

PERMAINAN DALAM KESENIAN LAESAN ANAK DI DESA BAJOMULYO KABUPATEN PATI

Ade Nusri Fitria Wardhani

Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jalan Ki Hadjar Dewantara No.19, Ketingan, Jebres, Surakarta 57126, Indonesia

Joko Aswoyo

Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jalan Ki Hadjar Dewantara No.19, Ketingan, Jebres, Surakarta 57126, Indonesia

E-mail: nusrifit45@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan serta menjelaskan mengenai pentingnya mengenal permainan dalam sebuah pertunjukan kesenian laesan anak dan unsur-unsur yang ada dalam pertunjukannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif analisis yang menekankan pada observasi lapangan dengan menggali informasi dan gambaran sesuai fakta dan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, studi pustaka dan studi dokumen. Hasil penelitian menganalisis permainan dalam sebuah pertunjukan yang menggunakan teori dari Johan Huizinga dan Desmita ini, dapat membedah setiap unsur masing-masing permainan yang meliputi : gerak tari, syair lagu masing-masing permainan, dan properti yang digunakan.

Kata Kunci: Permainan, Bentuk

Abstract

The study seeks to describe and explain the importance of becoming familiar with the game in a show of laesan the elements in the show. The method used in this study is a descriptive analysis method that emphasizes on field observations by digging for information and visuals according to facts and data collection of observation interviews for library studies and document studies. Studies have analyzed the game in a show that uses the theory of Johan Huizinga and Desmita to dissect each element of the game including, the song lyric, and the property used.

Keywords: Game, Shapes

PENDAHULUAN

Kesenian Laesan merupakan jenis kesenian rakyat yang hidup dan berkembang di sepanjang pesisir utara pantai Jawa, terutama di Pati Jawa Tengah. Laesan merupakan perpaduan antara nyanyian (syair) dan tari yang dimainkan seluruhnya oleh laki-laki dari penabuh alat musik penembang hingga pelakon. Laesan berasal dari kata *lalis* yang berarti mati, dan mendapat akhiran *-an* jadi *lalis-an*. Kata *lalis* merupakan salah satu kata yang terdapat dalam bausastra Jawa yang berarti mati (Prawiraatmojo 1981: 287). "*Laes kui urip sak jrone mati dadi wong urip neng koyo wong mati*" jadi laesan itu orang hidup tapi seperti orang mati (Karmani, wawancara 22 November 2019). Seni Laesan ini di mainkan oleh orang dewasa tetapi seluruh pelaku seni Laesan sekarang sudah tua dan banyak meninggal. Dari seluruh pendukung seni Laesan yang masih hidup adalah mbah Parman. Parman merupakan sutradara dalam pertunjukan seni Laesan, Parman lah yang mengatur jalannya pertunjukan (Aris Sukoco, wawancara 22 November 2019).

Dalam perkembangannya, dalam berbagai pertimbangan pentingnya Kesenian Laesan sebagai identitas desa maka Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pati mengangkat kembali kesenian Laesan tersebut tetapi dengan pendukung anak-anak dan sebagai bentuk permainan. Untuk itu SD Negeri Bajomulyo ditunjuk sebagai

pelaksana tari Laesan dengan pertimbangan berada dalam lokus budaya daerah yang memiliki kesenian yang cukup dikenal masyarakat pada saat itu. Upaya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pati melalui Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) yang di selenggarakan oleh Dinas pendidikan Dan kebudayaan Kabupaten Pati. Program kegiatan GSMS ini di adakan guna melestarikan dan mempertahankan kesenian di kabupaten Pati. Terbentuklah Tari Laesan Anak dan seluruh anggota dimainkan oleh siswa siswi SD Negeri Bajomulyo. Anggota Tari Laesan Anak terdiri dari 20 anak yang meliputi enam pemain pembantu, satu pemain utama, dua pawang, lima pemain alat musik dan enam penari putri.

Dalam pendeskripsian bentuk untuk menjawab rumusan masalah mengenai "bentuk Kesenian Laesan Anak", menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bentuk adalah wujud, susunan dan wujud yang ditampilkan (tampak). Sependapat dengan uraian tersebut bahwa untuk menguraikan dan mendeskripsikan Kesenian Laesan Anak memiliki wujud bentuk pertunjukan serta susunan yang akan ditampilkan meliputi: penari, gerak, musik, rias dan busana, perlengkapan pentas dan ruang pentas atau panggung.

Permainan merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berkreasi, sekaligus sebagai sarana untuk melatih keterampilan

pilan, kesopanan serta ketangkasan. Pesan dibaliknya akan berdampak pada perkembangan moral bagi anak, dalam bermain anak akan bersikap jujur dan bisa menerima kekalahan. Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita 2005).

Permainan tradisional yang mengadopsi dari kegiatan sehari-hari, seperti halnya pada saat beraktivitas dirumah melihat ibu sedang memasak dan melihat kartun di tv kemudian kita keluar mencari teman-teman untuk melakukan aktivitas tersebut di luar dengan menggunakan bahan dan cara yang menyerupai aktivitas sebenarnya itu bisa dikatakan bermain. Anak-anak akan bermain seolah-olah sedang melakukan aktivitas sebenarnya, tentunya di tempat yang berbeda dengan bahan dan alat apa saja yang menurut mereka menyerupai dan bisa digunakan untuk bermain. Aktivitas bermain akan dilakukan di luar rumah dan memiliki sifat sementara dan menarik untuk dimainkan kembali di waktu yang berbeda.

Untuk menganalisis permainan dalam Kesenian Laesan Anak, digunakan teori permainan menurut Johan Huizinga (1990: 11-13). Menyatakan bahwa permainan bukanlah kehidupan yang "biasa" atau "yang sesungguhnya". Kemudian ciri khasnya adalah: tertutup, terbatas. Permainan "dimainkan" dalam batas-batas waktu dan tempat tertentu. Ia berlangsung dan bermakna dalam dirinya sendiri.

METODE

Dalam hal ini kealiamahan sumber data seperti yang diungkapkan Lexy J Moleong, didapat melalui pendekatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui narasumber, kemudian dijabarkan secara deskriptif analisis. Deskriptif analisis adalah metode yang digunakan mendeskripsikan dan menganalisis objek secara rinci. Denagntahapan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hal di atas dapat ditemukan suatu permasalahan yang akan menjelaskan tentang "Bagaimana bentuk sajian permainan dalam Kesenian Laesan Anak."

BENTUK PENYAJIAN KESENIAN LAESAN ANAK

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2001: 135) bentuk adalah rupa, wujud, susunan atau wujud yang ditampilkan atau tampak. Jadi wujud yang dimaksud disini adalah suatu perwujudan bentuk pertunjukan yang dapat diamati dan dapat dirasakan oleh penonton dari keseluruhan penyajian pertunjukan. Berikut beberapa hal yang dapat dinikmati dan dirasakan dalam bentuk penyajian pertunjukan Kesenian Laesan Anak adalah: Struktur Penyajian Kesenian Laesan Anak, Pendukung Sajian Kesenian Laesan Anak dan Perlengkapan.

Struktur sajian kesenian Laesan Anak

Dijelaskan mengenai Struktur itu sendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1112) yang disusun oleh Tim Penyusun Kamus Pusat

Pembinaan dan Pembangunan Bahasa, pengertian struktur adalah susunan sesuatu yang sudah diatur dengan baik atau mengatur secara baik. Jadi yang dimaksudkan struktur sajian dalam Kesenian Laesan Anak adalah susunan urutan penyajian dari kesenian Laesan yang asli dan tidak ada perubahan dalam susunan pertunjukannya. Pertunjukan kesenian ini terdiri dari empat bagian yang berisi gerak dan syair lagu.

- Bagian pertama

Bagian pertama terdiri dari pembukaan, *bandan* dan *uculno bandan*. Pada Pembukaan, penari putri masuk sebagai penggambar *wedodari* (bidadari). Pada bagian pertama ini bidadari dipanggil turun agar ikut bermain, seperti pada syair terdapat kata *wedodari yo ngger nek sore rene yo*. Syair ajakan untuk ikut bermain, bersamaan dimasukkannya kurungan oleh pawang. *Terapno bandan niro iki sari lae* adalah lirik dari permainan *Bandan* (ikat) syair yang dinyanyikan setelah syair *wedodari*.

Syair mulai dinyanyikan kemudian penari mengelilingi kurungan agar *wedodari* ikut bermain. *Pelaes lebehan* empat arah didampingi dan diarahkan oleh kedua pawang. *Uculno bandan* adalah terlepasnya tali dari badan *pelaes*. *Pelaes* yang sudah terlepas dengan tali ini pada saat menari masih didampingi oleh pawang, karena mata *pelaes* masih terpejam. Sesuai pola lantai diatas bergerak keempat arah mata angin, agar dari sisi mana *pelaes* dan anggota lainnya aman dari gangguan saat bermain laesan.

- Bagian kedua

Bagian ini berisi permintaan syair lagu *kembangan* dan *rujukan* yang seluruhnya terdiri dari 11 syair lagu yaitu 1. *Kembang Anggrek*, 2. *Kembang pring*, 3. *Kembang Manggar*, 4. *Kembang Telo*, 5. *Kembang Jambu*, 6. *Kembang Putat*, 7. *Rujak Kudu*, 8. *Rujak Kola*, 9. *Rujak Nanas*, 10. *Rujak Uni*, 11. *Rujak Cengkir*. Pola lantai penari putri bagian ini terdapat perbedaan pada arah hadap, pertama menghadap depan, kedua kedalam atau ketengah. Pola pada penari putri ini diulangi setiap pergantian permintaan syair lagu. Bagian tembang yang kemudian dilanjut dengan permainan keris oleh *pelaes* pertanda *wedodari* mau diajak untuk bermain pada permainan selanjutnya. Setelah permainan keris selesai dilanjutkan dengan tembang yang lainnya.

- Bagian ketiga

Permainan kesenian laesan anak adalah permainan meniru atau seolah olah menjadi. Pergerakan dalam permainan juga meniru tingkah laku. Permainan Kesenian Laesan yaitu *kethekan*, *celengan*, *jaranan*, masak nasi dan *nangiso*.

- Bagian keempat

Layung-layung adalah bagian akhir kesenian laesan. Permohonan kembalinya kesadaran untuk *pelaes* dan meminta kembalinya *wedodari* ke alamanya.

Pendukung kesenian Laesan Anak

Kesenian Laesan Anak didukung oleh 20 orang yang terdiri dari 7 orang perempuan dan 13 orang laki-laki yaitu: Dua orang pawang, Satu orang pemeran utama, Empat orang pemain pembantu, Tiga orang pemain alat musik, Empat orang penembang/vokal dan Enam penari putri. Berikut penjelasan dari masing-masing peranan yang ada dalam pertunjukan Tari Laesan Anak.

- Pawang

Pawang adalah orang yang mengatur jalannya pertunjukan Tari Laesan Anak. Dalam pertunjukan Kesenian Laesan Anak ada dua orang pawang yang bertanggung jawab terhadap pemain dari awal mulai hingga selesainya pertunjukan. Busana yang di kenakan oleh pawang yaitu ikat kepala, baju lengan panjang dan celana panjang berwarna hitam.

- Pemain dan pemain permainan

Tari Laesan Anak adalah nama lain dari Kesenian Laesan merupakan salah satu kesenian rakyat setempat yang berkembang di Desa Bajomulyo dimana di dalamnya terdapat pemain dan pemain pembantu. Istilah pemain tersebut digunakan untuk membedakan antara pemain laesan dan pemain permainan. Busana yang dikenakan yaitu ikat kepala, baju lengan panjang dan celana panjang berwarna hitam.

- Pemain musik dan vokal

Pemain musik dalam pertunjukan ini adalah pengiring pada saat pertunjukan berlangsung. Vokalis

bertugas melantunkan syair lagu selama pertunjukan berlangsung dalam Kesenian Laesan Anak. Pemain musik dan vokalis memiliki peranan yang hampir sama, karena semua pemain musik juga akan ikut melantunkan semua syair lagu secara bersama-sama pada tiap bait syair lagu terakhir yang di ulangi beberapa kali

- Penari

Penari dalam pertunjukan tari ini terdiri dari enam orang perempuan. Gerakan penari putri merupakan sebuah inspirasi dari alam semesta dan gerak keseharian yang di perhalus, seperti ombak menerpa pasir di tepi pantai, sayup angin dan gerakan berjalan. Rias dan busana dalam pertunjukan Kesenian Laesan Anak sebagai identitas diri disetiap wilayah tertentu. Masyarakat desa Bajomulyo merupakan masyarakat di wilayah pesisir utara pulau Jawa yang sebagian besar bekerja sebagai nelayan, juga menggemari warna-warna cerah dan mencolok seperti kuning, biru, merah, dan hitam. Aksesoris yang digunakan penari putri adalah hiasan rambut manik-manik, bunga, anting-anting, dan gelang.

- Perlengkapan

Pada saat Pertunjukan Kesenian Laesan Anak terdapat berbagai perlengkapan yang di butuhkan selama pertunjukan berlangsung. Perlengkapan yang dibutuhkan yaitu properti dan alat musik.

- Properti

Properti Kesenian Laesan Anak adalah kurungan ayam, keris mainan, tali, dua buah kuda kepong, dedaunan, dan satu buah tampah. Properti merupakan perlengkapan yang tidak termasuk kostum, tidak termasuk pula perlengkapan panggung, tetapi merupakan perlengkapan yang ikut ditarikan oleh penari (Sedyawati dkk 1986: 119). Masing-masing properti akan digunakan pada setiap adegan atraksi permainan yang berbeda.

- Alat musik

Perlengkapan selanjutnya yang juga harus ada dalam pertunjukan ini adalah alat musik. Alat musik yang digunakan pada saat pertunjukan Tari Laesan Anak terdapat empat alat musik yaitu saron, kendang, dua bambu dan jug. Musik dan iringan menurut Soedarsono yaitu musik dalam tari bukan hanya sekedar iringan tetapi musik adalah partner tari yang tidak boleh ditinggalkan (Soedarsono 1976: 46). Musik pada tari ini merupakan musik sebagai ilustrasi dan penyatu rasa yang dikuatkan dengan syair lagu. Alat musik yang digunakan dalam tari ini terdiri dari kendang, saron, jug (gentong air) dan bambu.

PERMAINAN DALAM KESENIAN LAESAN ANAK

Permainan merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berkreasi, sekaligus sebagai sarana untuk melatih keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Pesan dibaliknya akan berdampak pada

perkembangan moral anak, dalam bermain anak akan belajar bersikap jujur dan bisa menerima kekalahan. Di dalam Kesenian Laesan Anak terdapat permainan yang bisa dikenalkan kepada anak, tetapi aktivitas ini bukanlah kegiatan sehari-hari melainkan sebuah tarian yang dikemas untuk suatu pertunjukan.

Analisis permainan dalam kesenian laesan anak

Pada dasarnya permainan yang terdapat dalam kesenian Laesan Anak itu merupakan gambaran dan khayalan-khayalan dari para pendukung. Semangat saat melakukan setiap gerakan dari khayalan kemudian harus berpura-pura menjadikan setiap anak yang melakukannya akan tertawa senang.

- Permainan *Bandan*

Pada saat permainan *bandan* ini pemain berada di dalam kurungan atau sangkar yang tertutup. *Bandan* (Jawa) adalah *dibanda*, di ikat dengan seutas tali atau mengikat diri dan proses mengikat diri ini berada di dalam kurungan atau sangkar. Kalau dicermati proses mengikat nampak adanya kejanggalan yaitu kedua lengan yang menempel dibadan bagian belakang, dengan tali yang mengikat pergelangan tangan dan bagian tubuh pemain. Dalam logika berpikir orang yang masuk dalam kurungan dan mengikat diri dalam ruang yang sempit tentu tidak bisa karena terhalang ruang sempit dan tali yang panjang. Ketika dikeluarkan dari kurungan sudah dalam keadaan terikat dari leher hingga tungkai atas tidak dapat bergerak sama sekali, keadaan

demikian bisa dikatakan sebagai permainan karena mengikat diri dalam kurungan yang sempit dan tidak masuk akal sehat adalah sebuah permainan. Hal ini dikuatkan dalam buku *Homo Ludens* (1990: 20) bahwa ia dimainkan, diselenggarakan didalam suatu ruangan yang benar-benar dibatasi yaitu kurungan. Disamping itu bahwa atraksi ini juga bersifat pura-pura atau seakan akan diikat.

- Permainan *Uculno Bandan*

Permainan *uculno bandan* merupakan permainan melepaskan tali pemain utama, dengan cara pemain utama yang masih keadaan terikat dengan tali dan mata terpejam di masukan kembali ke kurungan oleh pawang. Dilihat dari mata penonton yang dilakukan itu tidak logis dan tidak mungkin di dalam sebuah kurungan yang sempit itu dia (pemain) bisa melepas sebuah ikatan seutas tali dengan keadaan mata yang terpejam. Ternyata dari awal memang dia mengikat dengan kuat maka sesuai dengan konsep permainan bahwa ini adalah sebuah kepura-puraan seperti yang diungkapkan Huizinga. Syair lagu yang digunakan dalam pertunjukan kesenian Laesan Anak ini terdapat ungkapan yang abstrak, terdapat suatu metafora yang dalam setiap metafora terdapat satu permainan kata-kata. Dengan demikian manusia terus menerus penciptakan ungkapan-ungkapannya mengenai keberadaan suatu dunia kedua yang dikhayalkan, di samping dunia yang dialaminya. Seperti syair terdapat kata-kata *uculno bandan niro iki, sari lae* bahwa

manusia (pendukung laesan) selalu mencicipakan ungkapan-ungkapan yang di khayalan.

- Permainan Keris

Permainan pertama adalah permainan keris yang dilakukan oleh pemain utama. Anak-anak di beri penjelasan mengenai permainan keris, yang dilakukan seperti *pamer* kekuatan, seberapa kuat tubuhnya terhadap keris dan anak yang sudah mempunyai gambaran terhadap penjelasan tersebut akan mulai bermain-main dengan kerisnya. Alunan syair *Lelo-lelo*, lirik tersebut berbunyi "*Lelo-lelo wedadari mudun donyo*". Lirik tersebut memiliki arti sebuah ajakan untuk bidadari agar mau turun dan ikut bermain bersama pemain utama. Di dalam permainan ada sebuah imajinasi atau gambaran dari khayalan, seperti ungkapan Huizinga bahwa "pertunjukan adalah seolah-olah mewujudkan sesuatu atau mengekspresikan suatu gambaran". Syair *Lelo-lelo* di ulangi tiga kali, setelah pengu-langan itu disambung syair "*Kopyahe. dolanane keris rongko, seng nyekel jalmo manungso*" itulah lirik syair yang mengungkapkan bahwa pemain utama meminta agar bisa bermain bersama akan bergaya seolah mempunyai kekuatan terhadap tubuhnya.

- Permainan *Kethek-kethekan*

Permainan keduanya ini menirukan seekor binatang yang sama-sama di ikat menggunakan tali yaitu *kethek menek* dan *celeng*. *Kethek menek* yang dimaksud adalah penyebutan bahasa dari daerah setempat atau dialek,

selain *kethek menek* penyebutan untuk kera juga menggunakan kata *kethek ogleng*. Jadi *kethek menek* adalah permainan kera-keraan, bukan kera yang sedang memanjat. Atraksi permainan ini akan dilakukan oleh pemain permainan. Pemain permainan *kethek* diikat menggunakan tali pada bagian perut dan sisa tali yang sudah disimpul di pegang oleh pawang. Ikatan tali pemain dimaksudkan agar pemain yang seolah-olah menyerupai tingkah laku binatang kera ini tidak berlari dan lepas kendali. Saat melakukan adegan inianak tidak merasa sakit oleh tali yg mengikat pada tubuhnya, melainkan ia senang dan tertawa karena bisa berbuat jahil atau iseng kepada si pawang. Selain itu sifat permainan kini tetap menarik adalah kenyataan bahwa justru perbuatan tertawa, tetapi ini sifat tambahan saja. Karena tingkah laku yang seperti binatang ini menimbulkan gelak tawa (Huizinga 1990: 8).

- Permainan *Celengan*

Pemain *Celeng* diikat tali oleh pawang yang kemudian *disuwuk* oleh pemain utama sebelum memulai adegan ini. Tali dengan panjang kurang lebih 3,5m diikatkan ke tubuh pemain dan sisa tali yang sudah diikatkan tadi dipegang pawang. Seperti pada syair terdapat lirik *celeng-celeng bontheng cokoto sing nandungi* yang bermakud "gigitlah yang mengikatmu" karena merasa tidak bebas dengan ikatan tali tersebut. Gerakan yang ia lakukan adalah berlari, berputar-putar dan mengendus. Seperti tingkah binatang aslinya begitupula ia lakukan dengan sungguh-sungguh, apabila

gerakan sederhana dilakukan dengan baik dan sungguh-sungguh akan terlihat sangat baik dan sebaliknya.

- Permainan *Jaranan*

Adegan ini dimainkan dua orang menggunakan kuda kepang, dan sebelum itu pemain sudah di tiupkan roh oleh pemain utama. Dua orang pemain akan bergiliran di dampingi pawang agar bisa di tiupkan roh, setelah bereaksi yang seolah-olah menjadi kuda, pawang membawa pemain utama kembali pada tempat bersilanya. *Jaran* yang sudah seolah-olah *trance* akan bertingkah laku selayaknya seekor kuda seperti berjalan pelan hingga berlari. Selain itu juga memakan daun kelor yang sudah di berikan. Karena memang dasarnya anak-anak pun sudah tahu bahwa ia "hanya berbuat salah-olah" bahwa ia "hanya iseng" saja.

- Permainan masak nasi

Permainan ini di mainkan tiga orang, di iringi syair *nyi santri ngeduk liwet* yaitu seorang ibu yang sedang mengambil nasi. Adegan permainan ini adalah suatu perbuatan yang seolah-olah mewujudkan atau menggambarkan sesuatu yang artinya mengekspresikan suatu gambaran, bagaimana pemain berperan sebagai seorang ibu yang kesehariannya memasak nasi dan itu dilakukan hanya dalam batas waktu dan tempat tertentu. Ketiga pemain yang berdempetan beradu punggung memakai *tampah* dipakai di atas kepala, dipegang bersama kemudian menari bersama dengan pola langkah kaki jalan maju, mundur, kekanan dan kiri ber-

sama yang selalu didampingi pawang disamping mereka.

- Permainan *Nangiso*

Syair *nangiso, nangiso, nangiso* yang dinyanyikan secara berulang-ulang. Bersamaan dengan penggulungan syair dan ditiupkan roh oleh pemain utama saat itulah pemain sudah mulai berpura-pura menangis seperti anak kecil. Jadi menangis itu bukan kehidupan nyata, bukan kegiatan yang sesungguhnya. Adegan permainan ini bukan sebuah adegan yang sesungguhnya tetapi permainan ini merupakan yang keluar dari kehidupan sehari-hari dan itu hanya dilakukan di waktu yang sementara. Artinya bahwa adegan nangis-nangisan ini membawa penonton dalam suasana yang sedang dimainkan oleh pemain agar ikut merasakan bagaimana rasanya orang yang sedang sedih dan susah itu agar tersampaikan.

- *Layung-layung*

Berakhirnya sajian pertunjukan tari laesan anak ini ditandai dengan dimasukkannya kembali pemain utama ke dalam kurungan oleh pawang. Maksud dari pawang memasukkan pemain utama adalah mengembalikan kesadaran dari pemain utama dan meminta agar roh keluar dari tubuh pemain utama. Selama pemain utama di dalam kurungan, pemain musik dan vokalis menyanyikan lagu penutup yang berisi permohonan roh bidadari yang telah mendampingi pemain utama mau kembali ke alamnya. Ketika pemain utama berada didalam

kurungan disitu terjadi maka nampak adanya ketegangan dan muncul kembali dari khayalan-hayalan yang terkait dalam syair lagu. Dalam hal ini dari setiap khayalan itu terkait dengan mitos yang menyelimuti kenyataan. Mitos sebagai contoh di zaman dahulu, jika suatu kelompok melakukan kegiatan yang sakral ini dimaksudkan untuk menjamin keselamatan. Penyelenggaraan misteri di sebuah pertunjukan bermain, semata-mata dalam arti yang sesungguhnya dan murni merupakan suatu faktor kebudayaan.

Manfaat permainan dalam kesenian Laesan Anak

Permainan dalam kesenian Laesan Anak sebagai perantara belajar berkomunikasi dengan sesama teman dan lingkungannya. Melalui permainan tari ini, anak akan terbiasa belajar saling berkerjasama dengan sesama teman. Anak juga bisa mengemukakan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh temannya, sehingga anak dapat bertukar informasi dan pendapat. Pada setiap permainan akan ada peraturan yang biasanya di pimpin dan dijelaskan oleh salah seorang pemain yang terkadang setiap pemain akan merasa bisa memimpin dan membuat aturan dalam permainan. Hal ini dapat menyebabkan pertengkaran diantara mereka apabila anak tidak bisa memecahkan masalah dan berkomunikasi secara baik dengan sesama teman. Dari kegiatan bermain yang dilakukan dengan sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap diri sendiri tentang kelebihan

yang anak miliki, dimana anak akan merasa mempunyai kompetensi tertentu. Dari situ lah manfaat bermain sebagai pembelajaran bagi anak, bagaimana anak harus bersikap dan bertingkah laku agar bisa bekerjasama dengan teman-teman, murah hati dan bersikap jujur. Permainan yang dilakukan berkelompok biasanya adalah bermain pasar-pasaran. Permainan ini seolah-olah berada disuatu tempat jual beli. Permainan ini melatih keberanian anak untuk berinteraksi sebagai pembeli dan bersikap jujur sebagai penjual. Permainan dalam sebuah pertunjukan yang biasa dimainkan anak adalah permainan *jaran-jaranan*. permainan ini sering dimainkan anak-anak karena permainan ini dirasa sebagai permainan yang menggembirakan. Permainan yang bisa sekaligus berolahraga karena memang dibutuhkan tenaga yang banyak untuk melakukan permainan ini.

SIMPULAN

Kesenian Laesan Anak yang tidak lepas dari bentuk sajian pertunjukan Kesenian Laesan Anak, urutan sajian permainan dan menganalisis atraksi permainan dalam Kesenian Laesan Anak. Sehingga dapat diketahui berbagai macam atraksi permainan dari kesenian Laesan yang diperankan oleh anak-anak. Sebuah pertunjukan permainan memberi manfaat bagi anak-anak yaitu dapat bersosialisai dengan teman. Pertunjukan permainan yang dikemas menjadi sebuah tarian ini memberi dan mengajarkan anak tentang

bagaimana bekerjasama dalam satu kelompok, selain kerjasama yang dibangun dalam kelompok tersebut anak akan merasa senang dengan kekompakan yang mereka bangun. Pertunjukan Kesenian Laesan Anak ini banyak meniru tingkah laku binatang dan kehidupan sehari hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huizinga, J. 1990. *Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.
- Prawiroatmodjo, S. 1981. *Bausastra Jawa-Indonesia: Jilid I-II*. Jakarta: Gunung Agung.
- Soedarsono. R. M. 1976. *Mengenal Tari-tarian Rakyat di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Narasumber

- Aris Sukoco (42 tahun), Guru Smk Diponegoro Juwana dan pelopor seniman Ds. Bajomulyo, Juwana.
- Reza (11 tahun), siswa Sekolah Dasar Negeri Bajomulyo, Juwana.