



UNIVERSITAS INDONESIA

PANGGUNG KOTA
Intervensi Pertunjukkan Kebudayaan di Ruang Publik Kota

CITY STAGE
An Intervention of Cultural Performance in Urban Space

SKRIPSI

PRECILLIA CHARLOTTA ANASTASIA ADI
0606075832

FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
DEPOK
JUNI 2010



UNIVERSITAS INDONESIA

PANGGUNG KOTA
Intervensi Pertunjukkan Kebudayaan di Ruang Publik Kota

CITY STAGE
An Interventions of Cultural Performance in Urban Space

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

PRECILLIA CHARLOTTA ANASTASIA ADI
0606075832

FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
DEPOK
JUNI 2010

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Precillia Charlotta Anastasia Adi

NPM : 0606075832

Tanda Tangan :

Tanggal : 28 Juni 2010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Precillia Charlotta Anastasia Adi
NPM : 0606075832
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : PANGGUNG KOTA, Intervensi Pertunjukkan
Kebudayaan di Ruang Publik Kota

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : ()

Penguji : ()

Penguji : ()

Ditetapkan di :

Tanggal :

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur Jurusan Arsitektur pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Tuhan Yesus Kristus, sebagai satu-satunya tempat saya menyandarkan seluruh kehidupan saya;
- (2) Ir. Herlily, MUD selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- (3) Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, terimakasih untuk semangatnya setiap hari;
- (4) Stefanus Kurniawan Bambang, *nada es imposible, siempre y cuando estemos juntos, gracias por el amor en nuestros corazones y kehangatan;*
- (5) Seluruh narasumber yang tercantum dalam skripsi ini yang bersedia meluangkan waktunya untuk berbagi informasi dan wawasan
- (6) Teman-teman angkatan 2006, khususnya penghuni tetap pusjur, terima kasih untuk segala sesuatu yang terkatakan ataupun tidak. Dika, Mamed, Luthfi, Bayu, Tepy, Chain, Sekar, Nisa, Agung, dan teman-teman IMA 2008, kita selalu bikin onar di forum-forum kampus.
- (7) Penghuni tetap, gelap, maupun yang cuma numpang begadang di Kitiran, Mala, Winda, Uday, Rieky, Imam, Fadil, Santo, Romi, Tepy, Dika, dkk dll dst sebagian dari kita mungkin punya memori banyak disana
- (8) *Most wanted kosan of all time* Griya Asih beserta empat orang penghuni arsitektur Eni, Oi, Mbak Tya, Runi, sepakatkah kita kosan kita tetap yang terbaik meskipun ini meskipun itu?

(9) KELUARGA EKSKURSI SUMBA 2009, terima kasih telah menjadi sebuah keluarga baru bagi saya dan keluarga Nenek Djagaladu di Sumba

(10) Teman-teman 2007, Bencong, Andra, Ade, Jempol, Ninin, Sagit, Rangga, Dimas, Ritza adik asuhku yang cantik, Fauzia, Andro, Robin, Ricocon, Buyung, dkk. Teman-teman 2008, Klara, Mirza, Leta, Talisa, Azri, Ichi, Dini, Siki, Sofi, Aron, Ajeng, dkk. Mungkin jika ada terima kasih dan maaf yang belum tersampaikan, inilah dia.

(11) *Life around My Closet* dan *female daily* pelarian yang sempurna

(12) Senior-senior yang tidak jemu-jemunya menjadi 'tong sampah' dan tempat saya bertanya Kriesh03, Lalit02, Andi97, Erick97, Farid01, Romi05, Santo05, Intan05 kakak asuhku tersayang, Windy05, Christa05, Putra04, Gibran04, Daija04, Mayang04, Dewi05, Elmas05, Naomi05, Luki05, Najjah05, Ikhsan00, Yoso97, Novel03, Ocha04, Annis04, Laksi04, Dilla05, seandainya ada kata dengan makna lebih dalam dari terima kasih itu untuk kalian.

(13) *Most 'awful' besties yet so irreplaceable*, Dita, Masta, Irene, Ria, Dela, Novi, Yiswi, *me miss ya!*

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pada umumnya dan pembaca pada khususnya.

Depok, 21 Juni 2010

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Precillia Charlotta Anastasya Adi
NPM : 0606075832
Departemen : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :
“PANGGUNG KOTA, Intervensi Pertunjukkan Kebudayaan di Ruang Publik” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 28 Juni 2010
Yang menyatakan

(Precillia Charlotta Anastasia Adi)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
2. KAJIAN TEORI	6
2.1 Pattern of Event.....	6
2.1.1 Manusia dan perilaku sosial budaya dalam keseharian.....	6
2.1.2 <i>Event</i> , pertunjukkan komunal dalam masyarakat.....	9
2.1.3 Makna ritual dan festival dalam kehidupan manusia dan komunitas	11
2.2 <i>Pattern of Space</i>	13
2.2.1 Pemahaman terhadap pola keteraturan ruang publik kota	13
2.2.2 Pola keruangan berdasarkan pola manusia menjalankan kehidupan	19
3. STUDI KASUS	22
3.1 Perayaan Cap Go Meh, Jakarta	22
3.1.1 Deskripsi dan sejarah	22
3.1.2 Nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi perilaku sosial	26

3.1.3 Pembagian zona kegiatan dan peta pergerakan.....	27
3.1.4 Obyek pelaku dan pengamat	32
3.2 Festival Perang Pasola, Sumba	33
3.2.1 Deskripsi dan sejarah	33
3.2.2 Nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi perilaku sosial	37
3.2.3 Pembagian zona kegiatan dan peta pergerakan.....	37
3.2.4 Obyek pelaku dan pengamat	41
3.3 Perayaan Sekaten-Grebegan, Yogyakarta.....	42
3.3.1 Deskripsi dan sejarah	42
3.3.2 Nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi perilaku sosial	45
3.3.3 Pembagian zona kegiatan dan peta pergerakan.....	46
3.3.4 Obyek pelaku dan pengamat	53
3.4 Upacara Tabuik, Padang Pariaman	54
3.4.1 Deskripsi dan sejarah	54
3.4.2 Nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi perilaku sosial	58
3.4.3 Pembagian zona kegiatan dan peta pergerakan.....	58
3.4.4 Obyek pelaku dan pengamat	61
4. ANALISA STUDI KASUS	63
4.1 Perayaan Cap Go Meh, Jakarta	63
4.1.1 Pola perilaku pertunjukkan	64
4.1.2 Pola ruang pertunjukkan	65
4.1.3 Hubungan antara pola perilaku dan pola ruang.....	66
4.2 Festival Perang Pasola, Sumba	67
4.2.1 Pola perilaku pertunjukkan	67
4.2.2 Pola ruang pertunjukkan	67
4.2.3 Hubungan antara pola perilaku dan pola ruang.....	68
4.3 Perayaan Sekaten-Grebegan, Yogyakarta.....	69
4.3.1 Pola perilaku pertunjukkan	71
4.3.2 Pola ruang pertunjukkan	72
4.3.3 Hubungan antara pola perilaku dan pola ruang.....	74
4.4 Upacara Tabuik, Padang Pariaman	75

4.4.1 Pola perilaku pertunjukkan	75
4.4.2 Pola ruang pertunjukkan	76
4.4.3 Hubungan antara pola perilaku dan pola ruang.....	77
5. KESIMPULAN.....	79
DAFTAR REFERENSI	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram sistematika pemikiran	5
Gambar 2.1	Diagram hubungan manusia dengan kehidupan kosmos.....	12
Gambar 2.2	Simbol dari tiap jenis arketipe keruangan	19
Gambar 3.1	Ibadah di Vihara Dharma Bakti, Petak Sembilan, Glodok.....	24
Gambar 3.2	Rombongan peserta pawai budaya	25
Gambar 3.3	Pertunjukkan seni yang mengiringi <i>toapekong</i>	25
Gambar 3.4	Kerumunan pengemis di depan Vihara Dharma Bakti.....	27
Gambar 3.5	Rute pawai budaya Cap Go Meh 2010	28
Gambar 3.6	Penggal jalan di area dalam	29
Gambar 3.7	Diagram sederhana zoning ruang penggal jalan area dalam	30
Gambar 3.8	Penggal jalan di area luar.....	31
Gambar 3.9	Diagram sederhana zoning ruang penggal jalan area luar	32
Gambar 3.10	Bentuk interaksi <i>performer</i> dan <i>audience</i>	33
Gambar 3.11	Festival Perang Pasola di Sumba.....	34
Gambar 3.12	Festival Perang Pasola di Lamboya, Sumba Barat	36
Gambar 3.13	Pasola di Lapangan Kamaradena, Wanoakaka.....	38
Gambar 3.14	<i>Mental map</i> ruang pertunjukkan Pasola	39
Gambar 3.15	<i>Mental map</i> ruang pertunjukkan Pasola.....	39
Gambar 3.16	Diagram sederhana zoning ruang Festival Pasola	40
Gambar 3.17	Keadaan lalu lintas di jalan besar Wanokaka	41
Gambar 3.18	Upacara Miyos Gongso	43
Gambar 3.19	Prosesi upacara grebegan.....	44
Gambar 3.20	Kraton Kesultanan DIY	47
Gambar 3.21	Peta kecamatan Kraton terhadap Kota Yogyakarta.....	48
Gambar 3.22	<i>Site-plan</i> Kecamatan Kraton.....	48
Gambar 3.23	Alur pergerakan gamelan pusaka Kraton dan rombongan Kesultanan	49
Gambar 3.24	Bangsai Sri Manganti	50
Gambar 3.25	Alur pergerakan gunung (grebegan)	52
Gambar 3.26	Tampak atas posisi masyarakat terhadap gunung.....	53

Gambar 3.27 Seorang warga berupaya mendapat bagian dari gunung	54
Gambar 3.28 Arak-arakan tabuik	55
Gambar 3.29 <i>Hoyak</i> tabuik	57
Gambar 3.30 Tabuik dihanyutkan ke laut	57
Gambar 3.31 Peta Kota Pariaman terhadap Kabupaten Padang Pariaman	59
Gambar 3.32 Jalur pergerakan tabuik ke pusat kota Pariaman	59
Gambar 3.33 Peta rute <i>hoyak</i> tabuik	60
Gambar 3.34 Diagram sederhana zoning ruang jalan di sekitar pasar yang diintervensi pedagang kaki lima dan masyarakat	61
Gambar 4.1 Diagram pergerakan pertunjukkan dewa	63
Gambar 4.2 Diagram pergerakan pertunjukkan ketangkasan	67
Gambar 4.3 Diagram pola pertunjukkan rakyat - grebegan	71
Gambar 4.4 Gerbang masuk utara	73
Gambar 4.5 Diagram pola pergerakan <i>hoyak</i> tabuik	75
Gambar 4.6 Patung tabuik menjadi landmark bagi ruang pertunjukkan upacara tabuik	76

ABSTRAK

Nama : Precillia Charlotta Anastasia Adi
Program Studi : Arsitektur
Judul : PANGGUNG KOTA, Intervensi Pertunjukkan Kebudayaan di Ruang Publik Kota

Kota berkembang seiring dengan perkembangan kebudayaan yang dilakukan oleh manusia. Dengan demikian, sebuah kebudayaan tidak dapat dilepaskan dari konteksnya. Kebudayaan manusia memiliki kecenderungan untuk hadir dalam wujud ide, artefak, dan aktivitas. Pembahasan di dalam skripsi ini akan difokuskan kepada aktivitas kebudayaan, dengan kekhususan pada pertunjukkan kebudayaan.

Pertunjukkan kebudayaan yang terjadi di dalam kota umumnya terjadi pada ruang publik sebagai kepemilikan bersama. Keberadaan ruang publik sebagai panggung yang mengangkat pola kehidupan yang terjadi di masyarakatnya. Di dalam pertunjukkan kebudayaan tersebut bertemu berbagai perilaku dan penggunaan yang berbeda. Skripsi meninjau hubungan ruang publik (*space*) dengan pertunjukkan kebudayaan (*event*) di dalamnya. Dari studi kasus yang ditinjau terbaca adanya kebutuhan terhadap keselarasan pola ruang dengan *event*. Keselarasan ini selanjutnya mampu menggambarkan pola kehidupan masyarakat di dalamnya.

Kata kunci:

Perilaku, pertunjukkan, ruang publik, budaya

ABSTRACT

Name : Precillia Charlotta Anastasia Adi
Study Program : Architecture
Title : CITY STAGE, an Intervention of Cultural Performance in
Urban Space

Cities evolve along with the development of human culture. Thus, a culture cannot be separated from its context. Culture has a tendency to be presented in the form of ideas, artifacts, and activities. The discussion in this thesis will focus on cultural activities and be specified in cultural performance.

Cultural performances that occurred in the city generally take place in public spaces as community shared space. The existence of public space as a stage on which the pattern of life that occurred in the society, be lifted up. Within these cultural performances, lies a convergence of different behaviors and usages. The elaboration of case studies shows the relationship of public space (space) with cultural performances (event) that happened in it. Moreover, we could find there is a need to align the pattern of space with the pattern of event. The alignment, then, could describe the people's pattern of life.

Keywords:
behavior, performance, urban space, culture

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Those of us who are concerned with buildings tend to forget too easily that all life and soul of a place, all of our experience there, depend not simply on the physical environment but on the patterns of events which we experience there

(Christopher Alexander, *The Timeless Way of Building*, 1979)

Aktivitas menunggu kereta api di sebuah stasiun dapat menjadi sangat menarik jika dilakukan sembari memperhatikan sekeliling. Sembari duduk, di peron seberang nampak apa yang sedang dilakukan oleh para penumpang lainnya. Sedikit ataupun banyak, akan ditemukan sebuah ‘pertunjukkan’ aktivitas menunggu yang menarik dan bervariasi antara satu dengan yang lain. Di sana terdapat pula para pedagang, yang menempatkan dirinya sedekat mungkin dengan penumpang. Mereka dengan perlahan atau berteriak menawarkan barang dagangannya atau membuat atraksi semenarik mungkin untuk menarik calon pembeli. Salah satu contohnya adalah lantunan musik yang keluar dari pengeras suara milik pedagang cd bajakan, beberapa penumpang terlihat ikut berdendang bersama lantunan musik tersebut. Masih ada lagi semerbak bau masakan yang tercium dari pedagang makanan, pedagang minuman dingin berkeliling menunjukkan botol minuman yang telah didinginkan, semuanya menjadi pertunjukkan yang kadang terlewat untuk diperhatikan.

Untuk mengalami hal ini, penulis menempatkan diri untuk duduk di area tengah peron sehingga ruang cakupan pandangan dapat lebih leluasa ke kiri-kanan. Penulis juga memastikan tidak ada obyek yang menghalangi pandangan seperti, orang lain yang berdiri di depan atau kolom penyangga

atap. Jarak yang cukup jauh antar peron satu dengan peron seberang membuat objek yang diperhatikan tidak merasa terganggu.

Jika kemudian ditemukan berbagai macam ‘pertunjukan’ yang memberikan karakter pada konteks stasiun, maka hal yang sama, bahkan lebih besar, terjadi pada konteks kota. *The ‘city’ as a complex and interactive web of events, a rich texture of experiences that redefine urban actuality: city events, event-cities* (Tschumi, 1994, hal.13). Pada dasarnya kota merupakan lingkungan yang terbentuk dari usaha manusia membentuk sebuah kehidupan. Akibatnya berbagai bentuk spasial hadir atau dihadirkan untuk merespon kondisi sosial. Elemen spasial tersebut tentunya memiliki fungsi keseharian yang merupakan tujuan dasar dari dibentuk atau terbentuknya elemen tersebut. Namun, tidak jarang pengaruh manusia sebagai pelaku utama memaknainya berbeda, seperti pedagang yang berjualan di area ruang tunggu stasiun. Adanya fenomena event temporer yang mempengaruhi secara kontinu membuat ruang tempat pedagang cd bajakan berjualan perlahan menjadi ruang privat miliknya di ruang publik. Stasiun tentunya akan merespon fenomena ini.

Pada skala yang lebih besar, misalnya kota, tentunya akan sulit untuk melihat ‘pertunjukan’ individu seperti ketika memperhatikan sekeliling di stasiun. Untuk tetap melihat pertunjukan dengan lebih sederhana, dalam skripsi ini penulis memberi batasan pada ‘pertunjukan’ yang bersifat kolektif yang menggunakan ruang kota. Bukan hanya aktor yang menjadi pusat perhatian tetapi gabungan dari aktor, audience, event, dan elemen spasial yang berkenaan dengannya.

Serupa dengan memperhatikan sekeliling yang merupakan aktivitas hiburan kala menunggu kereta datang, pertunjukan dengan skala kota juga berfungsi sebagai hiburan publik di ruang publik kota. Ritual, festival, serta budaya sosial dan kontemporer merupakan contoh bentuk pertunjukan tersebut. Pertunjukan ini mengangkat, mengekspos, dan menarik perhatian berbagai

pihak terhadap kemampuan dan kehidupan masyarakatnya layaknya sebuah panggung. Panggung yang menampilkan adaptasi event terhadap *pattern of space* yang tersedia dalam fisik kota, juga sebaliknya, sebagai perwujudan karya dan karsa kolektif masyarakat.

Sebuah aktivitas temporer ini awalnya mungkin tidak dimaksudkan sebagai ‘pertunjukkan’ yang mengintervensi ruang publik kota. Aktivitas ini dapat berupa sebuah ritual kepercayaan kota yang awalnya dilakukan pada sebuah ruang kosong. Ruang ini seiring dengan perkembangan kebutuhan dibentuk menjadi fasilitas publik. Teori perencanaan kota membuat ruang publik dibentuk dengan kemiripan tipikal dan kemudian dimaksudkan untuk menampung aktivitas yang beragam. Tinjauan kasus akan memperbandingkan apa dan bagaimana intervensi tiap pertunjukkan kebudayaan yang berlangsung dalam ruang publik yang cenderung serupa.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana perlakuan pertunjukkan kebudayaan (event) terhadap bentuk fisik ruang publik kota yang diintervensinya? Bagaimana dampak yang ditimbulkan pertunjukkan terhadap fungsi keseharian ruang publik tersebut?

Pertanyaan ini yang kemudian berusaha dijawab di dalam penulisan skripsi ini. Penulis akan mencoba membuat simpulan dengan meninjau kasus-kasus event yang terjadi dalam skala kota yang melibatkan masyarakat kota (publik).

1.3 Tujuan Penelitian

- Menginformasikan contoh kehadiran pertunjukkan kebudayaan (event) pada ruang publik kota
- Memaparkan intervensi dan pengaruh event pada ruang publik kota yang ditempatinya
- Memaknai kehidupan kota melalui pertunjukkan kebudayaan

1.4 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tahapan sebagai berikut,

1. Pengkajian acuan teori
2. Pengumpulan data studi kasus (observasi literatur dan dokumentasi kegiatan dan wawancara dengan masyarakat setempat)
3. Analisa studi kasus dengan mengacu pada dasar teori
4. Perangkuman kesimpulan melalui perbandingan analisa antar studi kasus

1.5 Sistematika Penulisan

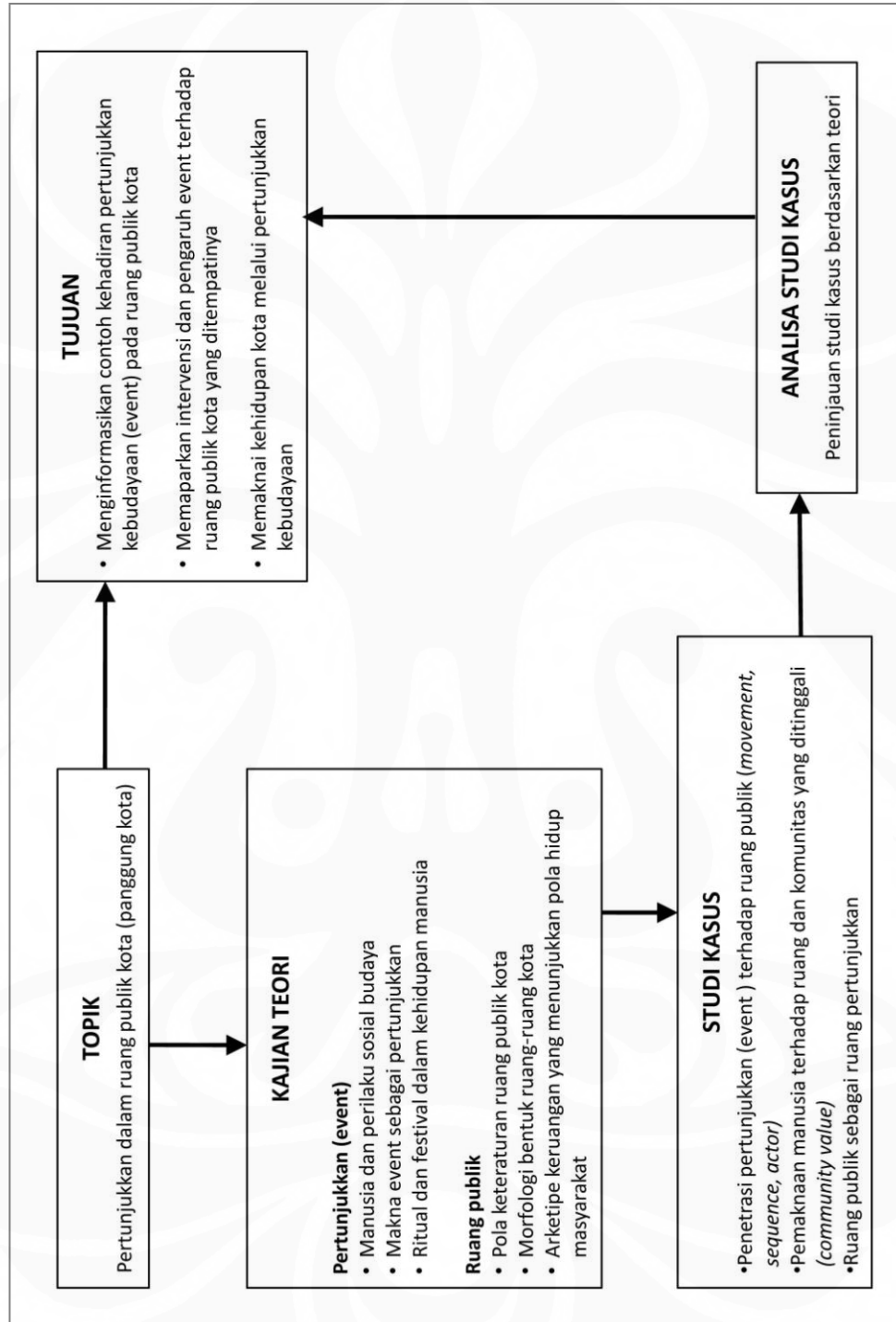
BAB 1 PENDAHULUAN

BAB 2 KAJIAN TEORI, berisi paparan landasan teori yang digunakan. Terbagi menjadi dua bagian besar yaitu teori terhadap aktivitas eventual dan teori terhadap ruang publik yang ditempati.

BAB 3 STUDI KASUS, berisi paparan terhadap bentuk-bentuk aktivitas eventual yang dijadikan bahan analisa. Deskripsi akan meliputi bentuk spatial, sejarah, dan context pada ruang kota.

BAB 4 ANALISA STUDI KASUS, adalah analisa studi kasus berdasarkan landasan teori pada bab 2 yang terbagi atas klasifikasi bentuk spatial kegiatan (linier, sentral)

BAB 5 KESIMPULAN



(Gambar 1.1 *Diagram Sistematisa Pemikiran*. Sumber: dokumentasi pribadi)

BAB 2

KAJIAN TEORI

Bentuk ruang yang tersedia terhadap suatu kegiatan dan perilaku manusia di dalam ruang tersebut adalah dua faktor yang membentuk makna dan pemahaman manusia terhadap ruang. Ketika membicarakan sebuah fenomena terutama sebuah fenomena pertunjukkan, penjelasan terhadap ruang yang digunakan tentu turut membantu dalam memahami pola yang terjadi di sana, demikian pula sebaliknya. Pengkajian terhadap landasan teori berikut ini dibagi ke dalam dua bagian besar yaitu pola pertunjukkan yang mempengaruhi ruang dan pola ruang pertunjukkan yang mempengaruhi perilaku manusia yang terlibat di dalamnya.

2.1. *Pattern of Event*

2.1.1 Manusia dan perilaku sosial budaya dalam keseharian (*environment and behavior*)

Manusia dalam kehidupannya memiliki tiga fungsi, sebagai makhluk Tuhan, individu, dan sosial budaya. Fungsi manusia sebagai makhluk sosial membuat manusia memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan sesamanya. Pada dasarnya kehidupan manusia dirangkai dari interaksi-interaksi yang dilakukan manusia dengan Tuhan, sesame, dan lingkungannya. Interaksi ini didukung dengan kemampuan manusia mengamati lingkungan, melahirkan suatu bentuk kebudayaan dan kemudian berkembang menjadi suatu peradaban (Setiadi, *et al.* 2006, hal. 48). Bahwa kebudayaan bergantung pada interaksi, Vijayendra Rao dan Michael Walton (2001) menyatakan, “...*culture is about relationality – the relationships among individuals within groups, among groups, and between ideas and perspectives.*”

Hingga saat ini berbagai perbedaan dalam upaya mendefinisikan kebudayaan dan peradaban masih terus berkembang. Hal ini terjadi karena kebudayaan dan peradaban memiliki cakupan yang luas sehingga dapat ditinjau dari berbagai aspek. Penulisan skripsi ini akan melihat budaya sebagai segala

daya dan aktivitas manusia untuk mengolah dan mengubah alam (Setiadi, *et al.* 2006, hal. 27), serta kebudayaan sebagai bagian dari lingkungan hidup yang diciptakan oleh manusia (Herskovits, M. J. & Redfield, R. , 1936, hal. 149). Dalam kebudayaan terkandung persepsi manusia terhadap dunia dan masyarakat, seperangkat nilai-nilai yang menjadi landasan pokok untuk menentukan pola hidup bermasyarakat.

Budaya yang dikembangkan oleh manusia akan mempengaruhi lingkungan tempat kebudayaan itu berkembang. Suatu kebudayaan memancarkan kepada orang luar suatu ciri khas dari masyarakatnya. Dengan menganalisa pengaruh akibat budaya terhadap lingkungan, seseorang dapat mengetahui mengapa setiap lingkungan memiliki kebudayaan yang berbeda (Vijayendra, 2004, hal. 4). Kebudayaan dan komunitas membentuk hubungan dua arah dimana keduanya saling membentuk dan saling mempengaruhi. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa kebudayaan terwujud dari hasil interaksi antara manusia. Kelompok manusia yang secara kontinu saling berinteraksi ini kemudian membentuk sebuah komunitas (*society*). "*Society exist where a number of individuals enter into interaction*" (Simmel, Georg, 2001, hal. 110).

Sebaliknya, kebudayaan yang kemudian tumbuh dan mengakar dalam kehidupan keseharian manusia pun akan mengatur dan mempengaruhi bagaimana manusia menjalankan kehidupannya sehari-hari. Seperti dinyatakan oleh Vicki Abt dalam buku essaynya tentang kemampuan budaya media televisi membentuk gaya hidup masyarakat (2001), "*knowledge of how to behave in social situations is contained in cultural scripts or blueprints that are themselves products of human interaction and symbolic communication about the nature of „reality*" (Abt, Vicki, 2001, hal. 53). Dengan kata lain, kebudayaan ada karena ada manusia sebagai penciptanya dan manusia dapat hidup di tengah kebudayaan yang diciptakannya.

J.J. Honigmann dalam bukunya *The World of Man* (1959) membagi budaya dalam tiga wujud, yaitu ide, aktivitas, dan artifak. Wujud kebudayaan yang kemudian menjadi obyek pembahasan dalam skripsi ini adalah wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Wujud tersebut menyangkut tindakan dari manusia yang bersifat konkret, yaitu dalam bentuk perilaku (*behavior*) dan bahasa.

Perilaku manusia dan komunitas serta lingkungan tempatnya berada memiliki hubungan yang saling mempengaruhi. Setiap perubahan yang terjadi pada tata letak suatu lingkungan, termasuk di dalamnya budaya setempat, akan memicu perubahan pada perilaku sosial (*social behavior*), dan tentu saja berlaku sebaliknya, kebudayaan dapat mengubah tata letak suatu lingkungan. Lingkungan yang berkenaan dengan kebudayaan masyarakat pada lingkungan tertentu disebut dengan lingkungan budaya (Setiadi, *et al.* 2006, hal.38). Dalam suatu lingkungan budaya, individu-individu di dalamnya memiliki perilaku yang berbeda-beda terlepas dari perilaku kolektif yang telah dianutnya. Adanya perbedaan ini membutuhkan lingkungan yang kaya akan daya dukung (*affordance*) untuk mewadahi perilaku yang beragam.

Affordance (keterdukungan) dari hal apapun, material ataupun non-material, merupakan sesuatu yang memungkinkan adanya beberapa macam bentuk penggunaan terhadap suatu hal. Sebuah lingkungan perlu mendukung perilaku yang berbeda-beda yang mungkin terjadi di dalamnya. Keterdukungan dari suatu lingkungan dapat membatasi perilaku manusia di dalamnya atau membuka pilihan-pilihan perilaku baru bergantung kepada bagaimana bentuk dari lingkungan tersebut.

2.1.2 *Event*, pertunjukkan (*performance*) komunal dalam masyarakat (*society*).

Architecture is defined by the actions it witnesses as much as by the enclosure of its walls. (Tschumi, 1999, hal. 100)

Skripsi ini lebih lanjut akan menekankan pada pembahasan event yang membentuk dan memaknai sebuah lingkung bangun atau obyek arsitektur. Event merupakan salah satu kosakata dalam bahasa Inggris dan dalam skripsi ini akan disebutkan demikian karena penulis tidak menemukan padanan kata yang sesuai dalam kosakata bahasa Indonesia.

Definisi event dalam *Webster's Online English Dictionary* didefinisikan sebagai :

- *something that happens at a given place and time*
- *outcome, result, reference or single point of focus*

Penulis merumuskan event sebagai sebuah fenomena yang didefinisikan oleh ruang dan waktu terjadinya fenomena tersebut. Oleh sebab itu, event tidak dapat lepas dari konteks yang melingkupinya. Sebagaimana hubungan antara lingkungan (*environment*) dan perilaku (*behavior*) demikian pula hubungan antara event dan arsitektur. Pernyataan ini didukung oleh Bernard Tschumi dalam *Architecture and Disjunction* (1944), “...*there is no architecture without program, without action, without event.*” (Tschumi, 1944, hal.3). Pernyataan ini menunjukkan bahwa arsitektur bukanlah sekedar konsep dan bentuk tetap pengalaman ruang yang dialami manusia di dalamnya.

Lebih lanjut dalam pembahasan tentang event akan mengerucut pada event yang berkaitan dengan masyarakat secara komunal dalam konteks ruang kota. Dalam event yang terjadi atau dilakukan secara komunal pasti akan terjadi ‘penampilan’ (*performance*). Dalam konteks sebuah penampilan, ada dua pihak yang berperan di dalamnya yaitu pelaku (*performer*) dan pengamat (*audience*). Keduanya berada di dalam konteks namun memiliki peran yang berbeda. Keberadaan kedua pihak ini adalah mutlak dalam setiap penampilan. Penampilan ini sebenarnya terjadi tidak hanya dalam event komunal tetapi juga dalam keseharian manusia.

When an individual plays a part he implicitly requests his observers to take seriously the impression that is fostered before them. (Goffman, 2001, hal.113)

Ketika dua orang terlibat dalam satu percakapan, salah satu akan berusaha meyakinkan lawan bicaranya tentang apa yang dikatakannya. Dalam hal ini sang pembicara akan mengambil peran sebagai pelaku (*performer*) dan yang lain adalah pengamat (*audience*). Meskipun kehadiran dua pihak ini mutlak namun dapat dilakukan oleh satu orang saja. Dalam arti bahwa manusia dapat melakukan penampilan pada dirinya sendiri atau disebut dengan penampilan refleksif (Beeman, 1997). Dalam mempelajari akan fenomena ini, berkembanglah teori performatif, sebuah teori tentang manusia dan kemampuannya memaknai sesuatu dengan peragaan atau penampilan. Penampilan (*performance*) dalam sebuah fenomena menjadi elemen penting dalam teori ini. Pencetus teori performatif, J. L. Austin, bahkan berargumen bahwa suatu fenomena dapat tidak memiliki makna, terkecuali ketika sedang ditampilkan (Butler, 1997). Teori ini juga menyatakan bahwa teks dan konteks memiliki hubungan ketergantungan satu sama lain. Sebuah fenomena (teks) tidak dapat dimaknai secara sama, bergantung pada ruang, waktu, dan latar belakang penampil dan pengamatnya (konteks).

Bagian dari penampilan (*performance*) yang mendapat perhatian lebih dalam kajian terhadap teori ini adalah pertunjukkan kebudayaan (*cultural performance*) dalam sebuah komunitas masyarakat (*society*). Seperti telah dijelaskan sebelumnya, bahwa komunitas hadir ketika setiap manusia yang terdapat di dalamnya terlibat dalam rangkaian interaksi. Sebuah kerumunan massa yang melihat sebuah pertunjukkan kebudayaan bukanlah komunitas yang dimaksudkan di sini, melainkan komunitas yang berinteraksi, menjalani keseharian, dan tumbuh dan berkembang dalam kebudayaan tersebut. Pertunjukkan kebudayaan merupakan wujud peragaan terhadap nilai budaya yang dianut pada tempatnya berada. Dengan kata lain, nilai budaya

menjadikan pertunjukkan kebudayaan sebagai media penyampaian kepada masyarakat. Media tersebut tidak hanya berupa bahasa linguistik (*speech act*), tetapi juga melalui lagu, tarian, gerak, seni grafis, kebiasaan sehari-hari, dan lainnya. Media-media ini kemudian dimanfaatkan untuk sebuah pertunjukkan publik (*communal performance*) yang menampilkan ekspresi dan representasi dari kehidupan keseharian masyarakat setempat. Pertunjukkan ini selain menampilkan kebudayaan pada pihak luar juga dapat difungsikan sebagai warisan budaya ke generasi berikutnya.

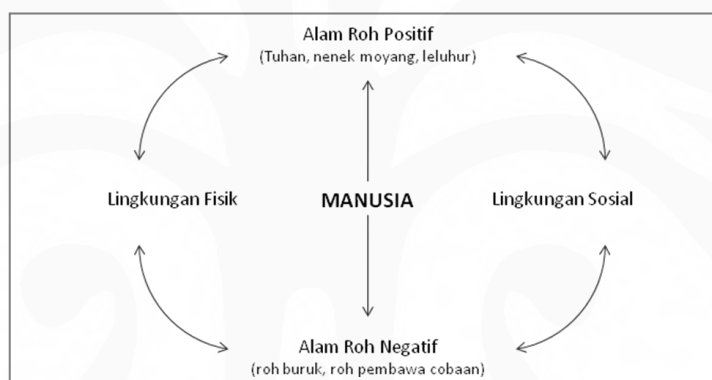
Historical knowledge must be communicated to the public for its enjoyment and education. Words and pictures convey much, but real things make the deepest impression.
(Lynch, 1972, hal.52)

2.1.3 Makna ritual dan festival dalam kehidupan manusia dan komunitas

Ritual didefinisikan sebagai, *series of actions that are always performed in the same way, especially as part of a religious ceremony* (*Oxford Advance Learner's Dictionary*, 2005, hal.1313). Sedangkan definisi festival yang dimaksud dalam skripsi ini adalah, *series of public events connected with a particular activity or idea* (*Oxford Advance Learner's Dictionary*, 2005, hal.567). Berdasarkan dua definisi ini dapat disimpulkan bahwa baik ritual maupun festival, merupakan perwujudan dari pertunjukkan komunal atau komunitas tertentu (*society performance*). Namun, dibanding sebuah pertunjukkan seni berskala komunitas, ritual dan festival memiliki nilai yang diyakini dan disepakati bersama. Umumnya, hal ini terjadi pada ritual dan festival yang tumbuh bersama dengan masyarakat, hadir dari kemampuan manusia beradaptasi dengan lingkungan dan memaknai hubungannya dengan Tuhan dan sesamanya.

Masyarakat pada umumnya mempunyai konsep bahwa tiap individu terbagi dalam tingkatan hidup. Pada setiap tingkatannya dipengaruhi oleh waktu dan tempat terjadinya atau secara sederhana disebut konteks lingkungan sosial

(Depdikbud, 1994, hal.106). Upacara, ritual, ataupun festival yang merakyat di dalam masyarakat merupakan upaya manusia untuk menjaga keseimbangan kehidupannya, kehidupan lingkungan di sekitarnya, dan kehidupan kosmos yang dipercayainya (Koentjaraningrat, 1974). Kehidupan kosmos terdiri dari dua komponen yang bersifat materi (lingkungan sosial dan lingkungan fisik) dan juga komponen yang bersifat non-materi (alam gaib, tempat Tuhan atau roh-roh leluhur atau roh yang diyakini berada). Kepercayaan Jawa menempatkan manusia berada di tengah sistem tersebut, dan digambarkan dengan bagan sebagai berikut.



(Gambar 2.1 *Diagram hubungan manusia dengan kehidupan kosmos.*

Sumber: Depdikbud, 1994, Upacara Tradisional, hal. 107)

Selain fungsi upacara tradisional sebagai penghubung manusia dengan kehidupan spiritual, manusia memiliki hubungan dengan sesamanya yang membuat keberadaan upacara tradisional memiliki fungsi sosial. Pemikiran Budi Santoso (1984) dalam *Analisa Kebudayaan*, fungsi upacara tradisional dapat dilihat pada kehidupan sosial masyarakat pendukungnya yakni adanya pengendalian sosial (*social control*), media sosial, norma sosial atau standar sosial, dan pengelompokan sosial (Depdikbud, 1994, hal 111).

Fungsi upacara tradisional sebagai norma dan pengendali sosial hadir dalam bentuk simbol atau lambang yang membedakan nilai yang baik dan yang tidak baik (Depdikbud, 1994, hal.112). Nilai ini tentunya ditanamkan

untuk mengatur perilaku manusia dalam berinteraksi dengan sesamanya, mengolah lingkungannya, dan berhubungan dengan Yang Maha Esa. Keseluruhan aturan atau norma dalam masyarakat dapat digunakan sebagai pengendali sosial.

Fungsi upacara tradisional sebagai media sosial dan pengelompokan sosial menjadikan upacara tradisional menjadi sarana komunikasi antara anggota komunitas. Dengan disertainya pesan moral dan nasihat di dalam sebuah upacara maka nilai dan akhlak warisan leluhur dapat disampaikan kepada generasi berikutnya. Pada daerah dengan ikatan kekeluargaan yang tinggi, upacara menjadi sarana untuk melihat kemampuan masyarakat atau komunitas bergotong royong, saling membantu untuk terselenggaranya upacara tersebut, baik antara pemuka agama atau adat dengan warga ataupun antara sesama warga.

2.2. *Pattern of Space*

Pola keteraturan ruang (*pattern of space*) dinyatakan oleh Christopher Alexander (1979) sebagai kualitas sebuah tempat untuk mengakomodasi pola event yang terjadi di dalamnya. Kedua pola ini harus saling bersesuaian untuk menghindari konflik yang akan dirasakan pengguna. Ruang, yang adalah tempat berkegiatan manusia yang dirancang oleh perencana dan diinterpretasikan oleh pengguna, agar dapat efektif harus memiliki kesesuaian antara pola keteraturan ruang dan pola event.

2.2.1 Pemahaman terhadap pola keteraturan ruang publik kota

Kota sebagai lingkungan fisik yang terlihat secara kasat mata merupakan hasil dari kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakatnya. Untuk mempelajari karakter fisik suatu tempat diperlukan tinjauan terhadap kebudayaan yang dimiliki masyarakat yang berada di dalamnya dan bagaimana intervensi masyarakat dalam lingkungan fisik tersebut. Oleh karena pada dasarnya kota merupakan susunan bangunan dan manusia (Kostof, 1991, hal.16).

Kota mengakomodasi rangkaian titik ruang publik untuk kebutuhan manusia sebagai individu sosial, untuk melihat dan dilihat, untuk berinteraksi dengan sesamanya. Akibatnya, aktivitas komunal terjadi dalam kehidupan publik, dimana di dalamnya selalu mengandung unsur fisik, yaitu ruang, dan sosial, atau aktivitas itu sendiri. Publik selalu dikaitkan dengan orang banyak (umum), “*of or for people in general*” (Oxford Learner Dictionary, 1983, hal.364), lebih lanjut publik dinyatakan dengan, “*a group of people who share a particular interest or who have something in common*” (Oxford Learner Dictionary, 1983, hal.364). Dengan demikian ruang publik, dalam hal ini berada dalam konteks kota, dapat disimpulkan sebagai ruang yang berhubungan dengan orang banyak, terbuka bagi siapa saja, dan dapat diakses serta dimiliki oleh anggota publik (komunitas atau masyarakat).

Stephen Carr dalam *Public Space* (1992) mendefinisikan ruang publik sebagai “*the stage upon which the communal life unfolds*” (Carr, *et al*, 1992, hal.50). Dengan mengamati penampilan (*performance*) yang terjadi pada ruang publik, dapat diketahui bahwa perencanaan fisik lingkungan mampu mempengaruhi pola aktivitas yang berlangsung, termasuk sebaliknya.

Ruang publik dibagi menurut besarnya (Chermayeff, *et al*. 1963, hal.121), sebagai berikut:

1. *urban public*, ruang atau fasilitas yang dimiliki bersama tanpa batasan pemakai. Contoh: jalan raya, taman kota.
2. *urban semi-public*, area tertentu yang dapat digunakan masyarakat namun berada di bawah pengawasan otoritas (pemerintah maupun instansi) tertentu. Contoh: stadion olahraga, pengadilan, sekolah.
3. *group-public*, adalah ruang dimana terjadi pertemuan antara pelayanan publik dengan property privat (milik pribadi) yang memiliki akses komunal. Contoh: layanan pos, layanan kabel telekomunikasi.
4. *group-private*, area yang dibawah oleh sebuah manajemen khusus yang bertanggungjawab pada pribadi atau sekelompok orang untuk keuntungan pihak tersebut. Contoh: taman bermain kompleks perumahan, gudang penyimpanan pelabuhan.

5. *family-private*, area wilayah pribadi yang dikontrol oleh sebuah keluarga dan tempat terjadinya aktivitas domestik antara lain, makan, membersihkan, memelihara, merawat, dan lain sebagainya. Contoh: rumah tinggal
6. *individual practice*, ruang pribadi dimana seseorang dapat memisahkan dirinya dari dunia luar untuk mendapatkan privasi mutlak. Contoh: kamar tidur pribadi.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, yang dimaksud dengan ruang publik dapat dikategorikan dalam empat klasifikasi pertama, yaitu *urban public*, *urban semi-public*, *group public*, dan *group-private*. Lebih lanjut skripsi ini akan membahas ruang yang dikategorikan dalam *urban public*, *urban semi-public*, dan *group public*. Stephen Carr (1992) lebih lanjut menekankan bahwa ruang publik tidak hanya bergantung pada kepemilikan ruang tersebut saja, sebagaimana klasifikasi di atas dibuat, melainkan harus memperhatikan penggunaan ruang tersebut. Interaksi minimal yang mungkin terjadi dalam ruang publik terkait dengan fungsi ruang adalah dalam bentuk dilihat dan melihat (*performer – audience*). Dengan melihat orang lain, manusia akan berusaha membandingkannya dengan dirinya. Refleksi yang tidak akan mungkin terjadi tanpa kehadiran orang lain yang menggunakan ruang tersebut.

Sebuah ruang publik, meskipun tak terbatas dalam hal penggunaan dan kepemilikan, memiliki syarat untuk dapat dikatakan sebagai ruang publik yang baik, yaitu *responsive*, *democratic*, dan *meaningful* (Carr, *et al*, 1992, hal.19) :

1. *Responsif*, yaitu ruang publik dirancang dan diatur sedemikian rupa agar mampu memenuhi kebutuhan penggunanya. Untuk mengetahuinya, perancang harus teliti melihat apa yang dibutuhkan oleh masyarakat. Didukung oleh pernyataan Tschumi (1944),

The architect's view of the user's needs determines every architectural decision, which may, in turn, determine the user's attitude.

(Tschumi, 1944, hal.128)

2. *Demokratis*, diwujudkan dengan adanya kebebasan bagi pengguna dalam mengakses ruang dan berkegiatan di dalamnya
3. *Memiliki arti (meaningful)*, sebuah ruang publik harus menunjukkan pemaknaan yang jelas terhadap penggambaran tempat tersebut dengan menghadirkan tanda yang dapat dimengerti pengguna.

Rangkaian ruang publik beserta aktivitas pengguna yang menempatnya membentuk citra sebuah kota di mata pengamat. Jika sebelumnya klasifikasi terhadap ruang publik didasarkan pada elemen kepemilikan, dalam keterkaitannya dengan citra kota, ruang publik diklasifikasikan berdasarkan bentuk fisik yang dimilikinya. Klasifikasi membagi ruang publik ke dalam *paths, edges, districts, nodes, dan landmarks* (Lynch, 1960, hal.46-48). Kelima klasifikasi ini menunjukkan wujud kota ideal menurut Kevin Lynch. Kota menjadi mudah dipahami dan dikenang ketika tersusun atas kelima elemen ini

Paths are the channels along which the observer customarily, occasionally, or potentially moves. They may be streets, walkways, transit lane, canals, and many more.

(Lynch, 1960, hal.47)

Path dibentuk oleh pergerakan sebagai elemen yang dominant. Secara sederhana, *path* sering direpresentasikan oleh garis lurus namun sebenarnya tidak tertutup kemungkinan *path* mengambil bentuk garis yang berlekuk-lekuk, baik horizontal maupun vertikal. Selama pergerakan yang ada didalamnya berada pada garis sumbu hal itu dapat dikatakan sebagai *path*, terlepas dari orientasi arah pergerakan. Terlebih bila pergerakan tidak terbatas pada perpindahan, tetapi memiliki makna di dalamnya. Seperti dinyatakan Kevin Lynch (1960) lebih lanjut bahwa "*concentration of special use or activity along a street may give it prominence in the minds of*

observers”. (hal. 50). Karakter pengalaman ruang yang dialami pengamat dan pelaku pergerakan mampu menciptakan citra yang kuat terhadap *paths*.

