

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

##### 1. Fungsi Ritual

Keterkaitan dalam kesenian Reak difungsikan pada upacara selamat khitanan dan upacara turun nyambut ampih pare, pada upacara khitanan Reak dijadikan media tolak bala atau mengusir roh-roh jahat yang datang dari buana larang yaitu tempat bersemayamnya makhluk-makhluk seperti jin, iprit genderewo yang dapat mengganggu atau menyebarkan penyakit atau marabahaya bagi anak sunatan keluarganya. Melalui kesenian Reak yang diwakili oleh pemain Barokan dipercaya oleh masyarakat penyangga kesenian Reak dapat berdialog sekaligus mengusir roh jahat.

Terkait dengan masalah itu dalam peristiwa tersebut ada yang disebut 'kodongan' yakni upacara masuknya pemain *kodongan* pada karung yang dijadikan baju kodongan dalam peristiwa tersebut pemimpin rombongan yang sekaligus jadi pawangnya mengucapkan mantra-mantra disertai bakaran kemenyan dan dupa, yang maksudnya mengundang roh leluhur (karuhun) masuk kedalam jasad pemain Barongan. Roh karuhun tersebut yang meyakini dapat mengendalikan roh-roh jahat, sedangkan dalam ritual penyambut ampih pare atau memulai musim panen dan memasukan padi kedalam lembung kesenian Reak dijadikan media penghantar upacara. Tata caranya hampir sama dengan ritual

pada upacara khitanan yang berbeda adalah tempat pelaksanaan upacara atau pegelaran Reak yakni di lokasi atau area pertanian dan di halaman rumah pemilik lahan pertanian. Adapun fungsinya sebagai ungkapan rasa syukur sekaligus mengundang Nyi Pohaci Rumbyang Jati atau Dewi Sri agar menurunkan benih-benih unggul dan dapat menyuburkan tanah. Benih unggul dan kesuburan serta hasil panaan yang melimpah adalah dambaan para petani, selain itu kodongan pada Reak sebagai penangkal dari merebaknya hama yang mengganggu tanaman.

## **2. Fungsi Hiburan**

Kesenian Reak diwilayah kaki Gunung Manglayang selain dijadikan sebagai media upacara penolak bala dan permohonan kesuburan tanah juga dijadikan media untuk hiburan, dalam hal ini baik dalam hajjat khitanan maupun ruatan dalam acara helaran baik keluarga yang punya hajjat maupun masyarakat sekitar mengekspresikan kegembiraannya menari mengikuti irama tatabuhan Reak sebagai ungkapan rasa bahagia atas selamatnya anak yang dikhitan serta panen melimpahnya hasil panen. Adapun cara menarinya bersifat spontan sesuai dengan kata hatinya atau bergerak menurut kata hati, selain mengekspresikan kegembiraannya juga dijadikan arena untuk silaturahmi atau perekat rasa kekeluargaan diantara sesama anggota masyarakat

## **3. Fungsi Bermain bagi Anak-Anak**

Kesenian Reak yang pada awalnya sebagai seni pertunjukan berubah fungsi menjadi permainan anak-anak. Permainan ini telah dilakukan secara turun-temurun, hal tersebut merupakan suatu proses pewarisan budaya. Pewarisan kesenian Reak tidak harus diturunkan kepada anak yang orangtuanya sebagai

seniman Reak, akan tetapi pewarisan kesenian Reak bebas diturunkan kepada siapapun, yang terpenting kesenian Reak diturunkan khusus kepada anak laki-laki, karena dalam pertunjukan ini jika perempuan yang bawakan cukup berat, yang dimana pelaku dalam Reak ini harus ada yang bawa alat-alat yang berat dan memakai barokan yang berat juga, jika perempuan yang memainkannya tidak akan mampu untuk memainkannya. Gerakan-gerakannya pun banyak yang menirukan gerak yang kesurupan. Bentuk pewarisannya tidak diajarkan secara khusus, melalui pengajaran secara tradisional dengan alami, yakni berawal dari melihat dan mendengar kemudian mereka menirukannya melalui suatu permainan dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan Reak yang dilakukan anak-anak Kampung Ciborelang Desa Cinunuk merupakan sebagian dari bentuk proses pewarisan budaya kesenian Reak, yang mulanya hanya melihat dan mendengar pertunjukan Reak yang dibawakan oleh orang dewasa, setelah itu menirukan dalam sebuah permainan pada kehidupan sehari-hari.

#### **4. Bentuk Pertunjukan Reak**

Struktur permainan Reak secara berurutan dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tatalu
2. Penari *Berokan* masuk sambil memakai *Berokannya*

Sebelum permainan dimulai untuk melakukan helaran atau arak-arakan terlebih dahulu diadakan tatalu (awal untuk pemberitahuan pertunjukan akan dimulai), guna memberitahukan kepada semua pihak bahwa bermain Reak akan

segera dimulai, para pelaku mulai menabuh alat-alat musik Reak. Para pelaku dalam *tatalu* semua dalam posisi berdiri, setelah itu masuk penari *berokan* pada saat *tatalu* ditabuh. Semua para pelaku yang memainkan alat musik bekerja memainkan alat musiknya masing-masing. Setelah itu masuklah penari barokan dengan gerak-gerak improvisasi dan menggunakan tarian dengan gerakan *mincid*.

Anak-anak ini awalnya hanya melihat dan mendengar pertunjukan Reak, dalam pertunjukannya ada yang pura-pura mengalami kerasukan, sehingga anak-anak menirukan pada hal yang demikian, dengan mereka menari tidak terkendalikan seperti orang yang mengalami kerasukan, berlari-lari kesana kemari, berguling di tanah, tanpa ada rasa sakit atau takut.

Selanjutnya mereka bermain Reak, helaran keliling kampung, sambil diiringi suara sorak-sorai, untuk menyemangati si penari berokan agar terus menari, didalam pertunjukannya penari berokan sambil menakut-nakuti penonton.

Permainan Reak terdapat dua atraksi, yang pertama di halaman rumah atau pekarangan, dan yang kedua pada saat helaran keliling kampung.

Diawali berangkat dari Kampung Seni Manglayang, permainan Reak berlangsung dan permainan diakhiri juga di Kampung Seni Manglayang, maka permainan pun telah usai. Setelah bermain selesai anak-anak istirahat ada yang makan dan minum, mereka jajan membeli makanan dan minum di warung yang ada di Kampung Seni. Usai makan dan minum mereka istirahat sejenak sambil membereskan alat properti dan perangkat musik.

Gerak tari yang terdapat didalam permainan Reak anak-anak merupakan gerak yang sederhana dan spontanitas, tanpa adanya suatu aturan tertentu sehingga

para pelaku didalamnya bebas menari. Sumber gerakannya meniru dari gerakan *monyet*, dan juga ada sedikit dari gerakan *benjang*, dimana dalam tariannya terdapat gerakan gulat, yakni antara penari yang satu dengan yang lain seperti sedang bertarung.

Awal pola gerakannya bebas, namun pada akhir pertunjukan terdapat pola lantai yang melingkar, dan gerak tariannya dilakukan secara rampak atau bersamaan, diantaranya penari *Berokan* dengan penonton, dalam konsep garapnya tidak mengutamakan keindahan, namun dengan demikian, tidak mengurangi makna yang terkandung dalam permainan Reak yang dimainkan oleh anak-anak.

Tari dalam permainan Reak merupakan bagian dari permainan Reak itu sendiri, ditambah lagi dengan penari Berokan biasanya penari berokan dilakukan secara bergantian, pada tarian berokan sangat sederhana dilakukan dengan spontanitas pelaku hanya memainkan berokan sedikit aktraksi untuk meramaikan permainan, namun gerakan tersebut tidak baku, setiap saat dapat berubah baik tariannya maupun juga pola lantainya

Iringan musik tari merupakan sebuah lagu iringan dari seperangkat musik *dog-dog* yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan Reak, diantaranya: *Kendang* atau *Tong*, *Beluk*, *Brung*, *Kelinting*, *Baduplak* dan *Kecrek*. Iringan yang digunakan berupa alat musik beserta vokal. Dalam penyajiannya, pertunjukan Reak yang dimainkan oleh anak-anak diiringi oleh seperangkat alat musik pukul yang bernama *dog-dog* dan musik pelengkap dari suara manusia seperti sorak sorai, yang dikeluarkan oleh para pelaku pemain Reak sebagai penambah aksen dan dinamika yang lebih dinamis.

Penabuh iringan yang mengiringi khusus untuk pertunjukan Reak disebut *pangrawit* atau *nayaga* berjumlah 6 (enam) orang, sedangkan suara yang dikeluarkan dari mulut pada saat sorak-sorai bebas dilakukan oleh siapapun yang terlibat didalam permaianan Reak.

Pada umumnya busana yang digunakan dalam sebuah tarian merupakan penunjang bagi penari atau pembawa karakter dalam sebuah tarian. Busana yang digunakan oleh pemain Reak anak-anak adalah busana keseharian yang sederhana seperti: memakai kaos tangan pendek, tangan panjang, beserta menggunakan celana pendek, dan panjang, tidak adanya aspek busana pertunjukan seperti untuk di panggung, karena pertunjukan yang mereka mainkan hanya sebatas permainan dalam kehidupan sehari-hari.

Makna kesenian Reak dalam sarana kehidupan bermain anak merupakan sebagai pewarisan budaya secara turun-temurun, untuk generasi berikutnya, dalam melakukan pewarisannya masyarakat Desa Cinunuk mempertahankan kelestarian kesenian Reak dijadikan permainan bagi anak-anak.

Mereka dapat ikut bermain Reak, dalam pembelajarannya secara tradisional atau alami dengan sistem melihat dan mendengar. Proses ini dilakukan secara bertahap sehingga si anak dapat memainkan permainan Reak baik dari tariannya maupun menabuh iringan msusiknya.

Dalam permainan Reak anak-anak menurut pengamatan penulis ada beberapa manfaat bagi kehidupan anak, pertama: ekspresi bermainnya dapat tersalurkan serta dapat mengekspresikan kemampuan dirinya dihadapan teman-temannya, kedua: sebagai ajang mengikat pertemanan atau persahabatan diantara

sesama anak-anak, ketiga: sebagai obat penenang bagi dirinya dari segala persoalan yang menghimpit kehidupan anak-anak, keempat: ajang untuk mengasah keterampilan, kelima: ajang untuk menjalin tali kebersamaan, keenam: lahan untuk merajut saling pengertian, saling merasakan, saling menghargai/menghormati sesama teman dan sebagai ajang pembelajaran menimba keterampilan dan pengetahuan tentang kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan konteks budaya Sunda apa yang dilakukan anak-anak merupakan verminan dari nilai-nilai silih asah, silih asuh, silih asih dan silih wawangi. Silih asah artinya saling memberikan ilmu dan pengetahuan, silih asuh saling mengingatkan saling koreksi dan saling membimbing diantara teman, silih asih saling mengasihi atau mencurahkan rasa sayang saling membantu diantara sesama teman, adapun yang disebut silih wawangi adalah saling mengangkat, saling menjunjung nama baik temannya atau kelompoknya.

Esensi dari permainan Reak anak itu yang terbaca oleh penulis adalah sikap saling menghargai ini terlatih ketika bermain seni Reak masing-masing memiliki tugas dan fungsinya. Satu sama lain memberikan apresiasi terhadap kemampuan temannya, selain itu dari permainan Reak terbaca adanya keserempakan baik dalam menabuh maupun dalam menari mereka saling mengisi dan saling memberi, disini tampak adanya sikap sauyunan atau kekompakan atau rasa kebersamaan. Hal lain yang terlihat dari permainan Reak adalah keteraturan dalam berorganisasi anak-anak yang bermain Reak mengetahui kedudukan peran dan tugas yang di embannya, dari hal itu tampak adanya sikap kepemimpinan khususnya yang dipercaya menjadi pengatur permainan Reak, dan teman-

temannya yang menyepakati taat dan mengikuti segala ketentuan dari anak yang dipercaya memimpin permainan seni Reak. Sejatinya permainan seni Reak terlahir dari kamotekaran atau kreatifitas anak-anak, dalam kesenian Reak mereka bebas mengekspresikan dirinya, mencurahkan segala ide gagasannya, baik dalam permainan pola tabuh maupun bentuk tariannya yang murni terlahir dari dalam dirinya.

### **B. Rekomendasi**

Penelitian ini perlu di lanjutkan oleh peneliti lainnya, banyak yang belum terungkap oleh penulis baik dari sisi sosial budayanya, latar belakangnya dan secara trekniss pertunjukan, maupun dari aspek lainnya, seperti aspek pewarisan, perubahan bentuk dan lain sebagainya.

Selain itu perlu adanya pengkajian untuk kepentingan pelestarian dan pengembangan seni Reak baik untuk kepentingan pendidikan, dokumentasi maupun untuk kepentingan pertunjukan.