

Endah Imawati 3

by Lukman Hakim

Submission date: 06-Aug-2023 05:26AM (UTC-0700)

Submission ID: 2141990262

File name: 6_19996-457-43575-1-10-20201001.pdf (363.55K)

Word count: 3781

Character count: 26108

HUMANIORA DAN ERA DISRUPSI

E-PROSIDING SEMINAR NASIONAL PEKAN CHAIRIL ANWAR
Kerja Sama FIB Universitas Jember, HISKI Jember, dan ATL Jember

Editor: Heru S.P. Saputra, Novi Anoeграjkti, Titik Maslikatin, Zahratul Umniyyah, L. Dyah Purwita Wardani SWW

Vol. 1, No. 1, Oktober 2020

ISBN: 978-623-7973-08-9

Halaman 332—343

URL: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding/issue/view/1031>

Penerbit: Jember University Press

SENI TRADISI JANGER BASIS PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF

Novi Anoeграjkti¹, Ifan Iskandar², Dian Herdiati³, Endah Imawati⁴

^{1,2,3}FBS Universitas Negeri Jakarta,

⁴IKIP Widya Darma Surabaya

novi.anoeграjkti@gmail.com

Abstrak

Seni tradisi Janger merupakan salah satu teater rakyat Banyuwangi yang unik. Musik, kostum, dan gerak tari menunjukkan gaya Bali, dialog bahasa Jawa, dan syair tembang berbahasa Using. Seni Janger yang berdiri sejak 1918 dirancang untuk memberikan hiburan kepada masyarakat hingga saat ini telah mengalami modifikasi dan masih diminati oleh masyarakat pendukungnya. Dengan menggunakan metode etnografi, penelitian diawali dengan menghimpun data dari sumber pustaka dan dilengkapi dengan data lapangan yang diperoleh melalui wawancara, obserbasi, dan partisipasi. Analisis data dilakukan sejak tahap penyediaan data. Interpretasi data dilakukan dengan memperhitungkan hubungan antardata secara keseluruhan untuk mendapatkan simpulan yang komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Janger terus mengalami modifikasi dan mengakomodasi kebutuhan masyarakat penikmat yang direpresentasikan dengan banyaknya selingan tari dan tembang daerah. Arah perkembangan lakon mulai dari bersumber pada sejarah Majapahit, cerita rakyat, sejarah Nusantara, dan sejarah nasional. Perkembangan lakon dipicu oleh tuntutan pasar khususnya penanggap Janger. Produk industri kreatif berbasis Janger berupa inovasi dan kreasi secara internal dengan melakukan pembaharuan. Kreasi eksternal dilakukan dengan menciptakan produk industri kreatif. Salah satu kreasi berupa industri cetak yang ditulis oleh Aekanu Hariyono. Cara tersebut berpotensi dikembangkan untuk penulisan cerita rakyat dan berbagai lakon Janger.

Kata kunci: industri kreatif, janger, lakon, seni tradisi

PENDAHULUAN

Banyuwangi memiliki beragam seni tradisi yang hingga saat ini masih bertahan hidup dimasyarakat. Seni tradisi mengalami pasang-surut pada saat harus hidup bersama dengan seni modern. Keadaan pasang-surut tersebut menginspirasi para seniman untuk terus melakukan inovasi dan kreasi agar seni yang ada di masyarakat sebagai warisan leluhur tetap bertahan dan diminati oleh masyarakat. Dinamika seni tradisi di Banyuwangi berkaitan dengan perjalanan sejarah rakyat pendukungnya.

Secara historis seni tradisi di Banyuwangi memiliki perjalanan dan latar belakang sejarah yang beragam (Anoeграjkti, 2016). Seni tradisi gandrung merupakan metamorfosis dari seni perjuangan yang kemudian berubah menjadi seni pergaulan dan

akhirnya menjadi seni hiburan. Seni tradisi barong merupakan metamorfosis dari ritual barong yang mengisahkan perjumpaan antara roh barong dengan roh Buyut Cili. Ritual Barong Ider Bumi Desa Kemiren hingga saat ini masih terus dihidupi oleh masyarakat pendukungnya dan menginspirasi munculnya barong sebagai seni pertunjukan panggung dan pertunjukan arak-arakan. Seni mocoan gaya baru merupakan metamorfosis dari seni tradisi mocoan. Tradisi mocoan dilakukan secara tertutup dan bergilir dari rumah-ke rumah dengan membacakan Lontar Yusuf yang berisi kisah perjalanan Nabi Yusuf. Saat ini muncul mocoan gaya baru yang didominasi unsur hiburan.

Dengan adanya beragam sejarah tersebut, tulisan ini memfokus pada seni tradisi janger yang pada mulanya bernama Damarwulan dan ada pula yang menyebut Jinggoan. Nama Damarwulan karena teater tradisional ini digelar setiap malam bulan purnama. Alasan lainnya karena fokus cerita pada perjalanan tokoh Damarwulan dari desa Paluhamba yang berjuang sampai menjadi raja Majapahit bergelar Prabu Brawijaya. Nama Janger karena pada mulanya salah satu pelatihnya berasal dari Bali dan seorang penari Janger. Nama Jinggoan muncul karena salah satu tokoh yang menjadi fokus adalah Adipati Menakjinggo (raja Blambangan). Perjalanan tokoh dibagi menjadi tiga periode, yaitu masa kelahiran disebut Bambang Menak, masa remaja bernama Joko Umbaran, dan masa dewasa disebut Menakjinggo. Ketiga periode kehidupan tersebut terbagi menjadi beragam lakon pergelaran Janger. Hingga saat ini, seni tradisi Janger masih dihidupi oleh masyarakat pendukungnya. Masih banyak grup janger yang tetap hidup dan mendapat tanggapan dan sebagian diikutsertakan dalam festival seni.

a. Jejak Perubahan Nama

Janger merupakan salah satu jenis teater tradisional Banyuwangi yang berdiri tahun 1918. Pendiri Janger adalah Mbah Darji yang tinggal di Singonegaran Banyuwangi. Teater tradisional ini pada mulanya bernama Damarwulan. Nama tersebut mengambil tokoh sentralnya, yaitu Damarwulan. Damarwulan, putra Maha Patih Majapahit, Maodara diasuh oleh dua abdi setianya Sabdapalon dan Nayagenggong di desa Paluhamba. Ketika sudah dewasa Damarwulan diminta mengabdikan kepada raja Majapahit dan tinggal di rumah pamannya, Patih Logender. Sebagai lakon janger, kisah hidup Damarwulan dimulai dari masa kecilnya di Paluhamba, mengabdikan di kepatihan Majapahit, mengikuti sayembara melawan Prabu Urubisma Menakjinggo, sampai diwisuda menjadi raja Majapahit bergelar Prabu Brawijaya. Kisah hidup Prabu Urubisma Menakjinggo dikisahkan sejak kelahirannya, masa kecilnya di bawah asuhan Ki Hajar Pamengger, mengikuti sayembara mengalahkan Kebo Marcuet, menjadi Adipati Blambangan, dan kekalahannya dengan Damarwulan akibat tipu daya yang dilakukan Damarwulan dengan membujuk Waita dan Puyengan untuk mengambil senjata utamanya, yaitu gada wesi kuning dan pedang sukayana.

Janger termasuk seni teater tradisional, seperti wayang orang, kethoprak, topeng dhalang, praburoro, kentrung, jemblung, dan ludruk. Janger hingga saat ini masih dihidupi oleh masyarakat pendukungnya. Aneka seni teater ini mengalami pasang-surut ketika hidup berdampingan dengan seni populer. Seni teater tradisional Janger di

Banyuwangi dikategorikan sebagai subgenre drama tari. Sampai saat ini masih hidup dan diminati masyarakat dan terus mengalami berbagai inovasi, mulai dari segi cerita, susunan pertunjukan, kostum, tata panggung, dan teknologi pertunjukannya. Di Banyuwangi, minat masyarakat menanggapi Janger masih relatif tinggi. Beberapa kelompok Janger yang masih hidup dan terus berkembang serta sering mendapat tanggapan antara lain Setyo Kridho Budoyo, Dharma Kencana, Sri Budoyo Pangestu, Dipa Candra Budaya, Temenggung Budoyo, Madyo Utomo Banje, Patoman, Langgeng Eko Budoyo, dan Jinggo Wangi.

Seni Janger Banyuwangi termasuk unik karena bersifat hibrid. Janger Banyuwangi menunjukkan ciri perpaduan seni yang berasal dari Banyuwangi, Jawa, dan Bali. Kostum, tari, dan alat musik memiliki kemiripan dengan Bali. Irama gending menunjukkan ciri Banyuwangi dan dialog antartokoh menggunakan bahasa Jawa krama. Bahasa Using cenderung digunakan pada adegan lawak. Hal tersebut menunjukkan kuatnya kontak budaya antara Bali, Banyuwangi, dan Jawa Kulonan. Menurut Humardani, Damarwulan merupakan seni tradisi paling unik karena menggunakan musik Bali, gending Banyuwangi, antawecana (dialog) menggunakan bahasa Jawa, tari dan kostumnya Bali. Berdasarkan fenomena tersebut, ia berharap seni Damarwulan tetap dilestarikan dan dikembangkan. Penggunaan bahasa Jawa pada dialog merupakan kompromi dengan penonton karena sebagian besar masyarakat Jawa yang tidak menguasai bahasa Using. Sementara itu, sebagian besar masyarakat Using memahami bahasa Jawa.

Dari sudut pandang Majapahit, Damarwulan sebagai protagonis yang mengemban tugas membinasakan Menakjinggo yang dipandang sebagai pemberontak. Sementara itu, Menakjinggo sebagai antagonis yang membuat gerakan untuk melakukan pemberontakan terhadap Majapahit. Versi cerita tersebut cenderung menyudutkan masyarakat Using dan menorehkan tuduhan sebagai masyarakat pemberontak, penentang penguasa, dan pengganggu stabilitas. Sementara itu, dari sudut pandang Menakjinggo, perlawanan dilakukan karena Majapahit berjanji bahwa yang dapat mengalahkan Kebo Marcuet akan menjadi suami Dyah Ayu Putri Kencanawungu dan diangkat menjadi raja Majapahit. Akan tetapi bila ditanyakan kapan realisasinya, Majapahit cenderung menunda-nunda. Dari sisi Menakjinggo, Majapahit berusaha menghindari dari janji yang pernah disampaikan kepadanya.

Kajian terhadap seni tradisi janger telah dilakukan beberapa peneliti. Puspito (1998) dalam Damarwulan Seni Pertunjukan Rakyat di Kabupaten Banyuwangi di Akhir Abad ke-20 memfokuskan kajian mengenai asal-usul, perkembangan, fungsi, dan struktur seni jinggoan. Ilham (2012) memfokuskan pada kajian mengenai struktur pertunjukan janger, sedangkan Anoeграjekti (2014) memfokuskan pada representasi identitas masyarakat Using pada tokoh Menakjinggo. Dalam seni tradisi janger Menakjinggo menjadi media perlawanan budaya terhadap stigma negatif pada tokoh tersebut. Dalam seni tradisi janger Menakjinggo ditampilkan sebagai raja yang tampan, bijaksana, sakti mandraguna, dan mencintai serta dicintai rakyat Blambangan.

b. Industri Kreatif

Industri kreatif merupakan salah satu realisasi program pengembangan ekonomi kreatif. Pengembangan ekonomi kreatif di banyak negara telah terbukti berkontribusi besar terhadap pendapatan negara termasuk dari ekspor. Ekonomi kreatif merupakan pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge-based-economy*) (Tomic-Koludrovic dan Petric, 2005; Potts dan Cunningham, 2008; Anoe-grajekti dkk., 2015).

Persoalan industri kreatif juga menjadi fokus perhatian pemerintah. Tahun 2009 oleh Presiden Republik Indonesia dicanangkan sebagai Tahun Industri Kreatif. Kebijakan tersebut memberikan peluang baru bagi pengembangan industri berbasis pengetahuan dan kreativitas warga negara. Kebijakan tersebut ditindaklanjuti oleh Presiden Joko Widodo yang pada periode pemerintahannya yang pertama membentuk Badan Ekonomi Kreatif, sebagai lembaga setingkat kementerian yang bertanggungjawab langsung kepada Presiden. Pada masa pemerintahannya yang kedua, Presiden Joko Widodo, menempatkan ekonomi kreatif terintegrasi dalam satu kementerian, yaitu Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Kebijakan pemerintah memandang industri kreatif sebagai industri yang mengandalkan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu. Semua itu diarahkan untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan kerja dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta. Secara konvensional, terdapat empat belas bidang industri kreatif, yaitu: (1) periklanan, (2) arsitektur, (3) pasar seni dan barang antik, (4) kerajinan, (5) desain, (6) fesyen, (7) film, video, dan fotografi, (8) permainan interaktif, (9) musik, (10) seni pertunjukan, (11) penerbitan dan percetakan, (12) layanan komputer dan peranti lunak, (13) televisi dan radio, serta (14) riset dan pengembangan. Kebijakan tersebut bertujuan menciptakan ekonomi kreatif (*creative economy*) atau ekonomi-berbasis-pengetahuan (*knowledge-based-economy*) yang oleh Galloway & Dunlop dikatakan sebagai ekonomi yang berlandaskan pengetahuan, kemampuan, dan talenta kreatif warga negara yang dapat menyejahterakan serta menciptakan peluang-peluang kerja baru (2006; Hasan, 2014).

