

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kebudayaan

2.1.1 Sejarah Kebudayaan

Kebudayaan adalah hal-hal yang berhubungan dengan akal, atau kebudayaan adalah hasil dari cipta, rasa, dan karsa. Kata kebudayaan berasal dari kata Sanskerta *buddhayah* yang berarti budi dan akal. Kebudayaan atau *culture* berasal kata latin *colere* artinya mengolah tanah atau segala tindakan untuk mengelola alam karena manusia adalah bagian dari alam, maka kebudayaan dapat diartikan sebagai usaha manusia mengolah lingkungan alam dan sosial, atau usaha manusia mengolah lingkungan hidupnya (Koentjaraningrat, 1990: 181-182).

Menurut Koentjaraningrat (1990: 186) kebudayaan merupakan karya manusia yang memiliki tiga wujud yaitu:

1. Ide (*idea*) adalah pola pikir sosial yang merupakan sistem budaya (*cultural system*) atau adat-istiadat.
2. Sistem Sosial (*activities*) adalah pola interaksi masyarakat berdasar sistem budaya.
3. Benda (*artifacts*) adalah karya manusia yang berwujud fisik seperti candi, kuil, berbagai jenis bangunan, berbagai jenis alat kerja, dan sebagainya.

2.1.2 Budaya Indonesia

Budaya atau kebudayaan Indonesia adalah keseluruhan budaya yang ada di tanah air yang terdiri dari beragam suku dan bangsa. Kebudayaan Indonesia walau

beraneka ragam, namun pada dasarnya terbentuk dan dipengaruhi oleh kebudayaan besar lainnya seperti kebudayaan Tionghoa, kebudayaan India dan kebudayaan Arab. Kebudayaan India terutama masuk dari penyebaran agama Hindu dan Buddha di Nusantara jauh sebelum Indonesia terbentuk. Kebudayaan Tionghoa masuk dan mempengaruhi kebudayaan Indonesia karena interaksi perdagangan yang intensif antara pedagang-pedagang Tionghoa dan Nusantara (Sriwijaya). Kebudayaan Arab masuk bersama penyebaran agama Islam oleh pedagang-pedagang Arab yang singgah di Nusantara dalam perjalanan mereka menuju Tiongkok (www.tmii.co.id).

2.1.3 Rumah Adat

Rumah adat merupakan bangunan rumah yang melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat. Bentuk dan arsitektur rumah adat di Indonesia masing-masing daerah memiliki bentuk dan arsitektur berbeda sesuai dengan nuansa adat setempat. Rumah adat pada umumnya dihiasi ukiran-ukiran indah, pada jaman dulu rumah adat yang tampak paling indah biasa dimiliki para keluarga kerajaan atau ketua adat setempat menggunakan kayu-kayu pilihan dan pengerjaannya dilakukan secara tradisional melibatkan tenaga ahli dibidangnya. Banyak rumah-rumah adat yang saat ini masih berdiri kokoh dan sengaja dipertahankan dan dilestarikan sebagai simbol budaya Indonesia (Komaruddin, 2009: 48). Menurut Sarwijanto (2009: 103) menjelaskan bahwa fungsi rumah adat sebenarnya untuk tempat menyelenggarakan upacara adat.

2.1.4 Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan kelengkapan yang dipakai oleh seseorang yang menunjukkan ethos kebudayaan suatu masyarakat. Dengan melihat pakaian seseorang, orang akan mengatakan bahwa orang tersebut dari daerah sana, biasanya pakaian adat difungsikan untuk upacara adat, upacara pernikahan. Jadi pakaian adat mewakili adat suatu daerah yang membedakannya dengan adat daerah lain (Komaruddin, 2009: 49).

2.1.5 Tarian Tradisional

Tarian tradisional adalah tari yang telah melampaui perjalanan perkembangannya cukup lama dan senantiasa berfikir pada pola-pola yang telah mentradisi. Sebuah tarian tradisional biasanya memiliki nilai filosofis, simbolis dan relegius. Saat ini tidak banyak berubah pada aturan ragam gerak tari tradisional, formasi, busana, dan riasnya (Komaruddin, 2009: 51). Menurut Sarwijanto (2009: 104) fungsi tarian digunakan untuk merayakan hasil panen, merayakan pernikahan, upacara keagamaan.

2.1.6. Senjata Tradisional

Senjata tradisional adalah sebuah alat yang digunakan oleh suku-suku di Indonesia pada masa lalu untuk mempertahankan diri dari serangan musuh. Senjata juga difungsikan untuk pelengkap pada pakaian adat, ada juga senjata yang difungsikan sebagai benda wasiat (Sarwijanto 2009: 107).

2.1.7 Musik Tradisional

Musik tradisional merupakan bentuk karya seni yang menggunakan medium suara atau bunyi-bunyian, yang hidup dan berkembang ditengah masyarakat yang sesuai dengan aturan-aturan daerah setempat yang dilakukan secara turun temurun dan pembelajarannya dilakukan secara moral. Kebanyakan musik tradisional merupakan warisan leluhur sehingga tidak diketahui siapa pencetusnya dan tidak menonjolkan sikap perorangan karena musik tradisional adalah milik suatu golongan suku bangsa. Musik tradisioanl pada umumnya memiliki arti dan fungsi yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat.

Fungsi Musik Tradisional dijelaskan oleh Komaruddin (2009: 52), antara lain:

1. Sebagai sarana upacara adat

Pada daerah tertentu musik dianggap memiliki kekuatan magis yang tidak dapat dideskripsikan. Karena itu seringkali musik daerah mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu upacara adat.

2. Sebagai pengiring tari

Musik daerah memiliki fungsi utama yaitu untuk mengiringi tari-tari daerah atau lagu-lagu daerah.

3. Media Komunikasi

Sebagai sarana komunikasi dengan musik dapat dilihat pada saat bulan ramadhan dan saat siskamling. Misalnya kentongan untuk membangunkan warga agar bangun sahur atau untuk berwaspada.

4. Media bermain

Lagu-lagu daerah yang biasa diiringi dengan musik daerah biasanya dijadikan media bermain bagi anak-anak daerah.

5. Sarana (media) Penerangan

Di zaman sekarang musik daerah dapat dijadikan media penerangan untuk mempromosikan keanekaragaman budaya daerah serta sebagai sarana iklan layanan masyarakat.

6. Iringan Pertunjukan

Musik adalah bagian yang tak terpisahkan dari sebuah pertunjukan. Sebuah tarian tak akan lengkap tanpa musik. Sebuah lagu akan kurang semarak tanpa musik. Pertunjukan kesenian daerah selalu menggunakan alat musik sebagai iringan pertunjukannya seperti; pagelaran wayang, ketoprak dan lain-lain.

2.2 Kebudayaan 33 Provinsi di Indonesia

Kebudayaan Indonesia yang beranekaragam membuat masing-masing provinsi memiliki ciri khas budayanya sendiri. Mulai dari provinsi Nanggroe Aceh Daerussalam, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Riau, Jambi, Sumatera Selatan, Bengkulu, Lampung, Bangka Belitung, Kepulauan Riau, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Timur, Banten, Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Sulawesi Utara, Sulawesi Tengah, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, Gorontalo, Sulawesi Barat, Maluku, Maluku Utara, Papua Barat, Papua (Laksono, 2012: 1).

Berikut ini merupakan sebagian kebudayaan dari masing-masing provinsi yang ada di Indonesia:

2.2.1 Kebudayaan Jawa Timur

A. Rumah Adat

1. Rumah Joglo

a. Wujud Arsitektur

Rumah adat joglo di Jawa Timur masih bisa banyak ditemui di daerah Ponorogo. Pengaruh Agama Islam yang berpadu dengan agama Hindu Budha dan kepercayaan animisme masih mengakar kuat dan sangat berpengaruh kepada arsitekturnya yang terlihat jelas dengan filsafat sikretismenya. Arsitektur rumah adat Joglo menyiratkan pesan-pesan kehidupan manusia pada kebutuhan “papan”. Bahwa rumah bukan hanya sekadar tempat berteduh, namun juga merupakan “perluasan” dari diri manusia itu sendiri. Berbaur secara harmoni dengan alam sekitar (<http://www.lamonganpos.com>).

b. Tata Ruang

Rumah adat joglo yang mempunyai dua ruangan yakni:

- i. Ruang depan (pendopo) yang berfungsi untuk tempat menerima tamu, balai pertemuan (sebab awalnya hanya dimiliki oleh para bangsawan dan kepala desa), tempat mengadakan upacara-upacara adat.
- ii. Ruang belakang yang terdiri dari kamar-kamar, dapur (pawon).

Sementara ruang utama ataupun ruang induk rumah joglo dibagi jadi tiga ruangan, yakni sentong tangen (kamar kanan), sentong tengen (kamar tengah), sentong kiwo (kamar kiri).

Umumnya rumah joglo pada bagian sebelah kiri ada dempil yang berfungsi untuk tempat tidur orang tua yang langsung dihubungkan dengan serambi belakang (pasepen) dan dipakai untuk aktifitas membuat kerajinan tangan. Sementara di sebelah kanan ada dapur, pendaringan serta tempat yang difungsikan sebagai penyimpan alat pertanian.

Pengaruh dari kepercayaan animisme dan Hindu Budha masih begitu kental mempengaruhi bentuk serta tata ruang rumah Joglo tersebut, misalnya dalam rumah adat Joglo, pada umumnya sebelum memasuki ruang induk kita akan melewati pintu yang mempunyai hiasan sulur gelung atau makara. Hiasan tersebut ditujukan sebagai tolak balak, menolak urusan jahat dari luar hal tersebut masih dipengaruhi oleh kepercayaan animisme. Sementara Kamar tengah adalah kamar sakral. Dalam kamar tersebut pemilik rumah biasanya akan menyediakan tempat tidur atau katil yang dilengkapi bantal guling, cermin serta sisir dari tanduk. Umumnya dilengkapi pula dengan lampu yang menyala pada siang serta malam yang berfungsi sebagai pelita, dan ukiran yang mempunyai makna sebagai pendidikan rohani, hal tersebut masih dalam pengaruh ajaran agama Hindu dan Budha (<http://www.lamonganpos.com>).

c. Struktur dan Bahan

Rumah Joglo pada umumnya terbuat dari bahan kayu Jati. Sebutan Joglo mengacu bentuk atapnya yang mengambil stilasi bentuk sebuah gunung. Stilasi bentuk gunung memiliki tujuan untuk pengambilan filosofi yang terkandung di dalamnya serta diberi nama atap Tajug, namun untuk rumah hunian atau sebagai tempat tinggal, atapnya terdiri atas 2 tajug yang disebut dengan atap Joglo/Juglo/Tajug Loro. Dalam kehidupan orang Jawa gunung adalah sesuatu

yang tinggi serta disakralkan dan banyak dituangkan dalam berbagai simbol, khususnya sebagai simbol-simbol yang berbau magis atau mistis. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh kuat keyakinan kalau gunung atau tempat yang tinggi merupakan tempat yang dianggap suci serta tempat tinggal para Dewa.

Rumah Joglo pun menyiratkan kepercayaan kejawen masyarakat Jawa yang berdasar sinkretisme. Keharmonisan antara hubungan manusia dengan sesamanya (“kawulo” dan “gusti”), dan hubungan antara manusia dengan lingkungan alam sekitar (“microcosmos” dan “macrocosmos”), tecermin dalam tata bangunan yang menyusun rumah joglo. Baik itu pada jumlah saka guru (tiang utama), pondasi, bebatu (tanah yang diratakan serta lebih tinggi dari tanah di sekelilingnya), serta beragam ornamen penyusun rumah joglo. Rumah adat Joglo sendiri memiliki banyak jenis, diantaranya seperti Joglo Lawakan, Joglo Jompongan, Joglo Pangrawit, Joglo Sinom, Joglo Mangkurat (<http://www.lamonganpos.com>).



Gambar 2.1 Rumah Joglo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.2 Rumah Joglo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.3 Rumah Joglo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.4 Rumah Joglo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.5 Rumah Joglo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.6 Rumah Joglo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.7 Rumah Joglo
Sumber: (Gambar Pribadi)

B. Pakaian Adat

1. Baju Pesa'an Dan Tebbe'

a. Sejarah

Pakaian ini berasal dari pulau madura (<http://pta.trunojoyo.ac.id>).

b. Kegunaan

Pakaian ini digunakan untuk berpakaian sehari-hari dan sebagai pakaian resmi (<http://pta.trunojoyo.ac.id>).

c. Karakteristik

i. Pakaian Laki-Laki

Kaum laki-laki berbaju kaos bergaris horisontal warna hitam putih atau merah putih, kemudian ditutup baju lengan panjang tanpa leher dan terbuka bagian depan. Bagian bawah berupa celana sampai lutut. Ikat pinggang besar dari kulit dan berdompet. Ikat kepala berupa destar dengan bentuk khas. Sarung diselempangkan di bahu atau diikat ke perut atau di atas pinggang (Komandoko, 2010: 155). Arti garis-garis pada baju dimaksudkan agar memiliki sikap tegas dan semangat juang yang kuat dalam mengatasi masalah. Pada celana yang longgar dimaksudkan agar memiliki sifat yang bebas dan terbuka (<http://pta.trunojoyo.ac.id>).

ii. Pakaian Perempuan

Busana perempuan berupa kebaya, yang ujung bajunya saling diikat, pakaian bawah berupa sarung khas batik sampai betis (Komandoko, 2010: 155). Pada pakaian dalam (kutang) memiliki corak warna yang mencolok seperti merah, hijau, biru dengan bahan kebaya yang tipis tembus pandang. Pilihan warna yang kuat dikarenakan agar tidak memiliki sifat yang ragu-ragu

dalam bertindak, pemberani, bersifat terbuka dan jujur (<http://pta.trunojoyo.ac.id>).



PAKAIAN ADAT
PESA' & TEBBE'

Gambar 2.8 Pakaian Adat Pesa' dan Tebbe'
Sumber: (<https://fbcdn-sphotos-c-a.akamaihd.net>)

C. Tarian Tradisional

1. Tari Reog Ponogoro

a. Sejarah

Terdapat berbagai versi terkait asal mula reog, tetapi cerita yang paling populer dan berkembang di masyarakat adalah cerita tentang pemberontakan seorang abdi kerajaan pada masa kerajaan Majapahit terakhir Bhre Kertabhumi yang bernama Ki Ageng Kutu Suryonggalan. Bhre Kertabhumi merupakan raja Majapahit yang berkuasa pada abad ke-15.

Raja ini sangat korup dan tidak pernah memenuhi kewajibannya seorang raja, sehingga membuat Ki Ageng Kutu murka kepada sang raja. Apalagi terhadap permaisurinya yang keturunan Cina itu memiliki pengaruh kuat terhadap kerajaan. Bukan hanya itu saja, rekan-rekan permaisurinya yang keturunan Cina mengatur dari atas segala gerak-geriknya. Ki Ageng Kutu memandang, kekuasaan Kerajaan Majapahit akan berakhir. Lalu dia

meninggalkan sang raja dan mendirikan perguruan yang mengajarkan seni bela diri, ilmu kekebalan diri, dan ilmu kesempurnaan kepada anak-anak muda. Harapannya, anak-anak muda ini akan menjadi bibit dari kebangkitan kerajaan Majapahit kembali. Syukur-syukur bisa melakukan perlawanan terhadap kerajaan.

