

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat Jawa merupakan masyarakat yang memiliki tradisi dan budaya turun-temurun. Salah satu tradisi dan budaya kesenian tradisional dalam masyarakat Jawa adalah Tembang Jawa. Tembang Jawa di bagi dalam beberapa jenis yaitu tembang gedhe, tembang tengahan, tembang macapat, dan tembang dolanan (Haryono, 2008:122-124).

Tembang gedhe (tembang Kawi) berkembang pada jaman Hindu. Penggunaan bahasa pada tembang ini menggunakan bahasa Jawa Kawi. Tembang gedhe lebih sering digunakan pada wayang kulit, sebab penggunaan tembang gedhe sebagai *suluk* (menempuh jalan spritual untuk menuju Tuhan) biasanya merupakan lukisan suasana diri pada manusia. Sementara itu tembang tengahan berkembang pada jaman akhir Majapahit, diciptakan dalam bahasa Jawa Tengah.

Tembang macapat merupakan puisi rakyat, penyebarannya secara lisan dan telah turun-temurun. Penggunaan tembang macapat lebih menekankan unsur suara untuk menghibur dan maknanya hanya disampaikan sekilas. Tembang macapat merupakan tradisi yang melisankan karya sastra tertulis, sehingga dalam pelestariannya masyarakat Jawa menyelenggarakan kegiatan *macapatan* dengan melantunkan bacaan teks-teks klasik Jawa.

Tembang dolanan adalah lagu yang dinyanyikan dengan bermain-main atau lagu yang dinyanyikan dalam suatu permainan tertentu. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak tersebut merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Biasanya sebelum memulai permainan, anak-anak akan melantunkan sebuah tembang untuk memulai permainan yang akan mereka mainkan. Dahulu setiap malam bulan purnama anak-anak bermain-main di halaman. Mereka memanfaatkan malam terang bulan dengan berbagai permainan. Permainan tersebut biasanya diiringi gerak sesuai isi lagu yang dinyanyikan (Endraswara, 2005:99).

Tembang dolanan merupakan istilah bahasa Jawa yang berasal dari dua kata *tembang* dan *dolanan*. Tembang merupakan tuturan puisi Jawa yang disuarakan dengan menggunakan nada-nada atau *titilaras* dan irama. Sementara dolanan berasal dari kata *dolan* yang artinya main. Dalam hal ini, kata dolanan yang dimaksud adalah *dolan* yang artinya main, yang mendapat akhiran *an*, sehingga menjadi dolanan (Andayani, 2014:246).

Folklor menurut Jan Harold Brunvand (dalam Danandjaja, 1984:21) digolongkan dalam tiga kelompok berdasarkan tipenya, yaitu folklor lisan, sebagian lisan, dan bukan lisan. Tembang yang dilantunkan dan disebarkan dari mulut ke mulut, dari generasi ke generasi, dikategorikan dalam folklor lisan, yang merupakan tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun. Menurut Jan Harold Brunvand (dalam Andayani, 2014:247) folklor sebagai tradisi lisan memiliki ciri-ciri yaitu penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, bersifat tradisional, ada dalam versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda,

bersifat anonim, mempunyai bentuk berumus dan berpola, mempunyai kegunaan (function), dan bersifat polos dan lugu. Tembang dolanan yang termasuk ke dalam folklor lisan berkaitan erat dengan sastra lisan, menurut Amir (2013:4) kegiatan yang hidup secara lisan dalam masyarakat tidak hanya sastra dan seni, tetapi juga petuturan adat, mantera, lagu permainan anak-anak, bahkan lagu-lagu pujian bagi orang yang meninggal, ataupun dendang untuk menangkap harimau atau binatang buas atau binatang berbisa lain, disamping kegiatan yang paling umum, yaitu percakapan antaranggota masyarakat.

Salah satu genre dari folklor adalah *folksong*. Tembang dolanan termasuk ke dalam genre folklor yaitu *folksongs* yang dinyanyikan bersama-sama secara berkelompok dan dilakukan secara serentak dalam suatu permainan anak. Menurut Jan Harold Brunvand (dalam Maryaeni, 2009:187) tembang dolanan termasuk *folksong* adalah salah satu genre atau bentuk folklor yang terdiri dari kata-kata dan lagu, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional, serta banyak mempunyai varian. Tembang dolanan yang termasuk ke dalam *folksongs* merupakan permainan rakyat yang cenderung melibatkan banyak anak. Hal ini akan berdampak pada aspek yang bisa menumbuhkan rasa kooperatif, sosialitas, loyalitas, dan solidaritas (Koentjaraningrat dalam Maryaeni, 2009: 187). Permainan kolektif dengan melibatkan banyak anak sebagai pemainnya memiliki dampak positif, terutama dalam rangka mendapatkan nilai-nilai tertentu yang sangat mendukung dalam pengembangan kepribadiannya kelak. Nilai yang terkandung dalam tembang dolanan salah satunya adalah nilai didaktis (pendidikan).

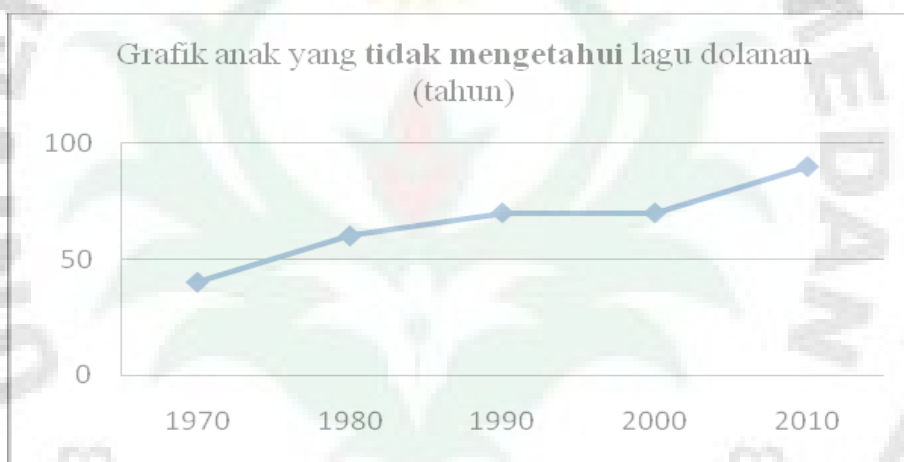
Menurut Sumardjo (1999:2) nilai-nilai dalam karya sastra merupakan hasil ekspresi dan kreasi estetik pengarang (sastrawan) yang ditimba dari kebudayaan masyarakatnya. Nilai ideal pengarang tersebut berupa *das sollen* tentang aspek nilai-nilai kehidupan, khususnya nilai-nilai pendidikan. Suatu karya sastra bisa dikatakan baik jika mengandung nilai-nilai yang mendidik.

Tembang dolanan sebagai suatu karya sastra mengandung nilai didaktis (nilai pendidikan) yang didalamnya terkandung pengajaran, keteladanan yang bermanfaat dan sebagai pedoman hidup bagi penikmatnya. Sumardjo (1999:3) mengungkapkan bahwa ada empat macam nilai pendidikan dalam sastra, yaitu nilai pendidikan religius, moral, sosial, dan budaya. Nilai-nilai tersebut tentunya tidak berbeda dengan nilai-nilai yang ada di kehidupan nyata sebuah masyarakat. Bahkan, nilai-nilai tersebut adalah nilai-nilai yang diidealkan pengarang untuk mengupas suatu masalah yang terjadi di kehidupan nyata. Nilai pendidikan tersebutlah yang menjadi acuan penulis sebagai kajian penelitian Tembang Dolanan di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat.

Nilai didaktis yang terkandung dalam Tembang dolanan anak dapat menghantarkan anak untuk bersikap lebih menghargai alam dan memahami nilai-nilai kehidupan. Namun, permainan dengan tembang dolanan sebagai awal untuk memulai permainan sudah mulai jarang dilakukan oleh anak-anak. Menurut Amir (2013:5) lagu permainan anak-anak sudah kurang produktif, bahkan permainan tradisional anak-anak dari waktu ke waktu makin berkurang. Anak-anak mulai terbiasa dengan permainan modern, alat permainan yang diperjualbelikan di pasar, bahkan kemudian anak-anak lebih tertarik kepada permainan elektronik semisal

gamewatch, *play station*, dan lain-lain. Mereka tidak lagi membuat permainan, tetapi hanya memainkan, menggunakan, dan membeli. Akibatnya, lagu atau kelisanan yang mengiringi permainan itu pun hilang.

Grafik anak yang tidak mengetahui lagu/tembang dolanan telah dilakukan penelitian oleh Pangestuti (2010:2) pada Jurnal Desain.



Gambar 1.1: Grafik kenaikan anak yang tidak mengetahui lagu/tembang dolanan.

Penelitian mengenai grafik anak yang tidak mengetahui tembang dolanan oleh Pangestuti (2010:2) tersebut diperoleh dari hasil wawancara mendalam terhadap 5 budayawan musik dan karawitan. Pangestuti (2010:4) juga melakukan penelitian dengan membagikan kuesioner terhadap anak-anak mengenai jenis lagu yang disukai anak-anak pada rentang usia 7-9 tahun. Kuesioner tersebut memberikan hasil bahwa 63% lagu yang paling disukai adalah lagu pop dewasa. Tentunya hal ini sangat bertentangan dengan usia anak yang seharusnya mengkonsumsi lagu anak, namun mayoritas anak menyukai lagu pop untuk kalangan dewasa.



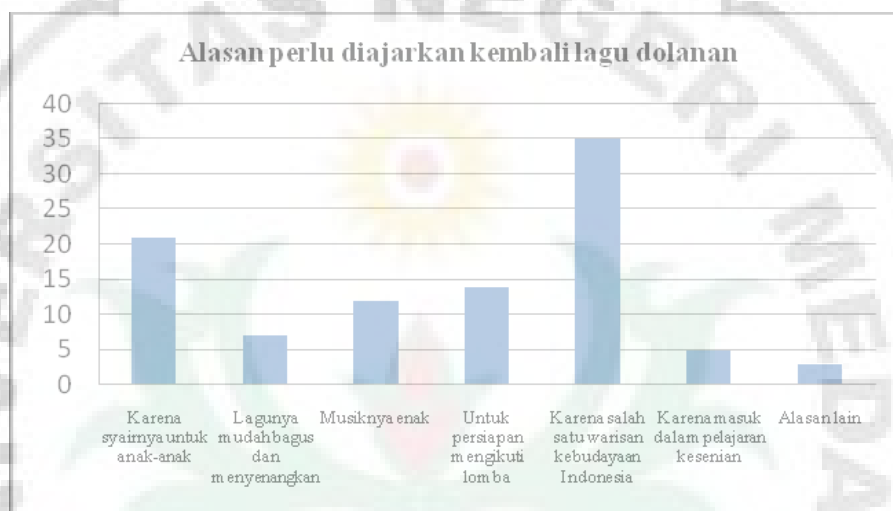
Gambar 1.2: Jenis musik yang disukai anak dengan rentang umur antara 7- 9thn.

Mayoritas anak menyukai lagu pop dewasa bisa jadi karena lagu tersebut lebih sering diputar di media. Jika dibandingkan dengan lagu dolanan yang tidak mempunyai peminat. Hal itu bisa jadi disebabkan karena persoalan media yang dekat dengan anak lebih sering menginformasikan lagu pop daripada lagu dolanan untuk usianya.

Kecenderungan anak untuk menyukai lagu pop dewasa, dikarenakan pula orang tua yang tidak mengambil bagian untuk memperkenalkan kembali tembang dolanan. Pangestuti (2010:5) menyatakan bahwa tembang dolanan perlu diajarkan dan diperkenalkan kembali, melalui kuesionernya yang diberikan kepada reponden orang tua didapatkan hasil bahwa sebanyak 71% responden menyatakan bahwa lagu dolanan perlu diajarkan/diperkenalkan kembali.

Alasan responden menyatakan perlu sebanyak 35% dengan alasan karena salah satu warisan kebudayaan Indonesia, 22% menyatakan karena syairnya untuk anak-anak, 14% untuk persiapan mengikuti lomba, 12% menyatakan musiknya enak, dan pilihan lainnya adalah karena lagunya mudah bagus dan menyenangkan

dan yang terakhir adalah karena masuk dalam pelajaran kesenian. Sisanya adalah pilihan lain. Berikut gambar tabel responden orang tua.



Gambar 1.3: Tabulasi data tentang alasan orang tua perlu mengajarkan kembali lagu dolanan.

Beberapa sebab anak-anak tidak mengetahui tembang dolanan menurut penelitian tersebut dikarenakan tembang dolanan anak tidak diperkenalkan kembali dan media hanya menginformasikan jenis lagu pop. Lain halnya dengan anak-anak masyarakat Jawa zaman dahulu pada saat bulan purnama bernyanyi untuk memanggil teman-temannya bermain bersama-sama menikmati bulan purnama. Setelah berkumpul bersama teman-temannya, biasanya lagu dolanan ini dikombinasikan dengan permainan petak umpet, tebak-tebakan atau cangkriman, jamuran, engklek, dan lain-lain.

Seiring dengan tingginya grafik anak yang tidak mengetahui tembang dolanan tersebut juga dibarengi dengan tidak adanya bukti catatan atau transkrip dari tembang dolanan. Pada penelitian milik Andayani (2014:249) dalam

jurnalnya yang berjudul “Transformasi Tembang Dolanan Di Kabupaten Trenggalek” beberapa data tembang dolanan masih bersifat lisan. Dalam penelitian Transformasi Tembang Dolanan di Kabupaten Trenggalek tersebut ditemukan sejumlah 108 data judul tembang dengan rincian (a) 31 tembang klasik, yaitu tembang yang tidak mengalami perubahan dari tembang lama ke tembang baru; (b) 24 tembang lama, yaitu tembang lama yang sudah tidak banyak dikenal; (c) 33 tembang baru, yaitu tembang yang telah mengalami perubahan dari tembang lama; dan (d) 20 tembang populer, yaitu tembang yang benar-benar baru. Berdasarkan temanya, terdiri atas: (a) 36 tembang bertema lingkungan alam (13 fauna, 9 flora, 14 lingkungan); (b) 54 tembang bertema dunia anak; (c) 7 tembang bertema tokoh sejarah; (d) 7 tembang bertema alat permainan dan lalu lintas; dan (e) 4 tembang bertema raksasa. Berikut tabel data judul tembang dolanan di Kabupaten Trenggalek.

Tabel 1.1. Judul Tembang Dolanan di Kabupaten Trenggalek

| No | Genre Tembang | Jumlah | Tema Tembang | Jumlah |
|---------------|-----------------|--------|-----------------|--------|
| 1 | Tembang Klasik | 31 | Lingkungan Alam | 36 |
| 2 | Tembang Lama | 24 | Dunia Anak | 54 |
| 3. | Tembang Baru | 33 | Tokoh Sejarah | 7 |
| 4 | Tembang Populer | 20 | Alat Permainan | 7 |
| | | | Raksasa | 4 |
| Jumlah | | 108 | Jumlah | 108 |

Sumber: Jurnal Pendidikan Humaniora oleh Andayani (2014).

Dalam jurnalnya di Kabupaten Trenggalek, Andayani (2014:249) menggunakan metode pengumpulan data melalui studi dokumentasi, wawancara, dan observasi. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen. Dokumen tersebut berupa buku-buku tembang dolanan, buku pelajaran sekolah yang memuat tembang, dan berbagai CD di kaset tembang dolanan. Dokumen-dokumen yang berupa rekaman audio dan audio visual ditranskripsi sehingga diperoleh dokumen yang tertulis. Dokumen hasil transkripsi dan dokumen yang berupa catatan disalin kembali dalam wujud lembar-lembar data. Untuk ketercukupan data penelitian, dokumen tembang-tembang dolanan dilengkapi dengan catatan hasil perekaman dari informan.

Dokumen-dokumen berupa dokumen tertulis tidak ditemukan di sekolah-sekolah dasar, maupun di Desa Banyumas itu sendiri. Hal ini menyebabkan tidak adanya kewajiban anak-anak di Desa Banyumas untuk mempelajari tembang dolanan, sehingga tembang dolanan yang dinyanyikan sebagai pengantar permainan anak perlahan mulai hilang. Hal tersebut menjadi suatu permasalahan terhadap lagu atau tembang dolanan yang berlaku di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat.

Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat, merupakan daerah dengan mayoritas penduduknya bersuku Jawa. Menurut Badan Pemberdayaan Masyarakat Desa dan Kelurahan (BPMDK, 2015) Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat di huni oleh 1.530 Kepala Keluarga (KK) total penduduknya 5.557 jiwa, dengan keterangan yaitu etnis Aceh 10 orang, Batak 14 orang, Nias 3 orang, China 10 orang, dan Jawa 5.520 orang. Kemayoritasan suku

Jawa tersebut menjadikan tradisi Jawa mengakar kuat di masyarakat Desa Banyumas, termasuk tembang dolanan yang berkembang menjadi tradisi lisan yang di teruskan secara turun-temurun. Namun walaupun menjadi tradisi lisan, tembang dolanan saat ini sudah mulai tidak dimainkan oleh anak-anak di Desa Banyumas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memfokuskan penelitian terhadap tembang dolanan yang mengandung nilai didaktis (nilai pendidikan) yang sudah mulai terlupakan di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat, dengan judul “Nilai Didaktis Pada Tembang Dolanan Anak Berbahasa Jawa di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat”.

B. Identifikasi Masalah

Terkait dengan latar belakang yang telah diungkapkan diatas maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam kajian tembang dolanan anak berbahasa Jawa yaitu sebagai berikut:

1. Mulai hilangnya sastra lisan yaitu tembang dolanan pengantar permainan anak,
2. Tidak adanya bukti catatan dari tembang dolanan anak di Desa Banyumas yang memungkinkan anak-anak tetap mengetahui serta memahami makna yang terkandung di dalam tembang tersebut,
3. Kurangnya pemahaman orang tua di Desa Banyumas terhadap manfaat nilai didaktis yang terkandung di dalam tembang dolanan anak untuk tetap dilestarikan dan dibudayakan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan di bahas pada penelitian ini adalah mencatat dan menuliskan kembali tembang dolanan yang bersifat lisan menjadi sebuah teks tertulis, kemudian menjelaskan makna dari tembang dolanan tersebut. Tembang dolanan pada penelitian ini dibatasi minimal lima tembang dolanan yang terdapat di Desa Banyumas. Kemudian menganalisis tembang dolanan untuk mengetahui nilai didaktis (nilai pendidikan) yang terdapat dalam tembang dolanan anak yang sudah mulai terlupakan terkhusus yaitu mengenai nilai pendidikan religius, nilai pendidikan moral, nilai pendidikan sosial, dan nilai pendidikan budaya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah penelitian, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

1. Bagaimana teks tembang dolanan yang berdasarkan tradisi lisan di Desa Banyumas?
2. Apa makna yang terkandung dalam tembang dolanan anak berbahasa Jawa di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat?
3. Bagaimana nilai didaktis yang terkandung dalam tembang dolanan anak di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengupayakan mempertahankan tembang dolanan pengantar permainan anak dengan cara mencatatkan kembali dan mengajarkan tembang dolanan sebagai bagian pelestarian sastra lisan,
2. Mengungkapkan nilai didaktis yang terkandung dalam tembang dolanan anak di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Sebagai acuan untuk mengetahui nilai pendidikan yang terkandung dalam tembang dolanan anak berbahasa Jawa terkhusus bagi Mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia.
 - b. Memberikan kontribusi positif terhadap pelestarian tembang dolanan anak, sebagai pedoman sikap anak untuk tetap memahami dan menjaga warisan budaya Jawa.
 - c. Mengarsipkan tembang dolanan anak yang sudah mulai terlupakan untuk tetap menjaga warisan budaya Jawa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dan pemahaman kepada masyarakat untuk tetap melestarikan budaya leluhur serta memahami nilai pendidikan yang terdapat dalam tembang dolanan anak, sebagai bagian pentingnya melestarikan, mempertahankan, dan mengembangkan budaya leluhur.