

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Songah yaitu kesenian masyarakat Desa Citengah Kabupaten Sumedang Jawa Barat sebagai hasil daya cipta kreatif masyarakat setempat. Menurut Kayam (Rahayu, 2015) kebudayaan baru tercipta atas dasar pengembangan kesenian melalui proses pemeliharaan dan pewarisan yang tidak terlepas dari peran masyarakat sebagai penyangga dari kebudayaan tersebut. Sebagai salah satu bagian dari kebudayaan, kesenian terbentuk dengan menggambarkan keadaan dari kehidupan masyarakat setempat serta tidak terlepas dari nilai-nilai yang menjadi pedoman masyarakat dalam menjalankan kehidupannya termasuk dalam berkesenian. (Arifninetrirosa, 2005)

Dilihat dari aspek kesejarahannya, banyaknya warisan leluhur yang diturunkan kepada masyarakat Citengah Kabupaten Sumedang termasuk salah satunya kesenian *Songah* (*Songsong Citengah*). Berawal dari upaya masyarakat dalam mengoptimalkan penggunaan tanaman bambu sebagai kekayaan alam yang banyak tumbuh di daerah tersebut. Bambu banyak dimanfaatkan dalam memenuhi kebutuhan, baik itu kebutuhan dalam kehidupan rumah tangga hingga kebutuhan individu dalam memuaskan rasa estetis yang dapat diungkapkan melalui kegiatan berkesenian. Salah satu alat kesenian yang terbuat dari bambu tersebut yaitu *Songah*. Sebelum dijadikan ansambel, alat musik *Songah* merupakan perlengkapan untuk membantu menyalakan api di *hawu* (*songsong*), *hatong* dan *kokoprak* yang dipergunakan untuk mengusir hama di sawah atau ladang.

Sebagai alat yang digunakan masyarakat untuk memasak, menjadikan *songsong* terbentuk dengan tidak memiliki nada dalam bunyi. Seiring dengan kehidupan manusia yang dinamis, maka berdampak pada terciptanya perubahan-perubahan dalam aspek kehidupan masyarakat Desa Citengah termasuk dalam aspek penggunaan *songsong*. Perubahan pada kesenian *songah* dari alat masak menjadi sebuah alat kesenian tidak terlepas dari peranan kreativitas masyarakat sebagai upaya dalam pemenuhan kebutuhan estetisnya.

Pada awal kemunculannya, kesenian songah tidak langsung dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Karena keberadaan songah yang tergolong sebagai alat musik keraton yang hanya dapat dinikmati ketika mengiringi berbagai upacara adat keraton *Kasumedangan*. Seiring dengan berkembangnya zaman, Ki Madhari selaku seniman dan para pelaku seni lainnya termasuk peneliti terus mempertahankan dan mengembangkan kesenian *Songah* dari sebuah seni tradisi menjadi hiburan dengan tetap mempertahankan nilai-nilai tradisi yang terkandung didalamnya. Salah satunya peneliti menambahkan penotasian kepada setiap alat musik dan menambahkan alat musik konvensional sebagai pengayaan fenomena bunyi antara lain gitar, keyboard atau piano, dan lain-lain. Hal tersebut menjadikan kesenian *Songah* tetap terjaga eksistensinya, karena pengaruh dari penggunaan beberapa alat musik pendukung yang banyak diminati generasi muda hingga saat ini dan mendapat apresiasi dari para penikmat seni.

Seniman memiliki peranan yang sangat penting dalam penciptaan dan pengembangan kesenian, karena atas bakat yang dimilikinya dapat menciptakan dan menggelar suatu karya seni (Kamus Besar Bahasa Indonesia, t.thn.). Masyarakat sebagai pelaku seni juga memiliki kontribusi dalam proses pelestarian kesenian. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan berkesenian yang sebelumnya telah diciptakan oleh seniman disebut sebagai pelaku seni (Pandji, 2011). Melalui proses penciptaan dan pengembangan kesenian diharapkan seni dapat diapresiasi dengan baik oleh para penikmat seni. Apresiasi seni merupakan proses penilaian atau bentuk penghargaan terhadap sebuah karya seni yang dapat dilakukan oleh penonton atau penikmat karya seni (Rondhi, 2017, hal. 13). Penikmat seni merupakan masyarakat sebagai subjek publik yang menjadi penilai seni (Kartika, 2007, hal.125).

Saat ini *Songah* telah mengalami inovasi dan terus dikembangkan menjadi alat musik bentuk pertunjukan. Biasanya ditampilkan pada setiap upacara ritual untuk mengiringi doa syukur atas keselamatan, kesejahteraan, dan ketentraman kampung. Selain itu kesenian *Songah* juga ditampilkan dalam kegiatan sosial keluarga seperti hajatan helaran, sunatan, nikahan, dan lain sebagainya. Pada kegiatan hajat lembur yang biasanya dilakukan pada setiap tanggal 1 Muharam, kesenian *Songah* ditampilkan secara helaran atau mengikuti arak-arakan berkeliling

kampung. Pada sunatan atau nikahan kesenian *Songah* difungsikan sebagai hiburan keluarga hajat khususnya, hiburan masyarakat, serta para tamu undangan yang hadir dalam kenduri tersebut. Hingga akhirnya songah dapat ditampilkan di, Festival Paragliding World Championship, pelatihan/kreativitas seni di sanggar seni, perayaan desa, kegiatan pendidikan, acara pariwisata, dan pertunjukkan seni budaya.

Kesenian *Songah* kedudukannya terus mendapat inovasi, dan masyarakat berkeinginan atau termotivasi untuk mengangkat kesenian *Songah* ini dalam bentuk pertunjukan atraksi dalam pariwisata. Sebagai salah satu bagian dari sektor wisata, pembangunan dan pengembangan pariwisata budaya tidak terlepas dari peranan pemerintah daerah sebagai upaya pelestarian dan konservasi alam dengan budaya yang saling terkait, serta memberikan manfaat kepada pelaku budaya, masyarakat dan pemerintah baik secara kesejarahan maupun terhadap nilai dan manfaat ekonomi. Dimana didalamnya terdapat unsur-unsur atau elemen penting antara lain adanya objek wisata dan kepariwisataan yang mengandung unsur budaya dan kebudayaan, keberadaan artefak dan aset-aset budaya, konsumsi produk atau hasil karya, manajerial atau tata kelola yang baik. (Prasodjo, 2017)

Kegiatan pariwisata memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap devisa serta dapat memberikan peluang kerja bagi masyarakat daerah setempat. Kemajuan sektor pariwisata dengan pembangunan suatu daerah memiliki keterkaitan yang cukup erat. Pada dasarnya perkembangan pariwisata yang terjadi pada suatu daerah tidak terlepas dari peranan kontribusi masyarakat dalam setiap kegiatannya. Seperti halnya masyarakat Desa Citengah yang terus mengembangkan daerahnya sehingga dapat mendukung berbagai kebutuhan wisata berkaitan dengan sarana dan prasarana, penginapan, dan lain-lain.

Potensi wisata yang ada di Desa Citengah cukup banyak dan sebagian besar telah dikelola dengan baik berdampingan bersamaan kegiatan berkesenian. Diantaranya yaitu wisata alam di Kebun Teh Margawindu, wisata air curug Cigorobog, dan saung Cibingbin, serta ada juga Kampung Karuhun dengan *Eco Green Parknya* (Abdul Malik Imanuddin, 2017). Selain itu, terdapat pula wisata kuliner yang menyajikan berbagai menu makanan ikan segar dari kolam ikan deras

yang berada di sekitar Desa Citengah. Wisata, pariwisata, kepariwisataan adalah istilah yang merupakan keseluruhan kegiatan yang dilakukan wisatawan pada suatu tujuan tertentu yang dilengkapi dengan adanya fasilitas, infrastruktur pendukung yang tersedia sedemikian rupa, mendapat pelayanan public, keamanan, kenyamanan, dan kepuasan yang diperoleh serta kesan menyenangkan dari destinasi dimaksud (Khusnul Khatimah, 2017).

Melalui pengembangan berbagai tempat wisata yang ada di Desa Citengah, berdampak pada terjadinya perubahan-perubahan yang dapat dirasakan oleh masyarakat setempat. Baik itu dari aspek sosial, ekonomi serta peluang kerja bagi masyarakat daerah sekitar. Terciptanya peluang kerja bagi masyarakat akan menimbulkan adanya peningkatan nilai ekonomi masyarakat yang semula hanya mengandalkan sektor perkebunan, kini berubah haluan menjadi ke arah industri pariwisata.

Adanya berbagai potensi yang ada di Desa Citengah yang dikembangkan menjadi daya tarik wisata, mendorong peneliti bersama masyarakat untuk melakukan hal yang sama terhadap kesenian songah. Melalui pembaruan yang dilakukan pada kesenian songah, peneliti dan masyarakat berkolaborasi dalam menjadikan kesenian songah sebagai salah satu atraksi wisata berbasis budaya dan pendidikan. Hal itu dilakukan dengan mengemas kesenian songah menjadi kegiatan wisata dalam suatu paket wisata. Ketika para wisatawan mengunjungi Desa Citengah untuk menikmati keindahan alam, maka para wisatawan juga akan dapat menikmati pertunjukan kesenian songah. Selain itu, peneliti dan masyarakat setempat juga membuka kesempatan kepada para wisatawan untuk mencoba memainkan kesenian songah. Dengan demikian, akan memberikan kesan yang mendalam bagi para wisatawan terhadap kegiatan wisata yang dilakukannya di Desa Citengah sehingga akan berdampak pada keinginannya untuk melakukan kunjungan ulang.

Kegiatan yang dilakukan baik secara individu maupun berkelompok secara sukarela dengan tujuan untuk menikmati objek wisata disebut sebagai kegiatan wisata (Ali, 2016, hal. 11). Kegiatan perjalanan ke suatu tempat dengan melibatkan sosial budaya, alam dan ilmu yang dilakukan individu atau berkelompok dengan tujuan memperoleh kebahagiaan disebut sebagai pariwisata (Kodhyat dalam

Kurniansah, 2014). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2009 tentang kepariwisataan menyebutkan bahwa rangkaian kegiatan yang berhubungan dengan pariwisata sebagai pemenuhan kebutuhan seseorang sehingga menimbulkan interaksi antara wisatawan dengan masyarakat setempat, wisatawan dengan wisatawan lainnya dan interaksi dengan komponen pendukung lainnya disebut sebagai kepariwisataan. Ketiga istilah tersebut berkaitan erat dengan wisatawan, yang menurut Nyoman wisatawan merupakan individu yang bertujuan ke suatu tempat atau daerah baru untuk sementara waktu (Ali, 2016). Wisatawan dalam melakukan perjalanan memiliki beberapa motif yang meliputi motif rekreasi, motif kebudayaan, motif kesehatan, dan lain-lain. Motif-motif tersebut harus sesuai dengan atraksi wisata yang ada di suatu tempat yang akan dikunjunginya. Salah satu motif yang mendorong wisatawan untuk melakukan kegiatan pariwisata yaitu motif budaya. Keanekaragaman budaya yang ada dapat mendorong wisatawan untuk mengetahui budaya yang ada di dalam lingkungannya dan di luar lingkungannya baik itu untuk mempelajari budaya yang ada atau untuk menikmati atraksi wisata budaya dan ikut serta dalam tradisi yang ada di daerah yang dikunjunginya.

Kegiatan wisata didalamnya terdapat dua aspek penting yang dapat mempengaruhi minat wisatawan yaitu kawasan wisata dan fasilitas wisata. Kawasan wisata menurut Nyoman merupakan sesuatu yang dapat dilihat dan dikunjungi atas dasar keunikan dan nilai-nilai yang dimilikinya. Fasilitas wisata yang menurut Marpaung sebagai sarana yang bertujuan untuk melayani dan mempermudah kegiatan wisatawan dalam kegiatan wisata. (Ali, 2016)

Pariwisata budaya mencakup aspek 4A (Khotimah, 2017) yaitu : 1) *Attraction* yang merupakan daya tarik bagi wisatawan berupa keindahan alam, iklim dan cuaca, kebudayaan, sejarah, dan sifat kesukuan; 2) *Accessibility* yaitu sarana yang memberikan kemudahan kepada wisatawan untuk mencapai destinasi wisata yang tersedia di suatu daerah; 3) *Amenities* yaitu berupa fasilitas atau infrastruktur yang tersedia seperti air, listrik, penginapan, jaringan komunikasi, sistem sanitasi, jasa kesehatan, jalan raya dan lain-lain; 4) *Ancillary Service* yang merupakan sarana dan prasarana umum yang dapat menunjang kegiatan wisata seperti ATM, transportasi, dan lain-lain.

Pariwisata tidak terlepas dari seni dan budaya, karena akan terus berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan masyarakat seperti ekonomi, sosial, dan budaya serta aspek kehidupan lainnya. Budaya sebagai salah satu unsur pembentuk jati diri suatu bangsa dan dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata suatu daerah. Dengan budaya dijadikan sebagai daya tarik wisata diharapkan dapat memperkuat budaya yang ada dengan tidak merubah budaya itu sendiri. Pariwisata berpengaruh terhadap kebudayaan dalam sebuah seni pertunjukan. Seni pertunjukan mengalami perubahan yang awalnya bersifat tradisional menjadi kemasan pariwisata yang dapat dijadikan sebagai daya tarik wisatawan yang perlu memperhatikan karakteristik seni wisata yang dikemukakan oleh R.M Soedarsono (1999, hal. 3) yaitu : 1) bentuk tiruan dari aslinya, 2) komponen seni yang singkat dan padat, 3) dibuat dengan penuh variasi, 4) ditanggalkan nilai-nilai sakral, magis serta simbolnya, 5) Murah harganya dan terjangkau oleh wisatawan.

Didukung oleh kondisi demografis Desa Citengah, yang mendukung upaya pelestarian budaya melalui media kesenian *Songah*, yaitu kekayaan alam yang memiliki potensi wisata, maka pemangku adat dengan kebijakan menawarkan kegiatan wisata pendidikan. Penawaran paket wisata dengan pertunjukkan dan sekaligus pembelajaran kesenian *Songah* pada kelompok pengunjung anak-anak usia prasekolah dan usia sekolah, serta kesempatan yang sama kepada masyarakat umum. Kegiatan tersebut adalah suatu model transformasi budaya yang dikembangkan secara bertahap dan terus menerus, dan diharapkan bisa menjadi model transformasi budaya dengan media kesenian tradisional. Dan hal ini diterima dengan baik oleh para wisatawan yang berkunjung ke Desa Citengah Kabupaten Sumedang.

Dalam kegiatan pertunjukan, erat kaitannya dengan kelompok pemain musik. Sebelum kegiatan pertunjukan dilakukan, perlu melewati proses pelatihan yang dilakukan melalui kegiatan formal maupun nonformal. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui program pendidikan formal umumnya dilakukan melalui program-program pendidikan yang terstruktur seperti sekolah lembaga kursus dan lembaga-lembaga lainnya. Adapun kegiatan nonformal yang meliputi kegiatan yang tidak dinaungi oleh lembaga khusus. (Kodiran, 2004).

Pendidikan yang merupakan bagian pendukung dari keberhasilan atas pemberdayaan masyarakat yang memberikan kepada masyarakat untuk dapat terus mengembangkan kemampuan akademik dan keterampilan baik dalam pendidikan formal, informal maupun nonformal. Pendidikan dapat menjadikan seseorang memiliki sikap berbudi pekerti luhur, dan mencintai budaya khususnya kesenian *Songah*.

Untuk pengenalan, pemeliharaan, dan pengembangan seni lokal melalui proses pendidikan formal dan nonformal diantaranya melalui sanggar sanggar seni yang banyak tumbuh dan berkembang di Indonesia khususnya di Jawa Barat (Karwati, 2011). Fenomena tersebut adalah wujud nyata dari sekelompok masyarakat yang memiliki keinginan luhur untuk terus mengembangkan dan melestarikan eksistensi kesenian yang terbingkai budaya kearifan lokal. Sebagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh Ki Madhari selaku ketua adat Desa Citengah tidak hanya bertujuan untuk melatih peserta didiknya agar bisa memainkan alat musik *Songah* dan dapat membawakan repertoar karya, akan tetapi diikuti dengan tujuan untuk menciptakan sesuatu yang menyenangkan dan menciptakan suasana kebersamaan diantara sesama.

Pola perkembangan *Songah* dibuat bernada yang merupakan penggabungan dari tiga buah songsong, satu buah *hatong*, dan *kokoprak*. Seiring dengan perkembangannya, penyaji kesenian *Songah* mulai mengkolaborasikan kesenian *Songah* dengan alat-alat musik yang lainnya seperti suling, kecapi, gitar, biola, piano dan lain-lain yang dimaksudkan untuk memberikan warna bunyi yang lebih variatif. Sebelumnya juga alat musik *Songah* dimainkan hanya mengutamakan unsur bunyi tanpa memperhatikan aspek-aspek melodis, ritmis, dan penyajiannya, saat ini sudah berkembang menjadi suguhan musik yang mereferoat karya-karya populer (pop, dangdut, dan lain-lain). Musik sebagai bagian dari kebudayaan sehingga terus mengalami perubahan, tambahan dan penyempurnaan sehingga dapat berpengaruh juga pada tatanan kehidupan masyarakat sekitarnya. Perkembangan yang ada menuntut untuk diadakannya sebuah manajemen. Fungsi dari manajemen yaitu sebagai perencanaan, pengorganisasian, penggiatan dan evaluasi.

Songah pada masyarakat Desa Citengah saat ini perwujudannya berubah menjadi sebuah seni pertunjukan yang disajikan dengan adanya penonton dan dipertunjukkan di acara-acara. Sehingga status kesenian *Songah* mengalami perubahan fungsi yang pada awalnya sebagai kesenian *kalangenan* menjadi kesenian yang bersifat hiburan untuk masyarakat pada acara-acara tertentu. Sehingga banyak hal yang perlu disiapkan sebelum melakukan pertunjukan kesenian *Songah* antara lain persiapan atau latihan, kostum, dan alat yang digunakan atau ensembel yang variatif. Maka kesenian *Songah* yang disajikan dari yang awalnya biasa menjadi berkomposisi dan dapat dijadikan sebagai kekuatan dalam perkembangan kesenian *Songah* menjadi lebih diminati oleh masyarakat.

Perkembangan kesenian yang dilalui mulai dari seni primitif hingga seni kontemporer. Seni primitif merupakan seni yang berkembang pada masa prasejarah, kehidupan manusia pada saat itu kondisinya masih berada dalam tingkatan sederhana. Sehingga manusia pada saat itu disebut sebagai orang primitif, dan berdampak pada kebudayaan yang dihasilkannya. Kesenian yang dihasilkannya terlihat dari segi bentuk dan komponen masih bersifat sederhana. Walaupun demikian, di dalam kesenian tersebut memiliki kandungan nilai yang tinggi sebagai ungkapan ekspresi masyarakatnya. Sebagai ungkapan ekspresi masyarakat, terlihat berdasarkan hasil karya seni yang menunjukkan simbolis dari perasaan-perasaan tertentu. Kesenian klasik sebagai puncak dari perkembangan kesenian tertentu, Dimana suatu kesenian tidak dapat berkembang lagi. Karya seni yang dianggap sebagai kesenian klasik memiliki ciri-ciri sebagai berikut : 1) Kesenian yang telah mencapai puncak (tidak dapat berkembang lagi), 2) sebagai standarisasi dari zaman sebelum dan sesudahnya, 3) Telah berusia lebih dari setengah abad. Kosim (Bahri, 2015) mengungkapkan bahwa kesenian tradisional merupakan wujud seni milik suatu masyarakat dan kelompoknya yang diwariskan secara turun-temurun dan berorientasi pada nilai serta norma yang berlaku di masyarakat setempat. Seni modern adalah kesenian yang mengandung unsur pembaharuan, baik dari segi penggunaan, teknik berkarya ataupun unsur gagasan/ide sehingga tercipta suatu kesenian dengan wujud yang baru. Seni kontemporer merupakan kesenian yang

memiliki masa popularitas, yang dapat dinikmati pada masa popularitasnya apabila telah lewat masanya maka masyarakat tidak akan lagi menyukainya.

Salah satu kegiatan kelompok masyarakat desa citengah dalam upaya melestarikan kekayaan budayanya adalah mentransformasikan atau melakukan pemindahan fungsi dan manfaat kebudayaan itu sendiri. Seiring dengan berkembangnya era industri pariwisata, pola penyajian kesenian *Songah* juga mengalami perubahan. Berbicara tentang transformasi, HAR Tilaar menyebutkan terdapat tiga variabel utama dalam proses transformasi budaya, yaitu : 1) komponen yang ditransformasikan, 2) rangkaian proses transformasi, dan 3) langkah transformasi. Adapun komponen tersebut meliputi nilai suatu budaya, adat istiadat daerah setempat, dan pandangan hidup masyarakat dalam menjalankan kehidupannya (Tilaar, 2002, hlm. 54).

Transformasi dilakukan guna mengarah kepada proses menuju modernisasi sehingga menimbulkan perubahan pada nilai-nilai dasar yang berkaitan dengan teori, sosial-budaya, ekonomi, politik (kuasa), estetika, dan keagamaan. Nilai teori berkaitan dengan cara berpikir masyarakat yang berubah dari intuitif ke analitik, hingga berpengaruh kepada rasionalitas dan efisiensi. Nilai sosial berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada masyarakat yang awalnya berorientasi pada status berubah haluan menjadi berorientasi pada prestasi kerja. Nilai ekonomi pada masyarakat berubah yang tadinya masyarakat berperilaku konsumtif menjadi berperilaku dengan pola produktif. Perubahan pada nilai politik atau kekuasaan terlihat dari cara masyarakat dalam proses pengambilan keputusan, yang tadinya proses pengambilan keputusan berdasarkan pada pertimbangan orang lain berubah menjadi atas dasar pertimbangan diri sendiri. Perubahan pada nilai agama terlihat dari perspektif lama masyarakat yang masih fatalistik menjadi motivasi hidup yang lebih baik, serta yang terakhir yaitu perubahan pada nilai estetika yang terlihat dari adanya pergeseran pemahaman lama ke arah pemahaman yang baru dengan berorientasi pada pandangan hidup dan kepribadian bangsa (Ismawati, 2012, hal. 100). Hal tersebut tergambar dalam transformasi kesenian *Songah* yang terus dilakukan pengembangan sebagai bentuk pelestarian atas kebanggaan masyarakat karena adanya kekuatan filsafat, nilai, dan adat kebiasaan yang terkandung dalam kesenian *Songah* yang berpengaruh terhadap aspek sosiologi masyarakat

sekitarnya. Seperti yang diungkapkan Jorgensen, (2005) bahwa proses transformasi dilakukan atas perubahan pola pikir masyarakat berdasarkan keinginan hasrat keinginannya dalam bereksistensi.

Proses transformasi secara tersirat dapat dilihat dan dirasakan melalui kegiatan kemasyarakatan Desa Citengah Kabupaten Sumedang, yang berusaha sedemikian rupa menggali dan merevitalisasi berbagai kekayaan budaya, kekayaan alam, kekayaan intelektual kesenian dengan membentuk kelompok masyarakat pecinta alam, pecinta seni, dan budaya yang dibangun dan dikembangkan dibawah pengawasan dan koordinasi dengan pemerintah setempat.

Eksistensi kesenian *Songah* mulai menunjukkan peningkatan yang tak luput dari keterlibatannya Ketua adat atau pemangku adat yaitu Ki Madhari dan masyarakat setempat pendukung kesenian *Songah* yang tergabung dalam komunitas kesenian *Songah*. Sebagai kekayaan Desa Citengah, pengembangan kesenian songah dilakukan dengan terus direvitalisasi oleh masyarakat bersama dengan pemerintah Desa setempat. Pemerintah sebagai fasilitator, mediator, dan dinamisator akan berperan fungsi melakukan berbagai kebijakan dengan mengeluarkan aturan-aturan guna menentukan standar, nilai, prosedur, dan kriteria bagaimana kepariwisataan dijalankan dengan baik (Simamora & Sinaga, 2016).

Industri kreatif erat kaitannya dengan bidang ekonomi, politik dan budaya yang akan menjadi bagian dari penyangga dalam pertumbuhan ekonomi masyarakat. Salah satunya bidang industri pariwisata yang didalamnya mencakup produk kerajinan, seni pertunjukan, makanan, dan situs wisata bersejarah yang dapat berpengaruh bagi kehidupan masyarakat daerah setempat. Industri kreatif dapat berkembang dengan adanya kelompok masyarakat kreatif sehingga dapat mengembangkan ide-ide berdasarkan seni dan budaya serta teknologi yang berkembang.

Produk dari kebijakan pemerintah antara lain Undang-undang No. 10 Tahun 2009, tentang implementasi kerjasama pemerintah dan masyarakat industri khususnya di bidang kepariwisataan. Ekonomi Kreatif yaitu UU No. 20 Tahun 2008 tentang UMKM, UU No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman – mendorong pengembangan industri perfilman, UU No. 3 Tahun 2014 tentang Perindustrian –

mendorong pengembangan industri kreatif Nasional, UU No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta – memberikan perlindungan kekayaan intelektual bagi karya kreatif, dan UU No 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan – Mendorong perdagangan produk berbasis ekonomi kreatif.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa kesenian *Songah* telah mengalami perkembangan dari mulai bentuk yang sederhana menjadi bentuk yang lebih bervariasi yaitu dari bentuk *kalangenan* menjadi pertunjukan untuk umum, dari yang hanya latihan biasa menjadi latihan yang lebih serius, dari yang hanya pertunjukan biasa menjadi lebih bernilai, begitupun pola musiknya mengalami perubahan. Pada awalnya kesenian *songah* merupakan kesenian yang tidak terlalu dipandang hingga akhirnya dapat berkembang menjadi sebuah kesenian yang memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan sosial masyarakat dan ekonomi kreatif. Saat ini musik *Songah* sudah mulai menjadi bagian dari pariwisata daerah setempat. Hal tersebut karena perkembangan kesenian *Songah* sangat menarik perhatian kalangan masyarakat termasuk wisatawan yang berkunjung ke Desa Citengah Kabupaten Sumedang. Maka dari itu, kesenian *songah* dapat dikaji dengan berbagai sudut pandang, baik itu dari aspek pendidikan yang dilakukannya, manajemen pertunjukannya dan aspek-aspek lainnya yang berpengaruh terhadap perkembangan kesenian *songah* menjadi sebuah bagian dari kegiatan pariwisata.

Songah memiliki kekuatan untuk dilakukan pengembangan sesuai harapan masyarakat dengan menjadikan kesenian *Songah* sebagai komoditi pariwisata di wilayah tersebut. Untuk menjadi ikon wisata atraksi wisata budaya yang baik perlu ada pembinaan dan koordinasi secara manajemen. Melalui kegiatan tersebut masyarakat kesenian *Songah* mendapatkan pembinaan, kerjasama, dan selalu koordinasi dengan pemerintah terutama pemerintah Desa dan Dinas Kepariwisataan wilayah tersebut. Dalam pertunjukannya *Songah* harus lebih optimal sehingga dapat menarik perhatian wisatawan dan dapat memberikan kepuasan atas atraksi yang disajikan.

Penghargaan atau apresiasi masyarakat terhadap kesenian *Songah* dengan demikian mengalami perubahan. Masyarakat menganggap kesenian *Songah* lebih bernilai sehingga kesenian *Songah* mulai diminati dan kegiatan pertunjukannya

menjadi lebih sering dari sebelumnya. Masyarakat Desa Citengah membentuk komunitas kesenian *Songah* yang dipimpin oleh Ki Madhari selaku ketua adat. Komunitas tersebut terdiri dari berbagai kalangan. Pada awalnya komunitas kesenian musik *Songah* hanya terdiri dari remaja hingga dewasa. Saat ini sedang dirintis untuk anak-anak yang dilakukan dengan pelatihan-pelatihan dalam upaya pemberian pengenalan dan pemahaman awal. Penanaman *karesep* dijadikan acuan utama agar kedepannya pewarisan *Songah* menjadi lebih mudah, dan tidak menutup kemungkinan anak-anak tersebut menjadi seorang pelaku seni yang dapat menampilkan kesenian songah pada acara-acara di sekolah ataupun festival kebudayaan. Pada proses pelatihan kesenian *Songah* di komunitas tersebut juga disertai dengan pembelajaran aksara Sunda.

Pada era Revolusi Industri 4.0 saat ini, yang mana teknologi informasi dan komunikasi merupakan hal utama dalam proses kreatif, termasuk dalam bidang kesenian yang diupayakan untuk selalu terkoneksi secara digital. Proses kreatif menurut Wallas (Suryosubroto, 2009, hal. 221-222)) terdiri dari empat fase yaitu : fase persiapan (*preparing*), fase inkubasi (*incubation*), fase inspirasi (*illumination*), dan fase revisi (*verification*). Adanya berbagai perubahan dan kemajuan teknologi yang terjadi pada penggabungan fisik, digital dan biologi secara fundamental akan berdampak pada kehidupan manusia dalam bermasyarakat (Andri, 2016). Hal itu menjadikan ekonomi kreatif sebagai salah satu pilihan yang dapat digunakan untuk memenangkan persaingan global. Dalam Peraturan Presiden No. 72 Tahun 2015 dipaparkan bahwa ada 16 subsektor ekonomi kreatif di Indonesia yang meliputi: arsitektur, desain produk, *fashion*, desain interior, desain komunikasi visual, aplikasi dan pengembangan permainan, televisi dan radio, seni rupa, periklanan, penerbitan, musik, kuliner, kriya, fotografi, film, animasi dan video, serta seni pertunjukan. Masyarakat desa Citengah mulai menggunakan teknologi dalam upaya pengenalan kesenian *Songah* pada masyarakat luas. Kesenian *Songah* saat ini dapat diakses di youtube, maupun media online lainnya.

Upaya kelompok masyarakat Desa Citengah Kabupaten Sumedang tersebut sebagai wujud kreativitas dan panggilan jiwa untuk melestarikan kesenian *Songah* dengan tidak meninggalkan nilai-nilai tradisinya serta menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai lebih dari sekedar nilai filosofi budaya yang ada. Kesenian

tradisional yang ada merupakan bagian dari unsur-unsur budaya, semakin tinggi kualitas kesenian semakin tinggi nilai budaya di dalamnya, maka boleh jadi semakin tinggi kreativitas masyarakat pendukung kesenian tersebut. Kesenian *Songah* dengan demikian menjadi kebanggaan dan identitas bagi jati diri masyarakat serta sebagai ciri khas budaya.

Hasil dari interaksi antar individu dengan lingkungannya sehingga menimbulkan adanya suatu bentuk baru atas dasar pengalaman sebelumnya semua pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat disebut sebagai kreativitas. Berdasarkan pernyataan tersebut terlihat bahwasanya terdapat tiga aspek dalam kreativitas yaitu kemampuan, perilaku dan proses. Kreativitas mencakup tiga dimensi yang terkait yaitu dimensi person, dimensi proses, dan dimensi produk. Dimensi person merupakan dimensi yang berkaitan dengan sifat manusia yang berarti setiap individu mempunyai kreativitas dengan tingkatan yang berbeda-beda. Dimensi proses berkaitan dengan proses nyata individu dan fleksibilitas berpikir. Dimensi produk adalah kemampuan dalam menghasilkan sesuatu yang baru. (Munandar, 2009, hal. 12)

Kebanggaan berarti kepuasan diri yang ditunjukkan dengan perilaku individu dalam menghargai kebudayaannya sebagai kekayaan milik bangsa (Kamus Besar Bahasa Indonesia, t.thn.). Sebagaimana yang kita ketahui bahwa Indonesia merupakan negara multikultural yang terdiri dari berbagai macam kekayaan seni dan budaya yang berbeda di setiap daerahnya. Salah satunya yaitu kesenian *Songah* yang ada di Desa Citengah Kabupaten Sumedang yang harus dijadikan kebanggaan bagi masyarakat daerahnya guna melestarikan keberadaan dari kesenian *Songah*. Karena pada dasarnya keberadaan kesenian tradisional dipengaruhi oleh pelaku seni dan kepedulian masyarakat pendukungnya. Kurangnya ketertarikan, kebanggaan dan pembangunan di era globalisasi ini akan menghambat pelestarian kesenian *Songah* yang akan berdampak pada hilangnya kesenian *Songah* di kalangan masyarakat.

Jati diri merupakan ciri, gambaran atau keadaan khusus seseorang atau suatu benda, atau dengan kata lain yaitu identitas (Kamus Besar Bahasa Indonesia, t.thn.). Setiap daerah memiliki berbagai macam bentuk gaya kesenian yang berbeda-beda

dan sekaligus menjadi ciri khas serta identitas bagi daerah tersebut dan juga bagi masyarakat daerahnya. Begitu pula kesenian *Songah* yang ada di Desa Citengah memiliki keanekaragaman alat musik yang digunakan, bentuk penyajian keseniannya yang berbeda dengan kesenian dari daerah lain. Keunikan tersebut yang menjadi daya tarik dan daya pikat, bobot serta predikat tersendiri yang menjadikan salah satu aspek jati diri budaya lokal sebagai pembeda dari budaya-budaya lokal lainnya. Melalui kesenian *Songah* masyarakat pendukungnya berusaha membangun kembali nilai budaya sebagai kekayaan daerahnya dan merupakan kebanggaan tersendiri bagi masyarakatnya karena memiliki kekayaan intelektual berupa budaya masyarakat yang belakangan diketahui sudah hampir luntur nilai-nilai keluhurannya akibat kondisi dan perubahan penduduk yang menjadi heterogen.

Kesenian sebagai kebanggaan dan jati diri erat kaitannya dengan nilai budaya. Wujud kesenian yang beraneka ragam merupakan karya seseorang yang memiliki kreativitas untuk mewujudkan ide atau gagasan dalam bentuk karya. Seseorang tersebut dapat dikatakan sebagai seniman yaitu yang melahirkan karya seni. Setiap karya seni yang dibuat oleh seniman harus mengandung nilai keindahan dan pendidikan. Pada kesenian yang bernilai kearifan lokal didalamnya tersirat nilai-nilai yang mencirikan individu maupun kelompok masyarakat daerah setempat. Nilai yang terkandung dalam kesenian harus tetap diwariskan, ditafsirkan, dan dilaksanakan walaupun disertai dengan adanya perubahan sosial masyarakat. Pelaksanaan nilai-nilai tersebut sebagai bentuk manifestasi dan legitimasi masyarakat terhadap budayanya. Pembangunan karakter dapat dilakukan melalui transformasi nilai-nilai kearifan lokal. Pembangunan karakter yang tidak memperhatikan nilai-nilai dalam kearifan lokal akan berdampak pada ketidakpastian jati diri bangsa (Pemerintah Republik Indonesia, 2010). Kelompok masyarakat Desa Citengah melestarikan kesenian *Songah* dengan tidak meninggalkan nilai-nilai tradisinya dan menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai lebih dari sekedar nilai filosofi budaya yang ada.

Wujud dari aspek afektif (*affective domain*) yang berada dalam diri seseorang di dalamnya meliputi beberapa macam nilai yang saling mempengaruhi satu sama lain sebagai suatu kesatuan utuh (Yunus, 2002, hal. 17). Nilai luhur dari sebuah

kebudayaan adalah manfaat dan fungsi bagi masyarakatnya, yang berupa manfaat kebersamaan, memiliki rasa saling menghormati, dan saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya. Niode berpendapat pada dasarnya dalam nilai kebudayaan mengandung identitas budaya tersebut, nilai ekonomis yang berorientasi pada kegunaan dari kebudayaan, nilai keagamaan yang digunakan sebagai dasar kedudukan, nilai seni yang dapat menggambarkan bentuk pengekspresian, nilai politik yang berkaitan dengan solidaritas serta kebersamaan antar masyarakat. (Yunus, 2002, hal. 21).

Pengembangan yang dilakukan pada kesenian *Songah* berdampak pada kesenian *Songah* itu sendiri seperti kesenian menjadi berbaur dengan kesenian lain, kesenian akan menjadi modern, dan kesenian akan dikenali banyak orang. Selain itu, ada dampak negatif yang akan terjadi pada kesenian *Songah* seperti sifat keaslian kesenian *Songah* menjadi pudar dan budaya semakin tersingkir. Mewujudkan sebuah inovasi pada kesenian *Songah* dari *kalangenan* menjadi hiburan atraksi wisata diperlukan adanya manajemen kesenian, manajemen wisata, dan manajemen inovasi.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, masyarakat Citengah telah mewujudkan kepedulian dan upaya positif terhadap keberadaan kesenian *songah* sebagai salah satu warisan budaya leluhur mereka. Guna menguatkan upaya tersebut masyarakat dan senimannya melakukan berbagai inovasi di berbagai sektor agar upaya pengembangan kesenian *songah* berjalan maksimal. Upaya seniman dan masyarakat yang inovatif tersebut menarik untuk dikaji, terutama guna mengetahui lebih mendalam terkait dengan: 1) riwayat dan keberadaan kesenian *songah*; 2) upaya pelestarian, dan 3) hasil dan dampaknya di masyarakat.

Rogers dalam bukunya yang berjudul *Diffusion Of Innovation* (DOI) mengemukakan 3 konsep pokok yang meliputi inovasi, difusi dan adopsi. Inovasi merupakan sebuah ide, praktik atau objek yang diinterpretasikan menjadi wujud baru oleh individu maupun kelompok. Difusi merupakan sebuah proses dalam mengomunikasikan sebuah inovasi. Adopsi merupakan proses ketika individu dapat menggunakan inovasi secara penuh sebagai pilihan pada sebuah praktik. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti bersama masyarakat membangun inovasi

dalam pengelolaan kesenian tradisional songah. Diupayakan dapat membangun kesenian tersebut serta dapat mewujudkannya menjadi sebuah atraksi wisata sebagai pengembangan minat dan keinginan masyarakat. Melalui kegiatan mewariskan, mempertahankan, mengembangkan/sosialisasi melalui pelatihan, pertunjukkan, seminar budaya, serta upaya pengembangannya yang dilihat dari aspek inovasi dan kreativitas seniman

Permasalahannya, masyarakat setempat belum memiliki kesadaran mengenai pentingnya pengelolaan manajemen dalam sebuah komunitas kelompok seni, belum menguasai prinsip-prinsip dasar, fungsi dan kegiatan manajemen seni, serta masyarakat belum memahami peran manajemen dalam pengembangan pemberdayaan masyarakat. Hal ini perlu dikaji untuk meningkatkan nilai kesenian itu sendiri, memberikan pemahaman mengenai tata cara pengelolaan kesenian dalam sebuah komunitas sehingga memiliki daya saing.

Penelitian yang dilakukan peneliti senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Karwati (2011) dengan judul “Sanggar ‘Kampung Seni dan Wisata Manglayang’ sebagai wahana pendidikan seni di Kabupaten Bandung (Studi kasus pembelajaran tematik dengan model terpadu berbasis seni pada peserta didik tingkat usia awal)” yang membahas mengenai penerapan model pembelajaran tematis dan terpadu di sanggar tersebut sebagai langkah menerapkan pembelajaran seni. Kajian yang berkaitan dengan perubahan atau transformasi budaya terutama di bidang kesenian tradisional yang merupakan bagian dari unsur-unsur budaya bukan pertama kalinya dikaji dalam sebuah kajian penelitian. *Journal Article* Sucitra (2015) yang berjudul “Transformasi Sinkretisme Indonesia dan Karya Seni Islam” didalamnya membahas tentang bagaimana transformasi budaya dari unsur agama. Selain itu, di dalam penelitian Rosmegawaty (2014) mengenai “Kesenian Tradisional dan Revitalisasi Tindaon” dikemukakan mengenai unsur-unsur sosial masyarakat yang memiliki pengaruh terhadap perubahan kebudayaan. Penelitian selanjutnya adalah Masyhuril (2009) “Perubahan Apresiasi Masyarakat Terhadap Kesenian Tradisional (Studi Kasus Kesenian Kobrosiswo Di Dusun Surowangan Margorejo Tempel Sleman)” fokus penelitiannya berorientasi juga pada perubahan sosial kemasyarakatan terhadap apresiasi kesenian di daerah tersebut. Penelitian-

penelitian yang ada lebih memfokuskan kajiannya mengenai transformasi yang terjadi pada unsur religi (agama).

Penelitian yang dilakukan oleh Magu (2015) dengan judul *“Reconceptualizing Cultural Globalization : Connecting the “Cultural Global” and “Cultural Local”* menegaskan bahwa lokal dapat mempengaruhi global, begitu juga sebaliknya. Melalui perkembangan teknologi, dapat berpengaruh terhadap struktur otoritas dimulai dari tingkat pribadi, nasional hingga global. Penelitian lain yang dilakukan David D Harnish (2006) yang tersaji dalam sebuah buku berjudul *“Bridges to Ancestors : Music, Myth, and Cultural Politics at an Indonesian Festival”* yang membahas mengenai Festival Pujawali Lingsar. Penelitian tersebut memaparkan kerjasama antara kelompok masyarakat yang beragama Hindu suku Bali dan kelompok masyarakat yang beragama Islam suku sasak dalam kegiatan festival yang bertujuan untuk memuliakan leluhur sehingga terciptanya kedamaian dunia. Festival tersebut sebagai bukti dari keberhasilan masyarakat setempat yang berlatar belakang petani dan dapat menyelenggarakan festival internasional yang sudah berlangsung selama 14 tahun.

Peneliti mengkaji dari sudut pandang yang berbeda dan lebih kompleks terkait dengan inovasi dan eksistensi budaya yang terjadi pada keberadaannya saat ini di Desa Citengah. Hal tersebut didukung atas adanya perubahan dan perkembangan masyarakat desa setempat. Dilihat dari khasanah pengetahuan inovasi kesenian, maka hal tersebut perlu dilakukan melalui berbagai aspek baik secara antropologi, sosiologi, seni dan manajemen yang diwariskan dari generasi ke generasi. Upaya tersebut dilakukan agar dapat memberikan pengetahuan dasar mengenai budaya kepada masyarakat. Sesungguhnya kebudayaan merupakan proses pemausiaan yang mengalami perubahan, perkembangan, dan motivasi sehingga terbentuk manusia yang seutuhnya. Maka dari itu peneliti mengkaji mengenai proses kreatif masyarakat yang mencangkup nilai, proses, bentuk, pola dan strategi manajemen serta mengungkap unsur-unsur budaya, seni, kepercayaan, sosial kemasyarakatan, ekonomi dan industri, serta inovasi dan upaya pengembangan masyarakat desa yang menyebabkan kesenian *Songah* bisa bertahan sampai saat ini dan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan industri pariwisata di Desa Citengah.

Berkaitan hal tersebut dengan kemampuan akademis yang dimiliki, peneliti berkolaborasi bersama masyarakat yang memiliki kemampuan serta pengalaman empiris Desa Citengah terus berinovasi mengembangkan kesenian songah hingga dapat berpengaruh terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat. Hal tersebut dilakukan dengan berdasarkan pada beberapa rumusan inovasi seperti yang terlihat dari segi proses kreatif yang dilakukan dengan konsep SONGAH (*Singing, Organizing, Naturally Education, great Health Therapy, Art dan Happiness*). Dari segi pewarisan, peneliti dan masyarakat juga melakukan dengan konsep SONGAH yang meliputi Sentra Pelatihan, Organisasi, Nasionalisasi, *Growing*, Apresiasi, dan Helaran/ Hiburan, serta dari segi manajemen peneliti dan masyarakat melakukan pengembangan dengan konsep SONGAH yang meliputi *Siapkeun, Organisasikeun, Nepakeun, Garap, Awaskeun, dan Hangkeutkeun*. Ketiga konsep tersebut yang tergabung menjadi satu kesatuan dalam konsep *Song Of Humanity*. Sehubungan dengan kesenian songah sebagai kesenian tradisional yang tumbuh dan berkembang di masyarakat, sehingga dalam pelaksanaannya konsep-konsep yang telah dirumuskan di atas tidak terlepas dari nilai-nilai kemanusiaan yang berlaku di masyarakat setempat. Nilai-nilai tersebut meliputi toleransi, welas-asih, cinta-kasih, tolong-menolong, gotong-royong, serta mendahulukan kepentingan umum dibandingkan dengan kepentingan pribadi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat dinyatakan bahwa kajian mengenai penyebab kesenian *Songah* menjadi salah satu atraksi wisata budaya di Desa Citengah Kabupaten Sumedang belum pernah dikaji oleh peneliti lain, maka kajian ini bersifat terhindar dari plagiarisme diwujudkan dalam judul penelitian yakni “KESENIAN *SONGAH* DI MASYARAKAT CITENGAH KABUPATEN SUMEDANG”

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Menggambarkan keberadaan kesenian *Songah* mulai dikembangkan oleh komunitas kesenian *Songah* di Desa Citengah Kabupaten Sumedang.

2. Kesenian *Songah* telah dikembangkan dari kesenian yang bersifat *kalangenan* jadi kesenian yang bersifat hiburan.
3. Masyarakat berkeinginan mengembangkan kesenian *Songah* menjadi lebih inovatif sebagai daya tarik atraksi wisata di wilayah tersebut.
4. Perlunya pembinaan manajemen atau pengelolaan kesenian *Songah* menjadi atraksi wisata. Perlu mendapat perhatian dan perlu dikembangkan agar dapat meningkatkan pendapatan dari destinasi wisata di masyarakat terutama di masa yang akan datang.

Berdasarkan identifikasi tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana membangun kesadaran masyarakat tentang keberadaan kesenian *Songah* di daerah Citengah Kabupaten Sumedang ?
2. Bagaimana proses inovasi pengembangan kesenian *Songah* pada masyarakat menjadi salah satu atraksi wisata di Citengah Kabupaten Sumedang ?
3. Bagaimana dampak pengembangan kesenian *Songah* menjadi atraksi wisata di Desa Citengah Kabupaten Sumedang ?

1.3 Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu melakukan kajian dan deskripsi konsep dan fakta secara mendalam terhadap eksistensi kesenian musik *Songah*, melalui penelusuran kesenian musik *Songah*, proses penciptaan, perubahan, dan tata kelola, serta yang berkaitan dengan eksistensi dan ketahanan budaya daerah. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat potensi dan peluang serta pengembangan seni pertunjukan kesenian *Songah* sebagai atraksi wisata budaya Desa Citengah Kabupaten Sumedang.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menangkap secara mendalam eksistensi kesenian *Songah* dan perkembangannya, serta

menganalisis selanjutnya merumuskan konsep yang berhubungan dengan hal-hal sebagai berikut :

1. Membangun kesadaran masyarakat tentang keberadaan kesenian *Songah* di daerah Citengah Kabupaten Sumedang.
2. Berkontribusi proses pengembangan dan hasil dari inovasi masyarakat terhadap kesenian *Songah* hingga menjadi salah satu atraksi wisata di Citengah Kabupaten Sumedang.
3. Memahami dampak pengembangan kesenian *Songah* menjadi atraksi wisata di Desa Citengah Kabupaten Sumedang.

1.4 Manfaat Penelitian Dan Signifikansi

Melalui adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya bukti-bukti empiris eksistensi kesenian tradisi sebagai kekayaan intelektual bangsa khususnya masyarakat pendukung kesenian *Songah*. Kesenian tradisional dianggap perlu mendapat perhatian secara menyeluruh agar dapat terus bertahan dan disukai serta dicintai oleh masyarakat pendukungnya sebagai masyarakat yang sadar budaya, masyarakat yang sadar dan mencintai lingkungannya, masyarakat yang berdaya saing dalam ekonomi, sosial, industri dengan tetap mempertahankan kearifan lokal sebagai kekayaan budaya.

Memasuki era revolusi industri 4.0 yang menempatkan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian inti dalam proses kreatif, termasuk semua hal yang berkaitan dengan proses kesenian diupayakan untuk selalu terkoneksi secara digital. Arus informasi dan data yang kuat disertai dengan fasilitas komunikasi yang dapat mengecilkan ruang dunia sehingga memberikan kesempatan pada para seniman maupun masyarakat untuk dapat mengembangkan karya seni menuju pasar yang lebih luas. Hal itu akan berdampak pada pola hidup manusia dalam bermasyarakat yang didukung melalui kemajuan teknologi dan pendekatan baru dengan menggabungkan dunia fisik, digital dan biologi secara fundamental (Andri, 2016). Era revolusi industri 4.0 juga menjadikan ekonomi kreatif sebagai pilihan strategi dalam memenangkan persaingan global, yang dapat dilakukan dengan terus berinovasi dan meningkatkan kreativitas dalam kesenian dan sehingga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat. Dalam Peraturan Presiden No. 72 Tahun

2015 dipaparkan bahwa ada 16 subsektor ekonomi kreatif di Indonesia yang meliputi: arsitektur, desain produk, *fashion*, desain interior, desain komunikasi visual, aplikasi dan pengembangan permainan, televisi dan radio, seni rupa, periklanan, penerbitan, musik, kuliner, kriya, fotografi, film, animasi dan video, serta seni pertunjukan. Kesenian *Songah* dengan begitu dapat dinikmati secara digital, online atau dapat diakses di youtube mengikuti era revolusi industri 4.0 dan sehingga dapat berpengaruh pada sektor ekonomi kreatif masyarakatnya.

1. Manfaat penelitian secara Praktis

a. Kesenian Musik *Songah*

Kesenian tradisional khususnya kesenian musik *Songah* sebagai objek penelitian yang tumbuh dan berkembang di wilayah Desa Citengah Kabupaten Sumedang akan tereksplorasi keberadaannya, akan semakin dikenal banyak orang diluar masyarakat pendukungnya, dan akan menjadi kesenian yang menambah kekayaan intelektual bangsa Indonesia yang diperkenalkan secara digital sesuai dengan revolusi industri 4.0.

b. Guru dan atau seniman

Guru dan seniman sebagai akademisi dan praktisi kesenian khususnya kesenian tradisional akan memiliki khasanah tambahan untuk dijadikan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal. Sehingga dapat mempermudah guru maupun seniman dalam kegiatan belajar mengajar sebagai upaya proses pewarisan budaya.

c. Lembaga pendidikan

Lembaga pendidikan sebagai institusi pendidikan akan dengan mudah mendapatkan literasi dalam menjalankan penyelenggaraan pendidikannya, baik untuk kepentingan bahan ajar maupun kepentingan kajian penelitian.

d. Pemerintah dan Masyarakat

Kebijakan pemerintah dalam rangka memberdayakan masyarakat daerah agar mampu memberikan kesempatan untuk meningkatkan perekonomiannya. Kesenian tradisional yang ada dapat disandingkan dengan berbagai kegiatan ekonomi kreatif masyarakat pendukungnya. Kesenian tradisional mampu menghasilkan devisa dan pendapatan negara sekaligus meningkatkan kreativitas masyarakat pendukung kesenian daerah setempat.

2. Manfaat Penelitian secara teoritis

Konsep Song Of Humanity (SONGAH) dapat dijadikan landasan oleh para guru atau seniman, lembaga pendidikan, pemerintah dan masyarakat dalam tata kelola kesenian tradisional termasuk kesenian songah yang ada di Desa Citengah Kabupaten Sumedang. Memberikan peningkatan literasi budaya untuk kajian penelitian lebih lanjut dan lebih mendalam sebagai referensi ilmiah dan dapat dijadikan acuan bagi semua pihak yang membutuhkan

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam disertasi ini akan disajikan hasil penelitian tentang “KESENIAN *SONGAH* DI MASYARAKAT CITENGAH KABUPATEN SUMEDANG”, didalamnya akan berisikan struktur organisasi penulisan sebagaimana yang ditetapkan dalam Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang penelitian; uraian masalah penelitian sehingga merujuk pada perumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat penelitian; serta sistematika penulisan disertasi. Latar belakang penelitian ini akan mengungkap fenomena kesenian tradisional musik *Songah* di Kabupaten Sumedang, realitasnya berbagai kesenian tradisional yang merupakan kearifan lokal tidak sedikit yang mulai ditinggalkan pendukungnya. Musik *Songah* oleh pemilik dan pendukung direkayasa sedemikian rupa sehingga terjadi perubahan dari kesenian *kalangenan* menjadi kesenian yang bersifat hiburan yang komersial. Permasalah dibatasi pada proses kreatif berkesenian, transformasi seni, tata kelola dan eksistensi seni musik *Songah* setelah terjadi perubahan, berimplikasi pada kesejahteraan pendukung serta senimannya.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan deskripsi dari landasan teori yang digunakan serta mendeskripsikan kerangka pemikiran yang dibuat sebagai rekonstruksi teori-teori dan rekonseptualisasi variabel penelitian yang menggambarkan konsep gagasan, konsep kajian dan konsep penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Menyajikan deskripsi penggunaan pendekatan penelitian yang pada penelitian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang mencakup konsep penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan langkah-langkah penelitian.

BAB IV : TEMUAN

Menguraikan hasil penelitian yang di dapat meliputi gambaran umum lokasi penelitian. Menguraikan data yang didapatkan dari hasil observasi secara langsung, wawancara terhadap partisipan mengenai permasalahan secara mendalam dan komprehensif. Hasil penelitian ini merupakan gambaran fenomena dan realita yang terjadi di lapangan.

BAB V : PEMBAHASAN

Menguraikan pembahasan dari fenomena yang ada di lapangan yang dikaitkan berdasarkan teori-teori yang ada. Pada bab ini tergambar hasil penafsiran dari penelitian yang dilakukan dengan meninjau kembali teori yang didapat dari proses studi literatur serta implikasinya terhadap kehidupan masyarakat. Pada disertasi penelitian, bab ini memaparkan mengenai *Song Of Humanity* sebagai bentuk dari dari songah yang dapat diterapkan pada masyarakat luas.

BAB VI : KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Menguraikan kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian. Menguraikan juga rekomendasi agar dapat tersampaikan kepada berbagai pihak yang terlibat dengan penelitian yang dilakukan. Rekomendasi disampaikan kepada seniman kesenian tradisional khususnya musik *Songah*, kepada pemerintah melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, dan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan lebih mendalam.