Hanya saja, Ki Ageng Kutu menyadari, bahwa pasukannya terlalu kecil melakukan perlawanan terhadap pasukan kerajaan. Maka dari itu, Ki Ageng Kutu hanya bisa menyampaikan pesan dan sindirian melalui pertunjukan seni Reog. Pagelaran Reog menjadi cara Ki Ageng Kutu membangun perlawanan masyarakat lokal menggunakan kepopuleran Reog. Seni reog digunakan oleh Ki Ageng Kutu sebagai sarana mengumpulkan massa untuk melakukan perlawanan terhadap kerajaan. Hal terpenting adalah sebagai saluran komunikasi yang efektif bagi penguasa pada waktu itu untuk menyindirnya.

Dalam pertunjukannya, ditampilkan topeng berbentuk kepala singa yang dikenal sebagai "Singa barong". Kemudian topeng berbentuk raja hutan, yang menjadi simbol untuk Kertabhumi. Di atasnya ditancapkan bulu-bulu merak hingga menyerupai kipas raksasa yang menyimbolkan pengaruh kuat para rekan Cinanya. Jathilan, diperankan oleh kelompok penari gemblak yang menunggangi kuda-kudaan menjadi simbol kekuatan pasukan Kerajaan Majapahit. Ini menjadi perbandingan kontras dengan kekuatan warok, yang berada dibalik topeng badut merah yang menjadi simbol untuk Ki Ageng Kutu. Jathilan merupakan tarian yang menggambarkan ketangkasan prajurit berkuda yang sedang berlatih di atas kuda. Tokohnya disebut dengan Jathil. Sementara

Warok adalah orang yang memiliki tekad suci, memberikan tuntunan dan perlindungan tanpa pamrih.

Kepopuleran Reog Ki Ageng Kutu akhirnya menyebabkan Bhre Kertabhumi mengambil tindakan dan menyerang perguruanannya. Pemberontakan oleh warok dengan cepat diatasi, dan perguruan dilarang untuk melanjutkan pengajaran akan warok. Namun murid-murid Ki Ageng Kutu tetap melanjutkannya secara diam-diam. Meski begitu, kesenian Reog sendiri masih diperbolehkan untuk dipentaskan karena sudah menjadi pertunjukan populer di antara masyarakat, namun jalan ceritanya memiliki alur baru di mana ditambahkan karakter-karakter dari cerita rakyat Ponorogo yaitu Kelono Sewandono, Dewi Songgolangit, dan Sri Genthayu.

Versi resmi alur cerita Reog Ponorogo kini adalah cerita tentang Raja Ponorogo yang berniat melamar putri Kediri, Dewi Ragil Kuning. Namun di tengah perjalanan ia dicegat oleh Raja Singabarong dari Kediri. Pasukan Raja Singabarong terdiri dari merak dan singa, sedangkan dari pihak Kerajaan Ponorogo Raja Kelono dan Wakilnya Bujang Anom, dikawal oleh warok (pria berpakaian hitam-hitam dalam tariannya), dan warok ini memiliki ilmu hitam mematikan. Seluruh tariannya merupakan tarian perang antara Kerajaan Kediri dan Kerajaan Ponorogo, dan mengadu ilmu hitam antara keduanya, para penari dalam keadaan "kerasukan" saat mementaskan tariannya.

Versi lainnya mengenai asal-usul Reog adalah cerita tentang perjalanan Prabu Kelana Sewandana mencari gadis pujaannya. Sang Prabu ditemani prajurit berkuda dan patihnya yang setia bernama Pujangganong. Sang prabu menemukan pujaan hatinya, ia jatuh hatu kepada putri Kediri yang bernama

Dewi Sanggalangit. Putri Kediri ini mau menerima Prabu Kelana asal dengan satu syarat, sang prabu harus bisa menciptakan sebuah kesenian baru. Diciptakanlah kesenian tersebut yang dikenal dengan reog dengan memasukan unsur mistis yang kekuatan spiritual, sehingga memberikan nafas pada kesenian Reog Ponorogo (<http://kebudayaanindonesia.net>).

b. Kegunaan

Pementasan reog biasanya digunakan saat acara khitanan, pernikahan, hari-hari besar nasional, dan festival tahunan yang diselenggarakan oleh Pemerintah Daerah Ponorogo. Festival tersebut terdiri dari Festival Reog Nasional, Festival Reog Mini Nasional dan Pertunjukan pada Bulan Purnama yang diselenggarakan di alun-alun Ponorogo. Festival Reog Nasional selalu dilaksanakan setiap tahun menjelang bulan Muharam atau dalam tradisi Jawa disebut dengan bulan Suro. Pertunjukan ini merupakan rentetan acara-acara Grebeg Suro dan Ulang Tahun Kota Ponorogo. Grebeg Suro merupakan *event* budaya tersebar di kabupaten Ponorogo yang diselenggarakan dalam rangka menyongsong Tahun Baru Islam atau Tahun baru Saka yang sering dikenal sebagai tanggal satu Suro (<http://kebudayaanindonesia.net>).

c. Cara Menari

Pementasan seni Reog Ponorogo terdiri dari beberapa rangkaian dua sampai tiga tarian pembukaan. Enam sampai delapan pria gagah berani dengan pakaian serba hitam dan muka dipoles warna merah membawakan tarian pertamanya. Para penari ini menggambarkan sosok singa yang pemberani. Selanjutnya enam sampai delapan gadis yang menaiki kuda melanjutkan tarian reog. Pada reog tradisional, penari ini biasanya diperankan oleh penari laki-laki

berpakaian wanita. Biasanya, sebagai tarian pembukanya, beberapa anak kecil membawakan tarian dengan berbagai adegan lucu. Tarian ini disebut Bujang Ganong atau Ganongan.

Setelah mereka membawakan tarian pembukaan, ditampilkan adegan inti yang isinya bergantung kondisi dimana seni reog ditampilkan. Jika berhubungan dengan pernikahan maka mereka menampilkan adegan percintaan. Bila acara khitanan, biasanya cerita pendekar.

Adegan dalam seni reog biasanya tidak mengikuti skenario yang tersusun rapi.

Disini selalu ada interaksi antara pemain dan dalang, kadang-kadang dengan penonton. Terkadang bila seorang pemain yang sedang pentas kelelahan dapat digantikan oleh yang lain. Dalam pementasan seni reog diutamakan untuk memberikan kepuasan kepada penonton. Adegan terakhir adalah singa barong.

Pemain memakai topeng berbentuk kepala singa dengan mahkota yang terbuat dari bulu burung merak. Berat topengnya bisa mencapai 50-60 kg. Mereka membawa topeng tersebut dengan giginya. Kemampuan membawakan topeng ini selain diperoleh dengan latihan yang berat, juga dipercaya diperoleh dengan latihan spiritual seperti puasa dan bertapa (<http://kebudayaanindonesia.net>).

d. Karakteristik

Permainan seni reog selalu diiringi dengan musik tradisional atau disebut juga dengan gamelan. Peralatan musik yang biasanya digunakan sebagai pengiring reog yaitu gong, terompet, kendang, ketipung, dan angklung (<http://kebudayaanindonesia.net>).



Gambar 2.9 Tari Reog Ponogoro
Sumber: (<http://files.anjond93.webnode.com>)

2. Tari Remo (Tari Ngremo)

a. Sejarah

Sejarah lahirnya Tari Remo berasal dari ludruk besutan, sekitar tahun 1850 di dukuh Ngasem, desa Jombok, kecamatan Ngoro, kabupaten Jombang. Pada tahun 1927 tarian ini dibawa ke Surabaya oleh Pak Dul Rasyim. Ada beberapa pendapat yang mengungkapkan lahirnya tarian ini. Tari Remo lahir dari kelanjutan ludruk besutan, ada yang berpendapat Tari Remo lahir dari topeng dalang. Dari berbagai pendapat, masih simpang siur tentang pertama kali Tari Remo diciptakan (Depdikbud, 1990: 64).

b. Kegunaan

Tari Remo adalah gambaran karakter dinamis masyarakat Jawa Timur dan merupakan tarian penyambut tamu lewat gerak selamat datang khas Jawa Timur. Tarian ini pada awalnya merupakan tarian pengantar pertunjukan ludruk atau wayang kulit Jawa Timuran. Namun, saat ini sering ditarikan secara terpisah sebagai sambutan atas tamu kenegaraan dalam upacara kenegaraan, maupun dalam festival kesenian daerah (<https://docs.google.com>).

c. Cara Menari

Gerakan Tari Remo mulai dari kepala yang harus tegak pandangan lurus ke depan, tolehan kanan dan kiri, gerakan yang menarik dagu kebelakang, tolehan bawah sampai dua kali. Badan yang tegak dan ngeloyot. Gerakan tangan yang merentangkan tangan, ukel suweng, ongkekan, tanjak keris, mengaca, ore rekmo. Gerakan kaki yang tenjek, junjungan, geduk, labas, jluwet, ngayam alas (<http://www.anneahira.com>).

d. Karakteristik

Tari Remo diiringi dengan musik gamelan dalam suatu gending yang terdiri dari bonang, saron, gambang, gender, slentem, siter, seruling, ketuk, kenong, kempul dan gong dan irama slendro. Biasanya menggunakan irama gending jula-juli Suroboyo tropongan, kadang kadang diteruskan dengan walang kekek, gedong rancak, krucilan atau kreasi baru lainnya. Tari Remo dapat ditarikan dengan gaya wanita atau gaya pria baik di ditampilkan secara bersama-sama atau bergantian (<https://docs.google.com>).

Menurut sumber <http://www.anneahira.com> busana dari penari Remo ada berbagai macam gaya, diantaranya: Gaya Sawunggaling, Surabayan, Malangan, dan Jombang. Ada juga pakaian khas dari tarian Jawa Timur yang digunakan penarinya. Dengan memakai kostum Surabayan dan Sawunggaling yang bagian atasannya memakai hitam dan menggunakan pakaian zaman dulu dengan celana bludru hitam dengan pernak-pernik hiasan emas dan batik, lalu memakai sabuk dan keris sebagai seorang pangeran. Di sebelah kanan paha terdapat selendang sampai ke bawah mata kaki. Sedangkan untuk wanita mengenakan sanggul di atas rambutnya.

i. Busana Surabayan

Gaya busana Surabayan ini terdiri dari ikat kepala dengan warna merah yang khas dipakai oleh penari, lalu dengan baju tanpa kancing berwarna hitam yang terlihat sangat eksotis, menggunakan celana di atas betis dengan gaya khas busana penari remo ini. Penari juga mengenakan gelang kaki. Penggunaan gelang kaki ini membuat gerakan kaki penari menjadi dinamis dan bersuarakan lonceng dipergelangan kakinya.

ii. Busana Malangan

Busana Malangan ini hampir sama dengan busana Surabayan. Bedakan busana Surabayan dan busana Malangan ini dilihat dari celana yang dipakainya.

Busana malangan memakai celana yang panjang sampai menyentuh mata kaki berbeda dengan busana Surabayan. Busana Surabayan, panjang celananya berada di atas mata kaki.

iii. Busana Sawunggaling

Pada busana Sawunggaling ini yang membedakan adalah cara penggunaan kaos putih berlengan panjang. Ini dilakukan sebagai ganti baju dari baju hitam kerajaan.

iv. Busana Remo Putri

Busana putri ini mempunyai gaya remo asli dengan wanita memakai sanggul lalu memakai mekak hitam untuk menutup wilayah bagian dadanya. Menggunakan rapak untuk menutupi pinggulnya sampai di bawah lutut dan memakai selendang di atas bahunya.



Gambar 2.10 Tari Remo
Sumber: (Taman Budaya Jawa Timur)

3. Tari Topeng Malangan

a. Sejarah

Menurut sejarah, tarian ini diciptakan oleh Airlangga dari Kerajaan Kediri. Kemudian menyebar ke wilayah Malang tepatnya di Kerajaan Singasari (<http://sosbud.kompasiana.com>).

b. Kegunaan

Pada saat sekarang tarian ini digunakan untuk memeriahkan acara pernikahan, khitanan, kaulan (khaul) (Yoyok, 2008: 191).

c. Cara Menari

Para penari dimainkan oleh laki-laki. Dalam tarian ini semua percakapan dilakukan oleh dalang, sedangkan penari hanya bergerak menyesuaikan diri dengan percakapan dari dalang (<http://sosbud.kompasiana.com>).

d. Karakteristik

Tari topeng malangan sering disebut wayang topeng. Gerakan tarian ini sangat unik, karena perpaduan antara budaya Jawa Tengah, Jawa Barat, dan Jawa Timur (Blambangan dan Osing). Menurut Yoyok (2008: 191) tarian ini

menceritakan tentang Ramayana, Mahabharata, bahkan Ruwatan. Warna cat topeng melukiskan watak masing-masing topeng. Warna merah melukiskan tokoh keras, warna hijau melukiskan tokoh yang bijaksana, warna putih melukiskan tokoh yang angkuh, warna merah jambu melukiskan tokoh yang licik.



Gambar 2.11 Tari Topeng Malangan
Sumber: (<http://mediacenter.malangkota.go.id>)

D. Senjata Tradisional

1. Clurit

a. Ukuran

Ukuran clurit dikenal dengan ukuran 5 (paling kecil) sampai ukuran 1 (paling besar) (<http://kebudayaanindonesia.net>).

b. Bahan

Umumnya clurit memiliki hulu (pegangan/gagang) terbuat dari kayu, adapun kayu yang digunakan cukup beraneka ragam, diantaranya kayu kembang, kayu setigi, kayu jambu klutuk, kayu temoho, dan kayu lainnya. Pada ujung hulu terdapat tali sepanjang 10-15 cm yang berguna untuk menggantung/mengikat

clurit. Pada bagian ujung hulu biasanya terdapat ulir/cerukan/cungkilan sedalam 1-2 cm (<http://kebudayaanindonesia.net>).

Sarung clurit terbuat dari kulit, biasanya berasal dari kulit kebo yang tebal atau kulit sapi serta kulit lainnya. Sarung Kulit dibuat sesuai dengan bentuk bilah yang melengkung, dan memiliki ikatan pada ujung sarung dekat dengan gagang sebagai pengaman. Sarung clurit hanya dijahit 3/4 dari ujung clurit, agar clurit dapat dengan mudah dan cepat ditarik/dicabut dari sarungnya. Umumnya sarung dihiasi dengan ukiran/ornamen sederhana (<http://kebudayaanindonesia.net>).

Bilah Clurit menggunakan berbagai jenis besi, untuk yang kualitas bagus biasanya digunakan besi stainless, besi bekas rel kereta api, besi jembatan, besi mobil. Sedangkan untuk kualitas rendah menggunakan baja atau besi biasa. Bilah Clurit memiliki ikatan yang melekat pada gagang kayu serta menembus sampai ujung gagang. Sebagaimana dari clurit juga dibuat ulir setengah lingkaran mengikuti bentuk bilahnya. Terkadang pada bilahnya terdapat ornamen lingkaran sederhana sepanjang bilah clurit (<http://kebudayaanindonesia.net>).

c. Kegunaan

Senjata clurit digunakan untuk menyerang atau membela diri, untuk perlengkapan dalam bekerja, untuk upacara adat (Depdikbud, 1987: 36).

d. Sejarah

Clurit diyakini berasal dari legenda Sakera, seorang mandor tebu dari Pasuruan yang menjadi salah satu tokoh perlawanan terhadap penjajahan Belanda pada abad 18 masehi. Ia dikenal tak pernah meninggalkan clurit dan selalu membawa/mengenaikannya dalam aktivitas sehari-hari, dimana saat itu

digunakan sebagai alat pertanian/perkebunan. Ia berasal dari kalangan santri dan seorang muslim yang taat menjalankan ajaran agama Islam. Sakera melakukan perlawanan atas penidasan penjajah. Setelah ia tertangkap dan dihukum gantung di Pasuruan, Jawa Timur. Ia kemudian dimakamkan di Kota Bangil, tepatnya di wilayah Bekacak, Kelurahan Kolursari, daerah paling selatan Kota Bangil.

Tindakan penjajah tersebut menimbulkan kemarahan orang-orang Madura sehingga timbul keberanian melakukan perlawanan terhadap penjajah dengan senjata andalan mereka adalah clurit. Oleh karena itu, clurit mulai beralih fungsi menjadi simbol perlawanan, simbol harga diri serta strata sosial (<http://kebudayaanindonesia.net>).

e. Karakteristik

Bagi masyarakat Madura, Clurit tak dapat dipisahkan dari budaya dan tradisi mereka hingga saat ini. Senjata tradisional ini memiliki bilahnya berbentuk melengkung bentuk bilah inilah yang menjadi ciri khasnya. Clurit menjadi senjata khas suku Madura yang biasa digunakan sebagai senjata carok. Senjata ini melegenda sebagai senjata yang biasa digunakan oleh tokoh bernama Sakera. Masyarakat Madura biasanya memasukkan khodam, sejenis makhluk gaib yang menempati suatu benda, ke dalam clurit dengan cara merapalkan doa-doa sebelum carok. Walaupun demikian, pada dasarnya fungsi utama senjata ini merupakan salah satu dari alat pertanian. Jenis-jenis clurit dapat dibedakan menjadi dua, yaitu Clurit Kembang Turi dan Clurit Wulu Pitik/Bulu Ayam (<http://kebudayaanindonesia.net>).

Cara pembuatan sebilah clurit, Pandai besi biasa berpuasa terlebih dahulu. Bahkan setiap tahun, tepatnya pada bulan Maulid, dilakukan ritual kecil di bengkel pandai besi. Ritual ini disertai sesajen berupa ayam panggang, nasi dan air bunga. Sesajen itu kemudian didoakan di mushala. Baru setelah itu, air bunga disiramkan ke bantalan tempat menempa besi. Diyakini Kalau ada yang melanggar (mengganggu), ia akan mendapatkan musibah sakit-sakitan. Hingga kini, tombuk atau bantalan menempa besi pantang dilangkahi terlebih diduduki oleh orang (<http://kebudayaanindonesia.net>).

Hal pertama yang selalu dilakukan dalam pembuatan, adalah memilih besi yang diinginkan. Untuk clurit berkualitas terbaik digunakan besi rel atau besi mobil/jeep. Batangan besi pilihan itu tersebut kemudian dibelah dengan ditempa berkali-kali untuk mendapatkan lempengannya. Setelah memperoleh lempengan yang diinginkan, besi pipih itu lantas dipanaskan hingga mencapai titik derajat tertentu (<http://kebudayaanindonesia.net>).

Logam yang telah membara itu lalu ditempa berulang kali sampai membentuk lengkungan sesuai dengan jenis clurit yang diinginkan. Penempaan dilakukan dengan ketelitian. Setelah mencapai kelengkungan yang diinginkan, clurit digerinda dan dihaluskan bilahnya. Setelah dimasukkan/ditancapkan ke gagang yang telah disiapkan terlebih dahulu. Kemudian diteruskan dengan memberikan ikatan tali pada gagang tersebut. Terakhir bilah yang sudah jadi dibuatkan sarungnya dengan menggunakan kulit kebo/sapi dan telah diukir/tatah, dimana ukuran sarung disesuaikan dengan bentuk bilah tersebut. Untuk membuat clurit yang berkualitas terbaik membutuhkan waktu 2 sampai 4 minggu (<http://kebudayaanindonesia.net>).



<http://kebudayaanindonesia.net/media/images/upload/culture/celurit%20madura2.jpg>

Gambar 2.12 Clurit
Sumber: (<http://kebudayaanindonesia.net>)

E. Alat Musik Tradisional

1. Bonang

a. Ukuran

Panjang alat musik ini sekitar 100 cm, bisa lebih.

b. Bahan

Alat musik ini terbuat dari kuningan (Tim Optima Pictures. 2009: 51).

c. Kegunaan

Bonang digunakan untuk dimainkan berpadu dengan gamelan

(<http://alatmusiktradisional.com>).

d. Sejarah

Alat musik ini sudah ada sejak lama, untuk lebih jelasnya masih belum diketahui.

e. Karakteristik

Bonang hampir sama dengan Gamelan, jika gamelan berbentuk lempengan atau pipih, sedangkan bonang mirip dengan pot atau cerek. Setiap pot atau ceret dari Bonang ini memiliki poros yang cembung di bagian tengahnya

sebagai pusat untuk dipukul. Hampir mirip dengan gong-gong kecil yang disusun secara datar di atas sebuah kotak kayu seperti gamelan (<http://alatmusiktradisional.com>).



Gambar 2.13 Bonang
Sumber: (<http://2.bp.blogspot.com>)

2.2.2 Kebudayaan Kalimantan Selatan

A. Rumah Adat

1. Rumah Bubungan Tinggi

a. Wujud Arsitektur

Rumah adat di Kalimantan Selatan ada beberapa macam, diantaranya ada rumah suku Banjar yang disebut Rumah Bubungan Tinggi. Rumah Banjar adalah rumah tradisional suku Banjar. Arsitektur tradisional ciri-cirinya antara lain memiliki perlambang, memiliki penekanan pada atap, ornamental, dekoratif dan simetris (<http://ilmusemua23.blogspot.com>).

b. Tata Ruang

Menurut sumber (<http://kalimantanselatan.anjungantmii.com>) rumah bubungan tinggi dibagi dalam 3 (tiga) macam ruangan menurut fungsinya yaitu:

- i. Ruang terbuka berupa serambi (pelataran) berfungsi sebagai tempat menerima tamu, tempat duduk dan tempat istirahat (lapangan pemedangan).
- ii. Ruang dalam terdiri dari pacina, panampik kecil, panampik besar, panangah dan panampik bawah berfungsi sebagai ruang keluarga dan tempat menyimpan peralatan kerja.
- iii. Ruang padapuran berfungsi sebagai ruang makan dan dapur. Seluruh rumah bubungan tinggi dipenuhi ukiran pada pintu, dinding bagian atas, tiang, pertemuan tiang dengan balok, tangga dan atap.

c. Struktur dan Bahan

Rumah adat suku Banjar yang sudah dikenal sejak masa Sultan Suriansyah pada abad ke 16. Umumnya rumah tradisional Banjar dibangun dengan ber-anjung (ba-anjung) yaitu sayap bangunan yang menjorok dari samping kanan dan kiri bangunan utama karena itu disebut Rumah Baanjung. Anjung merupakan ciri khas rumah tradisional Banjar, walaupun ada pula beberapa type Rumah Banjar yang tidak ber-anjung. Tipe rumah yang paling bernilai tinggi adalah Rumah Bubungan Tinggi yang biasanya dipakai untuk bangunan keraton (Dalam Sultan).

Dalam suatu perkampungan suku Banjar terdiri dari bermacam-macam jenis rumah Banjar yang mencerminkan status sosial maupun status ekonomi sang pemilik rumah. Dalam kampung tersebut rumah dibangun dengan pola linier mengikuti arah aliran sungai maupun jalan raya terdiri dari rumah yang dibangun mengapung di atas air, rumah yang didirikan di atas sungai maupun rumah yang didirikan di daratan, baik pada lahan basah (alluvial) maupun lahan kering.

Rumah bubungan tinggi berbentuk tinggi dan memanjang ke depan. Lantainya dibuat berjenjang, semakin meninggi pada bagian tengah bangunan di bawah bubungan, lalu menurun lagi ke belakang. Seluruh bangunan menggunakan bahan dari kayu (<http://ilmusemua23.blogspot.com>).

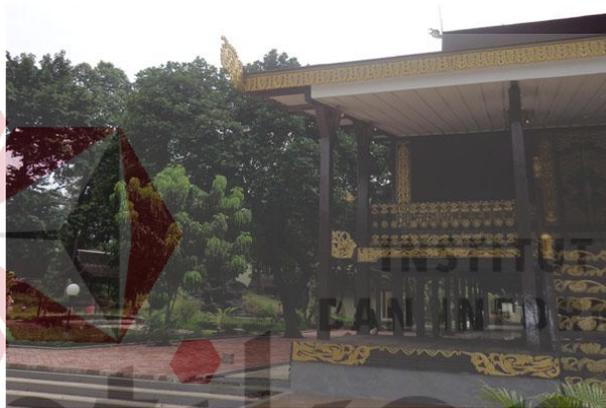
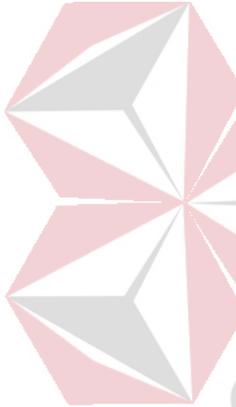
Ragam hias ukiran biasanya pola bunga, daun dan buah. Pola bunga meliputi melati, mawar, dan kaca piring; sedangkan pola buah antara lain belimbing, manggis, nanas, dan cengkeh, dan pola daun seperti daun ceremai. Secara umum ragam hias tersebut melambangkan kesuburan dan kedamaian. Hiasan dipuncak atap berupa 2 (dua) ekor burung enggang dan di kedua ujung bubungan diberi hiasan berupa *jamang*, berupa ukiran paruh dengan 2 (dua) sayap kanan kiri. Di bagian bawah panampik lantai anjungan dan penampik lapangan pamedangan diukir dengan ragam hias naga. Hiasan burung enggang melambangkan dunia atas, sedangkan hiasan naga atau kepala naga melambangkan dunia bawah. Setelah Islam masuk, ragam hias juga dipengaruhi budaya Arab seperti Kaligrafi (<http://kalimantanselatan.anjungantmii.com>).



Gambar 2.14 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.15 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.16 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.17 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.18 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.19 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.20 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.21 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: (Gambar Pribadi)

B. Pakaian Adat

1. Pakaian Bagajah Gamuling Baular Lulut

a. Sejarah

Pakaian adat pengantin bagajah gamuling baular lulut menurut sejarah diciptakan leluhur Banjar sekitar abad 15-16 Masehi dan dianggap sebagai pakaian adat pengantin pertama. Pakaian ini di pengaruhi oleh budaya hindu (<http://melayuonline.com>).

b. Kegunaan

Pakaian adat ini digunakan untuk perhelatan pernikahan (<http://melayuonline.com>).

c. Karakteristik

i. Pengantin Laki-Laki

Menurut sumber (<http://melayuonline.com>) berikut ini karateristik pakaian pengantin laki-laki:

- a) Mahkota terbuat dari logam bundar berbentuk 2 ekor ular lidi yang melingkar dan kepalanya saling bertemu.

- b) Baju poko berupa kemeja lengan pendek tanpa kerah. Baju ini merupakan modifikasi sekarang, karena aslinya pengantin laki-laki hanya bertelanjang dada.
- c) Selawar (celana panjang), tingginya kurang lebih 10 cm di atas mata kaki dengan bentuk kecil bagian bawah, lalu diberi hiasan motif pucuk rebung dari manik-manik dan mote-mote.
- d) Tapih (sabuk pendek) bermotif khas binatang halilipan dalam posisi merayap ke bawah berhias sulaman benang emas dan manik-manik atau mote.
- e) Warna busana kuning cerah, merah atau hijau.
- f) Hiasan berupa kalung samban, kilat bahu garuda mungkur paksi sedang melayang, pending atau ikat pinggang emas dengan kepala motif gula kelapa, dan keris pusaka khas banjar berbentuk sempana.
- g) Hiasan bunga-bunga dari daun nyiur berbentuk halilipan, karang jagung berbentuk belalai gajah yang dipasang di badan bagian depan, mawar dan melati kuncup yang diuntai, dan bunga keris.

ii. Pengantin Perempuan

Menurut sumber (<http://melayuonline.com>) berikut ini karakteristik pakaian pengantin perempuan:

- a) Mahkota terbuat dari logam bundar berbentuk dua ekor ular lidi yang melingkar dan kepalanya saling bertemu. Pada bagian depan diletakkan amar atau mahkota berbentuk kepala ular naga berebut kumala. Pada bagian elor ular, diletakkan hiasan garuda mungkur paksi ketika melayang. Pada sekeliling mahkota, diberi hiasan kembang goyang yang berjumlah ganjil.

- b) Sanggul dengan rambut yang dihias kembang goyang dan untaian kuncup kembang melati.
- c) Udat atau kemben sebagai penutup dada yang dihias manik-manik
- d) Selendang sebagai penutup punggung bagian belakang dan dada.
- e) Kida-kida atau hiasan berbentuk bulat segilima penutup dada.
- f) Kayu apu, kain untuk ikat pinggang.
- g) Tapih berupa sarung panjang dengan motif khas halilipan berhias sulaman benang emas dan manik-manik.
- h) Hiasan kembang goyang, bonel (anting beruntai panjang), kalung kebun raja, kalung samban pedaka, pending (ikat pinggang), gelang tangan, cincin permata, gelang kaki, dan selop tutup (pada mulanya tanpa kaki)
- i) Bunga berupa karang jagung, anyaman janur, mawar dan melati wungkul, malai depan (kalung dari mawar), bunga tangan berupa hiasan bunga dan daun sirih, untaian melati, mawar, dan cempaka.



Bagajah Gamuling
Baular Lulut

Gambar 2.22 Pakaian Bagajah Gamuling Baular Lulut
Sumber: (Gambar Pribadi)

2. Pakaian Ba'amar Galung Pancaran Matahari

a. Sejarah

Pakaian adat pengantin ba'amar galung pancaran matahari sudah ada pada abad 17-18 Masehi. Pakaian ini dipengaruhi oleh budaya Hindu dan Islam (<http://melayuonline.com>).

b. Kegunaan

Pakaian adat ini digunakan untuk perhelatan pernikahan (<http://melayuonline.com>).

c. Karakteristik

i. Pengantin Laki-Laki

Menurut sumber (<http://melayuonline.com>) berikut ini karakteristik pakaian pengantin laki-laki:

- a) Laung atau destar.
- b) Baju dalam atau kemeja putih lengan panjang berenda.
- c) Jas buka tanpa kancing.
- d) Celana panjang.
- e) Sabuk, sarung, atau tapih pendek bermotif khas binatang halilipan yang disulam benang emas.
- f) Tali wenang, kain berwarna kuning sebagai ikat pinggang di atas sabuk.
- g) Selop tutup berhias sulaman benang emas dan manik-manik.
- h) Kembang untuk kalung dari mawar dan kembang diuntai untuk hiasan keris.
- i) Hiasan berupa kalung emas pancaran matahari, keris pusaka khas banjar berbentuk sempana, gelang kaki berbentuk akar tatau, dan cincin permata.

ii. Pengantin Perempuan

Menurut sumber (<http://melayuonline.com>) berikut ini karakteristik pakaian pengantin perempuan:

- a) Mahkota amar galung pancaran matahari berupa permata yang tengahnya bermotif buah nanas dan matahari.
- b) Sanggul berbentuk bulan sabit.
- c) Baju pako lengan pendek tanpa kerah dan pada ujung lengan dihias manik-manik dan rumbai-rumbai.
- d) Kida-kida atau hiasan berbentuk bulat segilima penutup dada.
- e) Kayu apu, sabuk selebar kurang lebih 15-20 cm yang digunakan untuk penutup baju pako dan sarung.
- f) Tapih berupa sarung panjang dengan motif khas halilipan.
- g) Hiasan kembang goyang berumpun sebanyak 11-13 kuntum, sisir emas berbentuk melati dengan lima kelopak, anting berantai panjang, kalung cikak, kalung kebun raja, kalung bentuk biji kurma, ikat pinggang emas, kilat bahu berbentuk garuda paksi, gelang tangan berbentuk kembang jepun, cincin berbentuk pagar mayang, gelang kaki, dan selop bersulam benang emas.
- h) Bunga berupa karang jagung berjumlah ganjil, janur, kalung dari mawar dan melati yang sedang kuncup, daun sirih buah tangan yang terbuat dari daun sirih dan dihias dengan bunga mawar, janur, serta bunga kenanga yang diuntai.



Ba'amar Galung
Pancaran Matahari

Gambar 2.23 Ba'amar Galung Pancaran Matahari
Sumber: (Gambar Pribadi)

C. Tarian Tradisional

1. Tari Baksa Kembang

a. Sejarah

Tari Baksa Kembang berasal dari daerah Banjar, Kalimantan Selatan. Awal mulanya sebelum abad 15 masehi, seorang pangeran bernama Suria Wangsa Gangga di kerajaan Dipa dan Daha di pulau Kalimantan mempunyai seorang kekasih bernama putri Kuripan. Satu peristiwa di waktu yang lain adalah saat putri Kuripan memberikan setangkai bunga teratai merah kepada pangeran. Peristiwa itu merupakan cikal bakal lahir tarian Baksa Kembang di Banjar provinsi Kalimantan Selatan. Menurut pakar tari klasik Banjar, Tari Baksa Kembang ada sejak sebelum pemerintahan Sultan Suriansyah raja pertama Kerajaan Banjar. Tarian ini diciptakan satu masa dengan tari Baksa lainnya, Baksa Dadap, Baksa Lilin, Baksa Panah dan Baksa Tameng pada zaman Hindu sebelum Islam datang (<http://kebudayaanindonesia.net>).

b. Kegunaan

Tarian Baksa Kembang adalah Tarian untuk menyambut tamu-tamu kehormatan atau kerabat-kerabat kerajaan. Tarian ini juga dilakukan oleh masyarakat umum dalam acara-acara pernikahan atau acara-acara adat. Awalnya tarian ini adalah tarian yang berada di lingkungan kerajaan. Pada satu waktu, kerajaan membuka akses kerajaan bagi masyarakat sehingga kebudayaan di kerajaan terbawa sampai masyarakat umum. Saat ini, tarian Baksa Kembang masih dipakai acara-acara untuk menyambut tamu-tamu yang dihormati meskipun masih banyak penari-penari tari Baksa Kembang belum memahami arti dan nilai Tarian Baksa Kembang (<http://kebudayaanindonesia.net>).

c. Cara Menari

Tari Baksa Kembang ini biasanya ditarikan oleh sejumlah hitungan ganjil misalnya satu orang, tiga orang, lima orang dan seterusnya. Pada tarian ini mempunyai gerakan yang halus, dan diiringi irama gamelan, serta busana generlapan. Selain itu tarian ini di iringi dengan lagu khas seperti lagu Ayakan dan Janklong atau Kambang Muni (<http://tour.seruu.com>).

d. Karakteristik

Tari ini biasanya ditarikan oleh wanita, baik tunggal dan dapat juga ditarikan oleh beberapa penari wanita. Disamping itu tarian Baksa Kembang juga dipertunjukkan pada perayaan pengantin Banjar atau hajatan misalnya tuan rumah mengadakan selamatan. Selain itu tarian ini menggambarkan putri-putri remaja yang cantik sedang bermain-main di taman bunga. Mereka memetik beberapa bunga kemudian dirangkai menjadi kembang bogam

kemudian kembang bogam ini mereka bawa bergembira ria sambil menari dengan gemulai. Baksa memiliki arti kelembutan. Tarian Baksa kembang adalah bentuk kelembutan tuan rumah dalam menyambut tamu yang dihormati. Sambutan tersebut dilakukan dengan cara Penari tari Baksa Kembang memberikan rangkaian bunga kepada tamu yang dihormati. Nilai-nilai tersebut merupakan transformasi dari cinta sepasang kekasih pangeran Suria Wangsa Gangga dengan putri Kuripan (<http://tour.seruu.com>).



Gambar 2.24 Tari Baksa Kembang
Sumber: (<http://2.bp.blogspot.com>)

D. Senjata Tradisional

1. Mandau

a. Ukuran

Panjang bilah mandau sekitar 22 inci (<http://melayuonline.com>).

b. Bahan

Bilah mandau terbuat dari besi atau baja, sedangkan pegangan atau hulu terbuat dari tanduk atau kayu (<http://melayuonline.com>).

c. Kegunaan

Mandau digunakan sebagai senjata dan benda pusaka, sebagai perlengkapan kesenian, sebagai perlengkapan pakaian, sebagai peralatan upacara, sebagai alat kerja (<http://melayuonline.com>).

d. Sejarah

Mandau sudah ada sebelum abad 20 Masehi (<http://melayuonline.com>).

e. Karakteristik

Bentuk mandau bilahnya pipih dan panjang, pada sisi yang tajam berbentuk datar, sisi yang lainnya melebar ke ujung dan melekuk meruncing membentuk seperti patuh burung. Hulu mandau terbuat dari tanduk rusa atau kayu. Bagian ini tidak hanya berfungsi sebagai pegangan, karena dipola sedemikian rupa sehingga muncul kesan dinamis. Sarung mandau terbuat dari kayu. Di beberapa bagian luarnya dililit dengan rotan dirajut yang dinamakan *simpai*. Pada bagian agak ke pangkal sarung senjata ini diberi tali panjang pada kedua sisi. Tali ini dinamakan *balawit*, kemudian tali ini akan diikatkan pada pinggang.

Sebuah mandau dihiasi dengan aksesoris berupa rumpun rambut atau bulu yang dipasang dari rambut hasil pengayauan, taring binatang buas menunjukkan pemilik mandau dari seorang pemberani dan berfungsi sebagai *azimat*, bulu burung yang dipasang dari burung yang dianggap suci oleh orang dayak (burung juai, burung enggan), dan langgai (pisau raut bertangkai panjang) (<http://melayuonline.com>).



Gambar 2.25 Mandau
Sumber: (Gambar Pribadi)

E. Alat Musik Tradisional

1. Panting

a. Ukuran

Panting memiliki ukuran sekitar 100 cm.

b. Bahan

Menurut sumber (<http://serbaserbi-serbabi.blogspot.com>) bahan baku pembuatan Panting yaitu:

- i. Kayu, yaitu kayu bulat atau gelondongan, kayu yang paling baik menurut urutannya adalah kayu rawali, kayu sapat, pulantan, jingah, halaban, nangka, kemuning, kenanga dan kalangkala. Kayu kalangkala jarang atau bahkan tidak boleh di gunakan karena dapat menjadikan orang yang memainkannya pamabukan, maksudnya ingin memainkan Panting kada bamamandakan (memainkan tidak henti-hentinya)
- ii. Kulit, kulit digunakan untuk menutupi badan Panting bagian depan, kulit yang baik akan mempengaruhi juga terhadap bunyi yang dihasilkan oleh Panting, kulit yang baik urutannya adalah kulit Puraca/ular sawah karena kulitnya tipis tetapi kuat, selanjutnya kulit biawak dan kambing, sedang kulit sapi atau kulit

kerbau tidak digunakan karena terlalu tebal, sekarang ini terkadang Panting tidak ditutupi dengan kulit lagi tapi dengan kayu triplek, sedang untuk meningkatkan suaranya dengan bantuan perangkat elektronik seperti Pick Up yang biasanya dipasang pada elektrik gitar.

- iii. Senar, atau tali Panting dalam perkembangan musik Panting senar yang digunakan dimulai dengan tali haduk (unus enau), Sutera Kanas yaitu dari daun nenas yang digerus kemudian diambil seratnya kemudian dipintal menjadi benang, Bikat (sejenis serat dari kulit kayu), banang masin (benang jahit yang kuat, sejenis tali belati tapi ukurannya lebih kecil), Benang Sinali (benang berwarna merah karena dicelup getah kayu yang berwarna merah), dan yang terakhir dan digunakan terus sampai sekarang ini adalah tali nilon, menurut bapak amat lagi nilon merupakan bahan terbaik sedangkan kawat tidak digunakan karena bunyi yang dihasilkannya tidak cocok untuk Panting karena bunyinya menjadi lebih melenting dan bunyinya tidak Panting lagi namanya. Kemudian jumlah senar Panting pada awalnya hanya tiga yaitu tali I disebut pangalik fungsinya adalah penyisip nyanyi atau melodi, tali II di sebut panggundah/ Pangguda berfungsi sebagai penyusun nyanyi/paningkah dan terakhir Tali III disebut agur berfungsi sebagai bass atau dalam istilah banjarnya agung atau gong. Sekarang ini Panting kadang tidak dengan 3 senar lagi bahkan ada yang sampai dengan 8 senar yang tujuannya agar Panting lebih dapat mengeksplorasi nada lebih jauh lagi.

c. Kegunaan

Alat musik ini digunakan pada acara besar seperti acara adat, keagamaan, parade seni dan beberapa acara lainnya. Selain itu, musik Panting sering

digunakan pada acara perkawinan dan beberapa acara lain seperti pertunjukan untuk mempererat silaturahmi antar masyarakat. Musik Panting juga mempunyai fungsi lain yang menarik yaitu sebagai sarana pendidikan, karena syair-syair dalam musik Panting banyak berisi tentang nasehat dan petuah (<http://www.jhonlinmagz.com>).

d. Sejarah

Musik Panting adalah musik tradisional dari suku Banjar di Kalimantan Selatan. Dalam bahasa Banjar, kata “Panting” mengandung banyak arti salah satunya adalah Duri Ikan yang mengandung racun. Namun, yang kita bicarakan bukan mengenai duri ikan. Melainkan, tentang sebuah alat musik yang diberi nama alat musik Panting. Dalam hal ini, “Panting” berarti petik, yaitu menyembunyikan senar dengan teknik sentilan.

Dikatakan musik Panting karena didominasi oleh alat musik yang dinamakan Panting, sejenis gambus yang memakai senar (Panting) maka disebut musik Panting. Pada awalnya musik Panting berasal dari daerah Tapin, Kalimantan Selatan. Panting merupakan alat musik yang dipetik yang berbentuk seperti gambus Arab tetapi ukurannya lebih kecil. Pada waktu dulu musik Panting hanya dimainkan secara perorangan. Karena semakin majunya perkembangan zaman, maka musik Panting jadi lebih menarik jika dipadukan dengan beberapa alat musik lainnya, seperti babun, gong, dan biola.

Nama musik Panting berasal dari nama alat itu sendiri, karena pada musik Panting yang terkenal alat musiknya sehingga dinamai musik Panting. Orang yang pertama kali memberi nama sebagai musik Panting adalah A. Sarbaini dan sampai sekarang terkenal sebagai musik tradisional yang berasal dari

Kalimantan Selatan. Satu hal lagi yang menarik dari musik Panting yaitu lagu yang dinyanyikan tanpa menggunakan reff, mungkin karena syair-syairnya menggunakan pantun (<http://www.jhonlinmagz.com>).

e. Karakteristik

Pada umumnya orang memainkan musik Panting adalah masyarakat Banjar. Pemain musik Panting biasanya menggunakan pakaian banjar, bagi laki-laki menggunakan peci dan yang perempuan menggunakan kerudung. Pemain musik Panting memainkan alat musiknya dengan posisi duduk, pemain laki-laki duduk bersila dan pemain perempuan duduk bertelimpuh (<http://www.jhonlinmagz.com>).



Gambar 2.26 Panting
Sumber: (<http://1.bp.blogspot.com>)

2.2.3 Kebudayaan Sulawesi Tengah

A. Rumah Adat

1. Rumah Adat Souraja

a. Wujud Arsitektur

Souraja adalah rumah adat berbentuk panggung dari bangsawan kaili (<http://anjungantmii.com>). Souraja (*Banua Mbaso*) pertama kali dibangun oleh

Raja Palu, Jodjokodi, pada tahun 1892. Kata Souraja (*Sou Raja*) dapat diartikan rumah besar, merupakan pusat pemerintahan kerajaan masa lampau, bisa dikatakan sebagai rumah tugas dari *manggan* atau raja. Selama bertugas, raja beserta keluarganya tinggal di sini (<http://kebudayaanindonesia.net>).

b. Tata Ruang

Rumah ini terbagi menjadi beberapa ruangan, yaitu *Lonta karawana* (ruang depan). Ruangan ini berfungsi sebagai ruang tamu. Di ruangan ini dibentangkan *onysa* (tikar) sebagai alas. Para tamu yang menginap, biasanya bermalam menggunakan ruang ini. *Lonta tata uguna* (ruang tengah). Ruangan ini khusus untuk menerima tamu yang masih ada hubungan keluarga. *Lonta rorana* (ruang belakang). Ruangan ini berfungsi sebagai ruang makan. Terkadang ruang makan juga berada di lonta tata uguna. Di pojok belakang ruangan ini khusus untuk kamar tidur anak-anak gadis (<http://anjungantmii.com>).

Untuk *avu* (dapur), sumur dan jamban, dibuatkan bangunan tambahan yang terletak di belakang bangunan utama. Untuk menghubungkan bangunan induk dengan ruang dapur tersebut dibuatkan jembatan beratap yang disebut dengan *hambate* atau dalam bahasa Bugis disebut *jongke* (<http://kebudayaanindonesia.net>).

c. Struktur dan Bahan

Souraja berbentuk rumah panggung yang ditopang sejumlah tiang balok dari kayu ulin, bayan, atau kayu besi yang terkenal keras. Atapnya berbentuk prisma yang dihiasi dengan ukiran-ukiran yang disebut *panapiri*, dan pada ujung bubungan bagian depan dan belakang diletakkan mahkota berukir

disebut *bangko-bangko*. Terdapat banyak kaligrafi huruf Arab pada pintu atau jendela, atau ukiran *pompeninie* pada dinding, loteng, pinggiran cucuran atap, bangko-bangko dengan motif bunga-bunga dan daun-daunan. Serupa dengan ukiran-ukiran yang berada di Tambi, motif-motif hiasan tersebut melambangkan kesuburan, kemuliaan, keramah-tamahan dan kesejahteraan (<http://kebudayaanindonesia.net>).



Gambar 2.27 Rumah Adat Souraja
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.28 Rumah Adat Souraja
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.29 Rumah Adat Souraja
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.30 Rumah Adat Souraja
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.31 Rumah Adat Souraja
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.32 Rumah Adat Souraja
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.33 Rumah Adat Souraja
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.34 Rumah Adat Souraja
Sumber: (Gambar Pribadi)

B. Pakaian Adat

1. Baju Koje dan Baju Nggembe

a. Sejarah

Pakaian ini sudah ada sejak lama, untuk sejarah pastinya belum ditemukan (<http://kebudayaanindonesia.net>).

b. Kegunaan

Pakaian ini digunakan untuk pernikahan (<http://kebudayaanindonesia.net>).

c. Karakteristik

Di Sulawesi Tengah, setiap etnis memiliki pakaian adatnya tersendiri. Misalnya pakaian adat etnis Kaili Kota Palu. Pakaian adat untuk perempuan dikenal dengan nama baju nggembe. Baju Nggembe merupakan busana yang dipakai oleh remaja putri. Biasanya baju ini dipakai saat upacara adatnya.

i. Pakaian Adat Pria

Pakaian adat untuk pria bernama Baju Koje/Puruka Pajana. Pakaian ini terdiri dari dua bagian, yaitu Baju Koje dan Puruka Pajana. Baju Koje atau baju ceki adalah kemeja yang bagian kerangnya tegak dan pas dileher, berlengan panjang, panjang kemeja sampai ke pinggul dan dipakai di atas celana. Puruka Pajana atau celana sebatas lutut, modelnya ketat, namun killnya harus lebar agar mudah untuk duduk dan berjalan. Sarung dipinggang, keris, serta sebagian kepala menggunakan destar atau siga menjadi aksesoris pakaian ini (<http://kebudayaanindonesia.net>).

ii. Pakaian Adat Wanita

Baju Nggembe berbentuk segi empat, berkerah bulat berlengan selebar kain, panjang blus sampai pinggang dan berbentuk longgar. Baju Nggembe ini

dilengkapi dengan penutup dada atau sampo dada dan memakai payet sebagai pemanis busana. Sarung tenun Donggala menjadi aksesoris bagian bawah pakaian ini. Donggala yang berbenang emas dalam bahasa Kaili disebut dengan Buya Sabe Kumbaja.

Cara pemakaian pakai adat ini mengalami perkembangan, dalam perkembangannya pemakaian sarung Donggala dirubah dengan mengikat sarung dan kemudian disamping kiri atau kanan dilipat untuk memperindah serta memberi kebebasan bergerak bagi si pemakai.

Aksesoris yang digunakan untuk pakaian ini ialah anting-anting panjang atau Dali Taroe, Kalung berantai atau Gemo, Gelang panjang atau Ponto Ndate, Pending atau Pende.

Pende atau pending merupakan ikat pinggang yang digunakan pada saat seseorang (perempuan) memainkan tarian khas Sulawesi Tengah. Bahan emas dan perak menjadi bahan untuk membuat ikat pinggang ini dengan cara dicetak. Pada bagian dalam pende dibuat sebuah tempat untuk memasukkan tali pengikat kain yang berwarna kuning dan diberi hiasan. Namun dalam perkembangannya, hari tidak lagi digunakan ikat pinggang seperti itu. Ikat pinggang biasa lebih banyak digunakan hari ini untuk dikenakan bersama pakaian ini (<http://kebudayaanindonesia.net>).



Gambar 2.35 Baju Koje dan Baju Nggembe
Sumber: (Gambar Pribadi)

C. Tarian Tradisional

1. Tari Dero

a. Sejarah

Tarian Dero atau Madero adalah tarian yang berasal dari Kabupaten Poso, Sulawesi Tengah. Berasal dari tradisi masyarakat Suku Pamona yang masih dipertahankan sampai saat ini. Suku Pamona adalah masyarakat asli Kabupaten Poso yang mendiami hampir seluruh wilayah kabupaten bahkan sampai ke sebagian wilayah kabupaten Morowali. Nenek moyang suku pamona sendiri berasal dari Luwu Timur daerah yang masuk ke wilayah provinsi Sulawesi Selatan. Suku Pamona adalah kesatuan dari beberapa etnis di wilayah Sulawesi Tengah (<http://kebudayaanindonesia.net>).

b. Kegunaan

Selain sebagai ungkapan rasa syukur terhadap hasil panen, masyarakat Poso juga menganggap tarian Dero sebagai wujud kerukunan dan persahabatan serta sebagai kesempatan untuk mendapatkan jodoh. Tarian ini juga bisa dianggap sebagai tarian pemersatu karena dalam tarian unsur-unsur diskriminasi,

sentiment agama dan ras serta kelas sosial tidak dihiraukan. Dalam tarian ini semua orang dari berbagai latar belakang adalah sama, yang ada hanyalah perasaan sukacita dan rasa syukur yang sama-sama dirasakan oleh para penari Dero Poso. Saat ini, tari dero tidak hanya dapat disaksikan atau diikuti pada saat panen saja, tari Dero juga biasa dilakukan saat malam setelah pesta pernikahan atau pada acara-acara besar adat (<http://kebudayaanindonesia.net>).

c. Cara Menari

Tarian ini cukup sederhana, biasanya dilakukan di daerah atau lapangan yang luas. ini dikarenakan jumlah peserta tarian ini tidak dibatasi. Tarian ini disebut juga dengan Tari Pontanu atau sejenis tarian yang mengajak para penonton ikut menari. Siapapun yang mau mengikuti tari ini bisa bergabung tanpa harus memikirkan skill atau bakat. Untuk melakukan tarian ini tidak sulit, para penari membuat sebauh lingkaran sambil berpegangan tangan kemudian melakukan hentakan kaki dua kali ke kiri dan dua kali ke kanan. Gerakan-gerakan ini dilakukan sesuai dengan irama pantun yang saling bersahutan. Tarian ini juga diiringi oleh hentakan alat musik ganda yaitu alat musik tradisional sejenis gendang dan ngongi yaitu alat musik tradisional sejenis gong yang dimainkan oleh para pemuda dan orang tua.

Alat musik yang dipergunakannya pun tidak harus ganda dan gong, alat musik modern seperti organ tunggal atau electune juga bisa menjadi pengiring tari pemersatu ini. Walaupun masih ada, Tari Dero kini hanya bisa ditemukan di beberapa desa atau daerah saja di Kabupaten Poso itu pun tidak sering dilakukan, dalam setahun mungkin hanya 3 atau 4 kali kali kita bisa mengikuti tari Dero (<http://kebudayaanindonesia.net>).

d. Karakteristik

Bagi masyarakat Suku pamona, Tari Dero adalah tari yang melambangkan sukacita atau kebahagiaan. Tarian ini telah lama dipertahankan oleh masyarakat Poso khususnya masyarakat yang tinggal di sepanjang lembah danau Poso. Bagi masyarakat setempat tarian ini adalah bentuk rasa syukur atas hasil panen yang diperoleh. Tarian ini sudah dikenal sejak masyarakat mengenal bertani atau bercocok tanam sebagai mata pencaharian. Dahulu tarian ini lazim dilakukan oleh masyarakat di masa panen terutama panen padi (<http://kebudayaanindonesia.net>).



Gambar 2.36 Tari Dero
Sumber: (<http://1.bp.blogspot.com>)

2. Tari Pamonte

a. Sejarah

Tari Pomonte telah dikenal sejak tahun 1957 yang di ciptakan oleh seorang seniman besar, putra asli Sulawesi Tengah yaitu (alm) Hasan. M. Bahasyuan, beliau terinspirasi dari masyarakat Sulawesi Tengah yang agraris. Kata POMONTE berasal dari bahasa Kaili Tara ; - PO artinya = Pelaksana -

MONTE artinya = Tuai (menuai) - POMONTE artinya = Penuai Tari Pomonte (<http://wowi4views.blogspot.com>).

b. Kegunaan

Tarian ini digunakan saat panen padi sudah tiba (<http://wowi4views.blogspot.com>).

c. Cara Menari

Tari ini menggambarkan suatu kebiasaan para gadis-gadis suku Kaili di Sulawesi Tengah yang sedang menuai padi pada waktu panen tiba dengan penuh suka cita, yang dimulai dari menuai padi sampai dengan upacara kesyukuran terhadap sang Pencipta atas keberhasilan panen. Sebelum menuai setiap pekerjaan didahului oleh seorang Penghulu yang dalam bahasa Kaili disebut TADULAKO. Tadulako pada tarian ini berperan sebagai pengantar rekan-rekannya mulai dari menuai, membawa padi kerumah, membawa padi ke lesung, menumbuk padi, menapis serta membawa beras ke rumah yang kemudian disusul dengan upacara selamatan yakni No' rano, Vunja, Meaju dan No'raego mpae yang merupakan suatu kebiasaan yang dilakukan pada upacara panen suku Kaili di provinsi Sulawesi Tengah (<http://wowi4views.blogspot.com>).

d. Karakteristik

Tari Pamonte adalah salah satu tari daerah yang telah merakyat di Provinsi Sulawesi Tengah, yang merupakan simbol dan refleksi gerak dari salah satu kebiasaan gadis-gadis suku Kaili pada zaman dahulu dalam menuai padi, yang mana mayoritas penduduk suku Kaili adalah hidup bertani. Tari ini melambangkan sifat gotong-royong dan memiliki daya komunikasi yang

tinggi, hidup dan berkembang di tengah masyarakat yang telah menyatu dengan budaya masyarakat itu sendiri. Kemudian memiliki daya pikat yang kuat karena dalam penampilannya mampu menimbulkan suasana gembira terhadap penonton, baik dalam gerak maupun lagu yang dinyanyikan dalam bahasa daerah yaitu bahasa Kaili, sehingga tari Pamonte dapat dimengerti langsung oleh yang menyaksikannya khususnya masyarakat di lembah Palu (<http://wowi4views.blogspot.com>).



Gambar 2.37 Tari Pamonte
Sumber: (<http://www.wisatanews.com>)

D. Senjata Tradisional

1. Pasatimpo

a. Ukuran

Pasatimpo memiliki panjang kurang lebih 40 cm (<http://saveourculture.wordpress.com>).

b. Bahan

Senjata ini terbuat dari logam (<http://saveourculture.wordpress.com>).

c. Kegunaan

Pada saat ini jenis-jenis senjata tradisional yang ada juga digunakan untuk berbagai keperluan dalam rangka aktivitas hidup sehari-hari, seperti untuk mencari kayu bakar, memotong hewan buruan atau piaraan untuk dikonsumsi, dan lain-lain (<http://telukpalu.com>).

d. Sejarah

Senjata ini sudah ada sejak lama.

e. Karakteristik

Pasatimpo adalah senjata sejenis parang yang hulunya bengkok dan sarungnya diberi tali (Gendhis, 2008: 91).



Gambar 2.38 Pasatimpo
Sumber: (<http://kopihihau.info>)

E. Alat Musik Tradisional

1. Karatu

a. Ukuran

Karatu memiliki panjang sekitar 70-80 cm.

b. Bahan

Alat musik ini terbuat dari kayu (B. Soelarto, 1987: 76).

c. Kegunaan

Karatu dalam kelengkapan upacara adat lebih tinggi martabatnya daripada gimba, kanda. Karena hanya karatu yang boleh dibunyikan di dalam bangsal rumah ibadat utama (lobo) untuk upacara-upacara besar. Di luar rumah ibadat di dalam bangsal (lobo) hanya boleh dibunyikan bersama-sama dengan gimba, kanda. Apabila ada upacara adat yang megah, karatu menjadi salah satu benda pusaka sebagai atribut para raja dan bangsawan (B. Soelarto, 1987: 76).

d. Sejarah

Karatu sudah ada sejak jaman dulu, untuk tahunnya masih belum diketahui (B. Soelarto, 1987: 76).

e. Karakteristik

Karatu menyerupai bentuk biola. Hanya salah satu sisinya saja yang berlobang dengan ukuran kurang lebih 15 cm. Diberi lapisan kulit yang diikat rotan. Cara membunyikannya dengan dua kayu pemukul. Meletakkannya digantungkan secara horizontal. Dipukul secara ritmis dengan pukulan ringan, hingga suaranya terdengar lembut tetapi membius (B. Soelarto, 1987: 76).



Gambar 2.39 Karatu

Sumber: (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan R.I)

2. Gimba Atau Kanda

a. Ukuran

Panjang alat musik ini kurang lebih 60-80 cm.

b. Bahan

Bahan: Kayu, kulit Anoa atau kulit sapi atau kulit kerbau dan rotan. Bentuk:

Bulat panjang. *Warna*: Kekuning-kuningan (<http://telukpalu.com>).

c. Kegunaan

Alat musik ini dipakai untuk mengiringi tari-tarian pada *Upacara Balia*, dan sering pula alat kesenian ini dipakai kalau ada pertandingan atau latihan pencak silat (<http://telukpalu.com>).

d. Sejarah

Alat musik ini sudah lama ada keberadaannya, untuk tepatnya belum diketahui (B. Soelarto, 1987: 77).

e. Karakteristik

Menyerupai bedug kecil, kedua ujungnya diberi lapisan kulit. Membunyikannya dengan dua kayu pemukul, oleh dua orang. Dipukul secara ritmis dengan pukulan keras-keras. Meletakkannya dengan digantungkan secara horizontal. Gimba dalam kelengkapan upacara adat tidak boleh dibunyikan dalam rumah ibadat (lobo), melainkan hanya dalam rumah ibadat kecil (sou eo, bantaya) (B. Soelarto, 1987: 77).



Gambar 2.40 Gimba atau Kanda
Sumber: (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan R.I)

2.2.4. Kebudayaan Maluku

A. Rumah Adat

1. Rumah Baileo

a. Wujud Arsitektur

Baileo merupakan bentuk bangunan tradisional Maluku yang diakui oleh seluruh warga masyarakat Maluku, karena Baileo merupakan satu-satunya bangunan warisan nenek moyang suku bangsa Maluku yang menggambarkan kebudayaan siwa-lima (<http://ilmusemua23.blogspot.com>).

b. Tata Ruang

Baileo adalah sebuah rumah panggung. Beratap kukuh dan besar, menutupi sebagian badan rumah. Seolah-olah berkesan member perlindungan pada rumah dan segala isinya. Atap Baileo terbuat dari rumbia, sedangkan dindingnya terbuat dari tangkai rumbia yang disebut gaba-gaba (<http://ilmusemua23.blogspot.com>).

c. Struktur dan Bahan

Aslinya Baileo ini tidak berdingding. Hal ini mengandung maksud agar roh nenek moyang mereka bisa dapat bebas keluar masuk bangunan tersebut. Letak lantai yang umumnya dibuat tinggi dimaksudkan agar kedudukan tempat bersemayam roh-roh nenek moyang lebih tinggi dari tempat berdirinya rakyat desa yang bersangkutan.

Jumlah tiang penyangga bangunan yang ada melambangkan jumlah klen-klen yang terdapat di dalam deesa tersebut. Baileo juga dilengkapi dengan Pamali dan Bilik Pamali tempat persembahan dan tempat penyimpanan benda-benda yang dianggap suci, khususnya pada saat upacara.

Fungsi Baileo adalah sebagai tempat bermusyawarah dan bertemunya rakyat dengan dewan rakyat atau dewan negeri. Baileo juga merupakan sebuah pusat kegiatan religi masyarakat, seperti pada saat dilaksanakan upacara adat Saniri Negeri dan berbagai upacara yang melibatkan warga desa lainnya (<http://ilmusemua23.blogspot.com>).



Gambar 2.41 Rumah Baileo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.42 Rumah Baileo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.43 Rumah Baileo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.44 Rumah Baileo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.45 Rumah Baileo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.46 Rumah Baileo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.47 Rumah Baileo
Sumber: (Gambar Pribadi)



Gambar 2.48 Rumah Baileo
Sumber: (Gambar Pribadi)

B. Pakaian Adat

1. Pakaian Pengantin Maluku

a. Sejarah

Pakaian ini sudah ada sejak lama.

b. Kegunaan

Pakaian ini dipakai pada waktu pesta rakyat (<http://www.ambon.go.id>).

c. Karakteristik

i. Pakaian Laki-Laki

a) Kebaya Dansa

Kebaya dansa dipakai pada bagian luar berwarna merah, tanpa kancing berlengan panjang, dipakai hiasan renda, warna keemasan pada pinggiran kebaya dansa. Kain untuk kebaya dansa yaitu saten atau beludru merah (<http://www.ambon.go.id>).

b) Baniang Putih

Baniang Putih dipakai pada bagian dalam dari kebaya dansa menggunakan kancing warna emas dengan baniang leher bundar, kain yang dipakai adalah jenis kain saten. Baniang juga berlengan panjang (<http://www.ambon.go.id>)

c) Band Pinggang

Band Pinggang berwarna merah diikat pada bagian dalam dari kebaya dansa, pada pinggiran band pinggang dipakai renda keemasan dan variasi manik-manik emas. Menggunakan celana panjang hitam dan sepatu hitam (<http://www.ambon.go.id>).

ii. Pakaian Perempuan

Baju modern berwarna putih, berlengan panjang dari kain brokar dan ada variasi motif renda kecil. Baju ini bermotif baju cele leher bundar berbelah pada leher. Pada bagian tangan kancing dari baju tersebut ditutup dengan band tangan yang divariasi dengan manik-manik warna emas dan pada bagian kiri pakaian tersebut akan disisipkan lenso pinggang yang terbuat dari sisa kain jenis brokar dan divariasi dengan renda. Sedangkan yang dipegang pengantin disebut lenso tangan terbuat dari kain putih yang dibordir (<http://www.ambon.go.id>)

a) Cole

Cole dipakai pada bagian dalam dari baju modern. Cole merupakan baju dalam (kutang) yang dipakai sebelum memakai baju atau kebaya. Cole berlengan panjang tetapi ada yang berlengan sampai sikut dan pada bagian atasnya diberi renda. Cole terbuat dari kain putih sedangkan bagian belakang yang lebih dikenal dengan istilah belakang cole itu juga dibordir. Bagian depan cole ini

memakai kancing. Kain pengantin terbuat dari kain saten merah atau beludru merah. Kain ini dihiasi dengan manik-manik warna emas pada bagian kain dan kaki dari kain tersebut diberi renda warna emas (<http://www.ambon.go.id>)

b) Tali Kaeng

Tali ini diikatkan pada kain pengantin agar tidak lepas. Tali ini di beri renda (<http://www.ambon.go.id>)

c) Mistiza

Mistiza ini berbentuk huruf U panjangnya kurang lebih 60 cm. Mistiza dipakai depan sampai belakang dan berwarna merah (ada manik-manik dan renda emas). Memakai kalung motif mutiara besar dan anting-anting (giwang) (<http://www.ambon.go.id>)

d) Cenela

Cenela sejenis slop yang dibuat dari kulit. Ujung slop atau bagian atas cenela dilapisi dengan kain beludru yang dihiasi oleh hiasan bunga-bunga kecil yang dinamakan *laborcis* yang berwarna keemasan, dipakai dengan kaos kaki warna putih (<http://www.ambon.go.id>)

e) Sanggul

Sanggul dihiasi dengan sosoboko yaitu kembang lingkaran konde yang bunga ron yang dibuat dari papeda dengan 9 buah kembang goyang atau 7 buah sebagai lambang patasiwa terbuat dari emas. Tusuk konde atau yang disebut nano-nano dan juga sisir konde (sanggul) berwarna keemasan. Jika pengantin masih gadis diberi renda hitam atau pokis, yang terbuat dari kain saten. Kemudian di taruh di atas dahi di depan konde (<http://www.ambon.go.id>)



Gambar 2.49 Pakaian Pengantin Maluku
Sumber: (Gambar Pribadi)

C. Tarian Tradisional

1. Tarian Cakalele

a. Sejarah

Tari Cakalele berasal dari daerah Maluku Utara. Nama cakalele sebenarnya berasal dari bahasa Ternate. Tarian ini sudah lama ada, sebelum terbentuknya Maluku (<http://www.anneahira.com>).

b. Kegunaan

Tari Cakalele disebut juga dengan tari kebesaran, karena digunakan untuk penyambutan para tamu agung seperti tokoh agama dan pejabat pemerintah yang berkunjung ke bumi Maluku (<http://budaya-indonesia.org>).

c. Cara Menari

Para penari laki-laki mengenakan pakaian perang yang didominasi oleh warna merah dan kuning tua. Di kedua tangan penari menggenggam senjata pedang (parang) di sisi kanan dan tameng (salawaku) di sisi kiri, mengenakan topi terbuat dari alumunium yang diselipkan bulu ayam berwarna putih. Sedangkan penari perempuan mengenakan pakaian warna putih sembari menggenggam

sapu tangan (lenso) di kedua tangannya. Para penari Cakalele yang berpasangan ini, menari dengan diiringi musik beduk (tifa), suling, dan kerang besar (bia) yang ditiup (<http://budaya-indonesia.org>).

d. Karakteristik

Cakalele merupakan tarian tradisional Maluku yang dimainkan oleh sekitar 30 laki-laki dan perempuan. Keistimewaan tarian ini terletak pada tiga fungsi simbolnya, yaitu:

- i. Pakaian berwarna merah pada kostum penari laki-laki, menyimbolkan rasa heroisme terhadap bumi Maluku, serta keberanian dan patriotisme orang Maluku ketika menghadapi perang.
- ii. Pedang pada tangan kanan menyimbolkan harga diri warga Maluku yang harus dipertahankan hingga titik darah penghabisan.
- iii. Tameng (salawaku) dan teriakan lantang menggelegar pada selingan tarian menyimbolkan gerakan protes terhadap sistem pemerintahan yang dianggap tidak memihak kepada masyarakat (<http://budaya-indonesia.org>).



Gambar 2.50 Tari Cakalele
Sumber: (<http://www.yptravel.com>)

D. Senjata Tradisional

1. Parang dan Salawaku

a. Ukuran

Senjata ini memiliki ukuran sekitar antara 90-100 cm (<http://novitamymself.blogspot.com>).

b. Bahan

Parang dibuat dari besi. Pegangan parang terbuat dari kayu besi atau kayu gapusa. Untuk salawaku dibuat dari kayu keras yang dihiasi kulit kerang laut (<http://novitamymself.blogspot.com>).

c. Kegunaan

Senjata tradisional Maluku ini juga sering kali dipergunakan untuk alat berburu binatang kala ada dihutan. Pada masa sekarang Parang Salawaku biasanya dipergunakan untuk melengkapi pakaian penari dan atau untuk upacara perkawinan (<http://www.sailmorotai2012.com>).

d. Sejarah

Jika melihat arti dari penamaan senjata tradisional ini, terdiri dari kata parang dan sawalaku. *Parang* berarti pisau besar, biasanya memiliki ukuran yang jauh lebih besar dari pisau, namun lebih pendek jika dibandingkan dengan pedang. *Sawalaku* sendiri memiliki arti perisai. Perisai adalah alat yang dipergunakan untuk melindungi diri dan untuk menangkis serangan senjata lawan (<http://www.sailmorotai2012.com>).

e. Karakteristik

Merupakan senjata tradisional khas daerah Maluku. Kedua senjata ini biasanya dipakai oleh para penari pria saat mempertunjukkan tarian Cakalele. Pada

salawaku terdapat ukiran-ukiran bermakna khusus yang terbuat dari kulit kerang laut. Ukuran parang dan salawaku sangat bervariasi tergantung postur badan sang penari. Masyarakat di Halmahera Utara terkenal sebagai pengrajin salawaku yang piawai.

Keunikan setiap senjata tradisional itu bisa terlihat dari bentuk, pemilihan bahan, teknik pembuatannya, atau hiasan yang dipergunakan dalam senjata tersebut. Di Maluku sendiri terdapat senjata tradisional yang sangat terkenal, senjata itu bernama Parang Salawaku. Bentuknya yang cukup unik karena senjata ini merupakan senjata yang lengkap. Parang Salawaku sudah merupakan satu paket senjata tradisional Maluku. Senjata ini terdiri dari parang dan perisai.

Alat yang dijadikan senjatanya adalah parang. Parang ini dipergunakan sebagai senjata untuk melakukan penyerangan terhadap lawan. Sedangkan Sawalaku sebagai perisai yang fungsi utamanya adalah untuk alat pertahanan dari serangan lawan (<http://www.sailmorotai2012.com>).



Gambar 2.51 Parang dan Salawaku
Sumber: (<http://www.anneahira.com>)

E. Alat Musik Tradisional

1. Ukulele

a. Ukuran

Alat musik ini berukuran 20 inci (<http://unj-pariwisata.blogspot.com>).

b. Bahan

Ukulele terbuat dari kayu (<http://linklunkwhae-alatmusik.blogspot.com>).

c. Kegunaan

Alat musik ini digunakan untuk mengiringi tarian Maluku (<http://linklunkwhae-alatmusik.blogspot.com>).

d. Sejarah

Dalam sejarah, alat musik ukulele ini dibawa oleh armada Portugis (1512) pimpinan Alfonso d'Albuquerque ke kepulauan Maluku. Bunyi alat musik dan nyanyian para pelaut ini dirasa aneh oleh para pribumi, karena mereka terbiasa dengan bunyi pentatonic. Mereka berusaha untuk menirukannya, tetapi terbentur suatu kenyataan bahwa cengkok serta gaya musik tradisional sangat mempengaruhi penyajian musik para pribumi itu. Inilah yang kemudian menjadi embrio musik keroncong (<http://unj-pariwisata.blogspot.com>).

e. Karakteristik

Ukulele adalah alat musik sejenis gitar namun ukurannya lebih kecil (<http://linklunkwhae-alatmusik.blogspot.com>).



Gambar 2.52 Ukelele
Sumber: (<https://lh5.googleusercontent.com>)

2.3 Android

Menurut Safaat (2011: 11), Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama mobile. Android menyediakan platform yang bersifat *open source* bagi para pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi. Karakteristik yang dimiliki oleh Android ada 4 (empat) yaitu:

1. Terbuka

Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera, dan lain-lain. Android menggunakan sebuah mesin virtual yang dirancang khusus untuk mengoptimalkan sumber daya memori dan perangkat keras yang terdapat di dalam perangkat. Android merupakan *open source*, dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologi baru yang lebih maju pada saat teknologi tersebut muncul. Platform ini akan terus berkembang untuk membangun aplikasi *mobile* yang inovatif.

2. Semua aplikasi dibuat sama

Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telpon dan aplikasi pihak ketiga (*third-party application*). Semua aplikasi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

3. Memecahkan hambatan pada aplikasi

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan informasi yang diperoleh dari web dengan data pada ponsel seseorang seperti kontak pengguna, kalender, atau lokasi geografis.

4. Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan *library* yang dipergunakan tools yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi yang semakin baik. Android memiliki sekumpulan *tools* yang dapat digunakan sehingga membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat.

2.3.1 Arsitektur Android

Menurut Safaat (2011), secara garis besar arsitektur Android dapat dijelaskan dan digambarkan sebagai berikut:

1. Application dan Widgets

Application dan Widgets ini adalah *layer* yang berhubungan dengan aplikasi saja, biasanya dilakukan *download* kemudian di-*install* dan aplikasi tersebut dijalankan. Di layer terdapat aplikasi inti termasuk klien email, program

SMS, kalender, peta, browser, kontak, dan lain-lain. Semua aplikasi ditulis menggunakan bahasa pemrograman Java.

2. Applications Frameworks

Android adalah “*Open Development Platform*” yaitu Android menawarkan kepada pengembang atau memberi kemampuan kepada pengembang untuk membangun aplikasi yang bagus dan inovatif. Pengembang bebas untuk mengakses perangkat keras, akses informasi resources, menjalankan *service background*, mengatur alarm, dan menambahkan status *notifications*, dan sebagainya. Pengembang memiliki akses penuh menuju API framework seperti yang dilakukan oleh aplikasi yang kategori inti. Arsitektur dirancang agar dapat dengan mudah menggunakan kembali komponen yang sudah digunakan (*reuse*).

Komponen-komponen yang termasuk di dalam *Applications Frameworks* adalah sebagai berikut:

a. Views

Digunakan untuk mengambil sekumpulan *button*, *list*, *grid*, dan *text box* yang digunakan di dalam antarmuka pengguna.

b. Content Provider

Digunakan untuk memungkinkan aplikasi mengakses data dari aplikasi lain (seperti *contacts*) atau untuk membagikan data mereka sendiri.

c. Resource Manager

Digunakan untuk mengakses sumber daya yang bersifat bukan *code* seperti *string* lokal, bitmap, deskripsi dari *layout file* dan bagian eksternal lain dari aplikasi.

d. *Notification Manager*

Digunakan untuk mengatur tampilan peringatan dan fungsi-fungsi lain.

e. *Activity Manager*

Mengatur siklus dari aplikasi dan menyediakan navigasi *backstack* untuk aplikasi yang berjalan pada proses yang berbeda.

3. *Libraries*

Merupakan layer dimana fitur-fitur Android berada, biasanya para pembuat aplikasi mengakses libraries untuk menjalankan aplikasinya. Berjalan di atas kernel, Layer ini meliputi berbagai library C/C++ inti seperti Libc dan SSL, serta:

- a. Libraries media untuk pemutaran media audio dan video.
- b. Libraries untuk manajemen tampilan.
- c. Libraries Graphics mencakup SGL dan OpenGL untuk grafis 2D dan 3D.
- d. Libraries SQLite untuk dukungan database.
- e. Libraries SSI dan WebKit terintegrasi dengan web browser dan security.
- f. Libraries LiveWebcore mencakup modern web browser dengan engine embeded web view.
- g. Libraries 3D yang mencakup implementasi OpenGL ES 1.0 API's.

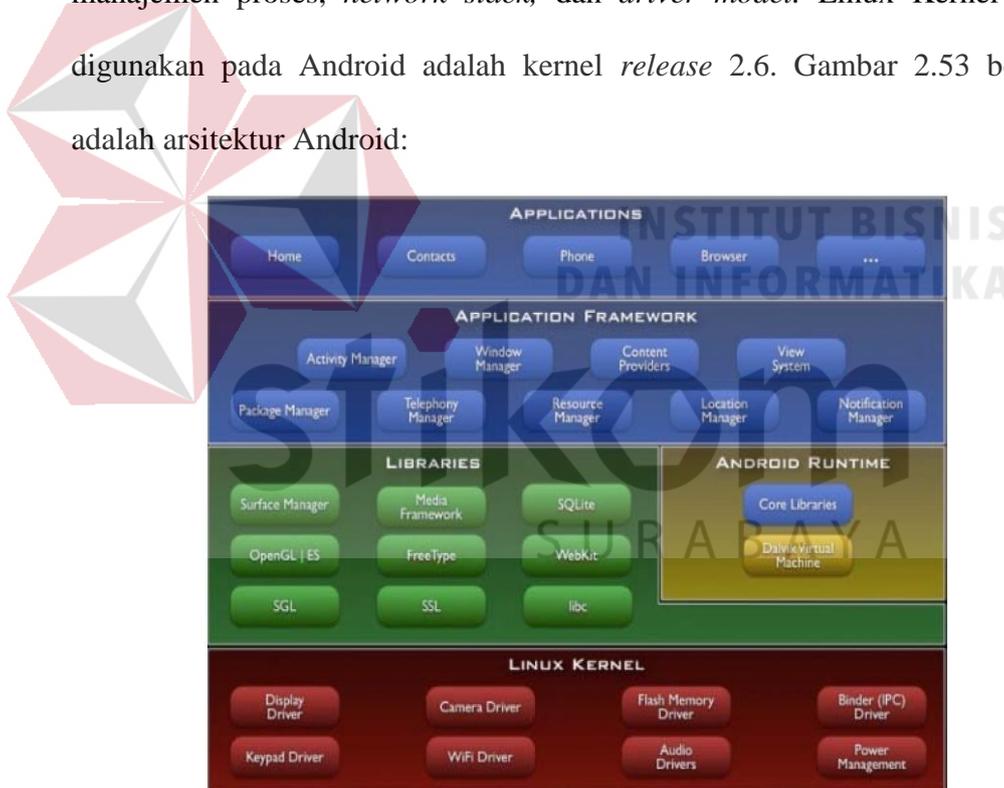
4. *Android Runtime*

Merupakan lokasi dimana komponen utama dari DVM ditempatkan. DVM dirancang secara khusus untuk Android pada saat dijalankan pada lingkungan yang terbatas, dimana baterai yang terbatas, CPU, memori dan penyimpanan data menjadi fokus utama. Android memiliki sebuah *tool* yang terintegrasi yaitu "dx" yang mengkonversi *generated byte code* dari (JAR) ke dalam file

(DEX) sehingga *byte code* menjadi lebih efisien untuk dijalankan pada prosesor yang kecil. Hal ini memungkinkan untuk memiliki beberapa jenis dari DVM berjalan pada suatu peralatan tunggal pada waktu yang sama. *Core libraries* ditulis dalam bahasa Java dan berisi kumpulan *class*, I/O dan peralatan lain.

5. Linux Kernel

Merupakan *layer* dimana inti dari operating sistem dari Android, yang berisikan *file-file system* untuk mengatur keamanan, manajemen memori, manajemen proses, *network stack*, dan *driver model*. Linux Kernel yang digunakan pada Android adalah kernel *release 2.6*. Gambar 2.53 berikut adalah arsitektur Android:



Gambar 2.53 Arsitektur Android
Sumber: (Safaat, 2011: 19)

2.4 MySQL

My SQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*). MySQL

bersifat *open source* sehingga bisa digunakan secara gratis. MySQL memiliki kecepatan yang baik dalam menangani *query* (perintah SQL). Dari segi keamanan data, MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan, seperti *level subnet mask*, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta *password* yang terenkripsi (Anhar, 2010: 21).

2.5 PHP

PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. *Open source* yang dapat digunakan di berbagai sistem operasi seperti: Linux, Unix, Macintosh dan Windows. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML. Semua *script* PHP dieksekusi pada server dimana *script* tersebut dijalankan (Anhar, 2010: 4).

2.6 PhoneGap

PhoneGap adalah sebuah *platform* aplikasi HTML 5 yang dapat membuat aplikasi dengan memanfaatkan teknologi web dan mendapatkan akses untuk APIs dan app stores (Phonegap.com, 2013). Dalam membuat aplikasi dengan menggunakan PhoneGap dapat menggunakan HTML, CSS, dan javascript. PhoneGap merupakan solusi bagi *web developer* yang tertarik dalam pembuatan aplikasi di *smartphone*.

Pengembangan aplikasi *mobile* saat ini dianggap gagal, karena untuk membangun aplikasi untuk setiap perangkat (iPhone, Android, BlackBerry, dll) membutuhkan *frameworks* dan bahasa yang berbeda-beda pada setiap perangkat. Dengan adanya PhoneGap diharapkan untuk saat ini dapat menjadi sebuah

jembatan antara aplikasi web dengan perangkat *mobile*. PhoneGap merupakan implementasi *open source* dari standar terbuka. Hal ini berarti pengembang dan perusahaan dapat menggunakan PhoneGap untuk aplikasi mobile yang *free*, komersial, *open source*, atau kombinasi dari semuanya.

Aplikasi yang dikembangkan menggunakan PhoneGap dapat di-*deploy* ke beberapa *platform*, antara lain Android, iPhone, BlackBerry, Windows Mobile. Dukungan fitur *native* yang didukung oleh PhoneGap untuk beberapa platform berbeda-beda. Gambar 2.54 merupakan *list* fitur *native* untuk *platform* yang didukung PhoneGap. Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa PhoneGap telah mendukung penuh secara utuh semua fitur pada iPhone 3GS keatas dan Android.

	iOS iPhone / iPhone 3G	iOS iPhone 3GS and newer	Android	OS 4.6-4.7	OS 5.x	OS 6.0+	hp WebOS	WP7	Symbian	bada Bada
ACCELEROMETER	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CAMERA	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
COMPASS	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓
CONTACTS	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓
FILE	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗
GEOLOCATION	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
MEDIA	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗
NETWORK	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
NOTIFICATION (ALERT)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
NOTIFICATION (SOUND)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
NOTIFICATION (VIBRATION)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
STORAGE	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗

Gambar 2.54 Fitur Native PhoneGap
Sumber: (Phonegap.com)

2.7 Google Maps API

Google Maps API adalah suatu peta dunia yang dapat digunakan untuk melihat suatu daerah. *Google Maps* merupakan suatu peta yang dapat dilihat

dengan menggunakan suatu *browser* sebagai suatu *library* yang berbentuk *JavaScript*. Google Maps memanfaatkan teknologi digital imaging pada foto satelit sehingga bisa melihat bentuk landscape planet bumi dari luar angkasa (Maryanto, 2011: 86).

2.8 Search Engine

Search engine adalah sebuah sistem atau mesin pencari yang akan membantu *user* untuk menemukan berbagai macam informasi secara cepat dan efektif. Mesin pencari mampu menemukan file-file berupa teks, gambar, artikel dan masih banyak lagi. Caranya mudah, hanya dengan menuliskan kata-kata *key word* atau kata kunci, kemudian mesin pencari akan mencarinya kata kunci yang sudah diinputkan. Jika sudah ditemukan, informasi tersebut akan ditampilkan pada layar (Maryono, 2008: 91).

2.9 Web Service

Menurut (Alexander, 2011: 68), *web service* merupakan sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. *Web service* digunakan sebagai suatu fasilitas yang disediakan oleh suatu web site untuk menyediakan layanan (dalam bentuk informasi) kepada sistem lain, sehingga sistem lain dapat berinteraksi dengan sistem tersebut melalui layanan-layanan (*service*) yang disediakan oleh suatu sistem yang menyediakan *web service*. *Web service* menyimpan data informasi dalam format XML, sehingga data ini dapat diakses oleh sistem lain walaupun berbeda *platform*, sistem operasi, maupun bahasa *compiler*.

Web *service* bertujuan untuk meningkatkan kolaborasi antar pemrogram dan perusahaan, yang memungkinkan sebuah fungsi di dalam Web *Service* dapat dipinjam oleh aplikasi lain tanpa perlu mengetahui detail pemrograman yang terdapat di dalamnya.

Beberapa alasan mengapa digunakannya web *service* adalah sebagai berikut:

1. Web *service* dapat digunakan untuk mentransformasikan satu atau beberapa bisnis logic atau class dan objek yang terpisah dalam satu ruang lingkup yang menjadi satu, sehingga tingkat keamanan dapat ditangani dengan baik.
2. Web *service* memiliki kemudahan dalam proses deployment-nya, karena tidak memerlukan registrasi khusus ke dalam suatu sistem operasi. Web *service* cukup di-*upload* ke web server dan siap Diakses oleh pihak-pihak yang telah diberikan otorisasi.
3. Web *service* berjalan di port 80 yang merupakan *protokol* standar HTTP, dengan demikian web *service* tidak memerlukan konfigurasi khusus di sisi *firewall*.

2.9.1 Arsitektur Web *Service*

Menurut (Alexander, 2011: 69), web *service* memiliki tiga entitas dalam arsitekturnya, yaitu:

1. *Service Requester* (peminta layanan)

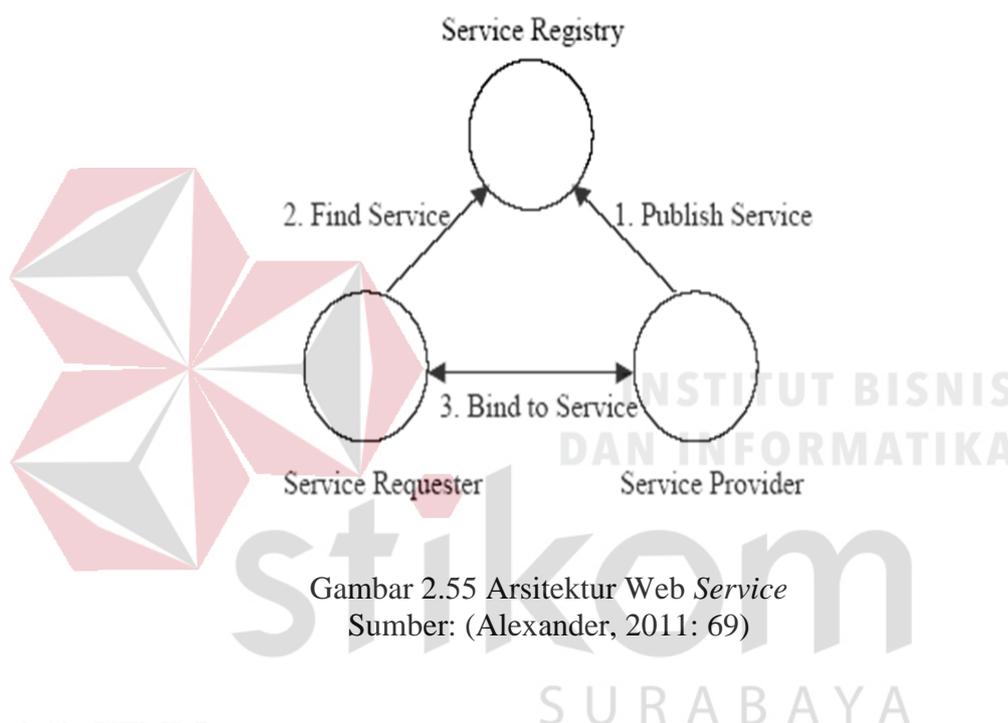
Peminta layanan yang mencari dan menemukan layanan yang dibutuhkan serta menggunakan layanan tersebut.

2. *Service Provider* (penyedia layanan)

Berfungsi untuk menyediakan layanan/*service* dan mengolah sebuah registry agar layanan-layanan tersebut dapat tersedia.

3. *Service Registry* (daftar layanan)

Berfungsi sebagai lokasi central yang mendeskripsikan semua layanan/*service* yang telah di-register.



Gambar 2.55 Arsitektur Web Service
Sumber: (Alexander, 2011: 69)

2.10 HTML5

HTML5 (*HyperText Markup Language*) merupakan generasi dari HTML sebelumnya, yang diciptakan untuk memperbaiki konten dan memperbarui teknologi yang ada pada HTML4 agar mudah dijalankan oleh *browser* dan mudah dimengerti. Saat ini banyak pengguna yang menambahkan fitur baru dengan plugin *Flash* dan *Silverlight* di aplikasi *web* ataupun *browser* (<http://www.w3schools.com>).

HTML5 suatu spesifikasi yang dikeluarkan oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) dan WHATWG (*Web Hypertext Application Teknologi Working Group*). WHATWG bekerja dengan bentuk web dan aplikasi, dan W3C bekerja dengan XHTML 2.0. Pada tahun 2006, mereka memutuskan untuk bekerja sama dan membuat versi baru dari HTML yaitu HTML5 (<http://www.w3schools.com>).

Alasan pembuatan HTML5 adalah sebagai berikut:

1. Fitur terbaru harus didasarkan pada HTML, CSS, DOM, dan *JavaScript*.
2. Mengurangi kebutuhan untuk *plugin* eksternal (Seperti *Flash*).
3. Penanganan kesalahan yang lebih baik.
4. Lebih *markup* untuk menggantikan scripting.
5. HTML5 merupakan perangkat mandiri.
6. Proses pembangunan dapat terlihat untuk umum.

Fitur-fitur baru pada HTML5 adalah sebagai berikut:

1. Unsur kanvas sebagai media menggambar.
2. Video dan elemen audio untuk media pemutaran.
3. Dukungan yang lebih baik untuk penyimpanan secara *offline*.
4. Elemen konten yang lebih spesifik, seperti artikel, *footer*, *header*, *nav*, *section*.
5. Bentuk kontrol form seperti kalender, tanggal, waktu, *email*, *url*, *search*.

2.11 Warna

Warna didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif/fisik, warna dapat dilihat dari panjang

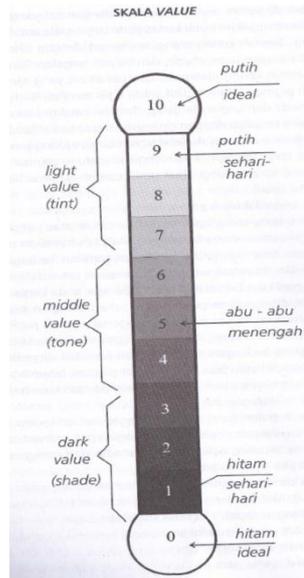
gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Secara subjektif/psikologis penampilan warna dapat dilihat ke dalam *hue* (rona warna atau corak warna), *value* (kualitas terang-gelap warna. Atau tua-muda warna), *chroma* (intensitas/kekuatan warna yaitu murni-kotor warna, cemerlang-suram warna, atau cerah-redup warna) (Sanyoto, 2009: 54). Istilah-istilah penting dalam warna, sebagai berikut:

1. *Hue* (Rona Warna atau Corak Warna)

Hue merupakan karakteristik, ciri khas, atau identitas yang digunakan untuk membedakan sebuah warna dari warna lainnya. *Hue* berkaitan dengan klasifikasi, nama, dan jenis warna.

2. *Value*

Value adalah tonalitas warna, terang-gelap warna, atau derajat keterangan warna, yang memiliki skala *value* berupa sembilan tingkatan keabu-abuan. Tingkatan ini dimulai dari hitam, lalu abu-abu tua yang berangsur-angsur menuju ke abu-abu muda sampai putih. Skala *value* ini untuk mengukur keterangan warna atau *lightness*.



Gambar 2.56 Skala Value
Sumber: (Sanyoto, 2009: 54)

3. *Chroma*

Chroma adalah intensitas warna, kekuatan warna atau murni kotornya warna, yang sering disebut *brightness*. *Chroma* memiliki skala berupa jari-jari dari lingkaran warna menuju ke titik pusat, terdiri dari tingkatan *hue* cemerlang berangsur-angsur semakin suram (kotor) karena tercampur oleh *hue* komplementernya. Misalnya warna merah berkarakter garang, ganas, panas akan berubah karakternya menjadi lemah lembut, sopan, teduh setelah dicampur dengan warna komplementernya yaitu hijau.

2.12 Klasifikasi dan Nama-nama Warna

2.12.1 Warna *Primer*

Menurut (Sanyoto, 2009: 56), warna *primer* merupakan warna pertama atau warna pokok karena tidak dapat dibentuk dari warna lain. Warna *primer* memiliki hasil yang kontras, kuat, tajam, brilian, tetapi tampak kurang menyatu

karena masing-masing warna tidak ada hubungan, sehingga kurang harmonis.

Nama-nama warna *primer* sebagai berikut:

1. Biru, nama warna sebenarnya adalah sian, yaitu biru semu hijau
2. Merah, nama warna sebenarnya magenta, yaitu merah semu ungu.
3. Kuning, warna ini disebut yellow.

2.12.2 Warna Sekunder

Menurut (Sanyoto, 2009: 57), warna *sekunder*, atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna *primer*. Warna *sekunder* memiliki hasil sedikit kurang kontras dan sedikit kurang tajam karena warnanya merupakan campuran dari dua warna *primer*, namun sedikit tampak harmoni.

Nama-nama warna *sekunder* yaitu:

1. Jingga/orange, yaitu warna hasil percampuran antara warna merah dan kuning.
2. Ungu/violet, yaitu hasil percampuran warna merah dan biru.
3. Hijau, yaitu hasil percampuran warna kuning dan biru.

2.12.3 Warna Intermediate

Menurut (Sanyoto, 2009: 58), warna *intermediate* adalah warna perantara, yaitu warna yang ada di antara warna *primer* dan *sekunder* pada lingkaran warna.

Nama-nama warna *intermediate* yaitu:

1. Kuning hijau (*moon green*), yaitu warna yang ada di antara kuning dan hijau.
2. Kuning jingga (*deep yellow*), yaitu warna yang ada di antara kuning dan jingga.

3. Merah jingga (*red/vermilion*), yaitu warna yang ada di antara merah dan jingga.
4. Merah ungu (*purple*), yaitu warna yang ada di antara merah dan ungu/violet.
5. Biru violet (*blue/indigo*), yaitu warna yang ada di antara biru dan ungu/violet.
6. Biru hijau (*sea green*), yaitu warna yang ada di antara biru dan hijau.

2.12.4 Warna Tersier

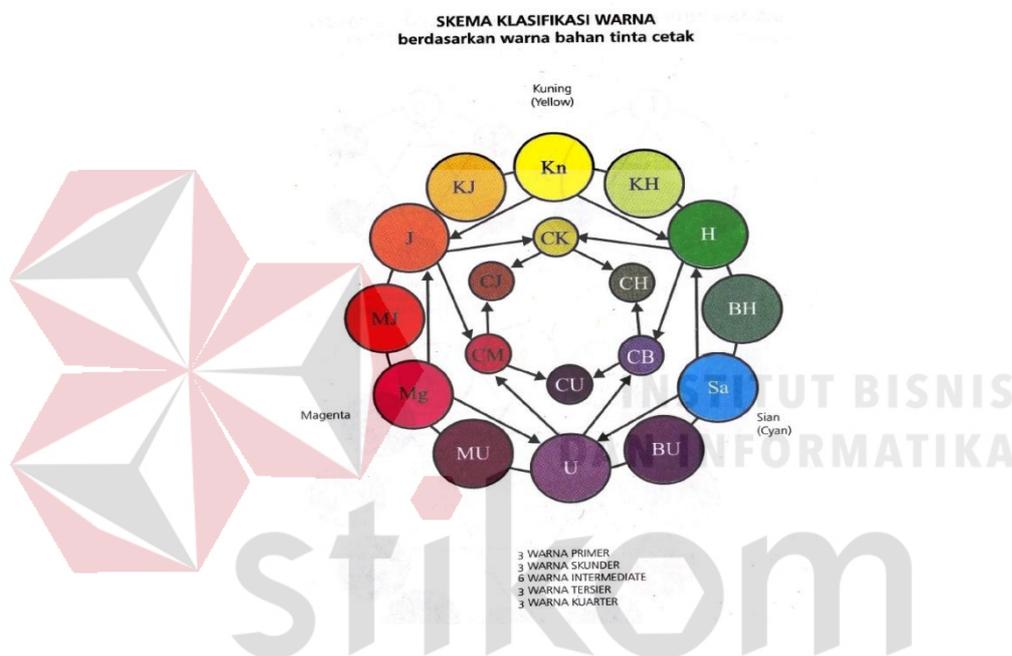
Menurut (Sanyoto, 2009: 58), warna *tersier* atau warna ketiga adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Warna *tersier* memiliki hasil semakin tidak kontras dan sedikit gelap, namun tampak menyatu dan harmonis karena warnanya saling berhubungan, yaitu masing-masing warnanya kecoklatan. Nama-nama warna *tersier* yaitu:

1. Coklat kuning (*siena mentah, kuning tersier, yellow ochre*) yaitu pencampuran antara warna jingga dan hijau.
2. Coklat merah (*siena bakar, merah tersier, burnt siena*) yaitu pencampuran warna jingga dan ungu.
3. Coklat biru (*siena sepia, biru tersier, zaitun*) yaitu pencampuran warna hijau dan ungu.

2.12.5 Warna Kuartier

Menurut (Sanyoto, 2009: 59), warna *kuarter* atau warna keempat yaitu hasil pencampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Warna *kuarter* memiliki hasil yang samar-samar kegelapan dan sama sekali tidak kontras tetapi harmonis. Nama-nama warna *kuarter* yaitu:

1. Coklat jingga (jingga kuartar, *brown*) yaitu hasil pencampuran kuning tersier dan merah tersier.
2. Coklat hijau (hijau kuartar, *moss green*) yaitu hasil pencampuran warna biru tersier dan kuning tersier.
3. Coklat ungu (ungu kuartar, *deep purple*) yaitu hasil pencampuran merah tersier dan biru tersier.



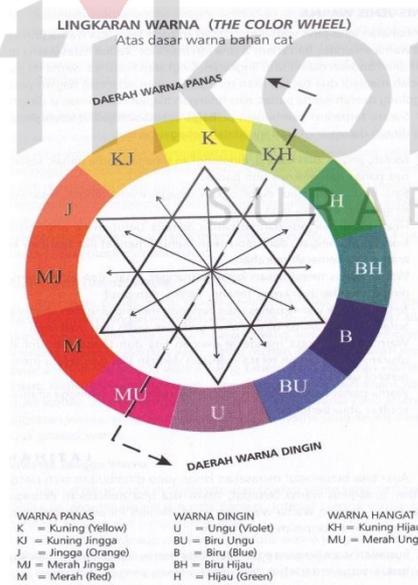
Gambar 2.57 Skema Klasifikasi Warna
Sumber: (Sanyoto, 2009: 59)

2.13 Jenis-Jenis Warna

Menurut (Sanyoto, 2009: 64), lingkaran 12 warna dari skema klasifikasi akan dibelah menjadi dua bagian, bagian daerah panas dan bagian daerah dingin. Pembagian warna dari daerah panas dan dingin dalam lingkaran adalah sebagai berikut:

1. Merah, jingga, dan kuning, digolongkan sebagai warna panas, kesannya panas dan efeknya pun panas.

2. Biru, ungu, dan hijau, digolongkan sebagai warna dingin, kesannya dingin dan efeknya juga dingin.
3. Hijau akan menjadi hangat/panas apabila berubah ke arah hijau kekuning-kuningan, dan ungu akan hangat jika berubah ke arah ungu kemerah-merahan.
4. Warna panas memberikan kesan semangat, kuat, dan aktif, warna dingin memberikan kesan tenang, kalem, lembut, dan pasif.
5. Terlalu banyak warna panas akan berkesan merangsang dan menjerit, terlalu banyak warna dingin akan berkesan sedih dan melankoli.
6. Warna panas terasa mendekat dengan kita dan terasa menambah ukuran warna, warna dingin terasa menjauh dengan kita dan terasa memperkecil ukuran.
7. Warna panas berkomplemen dengan warna dingin, sehingga sifatnya kontras/bertentangan.



Gambar 2.58 Lingkaran Warna
Sumber: (Sanyoto, 2009: 64)

2.14 Karakter Warna

Menurut (Sanyoto, 2009: 60), ada 11 jenis karakter warna adalah sebagai berikut:

1. Kuning

Warna kuning berasosiasi pada sinar matahari, yang menunjukkan keadaan terang dan hangat. Kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecermerlangan, peringatan, dan humor. Kuning cerah melambangkan warna emosional yang menggerakkan energi dan keceriaan, kejayaan, dan keindahan. Kuning emas melambangkan keagungan, kemewahan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan, dan kekuatan. Kuning sutera adalah warna marah, sehingga tidak populer. Kuning tua dan kuning kehijaua-hijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, cemburu, bohong, dan luka.

2. Jingga/Orange

Warna Jingga berasosiasi pada awan jingga atau juga buah jeruk jingga (orange). Jingga mempunyai karakter dorongan, semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. Warna ini melambangkan kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, keseimbangan, tetapi juga lambang bahaya.

3. Merah

Warna merah bisa berasosiasi pada darah, api, juga panas. Karakternya kuat, cepat, enerjik, semangat, gairah, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, dan panas. Warna ini merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman,

bahaya, dan kesadisan. Sifat merah adalah menaklukkan, ekspansif, dan dominan (berkuasa).

4. Ungu

Warna ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. Ungu merupakan percampuran antara merah dan biru sehingga membawa atribut dari kedua warna tersebut. Merah adalah lambang keberanian, kejantanan. Biru melambangkan *aristocratic*, keningratan, kebangsawanan, spritualistis. Ungu adalah lambang kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahan.

5. Violet

Violet warna yang lebih dekat dengan biru. Watak warna violet adalah dingin, negatif, diam. Warna ini memiliki watak melankoli, kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana.

6. Biru

Warna biru memiliki asosiasi pada air, laut, langit, dan es. Watak warna biru adalah dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, cerah. Warna ini melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan.

7. Hijau

Warna hijau berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Warna ini memiliki watak segar, muda, hidup, tumbuh. Hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan,

kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, keperawanan, kementahan/belum pengalaman, kealamian, lingkungan, keseimbangan, kenangan, dan kelarasan.

8. Putih

Putih berasosiasi pada salju, sinar putih berkilauan, kain kafan. Watak warna ini adalah positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah. Putih melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tak bersalah, kehalusan, kelembutan, kewanitaan, kebersihan, simpel, kehormatan.

9. Hitam

Warna ini berasosiasi dengan kegelapan malam, bencana, kesengsaraan, bencana, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusan. Hitam memiliki watak menekan, tegas, mendalam, dan *depressive*. Warna ini melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, seksualitas, ketidakbahagiaan, penyesalan, amarah, kekuatan, formalitas, dan keanggunan.

10. Abu-abu

Warna abu-abu berasosiasi dengan suasana suram, mendung, ketiadaan sinar matahari. Warna ini berada di antara putih dan hitam, sehingga berkesan ragu-ragu. Abu-abu menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendahhatian, keberanian untuk mengalah, turun tahta, suasana kelabu, dan keragu-raguan.

11. Coklat

Warna coklat berasosiasi dengan tanah, warna tanah, atau warna natural. Karakter warna ini adalah kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terasa kurang bersih atau tidak cemerlang. Coklat melambangkan kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan.

2.15 Interaktif

Definisi interaktif adalah sebuah halaman-halaman yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dengan adanya penjelasan-penjelasan tertentu atau yang telah ditetapkan. Fungsi dari interaktif adalah memberikan penjelasan atau mengarahkan bahwa dalam suatu halaman tersebut masih memiliki hubungan yang masih dalam satu ruang lingkup yang sama (Mahendra, 2007: 16)

2.16 System Testing

System testing adalah serangkaian tes yang berbeda dimana tujuan utamanya adalah untuk membangun sistem berbasis komputer (Pressman, 2010). Meskipun setiap test memiliki tujuan yang berbeda, setiap pekerjaan harus diverifikasi bahwa elemen-elemen pada sistem telah terintegrasi dengan baik.

2.16.1 Compatibility Testing

Compatibility testing merupakan bagian dari non-fungsional testing pada perangkat lunak, adalah pengujian yang dilakukan pada aplikasi untuk mengevaluasi kompatibilitas aplikasi dengan lingkungan komputasi. Lingkungan

komputasi mencakup beberapa aspek seperti *hardware*, sistem operasi, *database*, *browser*, dll.

Pengujian *compatibility* digunakan untuk memeriksa apakah sistem yang dikembangkan mampu berjalan pada *hardware*, *software*, *operating system*, ataupun lingkungan jaringan yang berbeda. Pengujian kompatibilitas berfungsi untuk menentukan set lingkungan yang diharapkan dapat menjalankan sistem yang dikembangkan. Semakin sistem dapat berjalan di banyak jenis perangkat yang berbeda, maka semakin baik aspek kompatibilitasnya.

2.16.2 Usability Testing

Usability adalah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah *user* menggunakan antarmuka suatu aplikasi (Nielsen, 2012). Suatu aplikasi disebut *usable* jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan (Nielsen, 1993). Efektifitas berkenaan dengan keberhasilan tercapainya tujuan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Efisiensi berhubungan dengan kelancaran pengguna dalam mencapai tujuan tersebut. Kepuasan berkaitan dengan kepuasan pengguna dalam memakai aplikasi tersebut. Pengujian *usability* dilakukan untuk mengevaluasi apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum sesuai.

Menurut Nielsen (2012), aspek-aspek dalam *usability testing* mencakup lima hal, yaitu :

- a. *Learnability*, yaitu seberapa mudah bagi pengguna untuk mempelajari dan menyelesaikan fungsi-fungsi dasar ketika pertama kali menggunakan aplikasi.

- b. *Efficiency*, menjelaskan seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan *task-task* atau fungsi-fungsi dasar saat pertama kali mereka menggunakan aplikasi.
- c. *Memorability*, menjelaskan bagaimana pengguna mengulang kemampuannya kembali setelah sekian lama, mereka tidak menggunakan aplikasi tersebut dengan mudah.
- d. *Errors*, menjelaskan kemungkinan terjadinya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna dan seberapa mudah mereka mengatasinya.
- e. *Satisfaction*, yaitu tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Menurut Singaribumbun (1995: 111), pada pengukuran kuesioner melalui pemberian skor dengan menggunakan model skala Likert (skala sikap). Metode ini merupakan metode penskalaan pernyataan sikap dengan menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan skalanya. Untuk melakukan penskalaan dengan menggunakan model ini, responden diberi daftar pernyataan mengenai motif dan setiap pernyataan akan disediakan jawaban yang harus dipilih oleh responden untuk menyatakan ketidaksetujuannya. Pilihan jawaban masing-masing pernyataan golongan dalam empat macam kategori, yaitu “Tidak Baik” (TB), “Kurang Baik” (KB), “Baik” (B), “Sangat Baik” (SB).

Dalam penelitian ini tidak digunakan alternatif jawaban ragu-ragu (*undecided*), alasannya menurut Hadi (2004: 20) adalah sebagai berikut :

- a. Kategori *undecided* memiliki arti ganda, bisa diartikan belum dapat memberikan jawaban netral dan ragu-ragu. Kategori jawaban yang memiliki arti ganda (*multi interpretable*) ini tidak diharapkan dalam instrument.

- b. Tersedianya jawaban ditengah menimbulkan kecenderungan menjawab ketengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu – ragu akan kecenderungan jawabannya.
- c. Disediakan jawaban ditengah akan menghilangkan banyaknya data penelitian hingga mengurangi banyaknya informasi yang dapat dijaring oleh responden.

Pada tahap selanjutnya, empat kategori jawaban diatas akan diberi nilai sesuai dengan jawaban yang dipilih oleh responden. Sedangkan pemberian nilainya adalah sebagai berikut :

Tidak Baik (TB)	: diberi skor 1
Kurang Baik (KB)	: diberi skor 2
Baik (B)	: diberi skor 3
Sangat Baik (SB)	: diberi skor 4



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA