BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan dalam pandangan ilmu antropologi adalah keseluruhan wujud pandangan hidup berupa gagasan, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat dan dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar (Koentjaraningrat, 2003: 72). (Williams dalam Sutrisno, Mudji dan Hendar Putranto, 2005: 258) mengatakan ada tiga penggunaan istilah budaya. Pertama, mengenai perkembangan intelektual, spiritual dan estetik individu, kelompok atau masyarakat. Kedua, kebudayaan itu menangkap sejumlah aktivitas intelektual dan artistik nya. Ketiga, kebudayaan itu mengenai seluruh cara hidup, aktivitas, kepercayaan, dan kebiasaan seseorang, kelompok atau masyarakat. Salah satunya ditemukan pada sistem kesenian.

Kesenian tradisional merupakan suatu bentuk kesenian yang memiliki karakter yang berbeda dan mempunyai ciri tertentu. Bentuk dan karakter kesenian tradisional itu tumbuh dan berkembang dalam lingkungan masyarakat dimana kesenian itu tumbuh dan berkembang. Selain untuk terus mempertahankan kesenian tersebut tetapi secara umum juga untuk mempererat solidaritas. Umar Kayam (1981 :38-39), menyatakan bahwa kesenian tidak pernah berdiri lepas dari masyarakat. Sebagai salah satu bagian yang penting dari kebudayaan, kesenian adalah ungkapan kreativitas dari kebudayaan itu sendiri. Sehingga kesenian itu menciptakan, memelihara dan menularkan, sehingga nantinya dikembangkan lagi untuk menciptakan kebudayaan baru lagi.

Pertunjukan seni tradisi biasanya disajikan dalam bentuk yang belum terpengaruh oleh teknologi dan perkembangan zaman, namun penuh nilai dan makna yang sangat bergantung pada alam dan lingkungan, penuh penghayatan dan ungkapan ekspresi. Musik tradisi hidup di masyarakat merupakan karya seni yang dimiliki secara bersama dan bukan hanya dimiliki satu orang saja. Ia menjadi cerminan dan mencirikan kebudayaan masyarakat sebagai *local genius,*yang artinya segala nilai dan konsep yang dimuliki masyarakat itu belum mendapat pengaruh asing (Hidayat, H. A. *et al.*, 2019: 66). Begitu juga masyarakat Minangkabau yang pada umumnya melaksanakan jenis upacara adat dan peristiwa budaya di meriahkan dengan menyuguhkan berbagai jenis seni pertunjukan.

Nagari Maninjau terletak di Kecamatan Tanjung Raya merupakan pusat kesenian tradisional, seperti *gandang tambua, pupuik batang padi, gandang bagaloro, bansi, talempong, momong,* dan *pupuik tanduak.* Salah satu kesenian yang masih dilestarikan dari Maninjau adalah *gandang tambua,* biasanya dimainkan dalam acara *baralek,* khatam Al-Qur'an, *alek batagak pangulu,*dan perayaan *salingka danau.* Kesenian *gandang tambua* atau *batambua* adalah kesenian berkelompok yang terdiri dari beberapa pemain *gandang* yang di pimpin oleh pemain *tansa*. Keunikan dari kesenian *gandang tambua* tersebut yaitu dengan adanya fenomena *trance* yang terjadi saat pertunjukan berlangsung. Fenomena ini sudah membudaya bagi masyarakat Maninjau sejak dahulunya, yaitu ketika pemain *tambua* langsung jatuh dan kejang-kejang, setelah itu pingsan dan tidak sadarkan diri. Sebagian masyarakat ada yang menyebut kejadian mabuk ini dengan kesurupan atau bisa juga disebut dengan *trance.*

Dalam istilah medis keadaan *trance* disebut dengan "*Dissociative TranceDisorder*" artinya penderita memiliki sifat berbeda. Kartono dan Harsono (dalam Setiyaningrum, 2014: 8) mengatakan bahwa salah satu kepribadian penderita *dissosiative trance disorder* adalah sangat sugestibel, mudah terpengaruh, sangat sensitif terhadap pendapat orang lain, dan selalu ingin melakukan semua sugesti tersebut untuk memperoleh perhatian, persetujuan dan pujian. dan lupa dengan identitasnya. Fenomena *trance* dalam kesenian *gandang tambua* di Maninjau, ada sebagian masyarakat yang beranggapan bahwa gejala ini memiliki sebuah interaksi dengan dunia ghaib. Sebagian lagi menganggap bahwa fenomena ini tidak ada hubungannya sama sekali dengan dunia ghaib. Gejala ini berupa tindakan-tindakan *uncontrolled* (tidak terkendali), disosiasi, maupun histeria. Biasanya mereka tidak menghiraukan keadaan di sekitarnya.

Gandang tambua Nagari Maninjau memiliki metode yang unik dalam pembuatan *tambua* yang berbeda dari daerah lainnya, yaitu dengan adanya tata cara dan syarat. Pelaku seni *gandang tambua* percaya, dengan melakukan syarat ini, maka suara *tambua* akan menjadi lebih nyaring dan bagus. Ritual pembuatan *tambua* adalah salah satu penyebab *trance*. Masyarakat berasumsi bahwa *gandang tambua* memiliki unsur magi. Namun, sekarang cara itu mulai ditingggalkan karena proses pengerjaan yang cukup rumit dan lama, terlebih lagi masyarakat setempat sudah tidak mempercayai lagi akan hal-hal ghaib. Selain itu kondisi *trance* bisa dipicu oleh perbuatan orang pintar, yaitu dengan membacakan mantra-mantra (wawancara Sutan Tanameh 15 Mei 2022).

Kesenian *gandang tambua* memiliki keunikan yang masih eksis, yaitu dengan adanya fenomena *trance* yang tidak ada di daerah lain, fenomena *trance* sudah menjadi budaya bagi masyarakat Maninjau. Fenomena ini menjadi suatu alasan bagi masyarakat untuk menyaksikan pertunjukan *gandang tambua* dan banyak diminati oleh masyarakat. Berdasarkan hal ini penulis tertarik untuk mengangkat judul ini untuk mendeskripsikan tentang gejala *trance* yang di alami pemain *gandang* pada saat memainkan *tambua*, kemudian apa faktor-faktor penyebab fenomena *trance* ini bisa terjadi dan membudaya bagi masyarakat. Apakah berhubungan dengan masalah fisik, kejiwaan atau memang adanya pengaruh dari luar, atau yang biasa disebut sebagai kesurupan. Kemasukan itu ada yang dirasuki oleh makhluk halus, dan ada kemasukan dalam artian masuk ke alam bawah sadar.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang diatas, maka muncullah beberapa maslah yang menarik untuk dikaji, yaitu:

1. Apa faktor-faktor yang menyebabkan pemain tambua mengalami *trance* dalam pertunjukan *gandang tambua* di Nagari Maninjau
2. Bagaimana pandangan masyarakat terhadap fenomena *trance* dalam *gandang tambua* di Nagari Maninjau

C. Tujuan Penelitian

Melakukan penelitian tujuan utamanya adalah untuk menjawab bagaimana permasalahan yang terjadi dari rumusan masalah di atas sehingga kita dapat

mencari dan menelaah bagaimana rumusan masalahnya, sehingga tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan pemain tambua mengalami *trance* dalam pertunjukan *gandang tambua* di Nagari Maninjau
2. Mengungkapkan pandangan masyarakat Maninjau terhadap fenomena *trance* dalam *gandang tambua*

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat,ada dua manfaat yaitu, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
   1. Menjadi karya ilmiah yang berguna untuk ke ilmuan antropologi dan kajian Budaya terkait fenomena *trance* dan *gandang tambua.*
   2. Dijadikan rujukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan aspek yang sama namun sudut pandang berbeda.
   3. Sebagai rujukan atau acuan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis dengan topik yang berbeda.
2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat penelitian yang di ambil dari penelitian itu sendiri dan dapat memecahkan suatu masalah secara praktis sebagai berikut:

1. Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi masyarakat, ilmuwan, pemerintah kebudayaan dalam rangka mengembangkan dan mempertahankan tradisi dan kesenian yang ada.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

2. Hasil dari penelitian ini bisa menjadi harapan atau sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan tradisi serta kesenian yang bertahan dan berkembang hingga saat ini. Mampu menambah pengetahuan tentang ilmu dalam bidang tradisi serta bermanfaat untuk masa yang akan datang.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG