

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Erupsi yang terjadi pada gunung Sinabung terjadi pertama kali pada tahun 2010, semenjak saat itu beberapa desa terdekat yang berada di zona merah terpaksa di pindahkan ke sebuah desa yang lebih aman dan sekarang kita kenal dengan Relokasi Siosar, desa-desa yang mendiami Relokasi Siosar menurut (Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Karo) terdiri dari 3 tahapan relokasi desa dan pada awalnya terdiri dari Desa Bekerah, Desa Simacem, Kecamatan Naman Teran dan satu lagi Desa Suka Meriah, Kecamatan Payung. Sebelum bencana meletusnya Gunung Sinabung, Siosar merupakan kawasan hutan lindung yang juga sering dikenal dengan Puncak 2000 menurut Greeners (dalam Yusdarifa, 2019) terhitung sejak letusan pertama sinabung sudah berulang kali mengalami erupsi, dan baru-baru ini juga sinabung mengalami erupsi kembali yaitu pada 2 maret 2021 kemarin. Letusan yang terjadi pada Sinabung membawa dampak yang begitu besar kepada masyarakat yang tinggal di sekitar gunung tersebut, mulai dari banyak masyarakat yang terancam gagal panen dikarenakan perkebunan yang tertutupi oleh abu vulkanik, kemudian ancaman ISPA yang mengganggu pernapasan masyarakat di sana, bahkan saat awal-awal meletus dan erupsi sempat di liburkannya sekolah disana, dan masyarakat dihimbau untuk membatasi kegiatan di luar rumah dan memakai masker agar dapat

meminimalisir serangan ISPA, tidak hanya dampak di sektor perekonomian ataupun kesehatan saja, dampak psikologis khususnya kepada anak-anak yang berada direlokasi juga mereka rasakan. Walaupun tinggal di tempat baru, dengan suasana baru, situasi dan kondisi yang baru, dan memaksakan mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan baru, kehidupan harus terus berjalan, karena hidup terus berjalan kedepan, sebagaimana yang dilakukan oleh anak-anak yang berada di Relokasi Siosar, meskipun di dalam pengungsian mereka tetap semangat dalam menjalani hari-harinya disana, hal ini dapat dibuktikan dengan kegiatan-kegiatan positif yang mereka lakukan salah satunya kegiatan berkesenian di Relokasi Siosar tersebut.

Berbicara tentang kesenian, (Plato (dalam Prestisa, 2013 : 3) dikutip (dalam Sasongko & Rachman, 2017), ia menyatakan bahwa manusia dan seni memiliki hubungan yang erat yang berasal dari interaksi manusia dengan lingkungannya, seni memiliki andil yang penting dalam kehidupan manusia, maka dari itu setiap masyarakat memiliki kesenian khasnya sendiri, yang disebut dengan masyarakat seni. Melakukan kegiatan berkesenian menjadi fenomena menarik yang terjadi di kawasan Relokasi Siosar yang pada hakikatnya merupakan tempat pengungsian dikarenakan bencana erupsi gunung Sinabung melanda kampung halaman mereka, kegiatan kesenian yang dilakukan oleh masyarakat di Relokasi Siosar lebih di fokuskan pada anak-anak yang tinggal di sana, melalui kelompok sadar wisata atau yang disingkat dengan Pokdarwis, anak-anak yang tinggal di sana di kumpulkan lalu diberikan pelatihan dalam rangka mengembangkan bakat bermusiknya, yaitu

musik tradisional suku Karo. selain untuk kebutuhan pengembangan bakat kegiatan kesenian yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi juga di persiapkan untuk mendukung anak-anak tersebut ambil bagian dalam Siosar festival yang diselenggarakan pada tahun 2019 yang lalu. Menurut (Hidayat, Wimrayardi, & Putra, 2019)” Pertunjukan seni tradisi biasanya disajikan dengan bentuk yang belum tersentuh oleh pengaruh teknologi/ perkembangan zaman, namun syarat akan nilai dan makna yang sangat bergantung kepada alam dan lingkungan, penuh penghayatan dan ungkapan ekspresi.” Musik tradisi yang hidup dimasyarakat merupakan karya seni yang dimiliki secara bersama dan bukan hanya dimiliki oleh satu orang saja. Ia menjadi cerminan dan mencirikan kebudayaan masyarakat itu sendiri. Dibuatnya pertunjukkan seni yang talennya merupakan anak-anak di Relokasi Siosar sebagai wujud semangat melestarikan budaya tradisi Karo walaupun dalam iklim pengungsian, kemudian membangun interaksi sesama masyarakat yang berada di Siosar, lalu mengajak masyarakat yang berada di Siosar agar tidak larut dalam kecemasan dan tetap semangat menjalani hidup kedepannya, selain itu kegiatan tersebut bukan hanya sekedar untuk menghibur ataupun untuk menggali bakat-bakat yang dimiliki anak-anak yang berada di Relokasi, melainkan bisa menjadi *support system* bagi kabupaten Karo untuk menjadikan Siosar sebagai “Desa Wisata” dan juga sebagai ajang promosi pariwisata yang dimiliki oleh pemerintah kabupaten Karo. kegiatan-kegiatan kesenian semacam ini merupakan nilai tambah yang dimiliki oleh sektor pariwisata kabupaten Karo, bukan tidak mungkin kegiatan berkesenian yang

