahan kepada *Bhuta Kala* dan perjudian. Hal itu diperkuat dari hasil kuesioner yang telah disebar di Desa *Pakraman Kelusa*, di mana 67% dari 100% responden menyatakan Desa *Pakraman Kelusa* tidak mengetahui tentang tradisi *ací keburan*.

Dari 67 % responden tersebut yang tidak mengetahui tradisi *ací keburan* sebanyak 48% responden dengan rentang usia 30 tahun ke bawah dan 19% sisanya adalah rentang usia 30 tahun ke atas. Banyak dari responden yang beranggapan bahwa tradisi *ací keburan* adalah sabung ayam (*tajen*).

Hanya beberapa responden yang mengetahui tradisi *ací keburan* secara jelas, yaitu sebesar 33% responden. 25% dari 33% responden tersebut yang mengetahui tradisi *ací keburan* memiliki rentang usia 30 tahun ke atas. Sisanya memiliki rentang usia 30 tahun ke bawah.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan usaha preventif untuk menanggulangi permasalahan tersebut. Ada suatu ide guna memudahkan masyarakat Hindu di Bali pada umumnya dan masyarakat di Desa *Pakraman Kelusa* pada khususnya untuk memahami ritual *ací keburan* melalui sajian multimedia.

Mengingat bahwa manusia saat ini tidak dapat terlepas dari pengaruh dan penggunaan teknologi. Sajian multimedia menjadi media sosialisasi dalam pemahaman makna ritual *ací keburan*.

2. Telaah Pustaka

Sajian Multimedia interaktif digunakan sebagai satu sarana media pendidikan untuk menampilkan nilai-nilai dari *Ací Keburan*. Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahkan sumber ajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan.

Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Kegunaan media pendidikan

dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperjelas penyajian pesan. Hal tersebut adalah untuk menghindari agar penyajian pesan tidak terlalu bersifat verbalistik serta mampu, mengatasi keterbatasan ruang dan daya indera [2].

Secara umum bidang yang memerlukan multimedia dapat dibagi menjadi lima bagian yaitu; 1) perdagangan; 2) pemerintahan; 3) hiburan; 4) penyiaran; dan 5) pendidikan. Pendidikan adalah suatu bidang yang saling sering menggunakan multimedia untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dan pengajaran lebih menarik dan lebih cepat dicerna oleh siswa [3].

Secara sederhana mengartikan multimedia sebagai lebih dari satu media. Ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Definisi sederhana ini telah pula mencakup salah satu jenis kombinasi, misalnya kombinasi *slide* dan tipe audio. Namun, pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan media itu.

Arti multimedia yang umumnya dikenal saat ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Jenis peralatan itu adalah komputer, video kamera, *video cassette recorder* (VCR), *overhead projector*, *multivision* (atau sejenisnya), *CD player*, *compact disc*. Keseluruhan peralatan tersebut harus dapat bekerja sama dalam menyampaikan informasi kepada pengguna [4].

Kata ritual berkenaan dengan *ritus*; hal ihwal *ritus*. Kata *ritus* berarti tata cara dalam upacara keagamaan [5]. Di dalam rangkaian suatu ritual telah terkandung pula nilai *tattwa* dan etika. Ritual dalam Agama Hindu juga disebut dengan upacara.

Kata upacara dalam *sansekerta* berarti mendekati. Dalam kegiatan upacara agama diharapkan terjadinya suatu upaya untuk mendekatkan diri kepada *pitara* maupun *rsi*. Pendekatan itu diwujudkan dengan berbagai bentuk persembahan maupun tata pelaksanaan sebagaimana telah diatur dalam ajaran Agama Hindu [6].

Pada saat Hari Raya Kuningan, masyarakat di Desa Pakraman Kelusa menggelar ritual *Ací Keburan* berlokasi di Pura Hyang Api. Pura Hyang Api yang terletak di Desa *Pakraman Kelusa* ini adalah salah satu pura kuno di Bali, yang diperkirakan telah ada sejak abad ke-8 Masehi pada era Maharisi Markandeya.

Ací Keburan merupakan persembahan terhadap Dewa Agni yang bertempat di Pura Hyang Api yang bukan merupakan suatu bentuk perjudian (*Tabuh Rah*) dan juga bukan merupakan persembahan kepada Bhuta Kala.

Ací Keburan merupakan pembayaran *sesangi/sesaudan* yang berhubungan dengan kewarasan dan *kelanusan wewalungan*. Pelaksanaan *Ací Keburan* di Pura Hyang Api sangat berbeda dengan sabung ayam (*tajen*) pada umumnya yang bermotifkan judi. Pelaksanaan *Ací Keburan* berbeda.

Setiap *pamedek* menggunakan pakaian adat madya. Dalam *Ací Keburan*, tidak ada *saya kemong* (juri) yang menentukan kalah atau menang pada setiap pertarungan pasangan ayam.

3. Metode

Penggalian data dan informasi maka pengumpulan data untuk mengetahui tingkat pemahaman masyarakat di Desa Pakraman Kelusa mengenai pelaksanaan ritual *Ací Keburan* serta pemilihan media informasi yang tepat, maka dilakukan cara yang nantinya dapat digunakan untuk mendapatkan kesimpulan.

- Observasi digunakan untuk dapat lebih mengenal lingkungan fisik seperti tata letak ruangan serta peralatan dan formulir yang digunakan
- Wawancara yakni dilakukan dengan *purposive sampling* untuk mendapatkan informasi lanjutan untuk dikembangkan pada metode selanjutnya.
- Dokumentasi yakni digunakan untuk merekam data secara keseluruhan baik dari hasil observasi maupun wawancara.
- Kuesioner atau angket kepada responden dengan harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut.
- Kepustakaan adalah untuk menggali teori-teori serta konsep-konsep sebelumnya yang sifatnya dapat menunjang.

4. Diskusi

Teknologi saat ini berkembang secara pesat. Kehidupan masyarakat di segala lapisan tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi. Mampu menimbulkan pengaruh yang sangat besar dalam peradaban manusia. Pengembangan teknologi tidak pernah berhenti, selalu ada inovasi-inovasi baru yang disesuaikan dengan perkembangan dan kondisi sosiografis masyarakatnya.

Manusia dalam memanfaatkan teknologi bertitik tumpu pada tujuan dan kepentingan-kepentingan mendasar yang fokusnya adalah mengembangkan teknologi baru atau menciptakan teknologi baru.

Lagi-lagi hal tersebut difokuskan untuk dapat mencapai tujuan-tujuan sesuai dengan apa yang telah ditetapkan.

Masyarakat Desa Pakraman Kelusa adalah salah satu masyarakat yang dalam perkembangan generasi barunya mulai mengalami gambaran buram tentang pelaksanaan adat dan tradisi. Adat dan tradisi oleh generasi baru mulai dikaburkan maknanya yang mana salah satunya adalah pelaksanaan ritual *ací keburan*.

Pemahaman makna pelaksanaan Ritual *Ací Keburan* sekarang hanya diketahui secara benar oleh orang-orang tertentu. Hal tersebut didukung oleh hasil dari penyebaran angket pada responden.

Di dalam kuesioner ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai pengetahuan masyarakat tentang tradisi *Ací Keburan*, perlunya tradisi ini diperkenalkan dan media yang dipergunakan untuk memperkenalkan tradisi tersebut.

Upaya preventif untuk mengatasi perihal dilakukan dengan memanfaatkan teknologi multimedia berupa video dokumenter. Pembuatan video dokumenter dilakukan melalui beberapa tahapan.

Tahapan praproduksi seperti persiapan bahan, persiapan bidang kerja, menyusun *storyboard* dan penentuan teknik *motion*. Tahapan kedua yakni tahap produksi meliputi tahapan *shooting*, pembuatan narasi, pengaturan audio.

Untuk tahapan ketiga yakni proses editing video dokumenter meliputi persiapan gambar, memulai *project* baru, *setting new project*, *import file*, memberi *effect* pada video, memotong video, *export* video. Tahapan terakhir adalah tahapan proses pembuatan pengemasan multimedia dan distribusi multimedia melalui saluran *online*.

Berikut ini adalah beberapa tampilan *screen shoot* gambar dari sajian video *ací keburan*.



