

BAB VI

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Simpulan dalam penelitian ini berkenaan dengan 7 hal, yaitu: (1) pencipta dihubungkan dengan proses penciptaan *gambang rancag*, (2) teks dikaitkan dengan proses penciptaan *gambang rancag*, (3) penonton dalam proses penciptaan *gambang rancag*, (4) cerminan masyarakat dalam *gambang rancag*, (5) konteks pertunjukan dengan fungsi *gambang rancag* di masyarakat, (6) pemaknaan *gambang rancag* dalam masyarakat Betawi, dan (7) model pelatihan *gambang rancag* di masyarakat.

A. Simpulan

1. Pencipta dalam Proses Penciptaan Teks *Gambang Rancag*

Jadi, dari analisis dan pembahasan mengenai pencipta dalam proses penciptaan teks lisan *gambang rancag* dapat disimpulkan bahwa konsep mengingat bagi seorang pencipta atau *perancag* mutlak diperlukan sebagai penciri tradisi lisan. Khusus untuk *perancag* generasi tua konsep mengingat lebih dominan daripada hafalan. Konsep mengingat yang dominan pada generasi tua memungkinkan generasi tersebut sangat piawai dalam menciptakan sistem *ngaleter*, yaitu menciptakan teks *rancag* dengan leluasa dan bebas.

Selanjutnya, baik *perancag* generasi tua maupun generasi muda mutlak menggunakan formula. Formula teks *rancag* merupakan pengulangan bentuk secara sama, baik sebagian maupun penuh, dalam rangkaian teks *rancag*. Namun, formula yang berlaku dalam tuturan *perancag* tidak sepenuhnya sama dengan formula yang digunakan oleh Lord (2000, hlm. 35) mengatakan bahwa "...formula merupakan bentuk-bentuk tetap berupa frasa, klausa, atau larik-larik yang secara teratur digunakan oleh seorang *guslar* dalam kondisi matra yang sama untuk menyampaikan idenya." Berdasarkan uraian tersebut, diketahui bahwa apa yang dikemukakan oleh Lord tidak sepenuhnya bisa diterima dalam tuturan teks *rancag*. Sementara pendapat Walter J. Ong lebih dapat diterima daripada pendapat Lord di atas. Formula menurut Ong (2013, hlm. 36) adalah "frase atau ekspresi

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

standar yang diulang kurang lebih sama persis dalam syair atau prosa.” Kedekatan *perancag* dengan konteksnya menyebabkan proses improvisasi sangat kuat bagi si *perancag* untuk melakukan proses penciptaan teks *rancag* dengan leluasa. Kemahiran si *perancag* dalam improvisasi sesuai dengan teori proses penciptaan tradisi lisan bahwa semakin kuat seorang *perancag* meresapkan memori kolektif dalam dirinya, maka akan semakin kuat pula cara *perancag* mengembangkan hasil teks *rancagnya*.

2. Teks Dikaitkan dengan Proses Penciptaan *Gambang Rancag*

a. Teks Naratif

Teks naratif dalam teks *rancag* melingkupi skema alur, skema tema, dan skema perwatakan. Pada skema alur yang disusun dalam kelima teks *rancag*, terutama teks *rancag* Si Pitung, menunjukkan pola skema alur yang tetap, namun *perancag* sebagai pencipta masih diberi kebebasan berimprovisasi dalam menanamkan nilai moral atau pendidikan kepada masyarakatnya. Sedangkan pada keempat teks lainnya, kepiawaian seorang *perancag* sangat dibutuhkan dalam mengisi skema alur tersebut sesuai dengan pengalaman hidup si *perancag* dalam mengenal cerita yang dibawakan.

Pada skema tema yang terdapat di dalam kelima teks *rancag*, umumnya menggunakan skema kelakuan tertentu yang menurut Lord disebut sebagai *type scene* atau adegan-adegan tipis dalam teks. Adegan tipis dalam teks ini selalu diulang. Adapun pada skema perwatakan berfungsi memberi peranan yang pantas dalam cerita dan biasanya skema perwatakan sudah ada dalam tradisi. Misalnya, skema Si Pitung adalah pahlawan, Si Angkri adalah pencuri, Si Conat adalah perampok dan pembunuh, skema Pak Centeng adalah laki-laki yang suka berbuat mesum, sedangkan pada teks *rancag* Jakarta tidak memiliki skema perwatakan karena tidak memiliki peranan sehingga hanya memiliki skema tema, alur, dan bahasa formulaik.

Pada bahasa formulaik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa formulaik berfungsi untuk mengaitkan isi teks, terutama bagian sampiran pada pantun berkait. Contoh, kata *kalo* pada */kalo pasang pelita kenapa rata-rata/, /kalo tukang bayam kenapa jualan paku/, /kalo kita mancing alur/, //kalo*

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

ngomongin Jakarta jangan pada heran/.

b. Teks Puisi

Teks puisi dalam kelima teks *rancag* meliputi bentuk, formula, bunyi, dan gaya. Pada bentuk kelima teks *rancag*, tiga di antaranya, yaitu Si Pitung, Si Angkri, dan *rancag* Jakarta memiliki bentuk yang sesuai seperti apa yang dikemukakan oleh Japp Kunts bahwa teks *rancag* harus disusun dalam bentuk pantun dan syair. Sementara teks Si Conat hanya dibentuk dalam syair, sedangkan teks Pak Centeng hanya disusun dalam bentuk pantun berkait dan tidak memiliki syair.

Selanjutnya, formula dalam teks *rancag* menunjukkan bahwa teks *rancag* Si Pitung yang dituturkan oleh *perancag* generasi tua tidak memiliki formula sebanyak formula yang dituturkan oleh *perancag* generasi muda. Hal ini disebabkan dalam teks *rancag*, semakin tinggi dan kuatnya ingatan *perancag* terhadap skema-skema yang harus dituturkan, maka semakin sedikit penggunaan formula yang dituturkan dalam teks. Dalam penelitian ini diketahui bahwa teks yang dihasilkan *perancag* generasi tua jauh lebih kaya akan improvisasi dibanding teks yang dihasilkan *perancag* generasi muda. Dengan demikian, didapati kesimpulan bahwa semakin dominan penggunaan formula dalam susunan teks *rancag*, maka struktur teks tersebut semakin kuat. Sebaliknya, jika formula yang digunakan dalam teks semakin lemah atau sedikit penggunaannya, maka struktur teks tersebut juga akan semakin lemah atau longgar. Faktor kelonggaran tersebut memberi kesempatan pada *perancag* profesional untuk mengembangkan improvisasi di dalam menyusun teks cerita *gambang rancag*.

Unsur bunyi dalam teks *rancag* terdiri dari tiga jenis, yaitu rima, aliterasi dan asonansi, serta irama. Rima dalam konsep penuturan teks *rancag* dirangkai menyesuaikan dengan bentuk pantun atau syair. Pada teks *rancag* Si Pitung dan beberapa teks *rancag* lainnya yang berbentuk pantun, tidak selalu berima ab-ab, tetapi bisa juga berima a-a-a-a atau sebaliknya. Oleh karena itu, temuan dalam sastra lisan Betawi menunjukkan tidak ada perbedaan antara pantun dan syair dari segi penggunaan rima. Perbedaan keduanya hanya bisa diketahui dari

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

penuturannya dalam teks, yakni ketika pantun dituturkan terdapat sampiran dan isi, sementara jika syair hanya terdapat isi.

Selanjutnya, aliterasi dan asonansi berfungsi sebagai penciri untuk menandai bunyi teks lisan yang sama dengan efek dalam tekanan rima akhir. Penggunaan aliterasi dan asonansi dalam kalimat teks *rancag* dapat ditunjukkan dengan perulangan bunyi tuturan berupa suku kata yangskama, dua kata atau lebih, dalam satu larik atau beberapa larik yang menghasilkan efek-efek artistic yang nyata. Pada aliterasi teks *rancag* Si Pitung tampak pada efek pengulangan konsonan, vocal, atau gabungan konsonan-vokal, baik suku kata yang ada pada tengah atau akhir. Bunyi yang ditimbulkan oleh aliterasi dan asonansi berpengaruh pada keharmonisasian bunyi teks *rancag* dengan menggunakan kedua unsure bunyi tersebut.

Pada irama dalam kelima teks *rancag* terlihat ketika teks dinyanyikan dengan irama turun naik. Hal yang paling jelas terlihat ketika teks *rancag* dituturkan dalam bentuk pantun berkait, umumnya teks tersebut dituturkan secara lambat atau tetap. Namun, ketika teks *rancag* telah berubah kepada tuturan teks berbentuk syair, maka irama lagu *rancag* berubah menjadi cepat. Menurut Pradopo, teks *rancag* yang menunjukkan ritme yaitu teks *rancag* yang iramanya tidak tetap. Sementara, pada teks *rancag* yang iramanya tidak tetap atau berubah ketika teks *rancag* tersebut dituturkan dalam irama cepat atau tidak beraturan.

Pada unsur gaya ada tiga hal yang dapat dilihat, yaitu diksi, paralelisme, dan majas. Diksi pada kelima teks *rancag* menunjukkan bahwa pada umumnya diksi yang digunakan dalam teks *rancag* Betawi adalah diksi yang dekat dengan kehidupan realitas masyarakatnya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Hartoko dan B. Rahmanto bahwa diksi adalah cara yang khas dipakai oleh seseorang untuk mengungkapkan diri. Maka, teks *rancag* adalah sebagai wadah untuk mengungkapkan ekspresi masyarakat Betawi. Ekspresi tersebut tergambar pada pilihan kata yang digunakan dalam penuturan *rancag*. Bahwa kata-kata tersebut adalah kata-kata yang sangat dekat dalam kehidupan orang Betawi sebagai pengungkapan keinginan mereka di dalam mengungkapkan

sesuatu.

Penggunaan paralelisme dalam teks *rancag* terikat dengan adanya pengulangan sintaksis untuk memperlihatkan kesejajaran teks *rancag*. Selain itu juga, untuk memperjelas pesan pada penonton sebagai sastra lisan yang selalu diulang agar bisa diingat. Selanjutnya, penggunaan majas dalam kelima teks *rancag* berfungsi sebagai penggugah teks dalam kata-kata puitisnya. Namun, temuan di dalam teks *rancag* sebagai sastra lisan betawi, majas sebagai penggugah teks tidak berlaku dalam teks *rancag*. Hal ini dikarenakan kata-kata yang digunakan umumnya adalah kata-kata yang bermajas perumpamaan, metafora, dan sedikit personifikasi. Dari ketiga majas tersebut, majas yang paling dominan adalah majas perumpamaan dan metafora, yaitu majas perbandingan dengan tujuan menjelaskan bahwa teks yang dominan dibentuk dalam pantun berkait dengan menggunakan majas perumpamaan seperti dalam teks Si Pitung, Si Angkri, Pak Centeng, dan Jakarta. Sementara teks dengan bentuk syair lebih dominan menggunakan majas metafora seperti dalam teks Si Conat.

3. Penonton dalam Pertunjukan *Gambang Rancag*

Dalam pertunjukan *gambang rancag*, ketika proses penciptaan terjadi, pada saat itu terjadi interaksi antara *perancag* dan penonton. Penonton tidak hanya menerima apa yang disampaikan oleh *perancag*, namun penonton tidak pasif. Hal ini dikarenakan dalam pertunjukan *rancag* umumnya penonton diajak ikut serta bernyanyi lagu *rancag*. Interaksi lain yaitu dengan teks yang diciptakan *perancag* untuk menasihati penonton agar tidak melakukan perbuatan buruk seperti yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita *rancag*, termasuk bagaimana penonton melakukan sawer kepada *perancag* guna meminta cerita yang ingin dinikmati. Hadirnya penonton dalam proses penciptaan teks dalam pertunjukan turut mempengaruhi konteks pertunjukan.

4. Cerminan Masyarakat dalam Proses Pertunjukan *Gambang Rancag*

Pada cerminan alam semesta pada proses penciptaan teks *rancag* diyakini bahwa cerita yang dituturkan adalah cerita nyata yang sangat dekat dengan kehidupan masyarakat. Salah satu tokoh cerita *rancag* yaitu Si Pitung, dianggap

dan dipercayai sebagai tokoh yang pernah hidup pada abad ke-19 termasuk tokoh Angkri sebagai tokoh jagoan yang pernah hidup di daerah Pasar Ikan, Penjaringan, Jakarta Utara. Pada tokoh Conat, yang mati dihukum gantung pada tahun 1800-an dipercayai bahwa anak buah Conat sampai sekarang masih menguasai wilayah daerah Pasar Senen.

Kehidupan Pak Centeng sebagai tokoh yang banyak membuat penderitaan orang pribumi karena jabatannya sebagai kaki tangan dari penguasa saat itu sehingga tokoh Pak Centeng bisa berbuah apa saja sekehendak hatinya, termasuk berbuat mesum kepada menantunya sendiri.

5. Konteks dalam Proses Pertunjukan *Gambang Rancag*

Pertunjukan *gambang rancag* selalu dipengaruhi oleh keberadaan konteks. Pada setiap pertunjukan akan menghasilkan komposisi baru atau berbeda. Dalam pelaksanaan pertunjukan *gambang rancag*, harus memenuhi berapa persyaratan, yaitu adanya pemain *rancag*, pemain musik, panggung, kostum, dan penonton. Termasuk juga situasi pada saat pertunjukan. Semakin baik situasi di tempat pertunjukan, maka akan memengaruhi keberlangsungan pertunjukan.

6. Fungsi dalam Proses Pertunjukan *Gambang Rancag*

Fungsi dari pertunjukan *gambang rancag* salah satunya adalah sebagai hiburan. Ketika acara sunatan, kawinan, dan acara hajatan lainnya yang dilakukan oleh suatu kelompok masyarakat, fungsi tersebut sebagai tontonan. Fungsi lain dari pertunjukan *gambang rancag* adalah sebagai tempat bertemu, bersuka ria, bercanda gurau suatu komunitas yang memiliki tradisi. Fungsi *gambang rancag* selanjutnya adalah sebagai nasihat yang merupakan bentuk kearifan lokal yang tercermin dalam tokodadh yang diceritakan, termasuk berfungsi sebagai alat untuk memberdayakan masyarakat Betawi dalam mengembangkan keahlian untuk mampu *merancag* secara professional.

7. Makna dalam Proses Pertunjukan *Gambang Rancag*

Pada pemaknaan *gambang rancag*, pada hasil analisis diperoleh beberapa simpulan, yaitu proses penciptaan *gambang rancag* syarat dengan sifat yang

dimiliki masyarakat Betawi, yakni egaliter. Hal tersebut tampak pada tuturan teks *rancag* Si Pitung, Si Angkri, Pak Centeng, Si Conat, dan teks *rancag* Jakarta. Sifat egaliter tersebut menunjukkan bagaimana pencipta dengan luasa berimprovisasi, dengan cara *ngaleter*, termasuk bagaimana keterbukaan *perancag* dengan penonton dan tuturannya sangat kontekstual dengan menggunakan bahasa sehari-hari. Pada isi teks *rancag* mencerminkan egaliter, yaitu tokoh yang diceritakan adalah tokoh nyata yang dekat dengan masyarakat termasuk persoalan kehidupan masyarakat urban dengan berbagai permasalahannya. Sifat egaliter yang lain adalah dengan tidak adanya pemilihan tokoh istansentris atau tokoh yang memiliki watak sempurna. Namun, siapapun dapat menjadi tokoh cerita dalam cerita teks *rancag*.

Fungsi *gambang rancag* dalam masyarakat sebaakagai tindakan mengingat dan melupakan artinya *gambang rancag* adalah tradisi lama yang hampir punah yang berfungsi sebagai perlawanan, mengingat kejadian masa lalu di masyarakat Betawi penuh dengan penindasan dan tekanan dari para tuan tanah dan penguasa colonial Belanda. Namun di sisi lain, kehidupan masyarakat Betawi tidak hanya menggambarkan cerita tokoh pahlawan tetapi juga mengingat tokoh-tokoh jagoan yang pernah hidup pada masanya, misalnya tokoh Si Angkri sebagai tokoh jagoan yang hidupnya suka mencuri; tokoh Si Conat, seorang perampok dan pembunuh yang sadis; tokoh Pak Centeng sebagai tokoh antagonis yang muncul dalam cerita adalah sebagai ingatan masa lalu bahwa tokoh tersebut pernah hidup dalam memori kolektif masyarakat Betawi. akan tetapi hal yang juga dilupakan adalah tentang bagaimana generasi muda melupakan nilai-nilai *gambang rancag* untuk bersiap membangun masyarakatnya dengan bentuk bekerja keras dan siap berkontestasi dengan pendatang untuk bisa memiliki peluang agar hidup lebih layak. Hal ini dicontohkan dalam cerita “Si Doel Anak Sekolahan” yang merupakan bentuk transformasi dari tokoh Pitung yang ingin keluar dari penindasan para penguasa dan dapat membantu masyarakatnya menjadi masyarakat yang memiliki taraf hidup yang lebih baik.

