



Sistem Kreativitas Sandur Bojonegoro dalam pertunjukan “Selendang Kuning”

Creativity System of Sandur Bojonegoro on “Selendang Kuning” Performance.

Hidayah Sumiyani & Autar Abdillah *

Program Studi S2 Pendidikan Seni Budaya, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Diterima: 23 April 2021; Direview: 26 April 2021; Disetujui: 08 Mei 2021

Abstrak

Pertunjukan sandur Bojonegoro dipentaskan di tanah lapang dengan panggung arena dan dibatasi dengan belabar janur kuning. Pada masa pandemi Covid-19, seniman Sandur menciptakan pertunjukan “Selendang Kuning” dengan konsep sandur rumah yaitu sandur yang dipentaskan dalam rumah atau yang dapat disaksikan di rumah. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui aspek-aspek kreatifitas yang mendukung penciptaan karya Sandur Bojonegoro dengan konsep rumah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data observasi, wawancara semi terstruktur dan studi kepustakaan. Hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan sistem kreatifitas Mihaly Csikszentmihalyi. Hasil penelitian yang telah dianalisis, ditemukan bahwa karya sandur “Selendang Kuning” yang berkonsep sandur rumah dapat tercipta karena beberapa aspek, yaitu (1) domain yang ditempuh telah mengalami titik fokus pada pengembangan Sandur Bojonegoro ke bentuk dan media yang baru dengan penuh kesadaran memilih untuk mempertimbangkan unsur kepakeman yang harus dipakai ataupun yang tidak digunakan dalam proses penciptaan karya tersebut; (2) ranah dalam pertunjukan mendapatkan dukungan, kolaborasi antar aspek yang memadai; dan (3) individu kreatif dalam karya berupa para pelaku sandur Bojonegoro yang terbuka dengan segala kemungkinan penciptaan.

Kata Kunci: Sandur Bojonegoro; Sistem Kreativitas; Pertunjukan

Abstract

Sandur Bojonegoro's performance appears on a field with an arena stage bordered by yellow coconut leaves. During the Covid-19 pandemic, the artist sandur made a performance called “Selendang Kuning” with the concept of home sandur, which is sandur be productions at home or can be seen at home. The purpose of this study is to determine the aspects of creativity that support the creation of the Sandur Bojonegoro performance with the concept of a house. The research method used is descriptive qualitative, by collecting observational data, semi-structured interviews, and literature study. The results of the study were analyzed using the Mihaly Csikszentmihalyi concept of the creativity system. The results of the research that have been analyzed, found that the work of Sandur “Selendang Kuning” with the concept of sandur rumah can be created due to several aspects, namely (1) the domain is taken has experienced a focal point in development Sandur Bojonegoro, into new forms and media, consciously chooses to consider the regulatory elements that should or should not be used in the process of creating works; (2) the realm of the performance has adequate support, a collaboration between aspects; and (3) creative individuals in their work in the form of Sandur Bojonegoro actors who are open to all possibilities of creation.

Keywords: Sandur Bojonegoro; Creativity System; Performance

How to Cite: Sumiyani, H., & Abdillah, A., (2021). Sistem Kreativitas Sandur Bojonegoro dalam Pertunjukan “Selendang Kuning”. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5(1):127-133.

*Corresponding author:

E-mail: hidayahsumiyani@gmail.com

ISSN 2549-1660 (Print)

ISSN 2550-1305 (Online)

PENDAHULUAN

Sandur Bojonegoro merupakan pertunjukan dari Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur yang digunakan untuk menghibur masyarakat dengan menampilkan cerita yang dimainkan oleh tokoh Cawik, Pethak, Balong dan Tangsil (Kurnianingsih, 2018). Kesenian ini dilengkapi dengan Jaranan dan Kalongking (seni akrobatik seperti kelelawar yang bermain di seutas tali yang menghubungkan dua ruas bambu (kurang lebih tingginya 5-7 meter), dan dimainkan di tanah lapang dengan panggung berbentuk arena yang dibatasi *blabar janur kuning* (As'ad, 2010). *Blabar janur kuning* memiliki ukuran 8 x 8 meter, dengan bentuk segi empat dan *blabar janur kuning* disertai gantungan jajanan tradisional (Moses, 2018).

Sandur Bojonegoro memiliki perbedaan dengan Sandoor Madura, Sandur Mandura di Jombang, maupun dengan Sandur Tuban yang wilayahnya saling bersebelahan dengan Sandur Bojonegoro. Daya tarik dari pertunjukan Sandur Bojonegoro terletak pada kemampuannya beradaptasi dengan perkembangan masyarakat. Kesenian ini tetap menjaga nilai-nilai kepakeman tertentu yang melekat di pertunjukan meski mengalami banyak adaptasi di berbagai sisi.

Sandur Bojonegoro telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTb) Indonesia oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pada tahun 2018. Sandur pada mulanya berpijak pada lakon yang memiliki keterkaitan dengan pertanian (Waras, 2016). Pegiat Sandur mulai mengembangkan pertunjukan yang menceritakan tentang permasalahan sosial. Kesenian ini mengajarkan tentang budi luhur, tolong-menolong, tenggang rasa, memiliki nilai-nilai budaya yang dapat meningkatkan kesadaran akan jati diri dan persatuan bangsa (Fuadah, 2010). Sandur Bojonegoro dapat menjadi media

komunikasi untuk menyampaikan persoalan-persoalan yang sedang terjadi pada masa kini (Sholihah, 2019).

Pada saat masa pandemi *Coronavirus disease* atau COVID-19 mulai melanda Indonesia pada bulan Maret 2021, keberlangsungan kesenian Sandur Bojonegoro mengalami stagnasi karena dihentikannya kegiatan-kegiatan yang mengumpulkan massa dalam jumlah banyak. Komunitas Sandur Kembang Desa (KSKD) sebagai pelaku kesenian Sandur Bojonegoro mulai beradaptasi dengan media virtual yang sedang marak dan kemudian menciptakan inovasi dengan kreatifitas mereka.

Sandur Bojonegoro maju kedepan mengatasi era disrupsi media dan budaya dengan melakukan inovasi pada karya yang diciptakan pada masa pandemic Covid-19. Seperti diketahui bahwa kemajuan teknologi merupakan sebuah keniscayaan dalam peradaban manusia. Teknologi yang semakin berkembang menciptakan berbagai jenis tontonan dan hiburan yang baru, dapat diminati oleh masyarakat secara luas dengan biaya yang lebih murah, waktu yang lebih dapat disesuaikan dengan individunya. Disrupsi media pada segala lini kehidupan manusia dengan seharusnya tidak menjadikan kesenian teater rakyat menjadi tersisihkan atau terpinggirkan. Keadaan ini menjadi tantangan bagi Sandur Bojonegoro untuk dapat bertahan. Era disrupsi menjadi tantangan dan peluang (Piliang, 2013), agar Sandur Bojonegoro mampu berinovasi dengan menjalankan kreativitasnya.

KSKD berinovasi menciptakan karya "Selendang Kuning" dengan konsep yang berbeda dari pertunjukan Sandur Bojonegoro pada umumnya yaitu Sandur Rumah. Sandur Rumah memiliki artian : (1)pementasan sandur yang diproduksi dan didokumentasikan dirumah (bukan ditanah lapang); dan (2)pementasan sandur dapat disaksikan dirumah. Mempertimbangkan kedua artian tersebut, pentas sandur rumah memiliki kedudukan

strategis untuk dinikmati daring karena memanfaatkan teknologi digital dan tidak perlu bertemu langsung dengan penonton untuk tidak menambah cluster persebaran Covid-19.

KSKD mampu bertahan dan berkarya di masa pandemi. Penulis mencari alasan (1) faktor-faktor pendukung apakah yang mampu membuat kesenian ini bertahan?; dan (2) mengapa kesenian Sandur Bojonegoro khususnya KSKD masih dapat beraktifitas dalam masa pandemi covid-19 dan era disrupsi media yang memunculkan banyak hiburan baru. Hal tersebut kemudian mengerucut pada tujuan dari penulisan ini, yaitu mendeskripsikan faktor-faktor pendukung yang mampu membuat kesenian ini bertahan dan mendeskripsikan sistem kreativitas yang dimiliki oleh KSKD sebagai Sandur Bojonegoro khususnya pada lakon Selendang Kuning.

Hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan konsep sistem kreatifitas yang disampaikan oleh Mihaly Csikszentmihalyi. Sistem reativitas merupakan keterkaitan antara tiga bagian dari dari suatu sistem (Csikszentmihalyi, 1997), yaitu (1) domain, yang dapat diartikan sebagai seperangkat pengetahuan, sistem, simbol, aturan, dan prosedur yang melekat pada individu maupun masyarakat; (2) ranah (bidang), mencakup keseluruhan anggota masyarakat, yang melakukan penawaran nilai dari kreatifitas karya: guru, kolektor, penulis, kritikus, analis atau pemerintah maupun agen; dan (3) individu kreatif, merupakan orang-orang yang memiliki peran memberi gagasan, sistem, dan bentuk ataupun pola. Seperti: seniman, arsitek, desainer, insinyur dan entrepreneur.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah KSKD yang merupakan komunitas sandur yang paling aktif di Bojonegoro. Penelitian ini merupakan disajikan dalam bentuk

deskriptif kualitatif dan data didapatkan melalui wawancara, observasi, perekaman data, studi pustaka serta pengumpulan berita atau informasi berkaitan dengan Sandur Bojonegoro. Data hasil penelitian kemudian dianalisis melalui proses pengkodean (*coding*). Analisis data adalah proses pengkodean yaitu menguraikan, mengkonsepkan, dan menyusun kembali dengan cara baru (Straus, Anselm & Corbin, 2013). Data kemudian akan diuji keabsahannya melalui triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahun 2009, KSKD berupaya untuk menjadikan Sandur Bojonegoro sebagai kesenian yang lebih dekat dengan masyarakat melalui konsep Sandur pengembangan (Fachtya & Muljono, 2019). Sandur yang awalnya dikenal mistis (dengan sesajen dan kesurupan) kemudian dikembangkan dengan teknik teater modern (Kurnianingsih, 2018). Pengembangan ditekankan pada lakon yang lebih dekat dengan persoalan masyarakat penontonnya. Seperti pertunjukan dengan judul: 'Tanah Adat', 'Bab Sampah' dan 'Bata atau Tahu?' yang mengkritik kehidupan masyarakat. Upaya ini dilakukan agar generasi muda dan masyarakat menerima kesenian Sandur. Generasi Sandur Bojonegoro sebelumnya mengalami stagnasi dan telah banyak meninggal dunia (Bing, 2003). Pengembangan Sandur dengan melakukan regenerasi dapat dilihat melalui pengamatan pada pertunjukan KSKD, dimana anak-anak muda mendominasi kelompok ini.



Gambar 1. KSKD dengan lakon "Selendang Kuning" didominasi anak muda. (Dok. KSKD)

Pertunjukan “Selendang Kuning” dengan konsep sandur rumah dapat diartikan, bahwa rumah adalah sebuah bangunan yang mempunyai fungsi sebagai tempat tinggal dan berkumpul suatu keluarga. Rumah menjadi identitas awal seseorang. Sandur dipentaskan di dalam rumah sebagai karya inovatif dan kreatif dengan melakukan eksplorasi dan merespon rumah sebagai ruang pertunjukan baru bagi kesenian sandur, tanpa merubah interior rumah tersebut.

Pertunjukan Sandur sebagai bentuk teater tradisional merupakan hasil kerja kolektif. Pertunjukan Sandur Bojonegoro memiliki beberapa pekerjaan yang harus dibagi seperti siapa yang menjadi tokoh Germo, anak wayang, penari jaranan, pemain kalongking, panjak hore, penata kostum, penata tari, penata musik, dan lain-lainnya. Pembagian kerja tersebut meningkatkan ketergantungan pelaku Sandur Bojonegoro satu dengan yang lainnya. Sistem kreativitas melingkupi proses penciptaan karya “Selendang Kuning” hingga dapat dipertontonkan. Sistem kreatifitas yang dimaksud adalah relasi antar kinerja dalam kesatuan kolektif pertunjukan Sandur, dimana terdapat keterhubungan antar peran, pengetahuan dan kerja bersama. Sistem kreatifitas menjadi faktor utama KSKD dapat menciptakan karya tersebut.

Menganalisis pertunjukan KSKD “Selendang Kuning” dengan sistem kreatifitas Mihaly Csikzentmihalyi, didapati bahwa kreatifitas menjadi sebuah interelasi antar bagian-bagian dari sebuah sistem yang komprehensif, yaitu:

Sandur sebagai Domain. Domain adalah sebuah set dari simbolik aturan dan prosedur atau pengetahuan yang secara bersama oleh suatu komunitas, seperti sebagai matematika, teknologi, sosiologi atau seni yang semua hidup di budaya (Piliang, 2018). Pertama ‘Sandur sebagai domain’ yaitu bagaimana Sandur menjadi seperangkat pengetahuan, sistem, simbol,

aturan, dan prosedur-prosedur yang dimiliki bersama oleh kelompok KSKD.

KSKD menjadi seperangkat pengetahuan dapat dilihat melalui proses latihan dan pertunjukan Sandur, dimana sandur memiliki aturan-aturan tertentu (Wibono, Susilowati, & As’ad, 2009), yaitu: (1)pemosisian anak wayang pada setiap titik panggung arena berbentuk segi empat; (2) bentuk Sandur Bojonegoro berbeda dengan Sandur di daerah lain, (3) struktur pertunjukan Sandur Bojonegoro dapat menyesuaikan dengan kebutuhan namun ada beberapa pakem yang harus tetap dipegang teguh; dan (4) laku setiap anak wayang diatur berdasarkan latar belakangnya seperti Wak Tangsil yang dituakan diantara keempat tokoh lainnya. Pengetahuan - pengetahuan ini tidak dapat dilakukan dengan semena-mena dalam prakteknya, namun memiliki aturan (*pakem*) yang telah disepakati sebagai unsur pembentuk Sandur Bojonegoro.



Gambar 2. Sandur Bojonegoro pentas di tanah lapang. (Dok. KSKD)



Gambar 3. Adegan di kamar mandi pertunjukan “Selendang Kuning” (Dok. KSKD)

Penyiaran Sandur Rumah “Selendang Kuning” *live* melalui Youtube menjadi satu cara baru untuk menyiarkan pertunjukan.

Selain itu, kegiatan ini juga menjadi bagian dari pendokumentasian Sandur yang dapat disaksikan ulang, ia lebih awet daripada pertunjukan tatap muka yang terikat dengan dimensi ruang dan waktu. Terobosan dengan kreativitas dilakukan, dimana tidak adanya dari hal-hal baru dan terobosan di dalam kesenian, bidang science atau lainnya pada akhirnya kemudian akan menunjukkan tidak adanya kreativitas di individu dan sosial tingkat yang mengarah ke "budaya kreatif" (Piliang, 2018).

Ranah. Ranah dalam KSKD mencakup seluruh penilai karya "Selendang Kuning" yang dipentaskan KSKD yaitu masyarakat penonton, kritikus, dan para pelaku Sandur Bojonegoro itu sendiri. Karya Selendang Kuning merupakan hasil pembiayaan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Fasilitasi bidang Kebudayaan dengan materi karya inovatif. Karya ini telah diakui secara nasional karena telah mengalami seleksi yang cukup ketat. Para pelaku Sandur Bojonegoro sendiri menilai bahwa ini sangat berbeda dari pertunjukan Sandur yang biasanya ditonton. Namun, mereka menerima hal tersebut sebagai hal yang perlu dilakukan agar kesenian Sandur tetap bergerak dengan kreatifitasnya.

Keberadaan KSKD telah didukung dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro sebagai pusat berlatih anak-anak muda untuk bermain Sandur. Namun, dinas terkait menekankan protokol kesehatan yang harus terus dijalankan dalam proses produksi pertunjukan tersebut. Penulis percaya bahwa kualitas ranah atau 'penghuni domain' memengaruhi kadar kreativitas (Piliang, 2018). Ketika KSKD mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, tekanan yang lebih mengedepankan saran yang relevan dan membangun, membuat transmisi ide antar pelaku menjadi lebih mudah tercapai.

Dukungan penghuni ranah kemudian mentransmisikan perimpangan antara domain (Sandur Bojonegoro sebagai

seperangkat pengetahuan) kepada para individu KSKD. Individu kemudian menghasilkan variasi baru, dimana perubahan versi lama ke variasi baru akan ditransmisikan melalui waktu. Ranah KSKD saling bergesekan dan menjadi pisau tajam yang bermanfaat untuk perkembangan Sandur Bojonegoro pada tahap selanjutnya.

Individu Kreatif. Individu KSKD merupakan 'individu kreatif', yang menggunakan sumber-sumber simbolik di dalam domainnya seperti (musik, teknologi panggung, acting, seni), sehingga pertunjukan lakon "Selendang Kuning" mengandung ide, sistem, bentuk atau pola-pola baru.

Seniman KSKD merupakan orang-orang yang memiliki visi-misi personal yang kuat dan pengkarya yang ulung dengan pendapat yang relatif modern (Danesi, 2012). Pementasan yang biasanya di tanah lapang kemudian dilakukan di dalam rumah harus menyesuaikan dengan properti rumah. Mereka sebagai manusia yang memiliki kemampuan kreatif tetap kesigapan menghasilkan gagasan baru dan melakukan terobosan-terobosan baru (Sumarjo, 2000) dengan menciptakan ruang kreatif yang tidak biasa.

Pemikiran *out of the box* menciptakan berbagai adaptasi diri yang mampu diantisipasi dengan apik oleh sutradara, aktor, pemusik, penata koreografi, penari, dan pendukung lain. Penari jaranan menari di atas dipan, Cawik melantunkan adegan di kamar mandi, anak wayang masuk dalam pertunjukan melalui pintu rumah-adaptasi yang demikian akan menciptakan pengalaman batin yang bertolak dalam hati para pemainnya. Kreatifitas membutuhkan keberanian untuk menerobos dan menciptakan terobosan itu sendiri (May, 2018).

Csikszentmihalyi memiliki keyakinan bahwa mereka (orang kreatif) cenderung mengikuti arus atau bersifat konservatif (Mcintyre, 2007). Cara tradisional memperoleh pemahaman dari masa lalu yang kemudian menyisipkan gagasan

pembaharuan. KSKD secara sadar mengambil resiko dalam mengerjakan karya ini yang besar kemungkinan ditolak karena berbeda dari pakem Sandur.



Gambar 4 : Sutradara (tengah) dan anak wayang.
(Dok. KSKD)

Seniman KSKD sebagai individu kreatif perlu mengusahakan kesenian ini tetap hidup ditengah masyarakat dengan lebih kreatif dalam mengelola karya-karyanya. Kesadaran kolektif dalam sistem kreativitas pertunjukan Sandur adalah upaya-upaya menghidupkan Sandur melalui individu-individu kreatif untuk (1) menjaga keberadaan Sandur Bojonegoro sebagai komunitas dan (2) menjaga Sandur sebagai salahsatu kesenian di Bojonegoro, agar mampu untuk tetap hidup ditengah masyarakat yang memiliki kuasa atas pilihan hiburan mereka.

Kesadaran dari individu dalam berkreativitas dibutuhkan untuk berjuang di ranah dan *domain* dimana ia berada. Sementara individu bergerak menjadi aktor sosial dalam ranah kreatifitas kedalam (*inside*), diperlukan kesadaran kolektif dari sisi *domain* (yang berkaitan erat dengan kejelasan struktur, sentralitas didalam kebudayaan dan aksesibilitas) yang merupakan kesadaran dari arah luar (*outside*) ranah dan individu. Kompleksitas kesadaran kolektif antar unsur dalam sistem kreatifitas tersebut (*domain*, ranah, dan individu kreatif) bukanlah tanggung jawab sepihak, namun adalah tanggung jawab bersama dengan cara penuh kesadaran, menyeluruh dan berimbang.

SIMPULAN

Kreatifitas dalam kesenian Sandur merupakan kompleksitas yang saling melengkapi. Sandur sebagai kerja komunal, melibatkan berbagai unsur pertunjukan Sandur, penciptaan karya berdasarkan nilai, struktur dan bentuk tradisi memerlukan keberanian kreativitas dan dukungan dari lingkungan dimana penciptaan dilakukan. Sandur Rumah adalah proses pengkaryaan kreatif yang melibatkan individu, ide kreatif, dan penciptaan karya sebagai upaya kesenian sandur dalam menghadapi era disrupsi teknologi informatika untuk melestarikan warisan budaya bangsa dan warisan umat manusia serta memperkuat kepribadian bangsa

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kemendikbud yang telah mendanai penciptaan karya "Selendang Kuning", KSKD yang berani melakukan inovasi dengan kreatifitasnya, dan kepada civitas akademika Program Studi S2 Pendidikan Seni Budaya Universitas Surabaya yang mendukung pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- As'ad, A. (2010). *Bentuk Pertunjukan Teater Tradisional Sandur Bojonegoro dan Tuban*. ISI Yogyakarta.
- Bing, A. (2003). Mbah Sukadi : Sandur, Seni yang Terkubur. *Majalah Gong*, 16-17.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial.
- Danesi, M. (2012). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Fachtya, B., & Muljono, U. (2019). *Nilai-nilai Pendidikan Karakter Kesenian Sandur Cerita Balong Blandong Di Desa Ledok Kulon Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro*.
- Fuadah, E. N. (2010). *Peranan Kesenian Tradisional "Sandur" Sebagai Sarana Pelestarian Nilai-Nilai Lokal di Desa Ledok Kulon Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro*. Universitas Negeri Malang, Malang.

- Kurnianingsih, A. (2018). *Eksistensi Seni Tradisi "Sandur" Pada Masyarakat Modern Di Desa Ledok Kulon Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro*. UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.
- May, R. (2018). *Kreativitas Dan Keberanian*. Yogyakarta: Ircisod.
- Mcintyre, P. (2007). Rethinking Creative Practice in the Light of Mihaly Csikszentmihalyi's Systems Model of Creativity. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/238725021_Rethinking_Creative_Practice_in_the_Light_of_Mihaly_Csikszentmihalyi%27s_Systems_Model_of_Creativity
- Moses, F. (2018). *Strategi Komunitas: Sandur Di Bojonegoro, Jawa Timur*. Badan . Jakarta.
- Piliang, Y. A. (2013). Budaya Teknologi Indonesia : Kendala dan Peluang Masa Depan. *Jurnal Sosioteknologi Institut Teknologi Bandung* , 28, 246-262.
- Piliang, Y. A. (2018). *Medan Kreativitas : Memahami Dunia Gagasan*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Sholihah, A. S. (2019). *Ungkapan-Ungkapan Dalam Kesenian Sandur Di Kelurahan Ledok Kulon Kabupaten Bojonegoro (Kajian Etnolinguistik)*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Straus, Anselm & Corbin, J. (2013). *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sumarjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung : Penerbit ITB.
- Waras, A. R. B. (2016). Makna Kesenian Sandur Ronggo Budoyo Bagi Masyarakat Tuban. *Antropologi UNAIR*, V(3), 374-286.
- Wibono, J. C., Susilowati, T. T., & As'ad, M. A. (2009). Membaca Sandur Bojonegoro dan Sandur Tuban. *Resital*, 10(2). Retrieved from <http://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/481/75>