Citra 1. Tampilan awal tayangan video *ací keburan*.
Photo oleh Kadek Ayu Ariningsih



Citra 2. Ilustrasi dalam sajian multimedia yang menggambarkan tentang proses berlangsungnya *ací keburan*. Photo oleh Kadek Ayu Ariningsih



Citra 3. Ilustrasi dalam sajian multimedia yang menggambarkan tentang proses berlangsungnya *Acı Keburan*. Photo oleh Kadek Ayu Ariningsih

Melalui sajian multimedia berupa video dokumenter pemahaman akan ritual *Acı Keburan* dapat sampai kepada masyarakat di Desa *Pakraman Kelusa*. Video dokumenter menampilkan prosesi ritual *aci keburan* secara menyeluruh disertai dengan penayangan makna *Acı Keburan* oleh tokoh-tokoh *penglingsir*.

Didukung dengan *interface* yang dirancang sedemikian rupa, makna ritual *Acı Keburan* dapat diterima dan dipahami dengan lebih mudah oleh masyarakat di Desa *Pakraman Kelusa*.

Tidak hanya masyarakat di Desa *Pakraman Kelusa*, masyarakat secara umum pun dapat menyaksikan ritual *Acı Keburan* tersebut. Hal tersebut mengingat bahwa sifat dari sajian multimedia adalah mengatasi keterbatasan ruang dan daya indera.

Dengan multimedia sajian akan lebih menarik minat masyarakat karena mampu menampilkan teks, animasi, audio serta video secara bersamaan. Selain itu sajian multimedia akan memberikan kemudahan bagi pengguna aplikasi karena dapat dibawa kemana saja dan diakses kapan saja.

Sajian multimedia berupa video dokumentasi mampu menjadi media sosialisasi yang efektif dan efisien dalam memberikan pemahaman makna yang terkandung dalam ritual *Acı Keburan*.

Ritual *Acı Keburan* bukanlah suatu ajang perjudian, bukan *tabuh rah*, apalagi ritual persembahan kepada *Bhuta Kala*. Ritual *Acı Keburan* adalah ritual persembahan pembayar janji yang berhubungan dengan kesehatan semua hewan peliharaan.

5. Kesimpulan

Sajian multimedia sebagai usaha preventif berusaha menjawab tantangan era global tentang bagaimana cara dan kemampuan umat manusia dalam penggunaan teknologi yang tepat guna. Masyarakat melalui teknologi dapat menerima makna ritual *Acı Keburan* dengan lebih mudah.

Selain makna yang disampaikan masyarakat Hindu di Bali pada umumnya dan masyarakat di Desa *Pakraman Kelusa*

pada khususnya juga mendapat pengetahuan tentang bahwa tradisi masih ada dan dipertahankan keberadaannya sampai saat ini.

Tradisi tetap dipertahankan di tengah gerusan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di tengah bergesernya makna-makna tradisi dan nilai ada. Hal tersebut menunjukkan bahwa tradisi dapat berjalan searah dan beriringan dengan teknologi.

Dengan memanfaatkan teknologi, memperkenalkan kekayaan budaya dan tradisi melalui teknologi. Hal tersebut tidak lain adalah untuk menumbuhkan optimisme generasi muda terhadap keberlanjutan budaya di Bali dapat terwujud.

Referensi

- [1] Soemardjan, Selo & Soelaeman, S. 2004. *Setangkai Bunga Sosiologi*. Jakarta: Lembaga FE-UI.
- [2] Sadiman, S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [3] Adnyana, Widhi I Nyoman, Suharsono, Naswan, & Warpala, Sukra I Wayan. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Self Regulated Learning* Untuk Mata Kuliah Videografi dan Broadcasting di STMIK STIKOM Indonesia". e-jurnal Pascasarjana UNDIKSHA. Terdapat dalam <http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/>
- [4] Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- [5] Departemen Pendidikan Nasional. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [6] Ngurah, I Gusti Made, 1999. *Buku Pendekatan Agama Hindu Untuk Perguruan Tinggi*, Surabaya : Paramitha.

Penulis¹ : Lahir di Bajera pada tanggal 29 September 1989. Menempuh Pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Agama Hindu di Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar tahun 2008-2012 dan Pendidikan S2 Program Studi Pendidikan Agama Hindu di Universitas Hindu Indonesia tahun 2012-2014.

Penulis² : Lahir di Kuku Kerambitan pada tanggal 17 September 1988. Menempuh pendidikan S1 Progrm Studi Teknik Informatika di STMIK STIKOM Indonesia tahun 2009-2013 dan Pendidikan S2 Program Studi Teknologi Pembelajaran di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja tahun 2015-2017. Saat ini berstatus tenaga pengajar di STMIK STIKOM Indonesia.