

**PROSES PENCIPTAAN
GAMBANG RANCAG DALAM KONTEKS, FUNGSI, MAKNA,
DAN MODEL PELATIHAN DI MASYARAKAT¹**

Siti Gomo Attas²

NIM 12068560

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menggambarkan proses penciptaan *gambang rancag* dalam konteks, fungsi, makna, dan model pelatihan di masyarakat. Pertanyaan penelitian: (1) bagaimana pencipta; (2) bagaimana teks; (3) bagaimana penonton; (4) bagaimana cerminan masyarakat; (5) bagaimana konteks, fungsi, dan makna; serta (6) bagaimana model pelatihan *gambang rancag* di masyarakat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode etnografi pada kajian tradisi lisan, dengan teknik: observasi, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis data tradisi *gambang rancag* ini menggunakan pendekatan *etnopoetika* G.L. Koster, terutama untuk menganalisis proses penciptaan. Selanjutnya, seluruh komponen tersebut dikaitkan satu dengan yang lain hingga ditemukan makna signifikan, termasuk analisis konteks dan fungsi. Selanjutnya, makna dianalisis dengan menggunakan pendekatan antropologi, sosiologi, dan teori identitas. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, proses penciptaan dalam konteks pertunjukan meliputi: (1) pencipta, yakni *perancag* menggunakan konsep mengingat dengan bantuan formula, pada *perancag* generasi tua lebih mahir melakukan “ngaleter” atau improvisasi daripada *perancag* generasi muda; (2) teks dalam proses penciptaan dirangkai oleh *perancag* menggunakan ingatan dengan bantuan skema alur, perwatakan, tema, formula, bunyi, dan gaya, ketika teks dituturkan oleh *perancag* tidak dihafal tetapi sebagai *composition in performance*, yaitu teks digubah secara improvisasi; (3) penonton pada pertunjukan *gambang rancag* tidak selalu pasif, namun berinteraksi dalam proses penciptaan teks *rancag*; (4) cerminan masyarakat dalam teks *rancag* pada umumnya merupakan kejadian sebenarnya yang selalu diingat; (5) konteks pertunjukan *gambang rancag*, bahwa dalam setiap pertunjukan *gambang rancag* tidak ada komposisi yang sama. *Kedua*, dalam hal pemaknaan dan fungsi meliputi: (6) pemaknaan terhadap proses penciptaan teks mencerminkan sifat egaliter; (7) fungsi *gambang rancag* selalu ada proses mengingat dan melupakan; dan (8) *gambang rancag* sebagai kearifan lokal yang sarat dengan mitos. *Ketiga* (9) proses penciptaan teks *gambang rancag* dapat dimanfaatkan sebagai model pelatihan di masyarakat.

¹Disertasi ini di bawah bimbingan: (1) Prof. Dr. H. Syihabuddin, M.Pd. Promotor), (2) Dr. Sumiyadi, (3) M.Pd. (Kopromotor), Prof. Dr. H. Iskandarwassid, M.Pd, (Anggota Promotor)

²Mahasiswa S3 Prodi Bahasa Indonesia Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

Kata Kunci: proses penciptaan, pencipta, teks, penonton, cerminan masyarakat, fungsi, makna, model pelatihan.

**THE PROCESS OF CREATION OF GAMBANG RANCAG IN CONTEXT,
FUNCTION, MEANING AND TRAINING MODEL IN COMMUNITY³**

Siti Gomo Attas⁴

NIM 1206856

ABSTRACT

The goal of this research is to explore and describe the creation process of the gambang rancag in context, function, meaning and training model in community. The research questions: (1) how is the creator, (2) how is the text, (3) how is the audience, (4) how is the reflection of the community, (5) how is the context, function and the meaning: and (6) how the training model of gambang rancag in community. This research is a qualitative research with ethnographic method on oral tradition research, with technique: observation, interview and documents. This gambang rancag data analysis used G.I. Koster's ethno poetic approach especially to analyze the creation process. Then, all components were connected one to each other so it found the significant meaning, including the context analysis and the function. Next, the meaning was analyzed using anthropology, sociology, and identity theory approach. The research results were as follows: first, the creation process in performance context covered: (1) The creator, the perancang used memorizing concept with formula help, the older perancang generation is more capable in doing "ngaleter" or improvisation than the younger one; (2) Text, in the creation process is arranged by "perancang" using memory with plot scheme help, character, theme, formula, sound, and style, when the text is told by "perancang", it was not memorized but as the composition in performance, that the text is arranged by improvisation; (3) The audience in gambang rancag show was not always passive, but made some interactions in rancag text creation process; (4) community reflection in rancag text generally is the real fact that always remembered. (5) In every gambang rancag performance there is no same composition. The second, in the meaning and functions, covered; (6) the meaning towards the process of the creation reflected the egalitarian characteristic; (7) In the function of gambang rancag there is always a remembering process and forgetting process; and (8) gambang rancag as the local wisdom was full of myths. The third (9) the gambang rancag creation process can be used as the training model in community.

Key Words : creation process, creator, text, audience, community reflection, function, meaning, training model.

³ This dissertation is under guidance of: (1) Prof. Dr. H. Syihabuddin, M.Pd. Promotor), (2) Dr. Sumiyadi, (3) M.Pd. (Co-promotor), Prof. Dr. H. Iskandarwassid, M.Pd, (Member of Promotor)

⁴ Student of S3 Prodi Bahasa Indonesia Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

Siti Gomo Attas, 2015

**PROSES PENCIPTAAN GAMBANG RANCAG DALAM KONTEKS FUNGSI, MAKNA DAN MODEL PELATIHAN
DI MASYARAKAT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Siti Gomo Attas , 2015

***PROSES PENCIPTAAN GAMBANG RANCAG DALAM KONTEKS FUNGSI, MAKNA DAN MODEL PELATIHAN
DI MASYARAKAT***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu