BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Gejala *trance* pada kesenian *gandang* merupakan fenomena yang membudaya di Nagari Maninjau, kesenian ini masih eksis dikalangan masyarakat sekitarnya, walaupun hanya sedikit regenerasi yang kan melestarikan kesenian ini. Dalam penyajiannya, tambua dimainkan oleh 7-15 pemain. Pemain *tambua* atau *anak mudo* yang mengalami *trance*, umumnya berumur antara 15-30 tahun. Unsur-unsur pendukung pertunjukkan sampai *mabuak* ini adalah a) pelaku b) tempat penyajian c) pakaian d) *tukang tawai* (orang pintar).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertunjukan *gandang tambua* dimainkan oleh laki-laki. Ada dua fase perkembangan. Yaitu, fase sebelum masuknya *gandang tambua*, dan fase setelah masuknya *gandang tambua* ke Nagari Maninjau. Penyajian *gandang tambua* yaitu pada acara arak-arakan, dan *alek nagari. Trance* adalah sebuah keadaan seseorang yang memisahkan dirinya secara psikologis dari kesadarannya, disebabkan oleh gangguan psikis atau makhluk halus. Unsur penting dalam pertunjukan *gandang tambua* adalah pelaku, tempat penyajian, pakaian, tukang *tawai*, dan alat. Tujuh faktor pendukung terjadinya *trance* yaitu pertama, terlalu menghayati. Kedua, pengaruh ghaib. Ketiga, kelelahan. Keempat, tukang *tansa*. Kelima, waktu. Keenam, *tambua*. Ketujuh, lagu *tansa* yang disebut *atam*.

Fenomena *trance* menjadi alasan bagi masyarakat untuk menyaksikan pertunjukan *gandang tambua*. Sebagian masyarakat berpandangan bahwa gejala *trance* disebabkan oleh jin. Masuknya jin ke dalam tubuh pemain berasal dari kiriman orang pintar. Hal ini bertentangan dengan ajaran Islam. Namun, umumnya *trance* yang terjadi pada pertunjukan *gandang tambua* disebabkan oleh pemain yang terlalu menghayati. pemain tambua awalnya memulai pukulan dengan santai kemudian *tukang tansa* menambah kecepatan tempo yang diikuti oleh pemain *gandang*. Seiring bertambahnya kecepatan pukulan, ketika sampai kepada puncak lagu *atam*, disitulah banyak pemain yang mengalami *trance*. *Atam* artinya mantap atau duduk.

B. Saran

1. Kepada pihak pemerintahan Nagari Maninjau Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Agam untuk selalu mendukung kesenian *tambua* agar tetap terjaga kelestariannya.
2. Kepada pihak pemerintahan Nagari Maninjau Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Agam untuk selalu menggunakan kesenian *gandang tambua* dalam acara apapun agar tidak hilang ditelan zaman dan tetap terjaga kelestariannya.
3. Kepada pemain *gandang tambua* dan kepada pengundang kesenian *gandang tambua* aga memperhatikan tempat pertunjukan agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan seperti kecelakaan saat pertunjukan.

4. Kepada para ketua kesenian agar terus mempertahankan kesenian dan tetap mengajarkan kepada anak muda.
5. Kepada generasi muda untuk mencintai kesenian tradisi khususnya *gandang tambua,* karena generasi muda lah yang akan melanjutkan dan melestarikannya

DAFTAR PUSTAKA

Amran, N. I. M. 1992. *Gandang Tambua Musik Arakan Dalam Upacara Perkawinan Dl Daerah Kecamatan Tanjungraya Kabupaten Agam Mina ngkabau Suatu Tinjauan Etnomusikologi*. *skripsi*. ISI: Institut Seni Indon esia Yogyakarta. Yogyakarta

Asril, A. 2015. Peran Gandang Tasa dalam Membangun Semangat dan Suasana pada Pertunjukan Tabuik di Pariaman. *Humaniora*, *27*(1), 67-80. Diakses pada laman https://bit.ly/3B2M7dx

Farid, M. 2018. *Fenomenologi: Dalam Penelitian Ilmu Sosial*. Prenada Media. Jakata

Gunarto, A. (1990). *In Trance* Sebagai Puncak Pertunjukan Kuda Kepang. *Skripsi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yogyakarta.

Hidayat, H. A., Wimbrayardi, W., & Putra, A.D. 2019. Seni Tradisi Dan Kreativitas Dalam Kebudayaan Minangkabau."Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik 1, no. 2 (2019): 65-75. Diakses pada laman https://bit.ly/3PnZtWk

Haryono, Sindung. 2012. *Spektrum Teori Sosial*. Ar-ruzz Media. Jogjakarta

Kayam, Umar. 1981. *Seni Tradisi Masyarakat.* Penertbit Sinar Harapan. Jakarta

Koentjaraningrat. 2003. *Pengantar Antropologi*. Aksara baru. Jakarta

_____ . 1987. *Sejarah Teori Antropologi I.* Universita Indonesia. Jakarta

Maramis. 1998. *Ilmu Kedokteran Jiwa.* Airlangga University Press. Surabaya

Margaret M. Poloma. 2013 *Sosiologi Kontemporer*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Moleong, L.J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* PT Remaja Rosdakarya. Bandung

Pilch, J.J. 2004. *Music and trance*. *Music Theraphy Today*, 5(2), 1-19. Diakses pada laman https://is.gd/SwJaGz

Salim, M. N. 2018. Keterikatan antara sajian gending dan proses pencapaian ndadi pada pertunjukan jathilan. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, *13*(2), 73-97. https://bit.ly/3OVR8s8

Saputra, B. M. 2013. *Batambua Sampai Ama* pada masyarakat Tanjuang Alai Koto Malintang Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Agam. *skripsi*. Universitas Negeri Padang. Padang

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif.* Cv. Alfa Beta. Bandung

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Sutrisno, M dan Hendar Putranto. 2005. *Teori-Teori Kebudayaan*. Kanisius. Yogyakarta

Setiyaningrum, R. 2014. Perbedaan Tingkat Sugestibilitas antara Santri Putri yang Pernah Mengalami *Dissosiative Trance Disorder* dan yang Tidak Pernah Mengalami. *skripsi*. Untag Surabaya. Surabaya

Rahmatika, V. 2018. Faktor psikologis terhadap fenomena kesurupan yang terjadi pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.

Zainurrahman, Z. 2016. Peran Pikiran Bawah Sadar *(Subconscious Mind)* dalam Proses Menulis dan Pembelajaran Naratif. Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan, 4(1), 49-58. diakses pada laman https://bit.ly/3ygJNwu

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG