

**ANTHROPOS:**  
**Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya**

Available online <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/anthropos>

---



**Teater Rakyat Gemblak: Mulai dari Hiburan hingga Unsur Nasionalisme**

**Agus Sulton, Alifiulahtin Utaminingsih**

Jurusan Sastra Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang  
Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Brawijaya Malang

*Diterima September 2017; Disetujui November 2017; Dipublikasikan Januari 2018*

---

**Abstrak**

*Gemblak* merupakan teater rakyat Jawa yang berkembang di Jombang dan umumnya di Jawa Timur. Seni pertunjukan *Gemblak* sering dipentaskan saat ada acara hajatan atau ritual-ritual di pedesaan. Di zaman sekarang *Gemblak* kurang diminati oleh masyarakat umum, terutama rakyat perkotaan. Hal inilah yang menjadi dasar teater *gemblak* dirasa penting untuk dilakukan penelitian dari unsur nilai-nilai yang ada di dalamnya. Kemudian memanfaatkan kerja William R. Bascom dan Alan Dundes dalam menggali nilai lebih dari teater rakyat *Gemblak*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian berdasarkan fakta-fakta.

**Kata Kunci:** *Gemblak, Teater Rakyat, Nilai, Deskriptif*

**Abstract**

*Gemblak* a Javanese folk theater that developed in Jombang and generally in East Java. *Gemblak* performing arts are often performed when there is a celebration events or rituals in the countryside. Today *Gemblak* less attractive to the general public, especially the urban populace. This is the basis of the theater *Gemblak* considered important to do research on the element values in it. Then take advantage of the work of William R. Bascom and Alan Dundes in extracting value over *Gemblak* folk theater. The method used is descriptive method can be interpreted as a troubleshooting procedure investigated by describing or depicting the state of the subject or object of research based on facts.

**Keywords:** *Gemblak, People's Theatre, Value, Descriptive*

**How to Cite:** Sulton, A., Alifiulahtin U., (2018), Tater Rakyat Gemblak: Mulai dari Hiburan hingga Unsur Nasionalisme, *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya*, 3 (2): 79-92

\*Corresponding author:

E-mail: [agus\\_sul@yahoo.com](mailto:agus_sul@yahoo.com)

p-ISSN 2460-4585

e-ISSN 2460-4593

## PENDAHULUAN

Dalam dunia kesusastraan kita mengenal objek kajian karya sastra yang dapat berupa karya sastra tulis maupun sastra lisan. Sastra tulis adalah sastra yang teksnya berisi cerita yang sudah ditulis atau dibukukan, sedangkan sastra lisan adalah teks atau cerita yang bersifat kelisanan dan diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi berikutnya. Sastra lisan juga tidak sepenuhnya berkembang secara lisan, entah itu bahasa lisan (*orality*) ataupun komunikasi lisan. *Orality* biasanya lebih asli sedangkan sastra lisan yang dilisankan melalui media elektronik, seringkali telah berubah-ubah (Endraswara, p. 150).

Bahan-bahan sastra lisan, sebenarnya sangat banyak. Sastra lisan ada yang telah populer dan ada yang belum dikenal secara publik. Menurut Hutomo (1991) menyebutkan bahwa bahan sastra lisan dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yakni: (1) bahan yang bercorak ceritera; (a) ceritera-ceritera biasa (*tales*), (b) mitos (*myths*), (c) legenda (*legend*), (d) epik (*epics*), (e) cerita tutur (*ballads*), (f) memori (*memorates*); (2) bahan yang bercorak bukan cerita; (a) ungkapan (*folk speech*), (b) nyanyian (*songs*), (c) peribahasa (*proverbs*), (d) teka-teki (*riddles*), (e) puisi lisan (*rhymes*), (f) nyanyian sedih pemakam (*dirge*), (g) undang-undang atau peraturan adat (*law*); (3) bahan yang bercorak tingkah laku (drama); (a) drama panggung, dan (b) drama arena.

Kesenian rakyat merupakan bagian dari tradisi lisan. Kesenian rakyat dapat juga disebut teater rakyat. Kaitannya dalam perkembangan di masyarakat kesenian rakyat dapat berhubungan dengan sejarah dan kebudayaan. Lebih lanjut, James Danandjaya menambahkan (2002) menyebutkan bahwa folklor yaitu sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-menurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*menemonic device*).

Seni teater adalah sesuatu yang sakral, yang harus dilakukan secara sungguh-sungguh dengan segala hal seremoninya. Pertunjukan

teater rakyat tidak dapat sembarang waktu diselenggarakan. Ia harus dipertunjukkan dengan suatu alasan, maksud yang berhubungan dengan sistem kepercayaan mereka. Tiap jenis teater rakyat telah ada ketentuan permainannya, tidak otonom, dan terikat oleh sistem kepercayaan. Peluang keseniannya terletak pada masing-masing gaya permainannya saja (Sumardjo, 2004, p. 16). Proses terjadinya atau munculnya teater tradisional di Indonesia sangat bervariasi dari satu daerah dengan daerah lainnya. Hal ini disebabkan oleh unsur-unsur pembentuk teater tradisional itu berbeda-beda, tergantung kondisi, sikap budaya masyarakat, sumber, dan tata-cara di mana teater tradisional lahir.

Dalam pandangan Jakob Sumardjo (2004, p. 18) Teater berkembang sesuai dengan perubahan-perubahan masyarakatnya. Masyarakat berubah atau menerima unsur-unsur budaya baru, maka teater juga demikian pulalah teater ini menyesuaikan dengan perubahan. Inilah sebabnya dalam pementasan tari topeng Cirebon, ada bagian tari yang menggambarkan punggawa atau mantra yang menggunakan kemeja, dasi, kacamata, padahal tari ini telah dikenal sejak masa kerajaan Majapahit.

Di Jawa Timur salah satu tradisi teater rakyat adalah seni *Gemblak* jenis teater rakyat yang banyak berkembang di Jombang. Di dalamnya terdapat beberapa bentuk atraksi. Dilihat dari pertunjukannya, terdapat beberapa bentuk adegan, meliputi; *tari jaran kepeng* (*kuda lumping*), *tari topeng genderuwon*, *celengan*, *macanan*, *bantengan*, *cepaplok*, *tari topeng pentul* dan *topeng tembem*. Dilihat dari segi ketenarannya, kesenian ini belum begitu terkenal dan hanya sebagian masyarakat saja yang antusias menonton pertunjukannya (khususnya masyarakat desa).

Pertunjukan *Gemblak* sering memunculkan hal-hal yang mistis. Hal ini terlihat pada saat setiap adegan dipertunjukan, misalnya adegan; *tari jaran kepeng* (*kuda lumping*), *tari topeng genderuwon*, *celengan*, *macanan*, *bantengan*, *cepaplok*, serta topeng pelengkap *pentul* dan *tembem*. Kesurupan selalu muncul pada saat setiap adegan diperagakan.

Hal-hal aneh juga selalu terjadi pada saat pertunjukan *Gemblak*, misalnya: si pelaku (pemain yang kesurupan) meminta makan arang dicampur kemenyan, minum minyak wangi, dan bunga kenanga. Hal ini membuktikan bahwa teater rakyat ini tidak lepas dari unsur mistis.

Teater rakyat *Gemblak* merupakan salah satu jenis teater rakyat yang penuh dengan makna dalam pertunjukannya. Beberapa bentuk adegan yang dipertunjukkan meliputi; tari *jaran kepang (kuda lumping)*, tari *topeng genderuwon*, *celengan*, *macanan*, *bantengan*, *cepaplok*, tari *topeng pentul*, dan *topeng tembem*. Bentuk adegan tersebut memiliki makna tersendiri dalam pertunjukannya. Namun, seiring perkembangan zaman, seni pertunjukan *Gemblak* kurang diminati oleh masyarakat luas. Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti dalam beberapa pertunjukan, teater rakyat ini hanya diminati sebagian masyarakat kecil (khususnya masyarakat pedesaan). Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menimbulkan suatu perhatian oleh masyarakat luas, tidak hanya masyarakat pedesaan saja tetapi juga masyarakat perkotaan dan para pecinta seni.

Seni teater adalah sesuatu yang sakral, yang harus dilakukan secara sungguh-sungguh dengan segala hal seremoninya. Pertunjukan teater rakyat tidak dapat sembarang waktu diselenggarakan. Ia harus dipertunjukkan dengan suatu alasan, maksud yang berhubungan dengan sistem kepercayaan mereka. Tiap jenis teater rakyat telah ada ketentuan permainannya, tidak otonom, dan terikat oleh sistem kepercayaan. Peluang keseniannya terletak pada masing-masing gaya permainannya saja (Sumardjo, 2004, p. 16).

Jakob Sumardjo (2004, p. 17) kembali menambahkan, bahwa fungsi teater tradisional rakyat, meliputi: 1) pemanggil kekuatan ghaib; 2) menjemput roh-roh pelindung untuk hadir di tempat terselenggaranya pertunjukan; 3) memanggil roh-roh baik untuk mengusir roh-roh jahat; 4) peringatan pada nenek moyang dengan mempertontonkan kegagahan maupun kepahlawanannya; 5) pelengkap upacara sehubungan dengan peringatan tingkat-tingkat

hidup seseorang; 6) pelengkap upacara untuk saat-saat tertentu dalam siklus waktu.

Teater tradisional merupakan bagian dari identitas kultural (*local wisdom*) dan menjadi kekayaan identitas bangsa yang berperadaban lokal genius. Meski demikian sebagian besar pengamat seni menilai perlu diadakannya perubahan dalam menampilkan seni pentas tersebut sesuai dengan tuntutan masyarakat modern. Teater rakyat lahir di tengah-tengah rakyat dan masih menunjukkan kaitan dengan upacara adat dan keagamaan. Artinya, pertunjukan dilaksanakan dalam acara tertentu, seperti; khitanan, perkawinan, selamat, dan sebagainya. Fungsi pokoknya sudah merupakan hiburan yang ditonton secara gratis oleh masyarakat dan para undangan. Sedangkan yang menyelenggarakan menanggung semua pembiayaan (yang punya hajut). Tempat pertunjukan dapat di mana saja, yakni di halaman rumah, kebun, balai desa, tanah lapang, pendapa, dan sebagainya.

Menurut Jakob Sumardjo (2004, p. 18) unsur-unsur teater rakyat yang pokok adalah cerita, pelaku, dan penonton. Unsur cerita dapat diperpanjang atau diperpendek menurut respon dan suasana penonton. Cerita dibawakan dalam akting (pemeranan) atau dengan menari dan menyanyi. Para pelaku berkostum sesuai dengan referensi budaya masyarakat, meskipun tetap ada acuan terhadap tradisi lama. Ciri-ciri umumnya teater ini meliputi: 1) cerita tanpa naskah dan digarap berdasarkan peristiwa sejarah, dongeng, mitologi, atau kehidupan sehari-hari; 2) penyajian dengan dialog, atau tarian dan nyanyian; 3) unsur lawakan selalu muncul; 4) nilai dan laku dramatik dilakukan secara spontan, dan dalam satu adegan terdapat dua unsur emosi sekaligus, yakni tertawa dan menangis; 5) pertunjukan menggunakan tetabuhan atau musik tradisional; 6) penonton mengikuti pertunjukan secara santai dan akrab, bahkan tidak terelakan adanya dialog langsung antara pelaku dan publiknya; 7) mempergunakan bahasa daerah; 8) tempat pertunjukan terbuka dalam bentuk arena (dikelilingi penonton).

Menurut pandangan William R. Bascom (Sudikan, 2001, p. 109) menyebutkan bahwa teater rakyat mempunyai empat nilai fungsi, yaitu; (a) sebagai sebuah bentuk hiburan, (b) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, (c) sebagai alat pendidikan anak-anak, (d) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya. Kemudian Setya Yuwana Sudikan juga mengutip berdasarkan pengamatan Alan Dundes (Sudikan, 2001, p. 109) menyatakan ada beberapa nilai fungsi sosial dalam teater rakyat, yaitu (1) membantu pendidikan anak muda, (2) meningkatkan perasaan solidaritas kelompok, (3) memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman, (4) sebagai sarana kritik sosial, (5) memberikan suatu pelarian yang menyenangkan dari kenyataan, dan (6) mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode dimanfaatkan sebagai untuk menyederhanakan masalah, sehingga lebih mudah untuk dipecahkan dan dipahami. Klasifikasi, deskripsi, komparasi, sampling, induksi dan deduksi, eksplanasi dan interpretasi, kuantitatif dan kualitatif, dan sebagainya adalah metode yang sangat umum penggunaannya baik dalam ilmu kealaman maupun ilmu sosial dan humaniora (Ratna, 2004, p. 34).

Metode penelitian kualitatif adalah metode yang secara keseluruhan memanfaatkan cara penafsiran dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2004, p. 46). Kemudian Bogdan dan Taylor (Moleong, 2005, p. 4) menambahkan, bahwa metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Dalam kerja pengamatan Teater Rakyat *Gemblak*: Mulai dari Hiburan hingga Unsur Nasionalisme lebih condong menggunakan metode penelitian deskriptif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hadari Nawawi (1995, p. 63) bahwa metode deskriptif dapat diartikan

sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya.

Metode deskripsi dimanfaatkan untuk mencari data dengan jalan mendeskripsikan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, metode deskripsi dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian diperkuat dengan data kepustakaan, dengan harapan mampu menemukan titik temu Teater Rakyat *Gemblak*: Mulai dari Hiburan hingga Unsur Nasionalisme

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teater *Gemblak* memiliki beberapa manfaat, meliputi; (a) sebagai sebuah bentuk hiburan, (b) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, (c) sebagai alat pendidikan anak-anak, (d) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Sebagai bentuk hiburan, *Gemblak* merupakan suatu tontonan/pertunjukan yang sangat diminati masyarakat (khususnya masyarakat pedesaan). Pertunjukan *Gemblak* tanpa dipungut biaya dan bertujuan untuk menjalin silaturahmi masyarakat. Masyarakat merasa terhibur dan antusias melihat setiap adegan dalam pertunjukan *Gemblak*. Semua lapisan masyarakat, baik tua muda, laki-laki perempuan, berbondong-bondong menyaksikan pertunjukan *Gemblak*. Pertunjukan *Gemblak* membuat perasaan penonton yang awalnya suntuk, bosan karena kesibukan, lelah saat bekerja, murung, sedih, menjadi suatu hal yang menyenangkan. Gelak tawa penonton bisa menambah rasa semangat para pemain, sehingga pertunjukan menjadi lebih hidup dan menarik.

Sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, *Gemblak* merupakan jenis teater rakyat yang mempunyai unsur budaya Jawa. Unsur budaya Jawa dapat terlihat pada saat pertunjukan berlangsung. Beberapa bentuk adegan *Gemblak* merupakan lambang cerita perjuangan dalam mengusir

penjajah. Teater rakyat *Gemblak* harus dijaga keasliannya agar generasi penerus bangsa dapat melanjutkan warisan para leluhur dalam bentuk pertunjukan .

Sebagai alat pendidikan anak-anak, *Gemblak* sangat membantu dalam upaya pengenalan bentuk teater, cerita dalam teater, dan adegan dalam teater kepada anak-anak. *Gemblak* merupakan sebuah teater rakyat yang menceritakan tentang perjuangan para pahlawan mengusir penjajah dari nusantara. Tari *jaran kepeng* (*kuda lumping*), tari *topeng genderuwon*, *celengan*, *macanan*, *bantengan*, *cepaplok*, tari *topeng pentul*, dan tari *topeng tembem* merupakan bentuk adegan yang menggambarkan kegigihan para pahlawan mempertahankan nusantara dari penjajah. Penggambaran setiap adegan mempunyai makna dan maksud sendiri, sesuai dengan adegan yang dipentaskan.

Penggambaran sebagai alat pendidikan anak juga tersirat dalam lantunan tembang yang bersifat keagamaan, sebagai berikut:

**Shalatullah Shalamullah**

*Shalatullah Shalamullah*

*Ala Toha Rasulillah*

*Shalatullah Shalamullah*

*Ala Yasin Khabibillah*

*Terjemahan*

**Rahmat Allah dan keselamatan Allah**

Rahmat Allah dan keselamatan Allah

Semoga diberikan kepada Nabi Muhammad

Rahmat Allah dan keselamatan Allah

Yang menjadi kekasih Allah

Penggambaran sebagai alat pendidikan anak juga tersirat dalam lantunan tembang yang bersifat kepahlawanan, sebagai berikut:

**Caping Gunung**

*Dek jaman pejuang*

*Njur kelingan anak lanang*

*Biyen tak openi*

*Njur saiki onok endi*

*Sukur bisa nyawang*

*Keturutan seng digandang*

*Jare ora ilang*

*Sukur bisa rana lara*

*Neng gunung*

*Tak adangi sega jagung*

*Yen mendung*

*Tak silihi caping gunung*

*Sukur bisa nyawang*

*Keturutan seng digandang*

*Jare ora ilang*

*Sukur bisa rana lara*

Sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya, *Gemblak* mempunyai aturan yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh para pelakunya. Aturan yang harus dipersiapkan dalam pertunjukan *Gemblak*, yaitu diadakannya ritual dan pengadaan syarat-syarat (*umbu rampen*), meliputi; *kemenyan*, *dupa*, *ayam panggang*, *sesajen* dalam bentuk *nasi tumpeng*, *kolak dawet*, *bunga kenanga*, *air beras*, dan lain sebagainya. Ritual dan pengadaan *umbu rampen* tersebut harus dipatuhi dan dilaksanakan agar roh para leluhur tidak mengganggu jalannya pertunjukan.

Selain mempersiapkan ritual dan syarat-syarat (*umbu rampen*), pengadaan alat musik juga sangat penting dalam pertunjukan *Gemblak*. Alat musik wajib dalam pertunjukan *Gemblak*, yaitu *kendang*, *cimplungan*, *serompet* (alat musik tiup khusus untuk pertunjukan *Gemblak*). Ketiga alat musik tersebut harus ada, jika tidak maka kericuhan, kecelakaan kecil, maupun kecelakaan yang menyebabkan kematian akan terjadi. Kericuhan tersebut terjadi karena roh nenek moyang merasa bahwa pertunjukan *Gemblak* tidak memenuhi syarat.

Nilai teater rakyat *Gemblak* dapat dilihat dalam setiap adegan yang diperagakan meliputi; *tari Jaran Kepang*, *tari Topeng Genderuwon*, *Celengan*, *Macanan*, *Bantengan*, *Cepaplok*, *Topeng Pentul*, dan *Topeng Tembem*. Nilai dalam pertunjukan *Gemblak*, meliputi; (1) membantu pendidikan anak muda, (2) meningkatkan perasaan solidaritas kelompok, (3) memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman, (4) sebagai sarana kritik sosial, (5) memberikan

suatu pelarian yang menyenangkan dari kenyataan, dan (6) mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan.

### Adekan I (tari *Jaran Kepang*)

Nilai yang pertama dalam adegan I adalah membantu pendidikan anak muda. *Gemblak* sangat membantu dalam upaya pengenalan bentuk teater, cerita dalam teater, dan adegan dalam teater kepada masyarakat khususnya anak muda. Tari *Jaran Kepang* merupakan bentuk adegan yang menggambarkan kegigihan para pahlawan mempertahankan nusantara dari penjajah. Tari *Jaran Kepang* menceritakan perjuangan pangeran Diponegoro melawan penjajahan Belanda. Kegigihan perjuangan pangeran Diponegoro tergambar pada saat *Jaran Kepang* yang mondar-mandir, agresif, lincah, dan cekatan dalam adegan ini. Dari pertunjukan tersebut generasi muda bisa mengenal dan memberi apresiasi makna yang terkandung didalamnya ceritanya.

Nilai yang kedua adalah meningkatkan perasaan solidaritas kelompok. Sebelum adegan I berlangsung, pemain saling berjabat tangan dan berpelukan dengan maksud apabila terjadi kesalahan dalam pertunjukan tidak bermaksud untuk melukai dan menyakiti. Adegan I merupakan adegan pertama dalam pertunjukan *Gemblak*, sehingga para pemain juga membungkukkan badan kepada para pemusik, paranormal, dan penonton. Rasa solidaritas tersebut membuat para pemain saling menghargai satu dengan yang lain.

Nilai yang ketiga adalah memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman. Nilai ketiga ini tergambar pada saat pemain adegan I kesurupan. Mereka marah jika mendengar suara sruit dari mulut penonton. Jika dilakukan terus-menerus, pemain yang kesurupan akan mencari, mengejar, dan menendang penonton tersebut tanpa ampun. Dengan kelincahan dan keagresifan ini pemain yang kesurupan bisa saja mendapatkan penonton yang iseng, apabila paranormal (tukang gambuh) tidak mengendalikan jalannya pertunjukan. Situasi ini memberikan pesan yang positif agar semua

lapisan masyarakat baik pemain maupun penonton mematuhi peraturan pertunjukan *Gemblak* (khususnya dalam adegan tari *Jaran Kepang*).

Nilai yang keempat adalah sebagai sarana kritik sosial. Adegan I ini menceritakan tentang perjuangan para pahlawan mempertahankan nusantara dari penjajah. Perjuangan para pejuang digambarkan dengan menaiki kuda yang lincah dan cekatan. Cerita ini menimbulkan sarana kritik agar para generasi bangsa ini bersama-sama membangun negara Indonesia dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika.

Nilai yang kelima adalah memberikan suatu pelarian yang menyenangkan dari kenyataan. Setiap pemain dalam adegan I ini mempunyai pandangan bahwa tari *Jaran Kepang* adalah adegan yang menyenangkan. Pekerjaan dan kesibukan tidak menghalangi niat mereka untuk memperoleh kesenangan pada saat memainkan *Jaran Kepang*.

Nilai yang keenam adalah mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Kejenuhan pelaku dalam memerankan adegan dapat terobati saat memainkan adegan ini. Sorak-sorai penonton juga bisa membantu menghidupkan suasana yang awalnya mencekam menjadi permainan yang lucu.

Nilai yang ketujuh adalah sebagai bentuk hiburan. Permulaan adegan I ini ditandai dengan penyuguhan tari *Jaran Kepang*. Tari ini terdiri dari dua bagian, yaitu yang pertama tari pembukaan (tari *Jaran Kepang* untuk penghormatan kepada penonton), dan tari *Jaran Kepang* lanjutan untuk masuk kedalam penceritaan. Kedua tari ini mempunyai rotasi angka delapan, maksudnya bentuk gerakannya menyerupai angka delapan. Permulaan tari *Jaran Kepang* juga ditandai dengan lantunan tembang *Selamat Datang* sebagai tanda awal pertunjukan *Gemblak*. Masyarakat mulai berbongong-bongong pada saat mendengar tembang ini. Masyarakat berharap pertunjukan ini akan menghibur dan membuat suasana menjadi menyenangkan.

### **Selamat Datang**

Selamat datang pengunjung sekalian  
Silahkan duduk menikmati hiburan  
Hiburan kami seni Indonesia asli  
Seni budaya Kuda Liar yang abadi

Terdiri dari para tunas-tunas muda  
Menjunjung tinggi kebudayaan bangsa  
Seni Kuda Liar  
Atas dasar Pancasila

### **Adekan II (tari *Topeng Genderuwon*)**

Nilai yang pertama dalam adegan II adalah membantu pendidikan anak muda. Tari *Topeng Genderuwon* merupakan bentuk adegan yang menggambarkan kelicikan penjajah kepada bangsa Indonesia. *Topeng Genderuwon* diibaratkan serdadu Belanda (orang pribumi) yang memata-matai setiap gerak-gerik para pejuang. Warna dan kostum *Topeng Genderuwon* yaitu hitam kumal, sehingga mempunyai arti sesuatu yang kotor. Dari pengenalan-pengenalan tersebut generasi muda bisa mengenal dan memberi apresiasi makna yang terkandung didalam ceritanya.

Nilai yang kedua adalah meningkatkan perasaan solidaritas kelompok. Sebelum adegan II berlangsung, pemain saling berjabat tangan dan membungkukkan badan kepada para pemusik, paranormal, dan penonton dengan maksud apabila terjadi kesalahan dalam pertunjukan tidak bermaksud untuk melukai dan menyakiti. Rasa solidaritas tersebut membuat para pemain, pemusik, paranormal, dan penonton saling menghargai satu dengan yang lain.

Nilai yang ketiga adalah memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman. Nilai ketiga ini tergambar pada saat pemain adegan II kesurupan. Mereka marah jika mendengar suara sruit dari mulut penonton. Jika dilakukan terus-menerus, pemain yang kesurupan akan mencari, mengejar, dan menendang penonton tersebut tanpa ampun. Para pemain adegan II juga mempunyai makanan dan minuman sendiri-sendiri dalam pertunjukan. Makanan dan minuman kesukaan mereka berbeda-beda, seperti; sepiring nasi dengan lauk cabai dan

tahu, kelapa muda, gerabah yang terbuat dari tanah, air beras, minyak angi, dan lain-lain. Apabila para pemain berebut makanan dan minuman, mereka akan berkelahi dengan sesama pemain melampiaskan kepada penonton. Situasi ini memberikan pesan yang positif agar semua lapisan masyarakat baik pemain maupun penonton mematuhi peraturan pertunjukan *Gemblak* (khususnya dalam adegan tari *Genderuwon*).

Nilai yang keempat adalah sebagai sarana kritik sosial. Adegan II ini menceritakan tentang kelicikan penjajah kepada bangsa Indonesia. *Topeng Genderuwon* diibaratkan serdadu Belanda (orang pribumi) yang memata-matai setiap gerak-gerik para pejuang. Cerita ini menimbulkan sarana kritik agar dalam membangun negara Indonesia ini saling tepo seliro, mempercayai tanpa ada rasa curiga satu sama lain.

Nilai yang kelima adalah memberikan suatu pelarian yang menyenangkan dari kenyataan. Setiap pemain merasa senang bila memainkan adegan II ini. Adegan II ini merupakan adegan yang membawa perasaan penonton ikut senang. Pekerjaan dan kesibukan tidak menghalangi niat mereka untuk memperoleh kesenangan pada saat memainkan dan menyaksikan tari *Genderuwon*.

Nilai yang keenam adalah mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Kejenuhan pelaku dalam memerankan adegan dapat terobati saat memainkan adegan ini. Sorak-sorai penonton juga bisa membantu meghidupkan suasana yang awalnya mencekam menjadi permainan yang lucu. Permainan dalam adegan II terjadi pada saat pemain berinteraksi secara langsung dengan penonton. Permainan yang dilakukan berupa tebak-tebakan, petak umpet, mencari sesuatu, dan sebagainya. Situasi ini membuat pemain tidak jenuh pada saat memainkan adegan II, karena suasana berubah menjadi permainan yang menyenangkan.

Nilai yang ketujuh adalah sebagai bentuk hiburan. Permulaan adegan II ini ditandai dengan penyuguhan tari *Genderuwon* dengan iringan tembang Jawa. Tari ini terdiri dari dua bagian, yaitu yang pertama tari pembukaan

sebagai penghormatan kepada penonton dan tari lanjutan untuk masuk kedalam penceritaan. Tembang Jawa berjudul *Walang kekek* dan *Ijo-ijo* merupakan pengiring pembukaan dalam adegan II ini. Penonton merangsak lebih dekat jika adegan ini dimulai. Adegan II ini merupakan adegan yang paling lucu diantara adegan lainnya.

### Adegan III (*Celengan*)

Nilai yang pertama dalam adegan III adalah membantu pendidikan anak muda. Adegan *Celengan* merupakan bentuk adegan yang menggambarkan keserakahan penjajah terhadap bangsa Indonesia. *Celengan* diibaratkan serdadu Belanda (orang pribumi dan orang Belanda) yang mengambil dan merampas kekayaan bangsa Indonesia. Warna dan kostum *Celengan* yaitu hitam kumal, sehingga mempunyai arti sesuatu yang kotor. Makanan kesukaan *Celengan* dalam pertunjukannya yaitu ketela pohon dan tales, hal ini membuktikan bahwa *Celengan* merupakan adegan yang menngambarkan sifat keserakahan. Dari pengenalan-pengenalan tersebut generasi muda bisa mengenal dan memberi apresiasi makna yang terkandung di dalam ceritanya.

Nilai yang kedua adalah meningkatkan perasaan solidaritas kelompok. Sebelum adegan III berlangsung, pemain membungkukkan badan kepada para pemusik, paranormal, dan penonton dengan maksud apabila terjadi kesalahan dalam pertunjukan tidak bermaksud untuk melukai dan menyakiti. Rasa solidaritas tersebut membuat para pemain, pemusik, paranormal, dan penonton saling menghargai satu dengan yang lain.

Nilai yang ketiga adalah memberi sangsi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman. Nilai ketiga ini tergambar pada saat pemain adegan III kesurupan. Mereka marah jika mendengar suara sruit dari mulut penonton. Jika dilakukan terus-menerus, pemain yang kesurupan akan mencari, mengejar, dan menendang penonton tersebut tanpa ampun. Pemain adegan III juga mempunyai makanan dan minuman yaitu ketela pohon dan tales. Apabila penonton jail

kepada pemain yang kesurupan, maka pemain tersebut akan marah dan agresif. Situasi ini memberikan pesan yang positif agar semua lapisan masyarakat baik pemain, pemusik, maupun penonton agar mematuhi peraturan pertunjukan *Gemblak* (khususnya dalam adegan *Celengan*).

Nilai yang keempat adalah sebagai sarana kritik sosial. Adegan III ini menceritakan tentang keserakahan penjajah terhadap bangsa Indonesia. *Celengan* diibaratkan serdadu Belanda (orang pribumi dan orang Belanda) yang mengambil dan merampas kekayaan bangsa Indonesia. Cerita ini menimbulkan sarana kritik agar dalam membangun negara Indonesia ini menerima apa adanya dan tidak saling berebut kekuasaan.

Nilai yang kelima adalah memberikan suatu pelarian yang menyenangkan dari kenyataan. Pemain adegan III ini tunggal dan selalu memainkan adegan ini. Adegan II ini merupakan adegan yang membawa perasaan penonton mencekam tetapi juga menyenangkan. Pekerjaan dan kesibukan tidak menghalangi niat pemain untuk memperoleh kesenangan pada saat memainkan adegan *Celengan*, sehingga kondisi dan situasi apapun berubah menjadi senang.

Nilai yang keenam adalah mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Kejenuhan pelaku dalam memerankan adegan dapat terobati saat memainkan adegan ini. Sorak-sorai penonton juga bisa membantu meghidupkan suasana yang awalnya mencekam menjadi permainan yang lucu. Permainan dalam adegan III terjadi pada saat pemain berinteraksi secara langsung dengan penonton. Permainan yang dilakukan berupa petak umpet, mencari sesuatu, dan sebagainya. Situasi ini membuat pemain tidak jenuh pada saat memainkan adegan III, karena suasana berubah menjadi permainan yang menyenangkan.

Nilai yang ketujuh adalah sebagai bentuk hiburan. Adegan III ini ditandai dengan keluarnya pemain membawa *Celengan* yang akan diperankannya. Pada awalnya suasana menjadi mencekam karena peran adegan *Celengan* yang menyeramkan dan sedikit

beringas, kemudian berangsur-angsur menjadi lucu. Kelucuan ini terlihat pada saat pemain memakan ketela pohon dan tales, apalagi ketika mandi di kubangan air atau selokan. Situasi ini membuat penonton merasa terhibur dan senang.

#### Adegan IV (*Macanan*)

Nilai yang pertama dalam adegan IV adalah membantu pendidikan anak muda. *Gemblak* sangat membantu dalam upaya pengenalan bentuk teater, cerita, dan adegan dalam teater kepada masyarakat khususnya anak muda. *Macanan* merupakan bentuk adegan yang menggambarkan kegigihan para pahlawan mempertahankan nusantara dari penjajah. *Macanan* juga menceritakan perjuangan pangeran Diponegoro melawan penjajahan Belanda. Kegigihan perjuangan pangeran Diponegoro tergambar pada saat *Macanan* meraung-raung dan agresif dalam adegan ini. Dari pertunjukan tersebut generasi muda bisa mengenal dan memberi apresiasi makna yang terkandung didalam cerita *Macanan*.

Nilai yang kedua adalah meningkatkan perasaan solidaritas kelompok. Sebelum adegan IV berlangsung, pemain membungkukkan badan kepada para pemusik, paranormal, dan penonton dengan maksud apabila terjadi kesalahan dalam pertunjukan tidak bermaksud untuk melukai dan menyakiti. *Macanan* tidak akan melukai dan bertingkah ganas apabila tidak ada gangguan atau kesalahan dalam pertunjukannya. Rasa solidaritas tersebut membuat para pemain saling menghargai satu dengan yang lain.

Nilai yang ketiga adalah memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman. Nilai ketiga ini tergambar pada saat pemain adegan IV kesurupan. Pemain akan marah jika mendengar suara sruit dari mulut penonton. Jika dilakukan terus-menerus, pemain yang kesurupan akan mencari, mengejar, dan menendang penonton tersebut tanpa ampun. Dengan keganasan dan keagresifan ini pemain yang kesurupan bisa saja mendapatkan penonton yang iseng, apabila paranormal (tukang gambuh) tidak

mengendalikan jalannya pertunjukan. Situasi ini memberikan pesan yang positif agar semua lapisan masyarakat baik pemain maupun penonton mematuhi peraturan pertunjukan *Gemblak* (khususnya dalam adegan *Macanan*).

Nilai yang keempat adalah sebagai sarana kritik sosial. Adegan IV ini menceritakan tentang perjuangan para pahlawan mempertahankan nusantara dari penjajah. Perjuangan para pejuang digambarkan sesuai dengan sifat harimau (macan) yang ganas. Cerita ini menimbulkan sarana kritik agar para generasi bangsa ini selalu bersemangat membangun negara Indonesia dengan menjunjung tinggi semboyan Bhineka Tunggal Ika (berbeda-beda tetapi tetap satu).

Nilai yang kelima adalah memberikan suatu pelajaran yang menyenangkan dari kenyataan. Setiap pemain dalam adegan IV ini mempunyai pandangan bahwa *Macanan* adalah adegan yang mencekam tetapi juga menyenangkan. Pekerjaan dan kesibukan tidak menghalangi niat pemain untuk memperoleh kesenangan pada saat memainkan *Macanan*.

Nilai yang keenam adalah mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Kejenuhan pelaku dalam memerankan adegan dapat terobati saat memainkan adegan IV ini. Sorak-sorai penonton juga bisa membantu meghidupkan suasana yang awalnya mencekam menjadi permainan yang lucu. Permainan dalam adegan IV terjadi pada saat pemain berinteraksi secara langsung dengan penonton. Permainan yang dilakukan berupa petak umpet, mencari sesuatu, dan sebagainya. Situasi ini membuat pemain tidak jenuh pada saat memainkan adegan IV, karena suasana yang awalnya mencekam berubah menjadi permainan yang menyenangkan.

Nilai yang ketujuh adalah sebagai bentuk hiburan. Adegan IV ini ditandai dengan keluarnya pemain membawa *Macanan* yang akan diperankannya. Pada awalnya suasana terasa mencekam karena peran adegan *Macanan* yang ganas dan beringas, kemudian berangsur-angsur menjadi lucu. Kelucuan ini terlihat pada saat pemain memakan daging ayam mentah, apalagi ketika *Celengan* dan *Macanan* dipertemukan mereka akan berkelahi. Situasi

ini membuat penonton merasa terhibur dan senang. Masyarakat berharap pertunjukan ini akan menghibur dan membuat suasana menjadi menyenangkan.

#### Adekan V (*Bantengan*)

Nilai yang pertama dalam adegan V adalah membantu pendidikan anak muda. *Gemblak* sangat membantu dalam upaya meningkatkan pendidikan masyarakat khususnya anak muda. *Bantengan* merupakan bentuk adegan yang menggambarkan kegigihan para pahlawan mempertahankan nusantara dari penjajah. *Bantengan* menceritakan perjuangan pangeran Diponegoro melawan penjajahan Belanda. Kegigihan perjuangan pangeran Diponegoro tergambar pada saat *Bantengan* yang ganas dan gesit mengibaskan tanduknya dalam adegan ini. Adegan *Bantengan* adalah salah satu adegan yang paling menakutkan pada pertunjukan *Gemblak*. Kibasan tanduk *Bantengan* bisa melukai siapa saja orang yang memperlakukan dia dengan buruk. Dari pertunjukan tersebut generasi muda bisa mengenal dan memberi apresiasi makna yang terkandung didalam cerita *Bantengan*.

Nilai yang kedua adalah meningkatkan perasaan solidaritas kelompok. Sebelum adegan V berlangsung, pemain membungkukkan badan kepada para pemusik, paranormal, dan penonton dengan maksud apabila terjadi kesalahan dalam pertunjukan tidak bermaksud untuk melukai dan menyakiti. *Bantengan* tidak akan melukai dan bertingkah ganas apabila tidak ada gangguan atau kesalahan dalam pertunjukannya. Rasa solidaritas tersebut membuat para pemain saling menghargai satu dengan yang lain.

Nilai yang ketiga adalah memberi sangsi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman. Nilai ketiga ini tergambar pada saat pemain adegan V kesurupan. Pemain akan marah jika mendengar suara sruit dari mulut penonton. Jika dilakukan terus-menerus, pemain yang kesurupan akan mencari, mengejar, dan menendang penonton tersebut tanpa ampun. Dengan keganasan dan keagresifan ini pemain yang kesurupan bisa

saja mendapatkan penonton yang iseng, apabila paranormal (tukang gambuh) tidak mengendalikan jalannya pertunjukan. *Bantengan* akan marah apabila ia mendapat gangguan ataupun menghalangi setiap langkahnya. Situasi ini memberikan pesan yang positif agar semua lapisan masyarakat baik pemain maupun penonton mematuhi peraturan pertunjukan *Gemblak* (khususnya dalam adegan *Bantengan*).

Nilai yang keempat adalah sebagai sarana kritik sosial. Adegan V ini menceritakan tentang perjuangan para pahlawan mempertahankan nusantara dari penjajah. Perjuangan para pejuang digambarkan sesuai dengan sifat Banteng yang ganas dan tidak segan-segan melukai setiap gerak-geriknya. Cerita ini menimbulkan sarana kritik agar para generasi bangsa ini selalu giat dan pantang menyerah membangun negara Indonesia dengan menjunjung tinggi semboyan Bhineka Tunggal Ika (berbeda-beda tetapi tetap satu dalam wadah Negara Indonesia).

Nilai yang kelima adalah memberikan suatu pelajaran yang menyenangkan dari kenyataan. Setiap pemain dalam adegan V ini mempunyai pandangan bahwa *Bantengan* adalah adegan yang menakutkan tetapi juga menyenangkan. Pekerjaan dan kesibukan tidak menghalangi niat pemain untuk memperoleh kesenangan pada saat memainkan adegan *Bantengan*.

Nilai yang keenam adalah mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Kejenuhan pelaku dalam memerankan adegan dapat terobati saat memainkan adegan V ini. Sorak-sorai penonton juga bisa membantu meghidupkan suasana yang awalnya menakutkan menjadi permainan yang menyenangkan. Situasi ini membuat pemain tidak jenuh pada saat memainkan adegan V, karena suasana yang awalnya menakutkan berubah menjadi permainan yang menyenangkan.

Nilai yang ketujuh adalah sebagai bentuk hiburan. Adegan V ini ditandai dengan keluarnya pemain membawa *Bantengan* yang akan diperankannya. Pada awalnya suasana terasa menakutkan karena peran adegan

*Bantengan* yang ganas dan beringas, kemudian berangsur-angsur menjadi lucu. Kelucuan ini terlihat pada saat pemain mencari makanannya yaitu pohon pisang yang tumbuh subur. *Bantengan* mondar-mandir mencari pohon pisang yang masih subur. Situasi ini membuat penonton merasa terhibur dan senang.

#### Adekan VI (*Cepaplok*)

Nilai yang pertama dalam adegan VI adalah membantu pendidikan anak muda. *Cepaplok* merupakan bentuk adegan yang menggambarkan kelicikan dan keserakahan penjajah terhadap bangsa Indonesia. *Cepaplok* diibaratkan sebagai raja bangsa Belanda yang licik, serakah, kejam, dan haus dengan kekayaan Negara Indonesia. Warna *Cepaplok* yaitu merah tua bercampur putih dan mempunyai konde di kepalanya sehingga mempunyai arti sesuatu yang kejam dan sadis. *Cepaplok* mempunyai empat taring yang menandakan haus dengan makanan (kekayaan). Dari pengenalan-pengenalan tersebut generasi muda bisa mengenal dan memberi apresiasi makna yang terkandung didalam cerita *Cepaplok*.

Nilai yang kedua adalah meningkatkan perasaan solidaritas kelompok. Sebelum adegan VI berlangsung, pemain membungkukkan badan kepada para pemusik, paranormal, dan penonton dengan maksud apabila terjadi kesalahan dalam pertunjukan tidak bermaksud untuk melukai dan menyakiti. *Cepaplok* tidak akan melukai dan bertingkah ganas apabila tidak ada gangguan atau kesalahan dalam pertunjukannya. Rasa solidaritas tersebut membuat semua lapisan masyarakat baik pemain, pemusik, atau penonton, saling menghargai satu dengan yang lain.

Nilai yang ketiga adalah memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman. Nilai ketiga ini tergambar pada saat pemain adegan VI kesurupan. Pemain akan marah jika mendengar suara sruit dari mulut penonton. Jika dilakukan terus-menerus, pemain yang kesurupan akan mencari, mengejar, dan menendang penonton tersebut tanpa ampun. Dengan keganasan dan keagresifan ini pemain yang kesurupan bisa saja mendapatkan penonton yang iseng, apabila

paranormal (tukang gambuh) tidak mengendalikan jalannya pertunjukan. *Cepaplok* akan marah apabila ia mendapat gangguan ataupun menghalangi setiap langkahnya. Situasi ini memberikan pesan yang positif agar semua lapisan masyarakat baik pemain maupun penonton mematuhi peraturan pertunjukan *Gemblak* (khususnya dalam adegan *Cepaplok*).

Nilai yang keempat adalah sebagai sarana kritik sosial. Adegan VI ini menceritakan tentang perjuangan para pahlawan mempertahankan nusantara dari penjajah. Perjuangan para pejuang digambarkan sesuai dengan sifat naga yang ganas dan tidak segan-segan melukai setiap gerak-geriknya. Cerita ini menimbulkan sarana kritik agar para generasi bangsa ini tidak berebut kekuasaan membangun negara Indonesia.

Nilai yang kelima adalah memberikan suatu pelajaran yang menyenangkan dari kenyataan. Setiap pemain dalam adegan VI ini mempunyai pandangan bahwa *Cepaplok* adalah adegan yang menakutkan tetapi juga menyenangkan. Pekerjaan dan kesibukan tidak menghalangi niat pemain untuk memperoleh kesenangan pada saat memainkan adegan *Cepaplok*.

Nilai yang keenam adalah mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Kejenuhan pelaku dalam memerankan adegan dapat terobati saat memainkan adegan VI ini. Sorak-sorai penonton juga bisa membantu meghidupkan suasana yang awalnya menakutkan menjadi permainan yang menyenangkan. Situasi ini membuat pemain tidak jenuh pada saat memainkan adegan VI, karena suasana yang awalnya menakutkan berubah menjadi permainan yang menyenangkan.

Nilai yang ketujuh adalah sebagai bentuk hiburan. Adegan VI ini ditandai dengan keluarnya pemain membawa *Cepaplok* yang akan diperankannya. Pada awalnya suasana terasa menakutkan karena peran adegan *Cepaplok* yang ganas dan beringas, kemudian berangsur-angsur menjadi lucu. Kelucuan ini terlihat pada saat pemain *Cepaplok* memakan daging ayam panggang. Jika sudah selesai daging ayam panggang akan dibagikan kepada

penonton. Situasi ini membuat penonton merasa terhibur dan senang.

#### **Adegan VII (*Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem*)**

Nilai yang pertama dalam adegan VII adalah membantu pendidikan anak muda. *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem* merupakan bentuk adegan yang menggambarkan kegigihan sukarelawan membantu para pejuang mempertahankan nusantara dari penjajah. *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem* diibaratkan orang-orang yang membantu menyiapkan kebutuhan perjuangan pangeran Diponegoro melawan penjajahan Belanda. Bentuk *Topeng Pentul* sama seperti topeng-topeng pada umumnya, tetapi sedikit perbedaan terletak pada bentuk hidung yang lancip. *Topeng Pentul* berjenis kelamin laki-laki. *Topeng Tembem* mempunyai bentuk pipi yang gemuk (bahasa Jawa: *tembem*). *Topeng Tembem* berjenis kelamin perempuan. Dari pertunjukan tersebut generasi muda bisa mengenal dan memberi apresiasi makna yang terkandung didalam cerita *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem*.

Nilai yang kedua adalah meningkatkan perasaan solidaritas kelompok. Sebelum adegan VII berlangsung, pemain saling berjabat tangan dan membungkukkan badan kepada para pemusik, paranormal, dan penonton dengan maksud apabila terjadi kesalahan dalam pertunjukan tidak bermaksud untuk melukai dan menyakiti. Adegan VII merupakan adegan pelengkap dalam pertunjukan *Gemblak*, sehingga para pemain juga mengikuti isyarat dari sang paranormal. Apabila paranormal menginginkan adegan ini keluar maka para pemain berganti kostum sesuai dengan adegan yang diperannya. Apabila paranormal tidak menginginkan adegan ini keluar, maka adegan *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem* tidak dipertunjukkan. Rasa solidaritas tersebut membuat para pemain, pemusik, paranormal, dan penonton, saling menghargai satu dengan yang lain.

Nilai yang ketiga adalah memberi sangsi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman. Fungsi ketiga ini tergambar pada saat pemain adegan VII kesurupan.

Mereka marah jika mendengar suara sruit dari mulut penonton. Jika dilakukan terus-menerus, pemain yang kesurupan akan mencari, mengejar, dan menendang penonton tersebut tanpa ampun. Dengan kelincahan dan keagresifan ini pemain yang kesurupan bisa saja mendapatkan penonton yang iseng, apabila paranormal (tukang gambuh) tidak mengendalikan jalannya pertunjukan. Situasi ini memberikan pesan yang positif agar semua lapisan masyarakat baik pemain maupun penonton mematuhi peraturan pertunjukan *Gemblak* (khususnya dalam adegan *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem*).

Nilai yang keempat adalah sebagai sarana kritik sosial. Adegan VII ini menceritakan tentang kegigihan sukarelawan membantu para pejuang mempertahankan nusantara dari penjajah. Perjuangan para sukarelawan dalam membantu para pejuang ini tanpa mengenal lelah. Cerita ini menimbulkan sarana kritik agar para generasi bangsa ini pantang menyerah membangun negara Indonesia dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika.

Nilai yang kelima adalah memberikan suatu pelajaran yang menyenangkan dari kenyataan. Setiap pemain dalam adegan VII ini mempunyai pandangan bahwa adegan *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem* adalah adegan yang menyenangkan. Pekerjaan dan kesibukan tidak menghalangi niat mereka untuk memperoleh kesenangan pada saat memainkan *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem*.

Nilai yang keenam adalah mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Kejenuhan pelaku dalam memerankan adegan dapat terobati saat memainkan adegan ini. Sorak-sorai penonton juga bisa membantu mehidupkan suasana yang awalnya mencekam menjadi permainan yang lucu. Permainan lucu terlihat pada saat pemain *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem* memancing emosi *Cepaplok*. Permainan juga terjadi pada saat pemain berinteraksi secara langsung dengan penonton. Permainan yang dilakukan berupa petak umpet, mencari sesuatu, dan sebagainya. Situasi ini membuat pemain tidak jenuh pada saat memainkan

adegan VII, karena suasana berubah menjadi permainan yang menyenangkan.

Nilai yang ketujuh adalah sebagai bentuk hiburan. Adegan VII ini ditandai dengan keluarnya pemain memakai *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem* yang akan diperankannya. Adegan *Topeng Pentul* dan *Topeng Tembem* bersamaan dengan adegan *Cepaplok*. Hal ini dimaksudkan agar suasana yang awalnya menakutkan berubah menjadi suasana yang lucu. Aksi kejar-kejaran antara *Cepaplok* dan *Topeng Pentul* serta *Topeng Tembem* menjadi permainan yang membuat penonton tertawa.. Situasi ini membuat penonton merasa terhibur dan senang.

## SIMPULAN

Teater rakyat *Gemblak* secara umum, yaitu: (a) sebagai sebuah bentuk hiburan, *Gemblak* merupakan sebuah pertunjukan yang sangat diminati masyarakat (khususnya masyarakat pedesaan), dengan kata lain penyelenggaraan pertunjukan *Gemblak* tanpa dipungut biaya dan bertujuan untuk menjalin silaturahmi masyarakat, (b) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, *Gemblak* merupakan jenis teater rakyat yang mempunyai unsur budaya Jawa yang harus dijaga keasliannya agar generasi penerus bangsa dapat melanjutkan warisan para leluhur dalam bentuk pertunjukan, (c) sebagai alat pendidikan anak-anak, *Gemblak* sangat membantu pendidikan khususnya dalam upaya pengenalan bentuk teater, cerita dalam teater, dan adegan dalam teater kepada anak-anak, dari pengenalan-pengenalan tersebut, anak-anak bisa mengetahui dan memberi apresiasi mengenai teater rakyat *Gemblak*, (d) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya, *Gemblak* mempunyai aturan yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh para pelakunya, serta banyak aturan yang harus dipersiapkan dalam pertunjukan *Gemblak*, yaitu diadakannya ritual dan pengadaan syarat-syarat (*umbu rampen*) agar roh para leluhur tidak mengganggu jalannya pertunjukan.

Sedangkan nilai yang terdapat pada setiap adegan pertunjukan *Gemblak*, yaitu: (1) membantu pendidikan anak muda, *Gemblak* sangat membantu dalam upaya pengenalan bentuk teater, cerita, dan adegan dalam teater kepada masyarakat khususnya anak muda, dari pengenalan-pengenalan tersebut, anak-anak bisa mengetahui dan memberi apresiasi mengenai teater rakyat *Gemblak*, (2) meningkatkan perasaan solidaritas kelompok, sebelum adegan berlangsung setiap pemain saling berjabat tangan dan membungkukkan badan kepada para pemusik, paranormal, dan penonton dengan maksud apabila terjadi kesalahan dalam pertunjukan tidak bermaksud untuk melukai dan menyakiti, serta membuat semua pihak saling menghargai satu dengan yang lain, (3) memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman, pada saat pemain kesurupan pemain akan marah jika mendengar suara sruit dari mulut penonton, dan jika dilakukan terus-menerus, pemain yang kesurupan akan mencari, mengejar, dan menendang penonton tersebut, situasi ini memberikan pesan yang positif agar semua masyarakat mematuhi peraturan pertunjukan *Gemblak*, (4) sebagai sarana kritik sosial, pertunjukan *Gemblak* menceritakan tentang perjuangan para pahlawan mempertahankan nusantara dari penjajah, cerita ini menimbulkan sarana kritik agar para generasi bangsa ini bersama-sama membangun negara Indonesia dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika, (5) memberikan suatu pelajaran yang menyenangkan dari kenyataan, pemain mempunyai pandangan bahwa memerankan adegan pertunjukan *Gemblak* merupakan sesuatu yang menyenangkan, sehingga pekerjaan dan kesibukan tidak menghalangi niat pemain untuk memperoleh kesenangan pada saat mempertunjukan pertunjukan *Gemblak*, (6) mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan, kejenuhan pelaku dalam memerankan adegan dapat terobati pada saat pertunjukan berubah menjadi permainan, apalagi sorak-sorai penonton juga bisa membantu meghidupkan suasana yang awalnya mencekam menjadi permainan yang lucu, (7) sebagai bentuk

hiburan, *Gemblak* merupakan sebuah pertunjukan yang sangat diminati masyarakat (khususnya masyarakat pedesaan). Pertunjukan *Gemblak* tanpa dipungut biaya dan bertujuan untuk menjalin silaturahmi masyarakat. Setiap adegan pertunjukan *Gemblak* mempunyai ciri khas tersendiri sesuai dengan bentuk karakternya. Karakter-karakter tersebut tidak menjadi permasalahan karena pada dasarnya setiap adegan pertunjukan *Gemblak* bersifat menghibur.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, J. (Ed.). (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-Lain* (Vol. VI). Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Endraswara, S. (Ed.). (2003). *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi Model Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Hutomo, S. S. (Ed.). (1991). *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: HISKI Komda Jatim.
- Moleong, L. J. (Ed.). (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya 2005.
- Nawawi, H. (Ed.). (1995). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ratna, N. K. (Ed.). (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustak Pelajar.
- Sudikan, S. Y. (Ed.). (2001). *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Surabaya: Citra Wacana.
- Sumardjo, J. (Ed.). (2004). *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: STSI Press.