8. Model Pelatihan *Gambang Rancag* di Masyarakat

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

Untuk menanggulangi kesenjangan antara *gambang rancag* yang hampir punah dengan keberadaan para *perancag* profesional yang sangat minim, diperlukan satu model pelatihan untuk dapat memberdayakan masyarakat. Sebagai bentuk pemanfaatan hasil penelitian, proses penciptaan *gambang rancag* dapat dijadikan sebagai model pelatihan dalam menciptakan bentuk pelatihan yang dapat memberdayakan masyarakat melalui penguasaan penciptaan lagu *rancag* di lembaga-lembaga pelatihan tradisi DKI Jakarta. Model ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi termasuk kesempatan untuk meningkatkan ekonomi dan kesejahteraan dengan mampu menjadi *perancag* profesional.

B. Implikasi

Seperti telah diuraikan bahwa dalam menjawab kesenjangan *gambang rancag* yang semakin punah maka diperlukan untuk mengadakan pelatihan *gambang rancag*. Untuk itu, diperlukan model pelatihan *gambang rancag* yang dibutuhkan oleh *perancag* profesional dengan memiliki keterampilan menciptakan teks *rancag*, termasuk keterampilan menyelaraskan *gambang kromong* dengan teks yang diciptakan.

Berdasarkan simpulan penelitian, terlihat bahwa penelitian ini berimplikasi pada penerapan model pelatihan di berbagai sanggar dan BLK di lima wilayah DKI Jakarta. Dengan demikian, keterampilan penguasaan *gambang rancag* dapat menjadi model yang bisa dipakai sebagai acuan pelatihan *gambang rancag*.

C. Rekomendasi

Disebabkan oleh model pelatihan *gambang rancag* ini merupakan pedoman pelatihan *gambang rancag* bagi para calon *perancag*, baik di sanggar maupun BLK di lima wilayah DKI Jakarta, direkomendasikan kepada pemerintah terkait untuk memotivasi dan memfasilitasi para pelatih *gambang rancag* agar terus kreatif menciptakan lagu *rancag* secara lisan dengan menggunakan keterampilan berimprovisasi. Selanjutnya, bagi para pelatih kesenian *rancag*, juga direkomendasikan untuk mewariskan cara atau model *merancag* dengan menggunakan kekuatan konsep mengingat dengan formula yang telah dimiliki oleh calon *perancag*, sehingga mereka memiliki panduan untuk mengatasi

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

kesulitan dalam cara menciptakan lagu *rancag* secara spontan, termasuk bagaimana tampil di pertunjukan dengan kemahiran dalam mengekspresikan seluruh aspek pertunjukan tradisi *gambang rancag* tersebut (mampu menguasai jalannya pertunjukan).

Berikut ini adalah contoh model pelatihan gambang rancag yang sudah diperbarui dengan masukan dari hasil penelitian ini.

- A. Perencanaan Model Pelatihan Gambang Rancag
- B. Perencanaan Model Pelatihan Gambang Rancag
 1. Tahap Persiapan
 2. Tahap Pelaksanaan
 3. Tahap Pelepasan
- C. Capaian Kinerja
 1. *Input*
 2. *Output*
 3. *Outcome*
 4. *Bennefit*
 5. *Impact*
- D. Evaluasi Hasil Pelatihan Gambang Rancag
 1. Evaluasi terhadap Peserta
 2. Evaluasi terhadap Pelatihan
 - a) Evaluasi Tahap Awal
 - b) Evaluasi Tahap Pertengahan
 - c) Evaluasi Tahap Akhir
- E. Bimbingan Pasca Pelatihan
 1. Bimbingan
 2. Praktik Kerja Lapangan (PKL)
 3. *Monitoring*
 4. Uji Kompetensi