Ketika ekonomi berbasis sumberdaya alam semakin menurun karena keterbatasan bahan, industri kreatif berbasis pengetahuan dan talenta kreatif menjadi alternatif pilihan. Ketika industri budaya bermodal raksasa dianggap kurang memeratakan keuntungan finansial bagi masyarakat, industri kreatif dipandang sebagai bentuk aktivitas yang mendorong pemerataan. Industri budaya merujuk kepada industri yang menggabungkan kreasi, produksi, dan komersialisasi konten-konten kreatif yang bersifat intangible dan kultural. Konten-konten tersebut secara tipikal dilindungi oleh copyright, baik yang untuk barang maupun jasa, seperti: percetakan, penerbitan dan multimedia, audio-visual, produksi lagu dan sinematografi, kerajinan, dan desain (Hesmondhalgh, 2007; Macaryus dan Anoe-grajekti, 2016).

Di Amerika Serikat, Inggris, Australia, Jepang, dan Singapura, industri kreatif memberi kontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional. Di Indonesia, industri kreatif berpotensi meningkatkan kehidupan ekonomi lokal dan nasional. Pemerintah berani menargetkan kontribusi industri kreatif terhadap ekonomi nasional pada tahun

2015 mencapai delapan persen. Perlunya industri kreatif, dinyatakan Budiono bahwa pemerintah akan selalu mencoba untuk menciptakan iklim bisnis yang kondusif, namun lebih penting lagi, para pelaku industri harus melanjutkan pengembangan kreativitas mereka sehingga produk mereka bisa berkompetisi. Hal tersebut diperkuat Susilo Bambang Yudhoyono yang menyatakan bahwa aktivitas ekonomi kreatif akan menjadi sarana yang menarik untuk memperkaya nilai-nilai kultural bangsa.

Kebijakan pada tingkat pusat tersebut, akan bermanfaat jika ditindaklanjuti oleh pemerintah daerah yang ada di seluruh Indonesia. Indonesia memiliki kreator-kreator dalam industri media (film, televisi, surat kabar, iklan), seni pertunjukan dan kriya, serta fesyen.

METODE

Metode etnografis dalam penelitian ini digunakan dengan perspektif culture studies untuk menjelaskan relasi kuasa antarpihak yang terlibat di dalamnya. Analisis berlangsung mulai tahap inventarisasi data pustaka. Sumber data pustaka berupa berita, artikel, laporan penelitian, dan buku mengenai seni tradisi (pertunjukan) pada umumnya dan Banyuwangi khususnya. Data pustaka dilengkapi dengan data lapangan berupa catatan etnografi (Crabtree, dkk., 2012) yang diperoleh melalui observasi, partisipasi, dan wawancara mendalam dengan informan terpilih, yaitu pelaku seni tradisi janger, sutradara, masyarakat penanggap, budayawan, dan birokrat setempat (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata). Interpretasi untuk memahami lebih berbagai domain secara lebih mendalam data yang dialami-hak dan aktivitas karakteristik pelaku budaya yang diteliti (Eriksen, 1993; Spradley, 1997; Barker, 2003).

Identitas dipahami sebagai yang terbangun dan diskursif, retak, dan berubah-ubah sejalan perubahan ruang-waktu. Pertarungan dan pertentangan dipahami secara proporsional, sebagai pergulatan sosial budaya dalam dinamika hidup dan kehidupan, menyemangati, dan mendorong pengembangan kemampuan negosiasi terhadap politik kebudayaan selanjutnya. Dengan demikian, pencatatan dan pemaknaan terhadap setiap kebijakan kebudayaan yang menyebar perlu terus dilakukan sebagai langkah pemahaman dan penentuan kebijakan lanjutan yang fungsional, melibatkan, menjahterakan, dan memandirikan masyarakat pendukungnya. Semua itu untuk mewujudkan tujuan penelitian, yaitu optimalisasi potensi budaya Using dan industri kreatif yang menjahterakan.

Observasi dilakukan dengan menyaksikan pertunjukan Janger yang ditanggap oleh masyarakat. Partisipasi diikuti dengan mengikuti tahapan pertunjukan Janger mulai prapertunjukan, pertunjukan, dan pascapertunjukan. Hal itu untuk mendapatkan data mengenai volume kerja masing-masing penanggungjawab. Wawancara mendalam dengan responden terpilih dari kalangan birokrat, pelaku budaya, pelaku seni tradisi Janger, dan masyarakat penanggap/penonton. Penentuan responden terpilih diasumsikan mereka telah memiliki pengetahuan, penghayatan, dan taksonomi mengenai berbagai fenomena budaya di lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Janger sebagai salah satu jenis seni teater tradisional di Banyuwangi dirancang sebagai media untuk menghibur masyarakat dan digelar secara rutin setiap bulan pada malam bulan purnama. Panggung, penerangan, kostum, dan tata rias masih sederhana. Panggung seperti rakit, terbuat dari bambu. Latar panggung anyaman bambu yang lazim untuk melapisi dinding. Masyarakat menyebutnya dengan nama kepeng. Penerangan menggunakan lampu minyak (ublik), kostum juga masih sederhana kain, ikat kepala, dan baju dengan bahan yang sederhana pula. Tata rias, pemerah bibir menggunakan pucuk daun jati, alas bedak putih, dan warna hitam menggunakan *langes* atau asap lampu minyak.

a. Perjalanan Seni Janger

Melalui perjalanan yang panjang, seni tradisi Janger mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara kuantitatif dan kualitatif. Kelompok seni Janger terus bermunculan dan hingga saat ini di Banyuwangi terdapat 9 (sembilan) grup seni Janger. Sedangkan dari segi kualitas pemain juga terus berkembang dan bermunculan juga pemain-pemain berbakat. Fasilitas pun terus semakin baik, mulai tata panggung, kostum, tata rias, tata suara, tata lampu, dan perlengkapan lainnya.



Gambar 1: Haji Tejo, pembina dan pemain Janger
(Dokumentasi Peneliti)

Haji Tejo membandingkan struktur pertunjukan Janger pada awal berdirinya dengan saat ini sudah jauh berbeda. Dikatakannya bahwa pada awal berdirinya Janger mengutamakan isi cerita. Selingan membuka lazimnya satu tari Jagapati dan tambahan satu tari daerah. Pergelaran Janger saat ini lebih banyak menampilkan tari dan lagu-lagu daerah. Selingan tari dan lagu tersebut mencapai sekitar 8–13. Gejala tersebut sebagai bukti antusiasme penonton terhadap sajian laku-laku yang sekaligus untuk memenuhi

permintaan para penonton militan yang terus mengikuti pertunjukan Janger di manapun diselenggarakan.



Gambar 2: Penonton naik panggung meminta pemain putri yang menjadi primadonanya menyanyikan permintaan lagunya (Dokumentasi Peneliti)

Gambar di atas memperlihatkan penonton militan yang karena permintaannya belum dikabulkan kemudian naik ke panggung. Penonton yang melakukan pemesanan lagu juga memberikan *saweran* 'uang lelah' untuk penyanyi yang membawakan lagu pesannya. Gejala tersebut menunjukkan bahwa dukungan penonton militan di satu sisi menjadi harapan keberlanjutan seni tradisi Janger. Di sisi lain, penonton tipe tersebut berpotensi melakukan penetrasi terhadap pertunjukan, utamanya untuk beradaptasi dengan kehendak penonton. Selingan tari dan lagu dalam jumlah besar dan “mendominasi” seni pertunjukan sebagai salah satu dampak dari tekanan penonton sebagai bagian dari seni pertunjukan.

b. Perjalanan Lakon

Secara historis, lakon Janger pada mulanya mengenai sejarah kerajaan Majapahit. Hal itu tampak pada penamaan kelompok seni dengan mengambil tokoh utamanya, yaitu Damarwulan. Tuntutan dan permintaan penanggap mendorong kreativitas kelompok Janger menciptakan lakon-lakon baru. Dalam hal lakon, peran sutradara menjadi penentu pembaharuan, inovasi, dan kreasi lakon Janger. Sutradara Janger yang disegani di Banyuwangi adalah Mustofa dan Sagiyo. Mustofa sebagai sutradara memiliki pengetahuan yang luas dan daya ingatan yang setia. Bakat sebagai sutradara ia warisi dari orang tuanya. Ayahnya juga seorang pemain dan sutradara Janger yang telah melahirkan lakon-lakon inovasi sebagai kelanjutan sejarah Majapahit.

Perjalanan lakon Janger berlanjut dengan pengembangan berbasis sejarah kerajaan-kerajaan Nusantara. Seperti sejarah kerajaan Demak, Kediri, Singasari, dan Mataram. Pengembangan dan penciptaan lakon disesuaikan dengan kehendak penanggap. Pengembangan selanjutnya adalah memanfaatkan cerita rakyat yang dihidupi oleh masyarakat pendukungnya. Lakon yang diminati di Banyuwangi adalah

Sri Tanjung Sidopekso. Sri Tanjung adalah perempuan setia yang menjadi istri Patih Sidopekso. Ia meninggal secara tragis di tangan suaminya Sidopekso karena difitnah oleh Raja Sulahkromo.¹ Cerita rakyat lainnya adalah Calon Arang yang menceritakan kebangisan perempuan yang dengan kekuatan sihir membuat resah rakyat Majapahit.



Gambar 3: Sumitro Hadi, pemimpin Sanggar Jingga Putih seorang koreografer yang telah melahirkan banyak sanggar seni di Banyuwangi (Dokumentasi Peneliti)

Pemimpin Sanggar Jingga Putih, Sumitro Hadi lebih dikenal sebagai seorang penata tari atau koreografer. Akan tetapi ia juga manaruh perhatian besar pada pengembangan seni tradisi di Banyuwangi pada umumnya. Sumitro telah memiliki cantrik-cantrik yang setelah selesai mengikuti pelatihan di sanggarnya kemudian mendirikan sanggar. Dalam pengembangan seni tradisi Janger, ia mengagumi Sugiyo dari Gladag dan Mustofa dari Rogojampi. Sugiyo adalah pemain dan sutradara Janger yang disegani di Banyuwangi.² Seluruh hidupnya diabdikan untuk berkesenian, utamanya mengembangkan seni tradisi Janger. Beberapa kali ia berhasil menjuarai festival seni yang diselenggarakan pada tingkat provinsi.

1. Aekanu Hariyono, budayawan, penulis, dan pemerhati budaya Banyuwangi telah memublikasi legenda Sri Tanjung. Dalam versi yang ditulisnya, Sri Tanjung hidup kembali dan dipertemukan dengan Patih Sidopekso suaminya. Versi cerita ini sebagai pembelaan Aekanu Hariyono terhadap tragedi yang menimpa Sri Tanjung. Ide cerita digali dari berbagai relief candi yang dilakukan dengan melakukan perjalanan wisata. Versi legenda ini ditulis dalam 6 (enam) bahasa (daerah, nasional, dan internasional). Dengan demikian buku ini sekaligus berpotensi sebagai salah satu media diplomasi budaya.

2. Sebagai pemain Janger, Sagiyo mendapat peran sentral, seperti Menakjinggo atau Patih Sidopekso. Ia setuju dengan reinterpretasi tokoh Menakjinggo sebagai raja Blambangan yang tampan, bijaksana, dan mencintai rakyatnya. Ide rekonstruksi karakter tokoh Menakjinggo tersebut dilakukan oleh Hasan Ali budayawan dan birokrat Banyuwangi yang menaruh perhatian besar terhadap budaya dan seni tradisi Banyuwangi.

c. Industri Kreatif

Industri kreatif merupakan salah satu realisasi dan implementasi mengenai ekonomi kreatif sebagai sistem ekonomi yang mengandalkan talenta dan kreativitas manusia. Di Banyuwangi para pelaku seni tradisi memiliki tantangan untuk dapat terus hidup berdampingan dengan seni modern. Bupati Banyuwangi, Abdullah Azwar Anas secara konsisten menaruh perhatian terhadap perkembangan seni budaya sebagai salah satu kekayaan Banyuwangi yang berpotensi untuk mendukung pengembangan pariwisata. Awal masa pemerintahannya telah menerapkan kebijakan memperkenalkan budaya etnik Banyuwangi kepada masyarakat internasional dengan menggunakan media modern. *Banyuwangi Ethno Carnival* (BEC) digelar sebagai kebijakan dalam memperkenalkan budaya tradisional yang dikemas secara modern (fesyen) kepada masyarakat internasional.

Pergelaran fesyen yang dikemas secara modern dan dipromosikan secara internasional. Pergelaran pada tingkat internasional tersebut sekaligus sebagai salah satu bentuk promosi budaya Banyuwangi kepada masyarakat dunia. Secara konsisten, kehadiran wisatawan asing dan domestik di Banyuwangi didukung dengan pengembangan infrastruktur transportasi melalui jalur udara (Surabaya-Banyuwangi dan Jakarta-Banyuwangi), darat (bis, kereta api), dan laut. Banyuwangi juga terus berbenah untuk memberikan kenyamanan kepada para wisatawan yang hadir. Penerbangan langsung Jakarta-Banyuwangi (PP) tersebut memberi peluang dan kemudahan wisatawan asing menuju Banyuwangi.



Gambar 4: Banyuwangi Ethno Carnival pertama tahun 2011, bertema Gandrung, Damarwulan, dan Kunderan (Sumber Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Banyuwangi)

Fesyen sebagai salah satu produk industri kreatif yang berpotensi menghadirkan wisatawan domestik dan asing dalam jumlah besar. Kehadiran wisatawan dalam jumlah besar tersebut berdampak lanjut pada sektor ekonomi yang lain, seperti penginapan, kuliner, cendera mata, transportasi, dan hiburan. Dampak lanjut tersebut menjadi tantangan sekaligus peluang masyarakat untuk ikut ambil bagian dengan menyediakan produk industri kreatif berbasis seni tradisi. Hadirnya wisatawan dalam jumlah besar berpotensi menggerakkan roda ekonomi Banyuwangi. Selanjutnya, untuk mengakomodasi seni tradisi yang belum diangkat sebagai tema BEC, ditampung dalam kegiatan budaya lainnya, yaitu Festival Kuwung. Kuwung juga sebagai kegiatan fesyen modern untuk memperkenalkan seni tradisi Banyuwangi kepada masyarakat Internasional.

Menyambut wisatawan yang hadir di Banyuwangi dalam jumlah besar memerlukan dukungan masyarakat untuk menyediakan berbagai produk industri kreatif. Di Kemiren yang telah ditetapkan sebagai lokasi Desa Wisata Using, masyarakat menyambut dengan menyediakan *homestay* dan menawarkan berbagai paket wisata budaya dan alam. Partisipasi masyarakat diperlukan oleh pemerintah. Sebaliknya, proteksi dan perhatian pemerintah diperlukan untuk meningkatkan produktivitas, kesejahteraan, dan kemandirian masyarakat.

d. Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Janger

Seni tradisi Janger berpotensi sebagai basis pengembangan industri kreatif. Kreativitas pengembangan isi cerita mulai dari sejarah Majapahit, sejarah kerajaan-kerajaan nusantara, cerita rakyat, hingga sejarah nasional telah menunjukkan produk industri kreatif. Kreativitas sutradara memenuhi kebutuhan pasar. Kreativitas lainnya berkaitan dengan teknologi yang digunakan dapat pergelaran Janger, seperti tata lampu, adegan perang yang atraktif menggunakan senapan, pedang, tombak, yang menciptakan efek visual yang mengerikan, menyeramkan, mistis, atau romantis.

Industri kreatif juga dikembangkan dengan melakukan kolaborasi dengan industri rekaman. Pengalaman Sagiyo pada saat rekaman, mendapat honor 4 kali lipat dibandingkan tanggapan reguler. Akan tetapi selanjutnya tidak mendapat royalti dari perusahaan rekaman yang memperbanyak. Hal yang sama juga terjadi pada seni tradisi yang lain, seperti gandrung dan kuntulan.

Produk industri kreatif lainnya yang berpotensi dikembangkan adalah produksi cetak berupa lakon-lakon pergelaran Janger. Lakon yang populer dan menginspirasi penulis adalah "Pangeran Banterang" yang menjadi salah satu versi legenda asal-usul Banyuwangi. Industri cetak yang terbaru telah dipublikasi *Sri Tanjung Hidup Kembali* karya Aekano Hariyono. Kisah Sri Tanjung versi terbaru ini kiranya berpotensi sebagai sumber inspirasi bagi penulis-benulis Banyuwangi untuk menyimpan berbagai kisah/cerita rakyat yang ada di Banyuwangi.

SIMPULAN

Uraian di atas menunjukkan bahwa seni tradisi Janger dirancang sebagai seni hiburan untuk masyarakat. Janger terus mengalami modifikasi dan kreasi dengan mengakomodasi kebutuhan dan selera masyarakat penikmat. Arah perkembangan pada semakin panjangnya selingan berupa tari dan tembang daerah yang sedang populer di masyarakat. Di kalangan penikmat Janger, terdapat penonton militan yang dengan setia senantiasa mengikuti pertunjukan di manapun.

Produk industri kreatif berbasis Janger yang telah dilakukan kalangan pelaku seni berupa inovasi dan kreasi secara internal dengan melakukan pembaharuan. Kreasi eksternal dilakukan dengan menciptakan produk industri kreatif. Salah satu kreasi berupa industri cetak yang ditulis oleh Aekanu Hariyono. Cara tersebut berpotensi dikembangkan untuk penulisan cerita rakyat dan berbagai lakon Janger.

DAFTAR PUSTAKA

- Anoerajekti, N. (2010). *Estetika Sastra dan Budaya: Membaca Tanda-tanda*. Jember: Jember University Press.
- Anoerajekti, Novi. (2014). "Janger Banyuwangi dan Menakjinggo: Revitalisasi Budaya". *Jurnal Literasi*. Vol. 4 No 1 (2014).
- Anoerajekti, N. (2015). *Podho Nonton: Politik Kebudayaan dan Representasi Identitas Using*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- Anoerajekti, N., dkk. (2016). *Kebudayaan Using: Konstruksi, Identitas, dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Budaya Etnik dan Komunitas, Lembaga Penelitian Universitas Jember bekerja sama dengan Penerbit Ombak.
- Anoerajekti, Novi. (2016). *Optimalisasi Seni Pertunjukan: Kontestasi Negara, Pasar, dan Agama*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Barker, C. (2003). *Cultural Studies Theory and Practice*. London: SAGE Publication Ltd.
- Crabtree, Andrew; Rouncefield, Mark; Tolmie, Peter. (2012). *Doing Design Ethnography*. London: Springer.
- Eriksen, T.H. (2010). *Ethnicity and Nationalism. Anthropological Perspectives*. 3rd Edition (3rd ed.). New York: Pluto Press. <https://doi.org/10.2307/2804409>.
- Galloway, Susan dan Dunlop, Stewart. (2006). "A Critique of Definitions of the Cultural and Creative Industries in Public Policy". *International Journal of Cultural Policy*, Vol. 13, No. 1, 2007. DOI: 10.1080/10286630701201657.
- Hasan, Moch. (2014). "Budaya Kreatif Lokal yang Mengglobal". Dalam Novi Anoerajekti dkk. (Eds.). *Dinamika Budaya Indonesia dalam Pusaran Pasar Global*. Yogyakarta: Penerbit Ombak. Prosiding Seminar Internasional Ikabudi, November 2014 di Universitas Jember.
- Hesmondhalg, David. (2007). *The Cultural Industries*. Singapore: Sage Publication Asia-Pacific.

- Ilham, Muhammad. (2012). "Struktur Cerita Minak Jinggo Dalam Teater Rakyat Janger Banyuwangi". *Jurnal Literasi*, Vol. 2 No. 2 (2012).
- Macaryus, Sudartomo dan Anoegrajekti, Novi. (2016) "Seni Tradisi, Industri Kreatif, dan Lekuk-Liku Perjuangannya". Dalam Novi Anoegrajekti dkk. *Budaya Using: Konstruksi, Identitas, dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Budaya Etnik dan Komunitas, Lembaga Penelitian Universitas Jember bekerja sama dengan Penerbit Ombak.
- Potts, Jason & Stuart Cunningham. (2008). "Four Models of The Creative Industries." *International Journal of Cultural Policy*.
- Puspito, Peni. (1998). "Damarwulan Seni Per-tunjukan Rakyat di Kabupaten Banyuwangi di Akhir Abad Ke-20." Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Spradley, J.P. (1997). *Metode Etnografi*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya.
- Tomic-Koludrovic, Inga & Mirko Petric. (2005) "Creative Industries in Transition: Toward a Creative Economy." Nada Svob-Dokic (ed). *The Emerging of Creative Industries in Southeastern Europe*. Zagreb: Institute for Inter-national Relations.

Endah Imawati 3

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 99%

Endah Imawati 3

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12
