

AZAS LUDIC DALAM KERAMAIAAN BUNYI RITUS NGAROT

Aton Rustandi Mulyana

Jurusan Etnomusikologi
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Abstract

This paper questions the relationship between sound crowd and the principle of ludic that is present in a rite Ngarot, one of a series of rites farmers in Lelea Indramayu, West Java. Based on Homo Ludens by Johan Huizinga's thoughts and supported by its liminality by Victor Turner. many ludic nature shown through its playing principles, that is free, temporary, closed, tense, but at the same order. The nature of liminality is revealed through the presence of a celebrated rite ngarot sometime before the growing season in the early half of the rainy season, as well as celebrations carried on the threshold between the two events daily, or between an unusual event with a regular event.

Key words : sound, ritual, ngarot, ludic, liminality.

Pengantar

Tulisan ini merupakan telaah reflektif berupa pemahaman hubungan antara sebuah keramaian bunyi ritus yang dirayakan petani Lelea, Indramayu, Jawa Barat dengan hakekat sesuatu yang bersifat ambang (*liminal*) dan dibentuk melalui asas bermain (*ludic*). Persoalan didasarkan pada pencarian alasan kultural, menemukan penjelasan yang menghubungkan antara ekspresi keramaian ritual yang dirayakan dengan kehadiran unsur-unsur ritus yang agak paradoksal, berupa kebebasan tetapi sementara, tertutup, dan mengandung ketegangan, namun sekaligus tertib. Dalam pertanyaan sederhana, kenapa ritus tersebut harus dirayakan dengan cara-cara keramaian seperti itu. Apakah keramaian tersebut menjadi bagian dari substansi *liminal* dan *ludic*, sebagai sebuah perantara dan permainan kesadaran kultural di balik kesadaran religiusitas petani tersebut.

Ritus tersebut disebut *ngarot*, sebuah upacara komunal petani Sunda dan Jawa, dirayakan secara kalenderis untuk menandai peralihan musim. Berhubungan dengan musim hujan; sebuah era waktu paling berarti bagi petani dalam kaitannya dengan pasokan air untuk mengolah sawah. Pesta ini sekaligus menjadi tanda perantara antara kegiatan setelah panen

dengan kegiatan menjelang tanam padi. Dilakukan selama satu hari, dari pagi hingga menjelang pagi, pada satu hari Rabu di antara bulan September – Desember.

Dalam praktiknya, ritus ini dirayakan meriah. Melibatkan seluruh komunitas. Menghadirkan kompleksitas bunyi-bunyi, baik yang bersumber dari panggung pertunjukan utama maupun yang bersumber di sekitar lokasi perayaan. Di panggung pertunjukan utama dihadirkan benturan campuran bunyi-bunyi dari gamelan *topéng*, *ronggeng ketuk*, dan *jidor* atau organ tunggal. Di luar panggung pertunjukan utama pun tidak kalah riuh. Aneka macam genre musik arak-arakan (seperti *reog* Sunda dan *genjring*) dan musik populer (seperti dangdut, pop, *house music*, lagu anak-anak, *tarling*) dihadirkan serentak, di dalam acara *ider-ideran* (arak-arakan) atau oleh hampir setiap kios sebagai daya tarik untuk calon-calon konsumen di sepanjang jalan desa.

Sebagian bunyi diproduksi langsung oleh para musisi yang ikut dalam pertunjukan arak-arakan maupun pertunjukan ala panggung. Namun, sebagian bunyi lain justru direproduksi dari bunyi-bunyi musik rekaman. Semua bunyi tersebut dihadirkan dengan bantuan amplifikasi elektronik. Volume dibuat lebih nyaring. Karakter bunyi-bunyi pun banyak dimanipulasi dari bunyi asalnya. Dibuat menjadi bunyi yang lebih rendah

atau kebalikannya bunyi yang lebih tinggi. *Soundscape* bunyi keseluruhan saat itu jadi sarat oleh tumpukan bunyi-bunyi dari berbagai macam sumber dan karakter bunyi yang sudah direkayasa secara elektronis.

Seolah-olah saat itu hendak ditegaskan bahwa ritus *ngarot* tidak dapat dipisahkan dari bunyi. Berbagai ragam bunyi difasilitasi. Lebih dari itu, kehadiran bunyi-bunyi harus dapat didengar oleh semua, tak peduli jelas atau tidak, bising atau tidak. Di antara dan di balik keramaian bunyinya terkandung gejala-gejala paradoks yang dibentuk melalui campuran, jalinan, atau benturan antar bunyi. Antara serius dan bermain bunyi, atau sebaliknya bermain dan serius, seperti menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari keduanya.

Pada tataran tersebut, keramaian bunyi ritus ini seperti sedang menampakkan dimensi supralogis dan eksistensial. Sebuah perkara budaya yang tidak sedehana. Walaupun perkara bunyi ramai, riuh, gaduh, bising seolah bukan sebuah keadaan asal dihadirkan itu kerap memekakkan pendengaran, namun jauh di balik itu, perkara tersebut seperti sedang berkaitan dengan sesuatu yang lebih luas dari sekedar nalar kehidupan manusia biasa. Seperti sedang menghubungkan lebih dalam atau mempererat jalinan antara keberadaan diri manusia dengan kosmosnya, sebagai praktik peneguhan kesadaran atau pandangan hidup petani setempat.

Gejala demikian menunjukkan bahwa ritus *ngarot* bukan perkara sepi, senyap, dan hening, tetapi menampakkan strukturnya sebagai permainan budaya yang berbeda dari kehidupan petani dalam bentuk pencampuran dan penjalinan bunyi-bunyi yang riuh dan padat. Proses permainannya bukan tanpa batas, melainkan bersifat sementara dan tertutup (hanya berlangsung satu hari selama perayaan). Sebelum dan sesudahnya kembali kepada kegiatan hidup sehari-hari. Kehadiran bunyi dibuat lebih bebas, jauh dari keseragaman. Permainan bunyi-bunyi yang dihadirkan justru disengaja, dibuat bebas, dan dijauhkan dari keseragaman. Di balik kebebasan tersebut kadang muncul ketegangan-ketegangan. Hubungan dan campuran antar bunyi dapat menghasilkan benturan-benturan bunyi yang

terkesan janggal dan aneh. Walaupun terkesan bebas, namun kebebasan dan ketegangan itu berada dalam bingkai normatif yang tertib. Kebebasan dan ketegangan pada awal hingga ujungnya tidak lepas dari aturan dan penyesuaian yang dipahami.

Pendekatan

Johan Huizinga, dalam buku klasiknya *Homo Ludens*, menyatakan bahwa permainan sebagai suatu kualitas perbuatan tertentu yang dapat dibedakan dari kehidupan yang 'biasa' (1990:5), merupakan "suatu dasar dan faktor kebudayaan" (1990:7). Permainan, seperti disebut Manguwiyaya, adalah ekspresi (1990:xxiii), dan erat berhubungan dengan spontanitas, otentisitas, dan aktualisasi diri, serta menyangkut dunia dan iklim kemerdekaan manusia, pendewasaan, dan penemuan sesuatu yang dihayati sebagai sejati (1990:xxi). Oleh sebab itu, permainan merupakan "sesuatu yang serius dan eksistensial" (1990:xxiii), "sesuatu yang rohani", "mengkonfirmasi sipat supralogis dari situasi kita dalam kosmos" (Huizinga, 1990: 5). Kenyataan demikian, sepertiungkapannya Leo Frobenius dalam Huizinga, "manusia memainkan keteraturan dalam alam", sebagaimana yang disadarinya (1990:22).

Huizinga menunjukkan lima ciri yang membedakan permainan dari kualitas perbuatan yang biasa. Kelima ciri ini, antara lain adalah: kebebasan, kesementaraan, tertutup, ketertiban, dan ketegangan (1990:11-15).

Kebebasan dimaksud adalah perbuatan ke luar dari sesuatu yang biasa atau sesungguhnya dan dengan tujuannya sendiri. Hans G. Gadamer memiliki istilah sendiri untuk menyebut otonomi permainan sebagai "*the to-and-fro movement*" yang tidak terikat kepada banyak tujuan kecuali permainan itu sendiri dan sebagai representasi diri secara utuh (1975:93 dan 95). J. Lowell Lewis dengan cerdas mengurai bahwa kebebasan dalam permainan dapat dibedakan melalui dua hal, yaitu: kebebasan harus digolongkan ke dalam sesuatu yang bersifat sukarela, sebagai bagian dari kehendak seseorang; dan kebebasan itu dialami seseorang berdasarkan aktivitasnya sendiri (1992:3).

Dengan memanfaatkan pikiran Orlando Patterson (1982), dua kebebasan tersebut dapat diwakili dengan frasa *freedom to* (bebas untuk) dan *freedom from* (bebas dari). *Freedom to* menjelaskan bahwa permainan akan kehilangan maknanya apabila kebebasan ditanggalkan dan digantikan dengan paksaan, sebab dengan keterpaksaan seseorang tidak dapat memilih dan merasakan keutuhan permainan. *Freedom from* menjelaskan bahwa kebebasan dalam permainan hadir dari sebuah pelenyapan tekanan sosial, sebuah penundaan dari norma-norma perilaku 'normal' (Lewis, 1992: 3-4). Kebebasan ini ditunjukkan dengan perbuatan komunitas ke luar dari hal-hal yang biasa (rutin) dan dengan tujuan sendiri perbuatan itu dilakukan demi pemuasan dari perbuatan itu sendiri.

Huizinga sendiri menegaskan bahwa kebebasan dalam permainan tidak dapat dipisahkan dengan cirinya yang kedua, yaitu kesementaraan. Permainan menghentikan untuk sementara waktu proses kehidupan yang biasa dan menyisipkan diri di antaranya sebagai suatu perbuatan sementara (1990:12).

Ciri tertutup lebih banyak berhubungan dengan batas tempat dan waktu. Permainan memisahkan diri dari kehidupan biasa dalam hal tempat dan waktu, dimainkan dalam batas-batas waktu dan tempat tertentu. Permainan dimulai dan berakhir pada suatu saat tertentu dan dilaksanakan dalam batas-batas ruang main yang sudah ditentukan sebelumnya (1990:13-14).

Ciri ketiga adalah ketertiban. Ini adalah sebuah keadaan positif. Menurut Huizinga, permainan menciptakan ketertiban dan permainan itu sendiri adalah ketertiban. Ketertiban ini mutlak. Tanpa ada ketertiban, permainan menjadi rusak, kehilangan sifatnya, dan tidak berharga. Ketertiban merupakan proses sistemis, berpola untuk mencipta dan menjaga tatanannya sendiri (1990:14-15).

Ciri kelima dari permainan adalah ketegangan. Huizinga mengakui bahwa ciri ini istimewa, sangat khusus dan penting dalam permainan. Keistimewaannya ditentukan dalam kapasitasnya yang menggabungkan antara ketidakpastian dan juga peluang. Di dalamnya terkandung etik tertentu yang menguji kemampuan pelakunya. Kemampuan pelaku

diuji dalam hal-hal yang berhubungan dengan kekuatan jasmani, kegigihannya, kecerdasannya, keberaniannya, daya tahannya, dan kekuatan rohaninya. Adapun ketegangan antara ketidakpastian atau peluang merupakan akibat dari sifat keriuhan *ritus* itu sendiri yang secara khusus memuat kebebasan, spontan, dan aktualisasi diri dalam aneka interaksinya. Ketegangan dapat terjadi disebabkan interaksi, toleransi, negosiasi, dan integrasi sedang diproses, atau oleh sebab antarpelaku dengan kebebasannya sendiri melakukan pertukaran atau penyesuaian (1990:15).

Keramaian Bunyi *Ngarot* sebagai Sebuah Realitas *Limen*

Dengan mengacu pada gambaran di awal, perayaan *ritus ngarot* yang ramai dapat dipandang sebagai estetika agrikulturnya komunitas petani Lelea dalam merayakan *ngarot*. Melalui ungkapan yang *ramé* (ramai), *ngarot* sebagai bagian dari dunia agrikultur petani Lelea dipertegas posisi dan perannya di antara unsur-unsur kegiatan sehari-hari dan aktivitas pertanian yang siklus. Penegasan posisi dan peran *ngarot* ini dapat dikenali melalui operasionalisasi *ramé* yang lebih menyerupai sebuah gejala *limen* (ambang), sebuah keadaan tentang perantaraan (Turner, 1967:94). Keramaian bunyi ini diperlukan di saat *ngarot* sedang menjalankan fungsi-nya sebagai satu *ritus* di antara *ritus-ritus* tani lainnya di setiap perputaran musim. *Ritusnya* sendiri berada di antara kegiatan setelah panen dan kegiatan memulai kembali musim tanam, juga perayaan mengalihkan, menghilangkan, atau menggantikan energi-energi negatif menjadi energi-energi yang lebih positif.

Keramaian bunyi *ngarot* dijadikan sebagai pengambang dan perantara secara menjajar maupun menegak. Secara menjajar, keramaian tersebut sengaja dihadirkan demi mengalihkan dan mencairkan kembali, atau meretas kekakuan, hubungan sosial yang egaliter di antara dominasi dan domestifikasi kegiatan sehari-hari dan pertanian yang rutin, melelahkan, menekan, juga berlapis. Keramaian sengaja dijadikan ajang untuk mengisi daya hidup tubuh partisipan (pribadi atau kolektif) dengan kesenangan dan kebahagiaan, setelah

selama berbulan-bulan sebagian besar waktu dan energi kehidupan komunitas disibukkan oleh serangkaian kegiatan dari membuka lahan, mengatur irigasi, memelihara tanaman, dan memanen (Bolman, 2006:22). Tujuannya tidak lain adalah membuat komunitas senang walaupun berada dalam kegagapan di antara melupakan dan mengingatkan. Melupakan dari segala hal yang telah menjadi derita. Juga, mengingatkan dari segala hal yang akan dan harus dihadapi komunitas di kemudian hari. Kebebanan-kebebanan, kecemasan-kecemasan, ketegangan-ketegangan, dan kelelahan-kelelahan yang telah dialami komunitas perlu dialihkan, dihilangkan, atau diganti dengan hal-hal yang bersifat membebaskan, menggembirakan, menyenangkan, melegakan, atau memuaskan.

Secara menegak dengan dasar pandangan hidup dunia petani mereka, keramaian tersebut merupakan usaha nyata komunitas untuk melekat kembali jalinan kesatuan dan harmonisasi antara diri mereka dengan kosmosnya. Dalam keyakinan setempat, *ramé* sendiri adalah keadaan dicantara persembahan, doa, dan pesta. Ini adalah bagian dari cara arkais menjalin dan meneguhkan kembali ikatan harmoni antara dunia kehidupan natural dengan kehidupan supra natural, antara dunia kehidupan manusia dengan dunia kehidupan dari roh-roh atau arwah-arwah leluhur petani Lelea.