dilakukan oleh anak-anak di relokasi siosar bisa menarik minat wisatawan lokal maupun internasional untuk mengunjungi Relokasi Siosar, dan tentu saja hal ini dapat memajukan pembangunan dan pengembangan di sektor pariwisata kabupaten Karo. Kegiatan kesenian yang dilakukan oleh anak-anak di relokasi siosar ini ialah memainkan musik-musik tradisi berupa ansambel tradisi Karo, yaitu *Gendang Telu Sendalanan* dan beberapa jenis pertunjukan kesenian tradisi lainnya.

Gendang Telu Sendalanan sendiri merupakan salah satu ansambel yang dimiliki oleh suku Karo, di dalam musik tradisi Karo dikenal dua ansambel besar yaitu *Gendang Lima Sendalanan* dan *Telu Sendalanan*. Kegiatan memainkan *Gendang Telu Sendalanan* oleh anak-anak di Relokasi Siosar ini dilatih oleh seniman-seniman tradisi Karo, salah satunya ialah dosen Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan bapak Dr. Pulumun Peterus Ginting M.Sn, sebagai pengagas dari Siosar Festival yang para pengisi acara musik tradisinya anak-anak dari Relokasi Siosar merupakan ketua kelompok sadar wisata yaitu bapak Pdt. Rocky Marchiano Tarigan, dan juga Rumah Runggu, sebagai pendana ialah alumni dari Institut Teknologi Bandung yaitu Boy Brahmawanta Sembiring ST MT. Didalam tulisan ini pengertian *Gendang* sebagai ansambel musik tradisi yang dimainkan oleh anak-anak di Relokasi Siosar dan disebut sebagai *Gendang Telu Sendalanan*. *Gendang Telu Sendalanan* merupakan ansambel tradisi yang sudah cukup sering dipertunjukkan, baik itu dalam upacara dan juga ritual oleh suku Karo, ataupun sebagai bagian dari sebuah pagelaran seni seperti yang

dimainkan oleh anak-anak di Relokasi Siosar dalam Siosar Festival 2019, tujuan di tunjukannya anak-anak setempat sebagai pengisi acara ialah ingin menunjukkan bahwa walaupun dalam keterbatasan dalam suasana pengungsian mereka masih punya semangat untuk saling menghibur satu sama lain, untuk tetap berpacu dalam kreativitas mengembangkan potensi dan juga kemampuan berkesenian yang mereka miliki sembari mengikis trauma yang dihadapi karena hidup dalam pengungsian. Di dalam penelitian ini anak-anak di Relokasi Siosar adalah para pelaku seni yang melestarikan kesenian musik tradisi suku Karo. Menurut (Hidayat, Wimrayardi, & Putra, 2019) Pelaku seni merupakan subjek utama yang menentukan hidup dan berkembangnya sebuah kesenian, yang kedua yaitu masyarakat seni. Masyarakat seni seperti halnya masyarakat pendukung kesenian itu sendiri diluar pelaku seni, baik itu masyarakat pemilik, penikmat, pengamat, peneliti maupun praktisi seni atau partisipan yang mampu memberi daya kehidupan dan berkembangnya kesenian. Yang ketiga yaitu karya seni sebagai objek dalam bentuk material bunyi/ musik yang dapat dikembangkan dalam berbagai pendekatan untuk melakukan kreativitas seni.

Diera globalisasi seperti ini kesenian tradisional dalam sektor pengembangan pariwisata, merupakan daya tarik bagi sektor pariwisata, selain sebagai warisan luhur bangsa. Maka dari itu perlu adanya kreativitas yang dimiliki para senimannya, terutama didalam kesenian tradisi yang merupakan identitas luhur bangsa dan harus di wariskan kepada pelaku-pelaku seni berikutnya seperti anak-anak di Relokasi Siosar, dengan cara

berkesenian yang kreatif. Kreativitas pada sektor pariwisata menurut Richards (2012) dikutip dari (Wahono, Kusumah, & Poernomo, 2018) “sangat penting karena akan berimplikasi pada pariwisata dalam berbagai cara, baik dalam mengembangkan produk maupun mengembangkan pariwisata yang baru.” Kreativitas diperlukan agar pertunjukkan sebuah pagelaran kesenian memiliki hal yang baru dan berbeda sehingga menimbulkan kesan yang unik dan segar bagi para penikmat seni yang dilakukan lewat proses kreatif. Menurut Munandar dalam (Tjaturrini, 2018) kreativitas merupakan kecakapan dalam membuat sesuatu yang baru berdasar unsur yang sudah ada. Munandar dalam (Mahmud, 2015) mengatakan bahwa sesuatu hal yang dibuat tersebut adalah percampuran dari unsur-unsur yang memang sudah ada pada awalnya . Kreativitas biasanya akan muncul bersamaan dengan inovasi, menurut Rogers dalam (Tjaturrini, 2018) mengatakan bahwa inovasi adalah sebuah ide, pokok pikiran, fenomena ataupun kegiatan yang di terima sebagai hal yang baru oleh pihak lain yang menggunakannya . Setelah muncul gagasan dan juga ide yang didapatkan dari proses kreativitas maka menyajikan sebuah karya seni tradisi dengan gaya baru namun tetap dengan kaidah kesenian tradisi ialah proses yang dinamakan inovasi, dalam hal ini ada kemungkinan bahwa tidak hanya skill dari para pelaku seni semata yang menjadi inovatif, namun isi dari kesenian itu sendiri dalam hal ini ialah *Gendang Telu Sendalanan* yang dimainkan oleh anak-anak di Relokasi Siosar tersebut. Inovasi dan kreativitas yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar inilah yang menjadi kegiatan positif bagi

keberlangsungan ansambel tradisi Karo tersebut agar tetap lestari dan bisa diperdengarkan kepada khalayak ramai dari waktu ke waktu. maka dari itu sesuai dengan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk meneliti masalah **“Kreativitas Dan Inovasi Gendang Telu Sendalanan Oleh Anak-Anak di Relokasi Siosar dalam Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Karo”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan kegiatan menelaah masalah-masalah yang ingin dicari penyelesaiannya dalam suatu penelitian ilmiah yang berangkat dari latar belakang yang telah di buat. Menurut (Usman & Purnomo, 2017:40) “Identifikasi masalah ialah suatu tahap permulaan dari penguasaan masalah di mana suatu objek tertentu dapat peneliti kenali sebagai suatu masalah”. Berdasarkan teori diatas , maka peneliti membuat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses kreatif yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar dalam mengembangkan inovasi dan kreativitasnya terhadap permainan *Gendang Telu Sendalanan*
2. Jiwa kreativitas dan berinovasi anak-anak di Relokasi Siosar timbul
3. Kreativitas yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar dalam memainkan *Gendang Telu Sendalanan*
4. Inovasi yang di lakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar dalam memainkan *Gendang Telu Sendalanan*

5. *Gendang Telu Sendalanan* yang di pilih untuk dimainkan oleh anak-anak di relokasi siosar
6. Pihak-pihak yang memajukan pengembangan pariwisata di Relokasi Siosar, Kabupaten Karo
7. Pemkab Karo perlu mendukung kegiatan memainkan *Gendang Telu Sendalanan* yang dilakukan oleh anak-anak yang berada di Relokasi Siosar
8. Bentuk dukungan Pemkab Karo terhadap kegiatan kesenian yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar
9. Pihak yang terjun dalam memacu kreativitas anak-anak di Relokasi Siosar
10. Dampak yang dihasilkan dari kegiatan memainkan *Gendang Telu Sendalanan* oleh anak-anak di Relokasi Siosar terhadap pengembangan pariwisata di kabupaten Karo.

C. Pembatasan Masalah

Dibuatnya batasan masalah dalam sebuah penelitian ilmiah agar penelitian tetap dalam koridor permasalahan dan tidak merembet ke masalah-masalah yang diluar dari masalah awal yang telah ditentukan. Menurut (Silalahi, 2012:456),” bahwa batasan masalah merupakan kegiatan memilih satu atau beberapa masalah dari sejumlah masalah yang dipandang penting dan berguna bagi penelitian untuk dicari solusinya.” Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti telah membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Kreativitas yang dilakukan oleh anak-anak di relokasi siosar dalam memainkan *Gendang Telu Sendalanan*
2. Inovasi yang dilakukan oleh anak-anak di relokasi siosar dalam memainkan *Gendang Telu Sendalanan*
3. Dampak yang dihasilkan dari kegiatan memainkan *Gendang Telu Sendalanan* oleh anak-anak di Relokasi Siosar terhadap pengembangan pariwisata di kabupaten Karo

D. Rumusan Masalah

Setelah membatasi ruang lingkup batasan masalah, maka selanjutnya peneliti perlu memusatkan fokusnya pada masalah penelitian, kedalam pertanyaan- pertanyaan yang akan terjawab didalam tujuan penelitian, yaitu membuat rumusan masalah. Menurut (Maryaeni, 2005:14) “Rumusan masalah menjadi semacam “kontrak” bagi peneliti karena penelitian merupakan upaya untk menemukan jawaban pertanyaan sebagaimana terpapar pada rumusan masalahnya. Perumusan masalah adalah konteks penelitian yang mengarahkan pelaksanaan dan pencapaian tujuan penelitian Maka dari itu agar fokus penelitian tetap jelas dan dapat mencapai tujuan penelitian (Silalahi, 2012:54), peneliti telah membuat rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar dalam permainan *Gendang Telu Sendalanan* ?

2. Bagaimana inovasi yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar dalam permainan *Gendang Telu Sendalanan* ?
3. Bagaimana dampak yang dihasilkan dari kegiatan memainkan *Gendang Telu Sendalanan* oleh anak-anak di Relokasi Siosar terhadap pengembangan pariwisata di kabupaten Karo ?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki tujuan, tujuan dalam penelitian sangat penting agar penelitian terarah dan memiliki target capaian. (Usman & Purnomo, 2017:57) “Tujuan penelitian dicantumkan dengan maksud agar kita maupun pihak lain yang membaca laporan penelitian dapat mengetahui dengan pasti apa tujuan penelitian itu sesungguhnya.” Maka dari itu tujuan yang akan di dapatkan oleh peneliti adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar dalam permainan *Gendang Telu Sendalanan*
2. Untuk mengetahui bagaimana inovasi yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar dalam permainan *Gendang Telu Sendalanan*
3. Untuk mengetahui bagaimana dampak yang dihasilkan dari kegiatan memainkan *Gendang Telu Sendalanan* oleh anak-anak di Relokasi Siosar terhadap pengembangan pariwisata di kabupaten Karo

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian di buat agar dapat memberikan nilai kegunaan atau manfaat bagi orang banyak. Menurut (Silalahi, 2012) “kegunaan atau manfaat penelitian adalah sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh pihak - pihak lain, baik untuk meningkatkan atau memperbaiki apa yang telah ada dan untuk pemahaman atas gejala-gejala yang sama, baik teoritis maupun praktis.” maka dari itu manfaat dalam penelitian ini digolongkan menjadi dua jenis yaitu:

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai referensi bacaan bagi pembaca dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai ”Inovasi dan Kreativitas *Gendang Telu Sendalanan* Oleh Anak-Anak di Relokasi Siosar dalam Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Karo
- b. Sebagai referensi bacaan di Jurusan Sendratasik khususnya Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
- c. Menambah koleksi bacaan ilmiah untuk Universitas Negeri Medan khususnya Fakultas Bahasa dan Seni.
- d. Sebagai referensi bacaan bagi pihak-pihak yang tertarik dengan topik penelitian tersebut dan hendak menjadikannya sebagai penelitian lanjutan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi masyarakat, agar mengetahui dan memahami seperti apa kesenian tradisi yang dimiliki khususnya Kreativitas dan Inovasi *Gendang Telu Sendalanan* Oleh Anak-Anak di Relokasi Siosar dalam Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Karo.
- b. Bagi pemkab Karo, yaitu sebagai bahan pertimbangan agar pemkab lebih meningkatkan lagi dukungan terhadap kegiatan kesenian yang dilakukan oleh anak-anak di Relokasi Siosar, sebagai bagian dari proses pengembangan kawasan pariwisata di kabupaten Karo
- c. Menambah pengetahuan dan juga kemampuan peneliti dalam membuat suatu penelitian ilmiah kedepannya.