Ada keterhubungan posisi *ramé* di antara *buana nyuncung* (dunia atas atau dunia roh, termasuk tempat bersemayamnya *Pohaci* dan arwah leluhur) dengan *buana panca tengah* (tempat manusia hidup). Kedua dunia tersebut, meskipun dibedakan, tidak dipandang sebagai dua dunia yang terpisah tetapi sebagai hubungan antar dunia yang perlu selalu dijalin, dipelihara, dan atau malah disatukan. Pemikiran ini terwujud dalam ritus *mapag Sri* yang mengawali *ngarot*, di mana *ramé* diposisikan dan dioperasikan di dalamnya. Dalam *mapag Sri*, kehadiran roh *Sri* di *buana panca tengah* perlu *ditetepkeun* (ditempatkan dengan layak), *diraramékeun* (dirayakan dengan aneka macam keramaian), dan *dirérémakeun* (dijodohkan dalam satu ikatan perkawinan). Adapun di dalam *ngarot* dan *ramé*-nya, hubungan yang telah terjalin di antara kedua *buana nyuncung* dan *buana panca tengah* itu

tetap dipelihara. Hubungan harmonis antara manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam dan roh tetap dijalin dan makin dieratkan dengan menghadirkan kembali *ramé* yang berbeda. Intinya adalah penataan kembali tentang tatanan atau keteraturan (*order*), ditujukan untuk memantapkan sebuah kesadaran tentang keteraturan (Pemberton, 1987:24), dan melalui *ramé* justru sebuah *chaos*, seperti disebut Eliade (1959:29-32), sengaja diupayakan untuk kemudian dipulihkan kembali menjadi kosmos.

Jalinan dan peneguhannya tidak dilakukan dengan kesunyian atau kesepian melainkan dengan memadukan beraneka ragam persembahan bunyi musik, gerak tari, obyek-obyek visual, dan tindakan-tindakan ritual. Doanya tidak lagi terbatas pada deretan mantra-mantra verbal yang hanya dilakukan pawang tetapi juga dilakukan melalui tindakan-tindakan dan ekspresi-ekspresi bersama oleh komunitas. Kesunyian atau kesepian dipandang memiliki kesamaan dengan kehampaan atau ketakberdayaan yang harus dilengkapi.

Dalam gambaran petani setempat, khususnya pada komunitas petani Sunda yang memiliki ikatan keturunan dengan Ki Kapol dari Banten, kesunyian, kesepian, kehampaan, dan ketakberdayaan ini diibaratkan dengan *pare* (padi) yang *kosong* (tidak berisi) dan *celong* (tidak sehat). Sebaliknya, *ramé* menjadi bagian dari cara untuk mengisi yang *kosong* dan mendayakan yang *celong*. Dengan *ramé*, hal yang tadinya *kosong* dan *celong* menjadi berisi dan berdaya. Caranya, dengan menggunakan konsep *liminality*-nya Turner (1982:27), di dilakukan dengan dua hal yaitu: (1) melibatkan bagian episode-episode kompleks (seperti: pra *ngarot*, *ider-ideran*, serah terima simbolis alat-alat tani, pertunjukan bersama) dalam ruang dan waktu istimewa, dan (2) melibatkan peristiwa-peristiwa *ludic*.

Ludisitas dalam Keramaian Bunyi Ngarot

Sungguh menarik, sifat perantaraan dalam keramaian bunyi *ngarot* justru dipertegas dengan menonjolkan dimensi *ludic*-nya. Segala hal yang menjadikan atau membedakan antara *ngarot* dengan peristiwa sebelum dan atau sesudahnya, di dalam *ngarot* diungkapkan

dalam formula permainan. Dalam ritus *ngarot* terkandung ekspresi kesadaran setempat tentang sebuah hakekat permainan yang manusiawi. Melalui keramaiannya, *ngarot* semakin sarat dengan permainan peran antar manusia, penuh spontanitas, autentisitas dan mawadahi aktualisasi diri setiap manusia yang terlibat di dalamnya. Ekspresinya ditunjukkan dalam bentuk kegembiraan, kesenangan, kelegaan, penikmatan yang intensif, bebas dari kekangan atau kedukaan, dan berproses emansipatoris (Mangunwijaya dalam Huizinga, 1990: xxi-xxii).

Di dalam ritus tersebut, seperti disebut Huizinga, "terdapat kualitas perbuatan tertentu yang dapat dibedakan dari kehidupan 'biasa'" (1990:5). Artinya, segala kualitas perilaku yang ditampilkan partisipan di dalam ritus tersebut merupakan perbuatan-perbuatan yang berbeda apabila dibandingkan dengan kualitas perilaku mereka sebelumnya seperti yang ditampilkan di dalam kehidupan sehari-harinya. Ekspresinya saat itu jauh dari rasa sedih, susah, terpaksa, terkekang, duka, dan sifat hirarkis. Seolah saat itu sedang ditegaskan, itu adalah waktu kudus yang perlu dirayakan dalam keriuhan yang menghibur, menggembirakan, sekaligus membahagiakan, meskipun singkat dan ujungnya harus kembali ke waktu biasa yang dapat memuat beban dan derita.

Kualitas kebermainan dalam keramaian bunyi *ngarot*, apabila ditelaah menampilkan ciri-ciri ludisitas: bebas, sementara, tertutup, tegang, tetapi tertib. Kebebasan ditunjukkan dengan perbuatan pelaku ke luar dari hal-hal yang biasa atau rutin dan dengan tujuan sendiri perbuatan itu dilakukan demi pemuasan yang terdapat dalam perbuatan pelaku itu sendiri. Perbuatan *cawéné* (gadis peserta *ngarot*) dan *bujang* (jejak peserta *ngarot*) merias diri secara istimewa dan tampil di luar kebiasaan sehari-hari. Aksi-aksi perilaku petani menari bersama *ronggeng* dengan gaya tariannya sendiri bahkan ada yang berani melakukan adegan-adegan memeluk, mencium, atau meraba bagian tubuh *ronggeng*. Seperti tidak mau kalah dengan aksi kaum adam, kelompok petani hawa pun dapat berbuat agresif. Berani mendekat dan menarik dalang *topéng* di saat sang dalang sedang menari, hingga sampai merangkul, memangku, atau menciumnya. Perilaku itu semua

merupakan contoh-contoh kebebasan yang ditunjukkan dalam *ramé ngarot* dan tidak mungkin dilakukan komunitas dalam kehidupan sehari-harinya.

Kesementaraan dicirikan bahwa perbuatan itu dilakukan tidak selamanya tetapi hanya sementara waktu di antara waktu rutin. Khususnya, kegiatan setelah memanen dan kegiatan memulai tanam kembali. Dengan perkataan lain, permainan *ramé*-nya ini hanya terjadi dan dilakukan di saat *ngarot* dirayakan. Kesementaraan dapat pula ditunjukkan secara terbatas pada setiap bagian dan sub bagian acara *ngarot*. Dalam pengertian ini, *raménya ider-ideran* hanya terjadi sementara selama *ider-ideran* berlangsung, *raménya* ketiga pertunjukan hanya terjadi sementara selama ketiga pertunjukan tersebut tampil bersama, atau *raménya* interaksi pertunjukan *topéng* antara dalang *topéng* dan penonton hanya terjadi ketika pertunjukan sudah beralih dari *talu* dan tarian *topéng* Panji.

Tertutup dimaksudkan bahwa kegiatan permainan *ramé* ini terbatas dalam batas-batas waktu dan tempat tertentu. Waktu permainan dari *ramé* selalu ditentukan hanya pada satu hari Rabu tertentu, dimulai dari pagi hari dan diakhiri menjelang esok harinya. Batas-batas ruangnya pun sudah ditentukan lebih dulu. Rumah *kuwu* adalah batas ruang untuk panitia, undangan, dan warga menyiapkan dan merayakan acara pra *ngarot*. Jalan lintas di depan balai desa merupakan ruang khusus untuk acara *ider-ideran* bujang-cawene, elite desa, seniman, dan warga yang mengarak, sekaligus ruang display dari kios-kios yang menjual atau menawarkan aneka macam barang dan jasa untuk konsumen termasuk memamerkan aneka macam bunyi-bunyi. Balai desa adalah batas ruang upacara utama ketika *ngarot* dirayakan. Demikian pula arena pertunjukan menjadi penanda ruang untuk setiap pertunjukan yang dipertunjukkan, meskipun seringkali tidak tegas batas penandanya selain hanya ditunjukkan oleh kerumunan yang mengitari sebuah objek pertunjukan.

Adapun ketegangan dapat diartikan dengan ketidakpastian atau peluang yang hadir akibat dari sifat *ramé* itu sendiri yang secara khusus memuat kebebasan, spontan, dan aktualisasi diri dalam aneka interaksinya.

Ketegangan dapat terjadi karena interaksi, toleransi, negosiasi, dan integrasi dari partisipan sedang diproses. Kadang ketegangan terjadi karena antar pelaku dengan kebebasannya sendiri melakukan pertukaran atau penyesuaian. Namun, itu semua seringkali tidak berlangsung lama, karena antar pelaku atau sistem yang dibentuknya memiliki kemampuan untuk mengatur dirinya sendiri, atau memulihkan sendiri, ke dalam keadaan permainan yang normal, ditolelir, atau tertib.

Ketertiban dimaksudkan sebagai sebuah proses sistemis, yaitu proses berpola untuk menciptakan dan menjaga keteraturannya sendiri. Pada tataran ini, permainan yang ditunjukkan dalam *ramé* memiliki cara tersendiri untuk menciptakan sebuah keteraturan. Ketertiban dapat diciptakan dan dipelihara melalui dua hal, yaitu (1) tindakan-tindakan sosial seperti interaksi, toleransi, negosiasi, dan integrasi yang terungkap dari hubungan antar pelakunya, dan secara khusus oleh (2) ketepatan dalam pemenuhan tugas masing-masing.

Di dalam pandangan budaya petani Lelea yang masih dipengaruhi unsur kebudayaan Jawa, pemenuhan tugas masing-masing ini terkonsep dalam pemikiran mengenai *ramé ing gawe* dan dari hubungannya dengan *sepi ing pamrih*. Dalam konteks ini ketertiban dapat dicapai apabila masing-masing melepaskan pamrihnya (Mulder, 1973: 30), dan manusia sendiri mempunyai sikap yang tepat karena keselarasan terjaga dan segala-galanya mengikuti iramanya yang sesuai (Suseno, 1991: 146). Arti *ramé ing gawe* bukan diartikan sebagai kewajiban keras melainkan lebih pada pelaksanaan setia untuk menempati tempat sendiri dalam masyarakat dan dalam kosmos secara aktif, sehingga keselarasan dalam kosmos tidak terganggu (Suseno, 1991:145-146).

Dalam pertunjukan bersama yang dilakukan oleh ketiga kelompok seni, praktek demikian dilakukan oleh masing-masing pemain dan penonton sesuai dengan kewajiban dan peran yang harus mereka lakukan sendiri. Meskipun masing-masing per-tunjukan dimainkan dan ditonton bersama, tetapi setiap pemain dan kelompok ansambelnya dan juga penonton enggan melakukan tindakan-tindakan

yang dapat merusak tatanan *ramé ngarot*. Justru sebaliknya, tatanan pencampuran itu dijaga dan diawasi oleh masing-masing pemain dan penonton bersamaan dengan tindakan-tindakannya. Cara ini kembali mengingatkan kita kepada ciri-ciri *flow*-nya Csikszentmihalyi tentang penggabungan tindakan dan kepedulian dan penghilangan ego.

Dalam kapasitas fungsional tertentu, *ramé ngarot* dapat diibaratkan juga seperti sebuah *diagoge* (rekreasi mental), berupa kegiatan dan kenikmatan intelektual dan estetis (Huizinga, 1990:223 dan 225). Ini merupakan sebuah kegiatan yang dengan sengaja dilakukan untuk membebaskan sementara pelaku-pelakunya dan juga untuk memulihkan kembali tata tertib dari kehidupan pelaku-pelaku tersebut.

Perumpamaannya dapat disandingkan dengan sebuah gambaran dari *Nomoi*-nya Plato tentang hubungan ritus, musik, tarian, dan permainan sebagai sebuah pesta syukuran bagi manusia untuk (1) membebaskan dirinya sementara waktu dan (2) partisipasi manusia bersama para dewa dalam pesta ditujukan untuk memulihkan kembali tata tertib kehidupannya (Huizinga, 1990:222). Dalam kaitan demikian, *ramé ngarot* sengaja dihadirkan untuk memfasilitasi sementara ruang-ruang kebebasan yang dibutuhkan komunitas dari keterikatan, tekanan, dan penderitaan yang dialaminya, dan juga memfasilitasi komunitas untuk memulihkan kembali tatanan-tatanan hidupnya secara tertib dengan sesama manusia maupun dengan alam dan roh-roh yang masih mereka percaya.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa keramaian bunyi yang ditampilkan dalam *ritus ngarot* merupakan bentuk kesadaran budaya tentang kompleks-bunyi. Kesadaran budaya demikian dibentuk melalui pencampuran antar berbagai macam sumber bunyi dengan kualitas bunyi yang berbeda-beda. Namun, itu semua disengaja, dibuat untuk dirayakan bersama. Efek bunyi riuh dan bising yang ditimbulkan olehnya bukan merupakan persoalan utama. Alasan utama justru lebih berhubungan dengan akar kesadaran kultural dan tujuan-tujuan yang ada

di baliknya. Akar kesadaran dibentuk dan dialihutulkan terus dan berulang antar generasi petani. Bentuknya ritus namun lebih berupa permainan kesadaran manusiawi yang dikokohkan oleh asas *ludic*-nya melalui permainan keramaian bunyi. Keramaian yang dibentuk merupakan bagian penting di antara doa, upacara dan pesta, demi memfasilitasi ruang, waktu dan peristiwa pentingnya *liminality* dalam alur siklus budaya pertanian setempat. *Liminality* ini jelas terungkap melalui kehadiran ritus *ngarot* yang dirayakan menjelang musim tanam pada paruh awal musim hujan, juga pada ambang ketika perayaan dilakukan di antara dua peristiwa keseharian, atau di antara peristiwa tak biasa dengan peristiwa biasa.

Kepustakaan

- Bolman, B.C. 2006. "The Interaction between Local Authorities and the Kasepuhan: in Relation to the Utilisation and Management of Traditional Wet Rice Cultivation", *Laporan Internal*. Wageningen: Wageningen University.
- Eliade, Mircea. 1959. *the Sacred and the Profane: the Nature of Religion*. New York: Hartcourt, Brace & World, Inc.
- Gadamer, Hans G. 1975. *Truth and Method*, terj. G. Burden dan J. Cumming. New York: Seabury Press.
- Huizinga, Johan. 1990. *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan Budaya*, terj. Hasan Basari. Jakarta: LP3ES.
- Lewis, J. Lowell. 1992. *Ring of Liberation, Deceptive Discourse in Brazilian Capoeira*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Mangunwijaya Y.B. 1990. "Pengantar", dalam Johan Huizinga, *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan Budaya*, terj. Hasan Basari. Jakarta: LP3ES.
- Mulder, Niels. 1973. *Kepribadian Jawa dan Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Paterson, Orlando. 1982. *Slavery and Social Death: A Comparative Study*. Cambridge: Harvard University Press.
- Pemberton, John. 1987. "Musical Politics in Central Java (or how not to Listen to Javanese Gamelan)", *Indonesia* 44.
- Suseno, Franz Magnis. 1991. *Etika Jawa: Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijakan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia.
- Turner, Victor. 1967. *The Forests of Symbols: Aspects of the Ndembu Ritual*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- _____. 1982. *From Ritual to Theatre, The Human Seriousness of Play*. New York: PAJ Publications.