Edges are the linear elements not used or considered as paths by the observer. They are the boundaries between two phases, linear breaks in continuity: shores, railroad cuts, edges of development, walls. (Lynch, 1960, hal.47)

Sifat dominant dari *edges* adalah kemampuannya menjadi batas, membagi suatu wilayah dengan wilayah lainnya. Karena menjadi batas, *edges* cenderung untuk memberikan bentuk pada sebuah ruang, seperti contoh wilayah hutan yang membatasi wilayah sebuah perkampungan. Keberadaan hutan menjadi batas teritori dari kampung tersebut. Meskipun kehadirannya tidak sedominan *paths*, *edges* membantu manusia dalam memahami ruang yang ditempatinya.

Districts are the medium-to-large sections of the city, conceived of as having two-dimensional extent, which the observer mentally enters “inside of”, and which are recognizable as having some common, identifying character.

(Lynch, 1960, hal.47)

Jika merujuk pada sistem perencanaan sebagian besar kota di Amerika yang mengunakan sistem *grid*, *districts* dapat dikatakan sebagai blok-blok yang disediakan untuk ruang berkegiatan manusia. *Districts* hadir melalui pembentukan di atas media dua dimensi atau dengan menarik garis di atas kertas. Persepsi manusia terhadap *districts* umumnya berdasarkan aktivitas mengalami di dalamnya, mengingat sulitnya melihat *districts* dari luar. *Districts* menjadi elemen dasar dalam citra kota karena di sana lah pengalaman hidup di dalam kota terjadi.

Nodes are points, the strategic spots in a city into which an observer can enter, and which are the intensive foci to and from where he is traveling.

(Lynch, 1960, hal.47)

Nodes dapat menjelma menjadi sebuah titik konsentrasi, umumnya pada posisi strategis di kota. *Nodes* merupakan perpotongan atau titik temu (*intersection*) antara dua orientasi *paths* yang berbeda. Ketika *nodes* menjadi sebuah titik konsentrasi dapat dipastikan ada ragam aktivitas dan karakter yang ditampungnya. Sebuah bentuk fisik citra kota yang paling mendekati untuk menggambarkan ruang publik kota. Umumnya *nodes* merupakan inti dari *districts*, yang mempengaruhi keseluruhan karakter *districts* dan menjadi penanda.

Landmarks are another type of point-reference, but in this case the observer does not enter within them, they are external. They are usually a rather simply defined physical object: building, sign, store, or nature such as mountain. (Lynch, 1960, hal.48)

Landmarks pada umumnya terkandung dalam memori kolektif terhadap citra sebuah tempat. *Landmarks* menunjukkan arah, melambangkan nilai atau makna yang diakui masyarakat setempat, menjadi identitas atau bahkan struktur yang membentuk sebuah kota atau wilayah tertentu. Sebuah *landmark* dapat mengambil bentuk tinggi menjulang, besar dan megah, ataupun hanya sebuah restoran kecil yang dikunjungi masyarakat setiap hari. *Landmarks* harus mampu membawa ingatan menuju ke wilayah tempatnya berada.

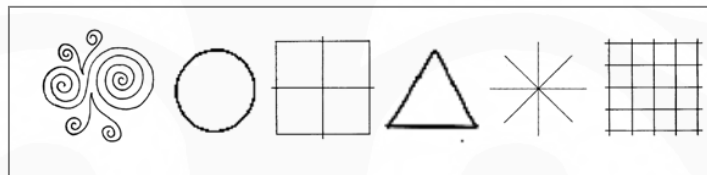
Kelima klasifikasi di atas tentunya tidak mengisolasi diri terhadap yang lain. Seperti telah disebutkan sebelumnya *nodes* dapat menjadi struktur dari *districts*, lalu batasannya ditentukan oleh *edges*, dengan *paths* yang menghubungkan dan melintang di dalamnya untuk merangkai *landmarks*. Kelimanya memiliki ketergantungan satu dengan lainnya.

2.2.2 Pola keruangan berdasarkan pola manusia menjalankan kehidupannya

Teori bentuk yang diciptakan oleh Plato menyatakan bahwa “*every object that exist is an imperfect replica of an ideal form, including human concepts*

such as truth, love, and beauty” (Casement, 2001, hal.40). Pemahaman dasar terhadap bentuk inilah yang kemudian mendasari Carl Jung dan Mimi Lobell dalam merumuskan teori terhadap arketipe dan arketipe keruangan. Definisi arketipe oleh *Webster’s Online Dictionary* dinyatakan sebagai *the original pattern or model from which thing is made or formed*. Dengan arketipe, manusia secara tidak sadar menghasilkan rupa-rupa bentuk dalam kehidupan.

Di dalam ilmu terhadap bentuk khususnya arsitektur, arketipe merupakan bahasa dasar yang digunakan. Mimi Lobell merumuskan berbagai bentuk yang ada dalam kehidupan manusia ke dalam enam jenis arketipe keruangan (Lobell, 1983) :



(Gambar 2.2 Simbol dari tiap jenis spatial keruangan, (dari kiri-kanan) *The Sensitive Chaos, The Great Round, The Four Quarters, The Pyramid, The Radiant Axes, The Grid*. Sumber: Mimi Lobell, *Spatial Archetypes*, 1983, on *Gigapedia*)

1. *The Sensitive Chaos*

Merupakan era dimana manusia menyembah roh-roh kepercayaan, terlihat dari cara hidup yang berpindah-pindah, dan belum mengenal budidaya alam seperti bertani dan beternak, ruang hidup atau bertinggal belum memiliki batasan yang jelas akibat kehidupan yang berpindah-pindah, serta roh spiritual kepercayaan mereka memandang kehidupan di dalam rahim ibu menjadi awal dan pusat dari kehidupan yang akan terus berkembang (dinyatakan dengan spiral yang akan membesar ke arah luar)

2. *The Great Round*

Kehidupan bertani dan mulai membentuk komunitas untuk mengusahakan alam bersama, kehidupan keluarga berpusat pada ibu atau dengan sistem matrilineal sebagai perkembangan dari *the sensitive chaos*. Kehidupan

spiritual ditandai dengan kepercayaan pada dewi-dewi sebagai jelmaan spiritual dari ibu.

3. *The Four Quarters*

Kehadiran para pahlawan sebagai manusia yang dipandang melebihi sesamanya, strata sosial telah mengenal sistem kasta yang didasarkan pada leluhur, pekerjaan, dan ras. Sistem kasta turut menghadirkan privatisasi dari kepemilikan tanah dan bangunan, dipercaya sebagai titik awal lahirnya sistem perekonomian. Teori pemikiran telah mengenal teori dualistik dimana selalu ada lawan terhadap sesuatu (baik dan jahat, tuhan dan setan, teratur dan tidak teratur, terang dan gelap, dll). Dalam perkembangan ruang bertinggal dikenal percabangan empat dan *landmark* sebagai motif ruang, termasuk adanya pembagian empat penjuru mata angin, utara, timur, selatan, dan barat ke dalam empat cabang penjuru.

4. *The Pyramid*

Kehidupan agama memimpin seluruh aspek kehidupan sehingga petinggi agama (theokratis) berada dalam titik tertinggi dalam sistem sosial. Kasta dan kelas sosial semakin tegas dalam kehidupan manusia dengan kasta tertinggi berhak dalam menciptakan peraturan yang mengatur kasta di bawahnya. Kehidupan keluarga telah menganut sistem patrilineal. Peletakan ruang hidup mengacu pada aksis vertikal, yaitu hubungan antara surga dan dunia dengan raja atau pemimpin sebagai perantara. Kelas sosial turut mengklasifikasikan bangunan-bangunan rumah tinggal dan pekuburan.

5. *The Radiant Axes*

Pemimpin mulai membentuk komunitas sehingga hadirnya kelompok pemimpin yang memiliki kekuasaan tertinggi. Kelompok pemimpin dibentuk oleh hubungan keluarga (keluarga kerajaan). Pemerintahan dipimpin oleh sistem monarki dan kehidupan sosial memiliki kesenjangan yang besar antara kaya dan miskin. Perekonomian memunculkan sistem perbudakan dan didukung dengan sistem militer yang kuat untuk mempertahankan kekuasaan

raja. Ruang bertinggal berpusat pada satu titik, sebagai titik focal, umumnya hadir dalam skala sangat besar (*gigantisme*) dan disebut sebagai istana raja (*palace*). Munculnya patung dan mural untuk di segala sisi ruang publik untuk menegaskan pemerintahan yang berkuasa dan diatur dalam aksis yang terhubung kepada istana.

6. *The Grid*

Pemimpin kehidupan dipegang oleh industri dan perekonomian yang mengutamakan produksi massal dan perdagangan. Kehidupan spiritual ditinggalkan dan kehidupan manusia berpusat pada keuntungan ekonomis semata. Tidak ada kehidupan spiritual yang membangun kreatifitas, lebih lanjut kemampuan manusia dinilai lebih rendah dari kemampuan mesin-mesin industri. Sistem sosial manusia sebagian besar terbagi menjadi dua yaitu pemilik usaha dan buruh. Aspek keruangan untuk kehidupan sehari-hari menjadi seragam dan berdasar pada bentuk *orthogonal* tanpa kehadiran titik pusat. Perencanaan kota memiliki standar bentuk jalan *orthogonal* dengan ruang-ruang berbentuk kotak dan tampak yang disusun dari modul-modul seragam. Pusat kegiatan komunal berada di pusat perdagangan dan industri.

Teori tentang arketipe keruangan ini bersifat melengkapi terhadap teori-teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Meskipun pengelompokkannya akan lebih tepat diaplikasikan terhadap kehidupan masyarakat keseharian, namun teori Mimi Lobell ini bukan tidak tepat jika dipakai sebagai landasan untuk melihat fenomena kebudayaan sebagai cerminan dari kehidupan masyarakat. Meskipun pertunjukkan kebudayaan memiliki skala yang lebih kecil namun tetap selaras dengan studi kasus yang digunakan Mimi Lobell yang meninjau suku-suku purba dan kelompok-kelompok masyarakat dengan skala yang tidak sebesar masyarakat urban saat ini.

BAB 3

STUDI KASUS

They are the spiritual and mystical experiences in a society, the celebration of past and memorable events that kindle bonds across people. (Stephen Carr, et al, 1993, hal. 27)

Obyek studi kasus dalam skripsi ini adalah ritual atau pertunjukkan kebudayaan yang dilakukan secara komunal dalam skala kota. Ritual merupakan sesuatu yang rutin dilakukan untuk sebuah tujuan tertentu, ritual yang dianut masyarakat sebuah kota cenderung mengintervensi sebuah ruang publik di kota, sebagai ruang khalayak yang tidak menutup diri terhadap siapapun. Secara perlahan, perulangan event (ritual) membentuk karakter kota tersebut dan mengakar dalam kehidupan masyarakatnya.

Pertunjukkan kebudayaan, meskipun tidak rutin terjadi setiap hari mampu menciptakan ikatan dalam kehidupan masyarakat dalam hubungan yang saling mempengaruhi. Pertunjukkan dianggap menjadi sesuatu yang sakral dan menyedot segala bentuk perhatian tertuju ke arahnya. Pengagungan terhadap sebuah ritual menjadi pertunjukkan kebudayaan berskala kota menunjukkan pengangkatan makna, layaknya panggung yang mengangkat penampilan di atasnya. Berikut akan dipaparkan beberapa event yang menjadi obyek studi dalam penulisan skripsi ini.

3.1 Perayaan Cap Go Meh, Jakarta¹

3.1.1 Deskripsi dan sejarah

Perayaan Cap Go Meh merupakan rangkaian dari perayaan tahun baru Cina atau sering disebut juga dengan *imlek*. Cap Go Meh dilakukan setiap hari kelima belas setelah perayaan tahun baru, yang sekaligus menutup masa

¹ Sub bagian ini sebagian besar mengacu pada pengamatan langsung pada Perayaan Cap Go Meh 28 Februari 2010 dan didukung wawancara dengan Bp. Ayong Handi, pemilik toko alat sembahyang di Petak Sembilan (Jl. Kemenangan)

perayaan tersebut. Menurut Eddy Prabowo Witanto, dosen studi kebudayaan Cina Universitas Indonesia, perayaan ini dilakukan di hari kelima-belas dikarenakan udara yang masih terlalu dingin jika dilakukan tepat pada hari pertama di tahun yang baru (Yuliandini, 2003). Dalam Cap Go Meh, dilakukan penyembahan terhadap dewa-dewi yang diyakini akan turun ke bumi, mengabdikan permintaan, dan memberkati kehidupan masyarakat Tionghoa selama tahun yang baru tersebut. Budaya Cap Go Meh bukan merupakan kebudayaan asli Indonesia melainkan kebudayaan bangsa Cina yang masuk ke Indonesia bersamaan dengan masuknya perdagangan dengan Cina. Seiring dengan berjalannya waktu, kebudayaan ini hidup mengakar dan tumbuh berdampingan dengan kebudayaan Indonesia sehingga telah mengalami beberapa penyesuaian dari kebudayaan asalnya.

Mengikuti apa yang dilakukan di Cina, masyarakat Tionghoa di Jakarta menggantungkan lampion sejak tahun baru *imlek* hingga hari perayaan Cap Go Meh. Lampion ini dipercaya sebagai penerang jalan dewa-dewi agar sampai ke rumah mereka. Saat ini keberadaan lampion menjadi simbol yang diasosiasikan dengan masyarakat Tionghoa. Pada hari raya masyarakat Tionghoa, lampion menjadi penanda bahwa pemilik rumah, toko, atau bangunan tersebut merupakan salah satu dari masyarakat Tionghoa yang sedang merayakan Tahun Baru Cina.

Aktivitas utama dalam perayaan Cap Go Meh adalah dilakukannya penghormatan terhadap *toapekong*, semacam altar penyembahan yang dilengkapi dengan patung dewa-dewi kepercayaan masyarakat Tionghoa. *Toapekong* dimaknai sebagai perwujudan hadirnya dewa-dewi tersebut di bumi. Bentuk kegiatan untuk penghormatan ini beragam pada tiap-tiap daerah Pecinan. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengambil contoh perayaan Cap Go Meh pada daerah pecinan Jakarta, yaitu wilayah Glodok dan Kota, yang merupakan pusat perayaan hari besar Tionghoa di Jakarta

Aktivitas Cap Go Meh di Glodok dibuka dengan sembahyang di Vihara-vihara di Petak Sembilan. Masyarakat Tionghoa yang menganut kepercayaan kepada dewa-dewi Tionghoa (sebagian besar beragama Buddha dan Kong Hu Cu) membakar hio dan berdoa kepada dewa untuk kesejahteraan sepanjang tahun yang akan datang. Asap hio yang memenuhi ruangan diyakini berbanding lurus dengan doa yang dinaikkan kepada dewa atau dengan kata lain, semakin banyak hio yang dibakar menunjukkan semakin banyak doa yang dipanjatkan.



(Gambar 3.1 Masyarakat Tionghoa umat Buddha beribadah di Vihara Dharma Bhakti, Petak Sembilan, Glodok. Sumber: dok. pribadi)

Mendekati waktu makan siang, dilakukan persiapan terakhir untuk acara puncak Cap Go Meh, yaitu pawai budaya. Pawai Budaya merupakan acara yang ditunggu-tunggu oleh sebagian besar masyarakat yang telah berkerumun di sekitar pecinan. Dalam pawai ini, perwakilan Vihara dari berbagai daerah di Jabodetabek mempersembahkan pertunjukkan budaya di sepanjang jalur pawai. Tiap-tiap peserta pawai bebas menentukan penampilan dari rombongannya. Elemen yang wajib ada dalam rombongan peserta pawai adalah arak-arakan tandu *toapekong* yang diusung oleh anggota pawai. Dewa-dewi yang diusung adalah dewa-dewi yang disembah dalam Vihara setempat. Umat Buddha meyakini lebih dari satu dewa dan tiap-tiap Vihara menjadi rumah bagi dewa yang berbeda-beda seperti dewa kebaikan, dewa kesuburan, dewa kemakmuran, dan lain-lain.



(Gambar 3.2 Rombongan peserta pawai budaya. Sumber: <http://www.mediaindonesia.com> dan dok. pribadi)

Patung dewa-dewi ini diusung diatas tandu yang ditopang sekitar sepuluh hingga lima belas orang, bergantung pada ukuran masing-masing *toapekong*, dan digoyang-goyangkan sepanjang perjalanan. Elemen pelengkap dari rombongan peserta pawai adalah pertunjukkan seni yang biasanya berfungsi seperti „pengamen’. Mereka menampilkan atraksi-atraksi tertentu untuk mendapatkan *angpao*, semacam amplop sumbangan, dari penonton. Angpao bagi masyarakat Tionghoa merupakan wujud ungkapan syukur kepada dewa, yang kemudian digunakan oleh pengurus Vihara sebagai sarana untuk merawat dan memelihara Vihara.



(Gambar 3.3 Pertunjukkan seni yang mengiringi arak-arakan *toapekong*. Sumber: dok. pribadi)

Elemen seni dan hiburan yang ditampilkan tentunya bervariasi antara satu Vihara dengan Vihara lainnya, ada yang menampilkan barongsai, kesenian betawi seperti tanjidor dan ondel-ondel, atraksi kesaktian seperti menusuk kulit dengan jarum besar atau makan api, dan lain sebagainya. Semakin menarik dan kreatif pertunjukkan yang ditampilkan, dapat dipastikan perolehan angpao akan semakin besar dan nama Vihara tersebut semakin terangkat. Di sepanjang jalur pawai, peserta menampilkan pertunjukkan tersebut berulang-ulang di beberapa titik hingga mencapai perhentian terakhir pawai. Kesenian Indonesia yang dibawakan merupakan wujud asimilasi budaya Indonesia dengan kebudayaan Cina.

3.1.2 Nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi perilaku sosial

Toapekong, diyakini sebagai wujud kehadiran dewa-dewi yang turun ke bumi. Saat tandu *toapekong* melintas, beberapa orang yang meyakini kepercayaan ini akan melakukan sembahyang di tempat sembari berusaha menyentuh bagian tandu tersebut. Ketika seseorang berhasil menyentuh tandu tersebut diyakini seperti menyentuh dewa sehingga doa yang dipanjatkan akan dikabulkan. Akibat dari adanya kepercayaan ini, massa berkerumun di sisi kanan dan kiri jalur pawai seolah-olah menjadi „dinding pembatas’ bagi jalur (*path*) pawai tersebut. Mereka menempatkan diri sedekat mungkin dan semakin rapat saat rombongan melintas.

Bagi masyarakat Tionghoa, ungkapan syukur tidak hanya dilakukan dengan sembahyang tetapi juga dengan beramal, oleh sebab itu kehadiran angpao ada hampir di seluruh kegiatan hari besar. Selain diberikan bagi pertunjukkan seni pada pawai budaya, sebagian masyarakat Tionghoa juga membagikan angpao kepada sesama yang kurang mampu (sedekah). Vihara pun menjadi penuh oleh pengemis yang menyadari akan hal ini. Para pengemis ini mengetahui bahwa setelah selesai melakukan sembahyang, tidak sedikit dari pengunjung Vihara yang akan membagikan angpao.



(Gambar 3.4 Kerumunan pengemis di depan Vihara Dharma Bhakti. Sumber: dok. pribadi)

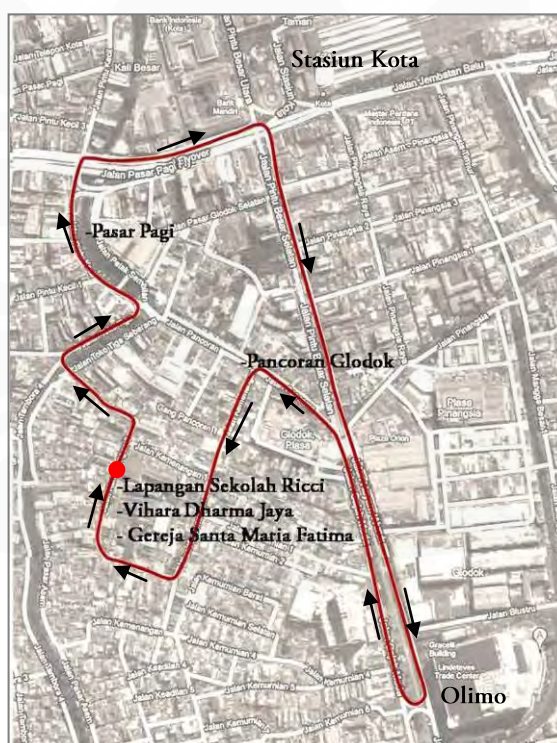
Kelompok pengemis ini memiliki tempat menunggu khusus di sekitar gerbang Vihara, mereka menunggu sepanjang hari, dari malam sebelumnya hingga sore hari. Ketiga Vihara yang terdapat di kawasan Petak Sembilan, yakni Vihara Dharma Bakti, Vihara Dharma Jaya, dan Vihara Dharma Sakti selalu dipenuhi oleh komunitas ini. Berdasarkan informasi yang didapat dari petugas keamanan Vihara di hari-hari raya besar seperti Imlek dan Cap Go Meh, Vihara dapat didatangi hingga 300 orang pengemis, sebagian besar adalah ibu-ibu dan anak-anak.

3.1.3 Pembagian zona kegiatan dan peta pergerakan

Perayaan Cap Go Meh terpusat di daerah Glodok yang berada di dalam zona Pecinan Jakarta, dengan pusatnya pada kawasan Petak Sembilan dan Pancoran Glodok. Wilayah ini didominasi oleh gang-gang kecil dengan nuansa Tionghoa yang kental, nuansa tersebut terbaca dalam bentuk bangunan, aroma masakan Cina yang dijual oleh berbagai toko dan gerobak, penduduk etnis Tionghoa yang berlalu-lalang di sekitarnya, hingga bau hio yang dipakai untuk sembahyang di rumah masing-masing. Hampir seluruh bangunan di sepanjang gang-gang yang lebarnya berkisar antara dua sampai lima ini merupakan bangunan tua yang masih dipertahankan bentuknya sampai sekarang.

Konsentrasi pawai budaya Cap Go Meh itu sendiri berada di area dalam Glodok, yang sebagian besar terdiri atas bangunan rumah tinggal dan ruko. Titik keberangkatan pawai adalah lapangan Sekolah Ricci dan Vihara Dharma Jaya (Toasebio) adalah tempat perhentian terakhir.

Secara lebih mendetail rute perjalanan Pawai Budaya Cap Go Meh adalah Jl. Kemenangan III (Lapangan Sekolah Ricci) – Jl. Toko Tiga – Jl. Pintu Kecil Raya – **Jl. Pasar Pagi Flyover** – **Jl. Pintu Besar Selatan** – **Jl. Hayam Wuruk** – berputar balik di **Olimo (Lindeteves Trade Center)** – **Jl. Gajah Mada** – berbelok ke **Jl. Pancoran Glodok** - Jl. Kemenangan (Petak Sembilan) – **berhenti di Vihara Dharma Jaya (Toasebio)**, Jl. Kemenangan III no. 48. Rute ini berbeda-beda setiap tahunnya namun perbedaan tersebut tidak signifikan. Rute yang tercetak tebal di atas merupakan rute tetap setiap tahunnya, di luar itu merupakan rute yang dapat berubah. Perubahan tersebut rata-rata hanya pada arah (berganti arah), memutar, atau memotong. Rute perjalanan tercantum di atas adalah rute pawai budaya tahun 2010. Peta jalur yang ditempuh pawai budaya Cap Go Meh 2010 digambarkan sebagai berikut:



(Gambar 3.5 *Rute Pawai Budaya Cap Go Meh 2010*. Sumber: *Google Maps* yang diolah kembali)

Di sepanjang jalurnya, pawai budaya mengintervensi beberapa penggal jalan. Penulis mengklasifikasikan morfologi penggal-penggal jalan tersebut ke dalam dua bagian, yaitu area dalam meliputi Jl. Kemenangan dan sekitarnya, serta area luar meliputi jalan-jalan utama seperti Jl. Raya Hayam Wuruk.

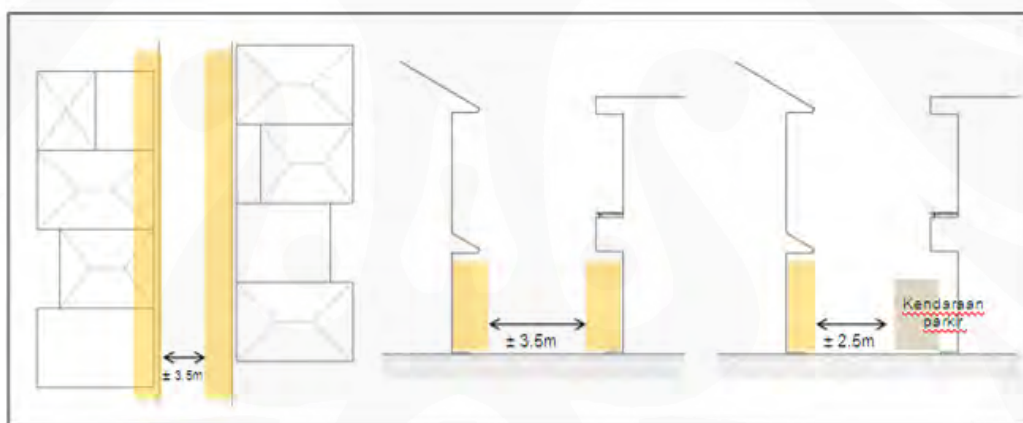


(Gambar 3.6 *Penggal jalan di area dalam*. Sumber: dok. pribadi)

Area dalam didominasi oleh bangunan bertingkat dua yang sebagian besar berbentuk ruko atau toko. Dengan lebar jalan berkisar antara tiga hingga lima meter. Bangunan memiliki garis sempadan nol sehingga fasad rumah tepat menjadi dinding-dinding yang membatasi jalan. Selama rombongan pawai melintas, jalan praktis tertutup untuk lalu lintas kendaraan. Akan tetapi beberapa toko besar, seperti yang terdapat di Petak Sembilan, tetap beroperasi menjajakan barang dagangannya, terkadang barang-barang yang jarang ditemui di hari biasa dijual pada hari raya sehingga semakin menarik kehadiran pendatang.

Warga yang tinggal di sekitar wilayah tersebut memenuhi tepian jalan untuk menonton pawai yang melintas. Penghuni yang rumahnya dilalui rute pawai

budaya dapat memperhatikan hanya dari jendela, balkon, atau teras rumah mereka. Menurut salah seorang warga yang menjadi narasumber penulis, intervensi keriuhan pawai ini tidak dirasakan sebagai sesuatu yang mengganggu karena sebagian besar penghuni turut merayakan Cap Go Meh. Pawai budaya pun tidak menuntut adanya penyesuaian khusus dari penghuni, seperti jalan harus dikosongkan dan sebagainya. Kendaraan atau gerobak yang biasa diparkir di jalan tersebut tidak harus dipindahkan. Rombongan pawai akan menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut. Warga yang menonton umumnya tidak berdiri di dekat kendaraan parkir karena rombongan pawai pun akan menghentikan atraksi-atraksi seperti barongsai, ketika melintas di dekat kendaraan yang sedang parkir. Zona ruang yang terpakai pada penggal jalan area dalam digambarkan sebagai berikut :



(Gambar 3.7 Diagram sederhana zoning ruang penggal jalan area dalam. Sumber: dok.pribadi)

Sedangkan area luar Glodok merupakan jalan-jalan protokol di Jakarta, yaitu Jl. Hayam Wuruk dan Jl. Pasar Pagi Flyover (Asemka). Jalan ini memiliki intensitas lalu lintas yang tinggi terutama kendaraan umum karena letaknya berada di antara dua pusat transit moda transportasi, yaitu kereta api (Stasiun Kota) dan bis transjakarta (halte transit Harmoni). Kendaraan pribadi yang cukup banyak juga menjadi pengguna rutin dari jalan utama ini.



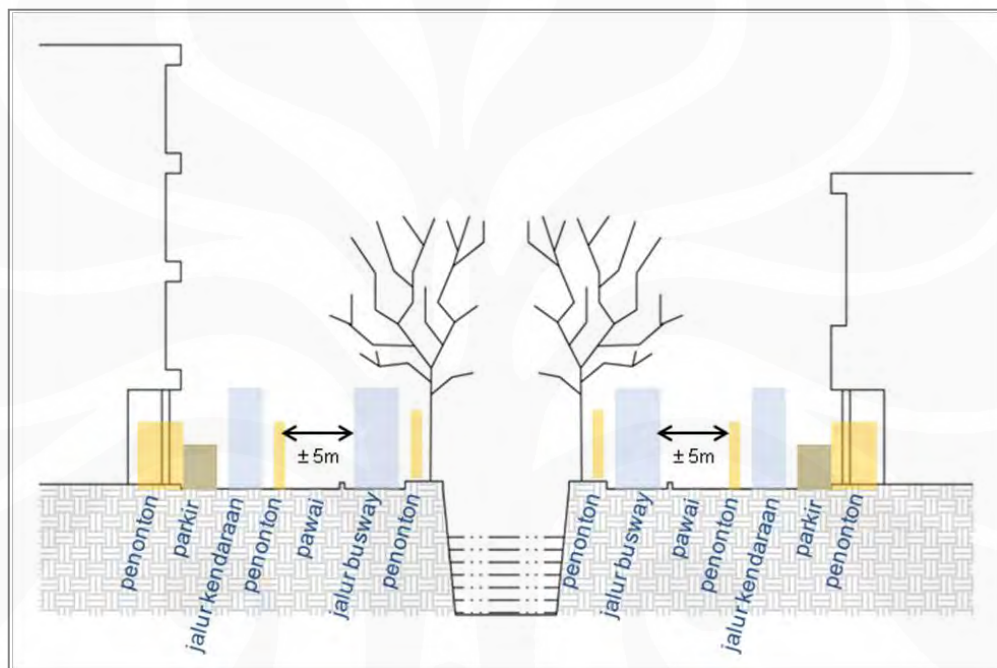
(Gambar 3.8 Penggal jalan di area luar. Sumber: Flickr dan <http://www.matanews.com> yang telah diolah kembali)

Ruas kedua jalan tersebut di atas memiliki bentukan yang kurang lebih serupa. Jalan dapat menampung empat hingga lima jalur kendaraan, khusus Jl. Hayam Wuruk salah satu jalurnya digunakan sebagai jalur bis TransJakarta. Bagian jalan yang menempel dengan bangunan cenderung digunakan sebagai lahan parkir oleh pengguna bangunan karena bangunan ruko dan gedung tersebut sebagian besar memiliki garis sempadan nol dan tidak memiliki lahan parkir yang dekat. Oleh sebab itu, jalan yang dapat dilalui oleh kendaraan hanya tersisa dua sampai tiga jalur.

Saat pawai budaya Cap Go Meh sedang dilangsungkan dan melintas di wilayah ini pawai dan penonton mengambil satu jalur besar dan menyisakan jalur bis transjakarta dan jalur kendaraan pribadi lainnya di sisi kanan dan kirinya. Pawai dan penonton berada tepat di tengah penggal jalan. Sudah dapat dipastikan keberadaannya menghambat arus lalu lintas di jalan tersebut. Pawai yang berlangsung selama dua jam seringkali mengakibatkan antrian kendaraan yang sangat panjang, termasuk di jalur bis transjakarta yang kemudian dialokasikan sebagai jalur umum.

Toko dan bangunan yang berada di sepanjang jalan tersebut sebagian besar tidak beroperasi pada hari perayaan Cap Go Meh. Area parkir bangunan toko

yang tutup dimanfaatkan oleh penonton pawai untuk memarkirkan kendaraannya. Secara sederhana penggunaan jalan pada perayaan Cap Go Meh di penggal jalan area luar adalah sebagai berikut:



(Gambar 3.9 Diagram sederhana zoning ruang penggal jalan area luar)

3.1.4 Obyek pelaku (*performer*) dan pengamat (*audience*)

Tipe kegiatan pertunjukkan (*performance*) yang dilakukan di dalam Cap Go Meh berjalan satu arah, artinya masyarakat berfungsi sebagai pengamat dan tidak ada interaksi antara pertunjukkan dengan pengamat yang dapat menarik perhatian dari pengamat yang lain (menjadi satu bentuk pertunjukkan tersendiri). Interaksi terbatas pada usaha sebagian kelompok massa untuk menyentuh *toapekong* saat melintas dan pemberian angpao yang umumnya diberikan kepada barongsai atau pertunjukkan seni yang mengikutinya. Namun, interaksi ini tidak begitu dominan dan belum mampu menarik perhatian massa secara umum dari pawai budaya yang menjadi menu utama.

Pengamat yang dimaksudkan di sini tidak hanya terbatas pada massa yang berkerumun di sisi kiri-kanan jalur pawai saja, tetapi juga pengguna kendaraan yang sekedar melintas, pemilik hunian yang berada pada jalur pawai, termasuk para pedagang kaki lima di sekitarnya. Sebagian besar dari pengamat tersebut melihat perayaan ini sebagai fenomena yang jarang terjadi sehingga menyibukkan diri untuk mengambil gambar.



(Gambar 3.10 *Bentuk interaksi performer dan audience*. Sumber: <http://baltyra.com> dan dok.pribadi)

3.2 Festival Perang Pasola, Sumba²

3.2.1 Deskripsi dan sejarah

Sumba adalah salah satu pulau di Indonesia dengan masyarakat yang masih taat pada ritual-ritual kebudayaan yang dianut nenek moyang mereka. Agama Kristiani yang berkembang dengan baik di pulau ini tidak begitu saja

² Sub-bagian ini mengacu kepada hasil Studi Ekskursi Arsitektur UI 2009 di Pulau Sumba dan wawancara langsung dengan narasumber warga setempat. Narasumber berjumlah tiga orang yaitu Bp Efraim Dikky (Sumba Timur), Bp Umbu Adi Marisi (Sumba Timur), dan Sdri. Rambu Amy Djalgaladu (Sumba Barat).

menghapus kepercayaan *marapu*, animisme lokal yang telah ada sejak awal. Komunitas penganut *marapu* dan juga percampuran antara Kristiani dengan *marapu* dapat dijumpai dengan mudah di Sumba. Akibatnya, mengenal dan menyaksikan masyarakat Sumba menjalankan kehidupannya seperti melihat dunia yang berbeda, kehidupan yang kental dengan ritual-ritual kepercayaan adat yang mempengaruhi hampir semua aspek dalam kehidupan masyarakat, tanpa menutup diri terhadap modernisasi yang masuk.



(Gambar 3.11 *Festival Perang Pasola di Sumba*. Sumber: *Kompas*, Sabtu, 20 Maret 2010, hal.1 dan <http://www.nttprov.go.id>)

Salah satu ritual yang dilakukan oleh masyarakat Sumba serta mampu menghadirkan massa yang sangat besar adalah *Festival Perang Pasola*. Pasola adalah permainan adu ketangkasan dengan kegiatan saling melempar lembing, tombak berujung tumpul, yang dilakukan dengan menunggang kuda berkecepatan tinggi. Meskipun berujung tumpul namun karena dilemparkan dengan kekuatan besar lembing ini dapat membahayakan lawan baik luka ringan ataupun kematian. Pada zaman dahulu tombak dan lembing yang digunakan berujung tajam namun seiring dengan berkembangnya zaman, pemerintah setempat memberlakukan aturan penggunaan ujung tumpul untuk alasan keselamatan masyarakat.

Mengapa aktivitas perang dan saling melukai ini diperkenankan terjadi di masyarakat Sumba, bahkan menjadi sebuah pertunjukkan berskala kota? Hal ini berkaitan dengan kepercayaan *marapu* bahwa darah yang tertumpah ke

tanah merupakan persembahan kepada alam dan leluhur yang menjaga panen mereka. Darah tersebut diyakini menjadi ganti atas panen yang akan dilakukan kemudian sehingga diyakini bahwa semakin banyak darah yang tertumpah akan semakin banyak panen yang dihasilkan. Kematian atau cedera yang dialami oleh seseorang diyakini sebagai ganjaran atas pelanggaran yang telah dilakukan sebelumnya.

Pasola didahului dengan ritual perburuan *nyale*, atau cacing laut (anelida) yang banyak ditemukan di pantai pada hari keempat purnama. Pasola hanya dapat dilakukan setelah ritual ini dilaksanakan. Bila ditilik berdasarkan penjelasan ilmiah cacing laut hidup secara berkoloni di perairan laut dalam, saat bulan purnama, air pasang membawa cacing laut ini berada di dekat daratan. Perburuan dilakukan pagi hari bahkan subuh sebelum *nyale* kembali terbawa ke laut dalam. Kepercayaan *Nyale* ini juga diyakini oleh masyarakat Lombok, Flores, dan pulau-pulau di sekitar Sumba dengan latar cerita budaya yang berbeda-beda. Morfologi *nyale* yang ditemukan diyakini dapat memprediksi hasil panen yang akan diperoleh kemudian. Semakin gemuk dan berwarna putih cerah maka panen akan semakin baik, dan berlaku sebaliknya.

Aktivitas dilanjutkan dengan persiapan Pasola pada tujuh hari berikutnya. Kaum perempuan pada siang hari bernyanyi dan menari di makam leluhur untuk memberitahukan *marapu* bahwa akan diadakan Pasola. Di lain pihak kaum pria mempersiapkan kuda dan senjata serta stamina fisik mereka untuk „berperang”.

Ketika hari festival Pasola dilakukan masing-masing kelompok desa mempersiapkan 40-50 orang utusan berikut dengan kudanya masing-masing untuk menjadi peserta. Dua tim yang bertandung datang dari dua kelompok desa yang pemilihannya ditentukan melalui rapat adat yang telah dilakukan sebelumnya. Festival dilangsungkan dari pagi, sekitar pukul sembilan, dan berakhir pada sore hari, sekitar pukul lima. Permainannya terdiri atas

beberapa babak yang tidak akan berhenti sebelum sore hari. Dalam satu tahun, Pasola diadakan tiga kali di waktu dan tempat yang berbeda yaitu di Lamboya, Wanokaka, dan Garua. Di antara ketiganya, Festival Pasola terbesar dengan jumlah massa terbanyak adalah Pasola Wanokaka.



(Gambar 3.12 *Festival Perang Pasola di Lamboya*. Sumber: dokumentasi Meg Watjen, *Phi243 Section 7171*, http://www.lostworldarts.com/asia/new_page_8.htm)

Saat tiba di Lapangan Kamaradena, Wanokaka, Sumba Barat, setiap peserta membawa kuda mereka ke sebuah titik berkumpul. Terdapat dua titik berkumpul yang mewakili dua kubu yang akan bertanding. Satu kubu setiap babak terdiri atas enam sampai sepuluh peserta. Peserta merupakan pemuda dengan kisaran usia 20-35 tahun.

Ketika seluruh persiapan telah selesai, festival dibuka dengan aba-aba dari tetua adat. Setiap peserta berusaha saling melempar lembing untuk mengenai pihak lawan, setiap peserta yang terkena lembing lawan harus berhenti bermain dan keluar dari lapangan. Permainan akan berhenti ketika salah satu kubu tidak lagi memiliki pemain yang masih bertahan. Ketika salah satu kubu telah dinyatakan sebagai pemenang, seluruh peserta memasuki waktu istirahat sekitar 15-20 menit. Babak berikutnya dimulai dengan peserta yang berbeda dari babak sebelumnya. Peserta yang sudah selesai bermain, tidak diperbolehkan bermain lagi dan umumnya, mereka menjadi penonton atau membantu jika ada peserta yang luka atau terjatuh dari kudanya. Permainan terus berlanjut hingga sore hari dan penentuan pemenang Pasola tahun

tersebut didasarkan pada jumlah akumulasi kemenangan dari masing-masing kubu.

Tujuh hari setelah festival Pasola diadakan, kedua kelompok desa tersebut bertemu dan melakukan jamuan makan bersama untuk seluruh warga desa. Kedua desa terlibat sejak awal dalam persiapan jamuan ini. Acara jamuan makan ini ditujukan untuk mengakhiri Pasola dengan damai sehingga tidak terjadi dendam antara kubu yang menang dan yang kalah. Setelah seluruh rangkaian ini dilaksanakan, warga dapat mulai melakukan persiapan masa panen.

3.2.2 Nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi perilaku sosial

Peserta yang terlibat dalam Pasola merupakan pemuda-pemuda terbaik dari desanya. Hal ini sangat disadari oleh para pemuda. Sangat membanggakan bagi sebuah keluarga jika anak laki-lakinya terlibat menjadi peserta dalam Pasola. Sebagai kegiatan yang berskala kota, Pasola menjadi titik pertemuan antara masyarakat, keluarga, kerabat, pria dan wanita dari berbagai suku di seluruh penjuru Sumba. Tidak sedikit massa hadir dengan pakaian terbaik dan menggunakan kain tenun tradisional Sumba. Bagi beberapa keluarga, Festival *Pasola* ini dimanfaatkan sebagai ajang mencari jodoh bagi pemuda dan pemuda Sumba.

Dari pinggir lapangan, kebiasaan para pemuda sebagai penonton adalah meneriakkan semangat kepada para penunggang kuda dengan nyanyian bahkan tari-tarian. Aksi ini juga dimaksudkan untuk menarik perhatian pemuda-pemuda tersebut kepada mereka. Pertemuan-pertemuan keluarga dan kerabat pun direncanakan terjadi dalam Pasola, baik untuk perjodohan maupun silaturahmi.

3.2.3 Pembagian zona kegiatan dan peta pergerakan

Berbeda dengan contoh kasus lainnya yang mengambil lokasi pada sebuah area urban, Festival Pasola diadakan pada area rural dengan kondisi daerah

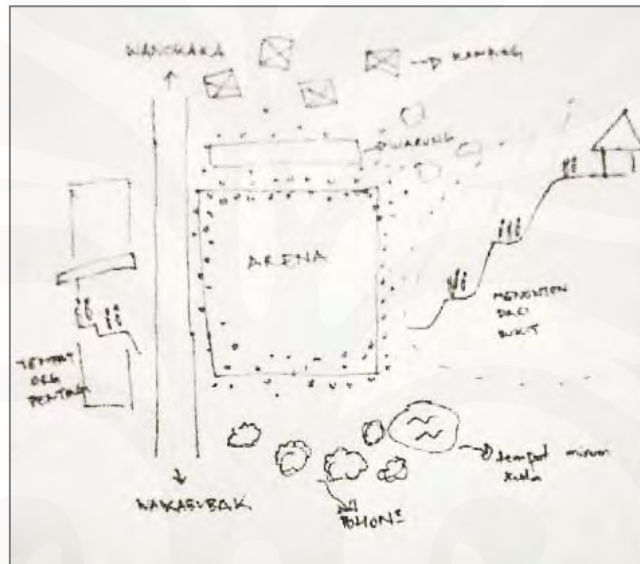
yang belum padat oleh bangunan. Pasola diadakan pada sebuah hamparan lahan kosong di tepi jalan besar yang menghubungkan Waikabubak (ibukota Kabupaten Sumba Barat) dengan Wanokaka. Lahan kosong ini biasa disebut oleh masyarakat setempat sebagai Lapangan Kamaradena. Meskipun tidak berada di pusat kota, Lapangan Kamaradena diketahui secara luas oleh sebagian besar masyarakat Sumba Barat karena posisinya yang strategis tepat pada pinggir jalan dan Festival Pasola yang selalu diadakan di sana sejak dahulu kala. Dari tiga lokasi penyelenggara Pasola, Lapangan Kamaradena merupakan arena yang paling luas dan paling banyak dihadiri penonton.



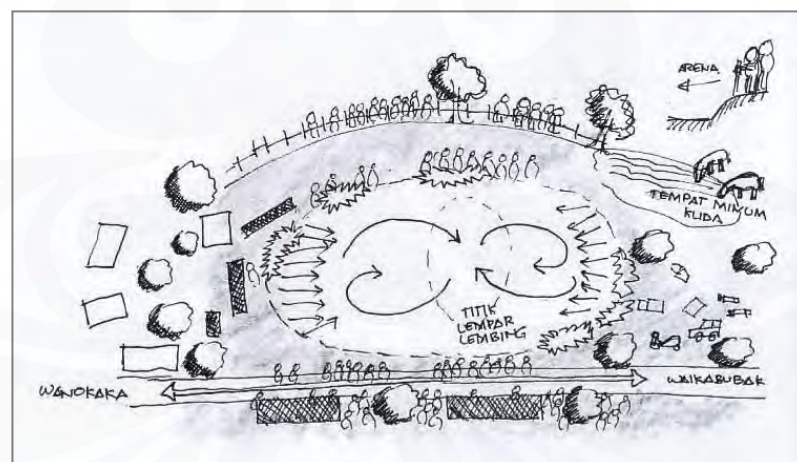
(Gambar 3.13 *Perayaan Pasola di Lapangan Kamaradena, Wanokaka*. Sumber: Video Dokumenter Paradiso Timur Raya untuk Dinas Kebudayaan & Pariwisata Sumba Barat, 2010)

Pertunjukkan terpusat ke arah tengah dimana „perang’ dilakukan, dengan ruang penonton berupa cincin yang menjadi batas bagi ruang pertunjukkan tersebut. Ruang pertunjukkan mengambil lahan yang datar untuk kemudahan berkuda para peserta, sedangkan penonton selain berada di sekitar arena beberapa memilih untuk berada agak ke belakang pada area tanah yang lebih tinggi sehingga dapat melihat dengan lebih jelas. Kondisi lapangan yang dikelilingi bukit dan pepohonan mendukung hal ini.

Informasi yang terbatas terhadap daerah ini membuat penulis tidak dapat menghimpun data yang akurat terhadap titik lokasi Lapangan Kamaradena. Oleh sebab itu informasi pola ruang pertunjukkan diperoleh berdasarkan *mental map* dan gambaran sederhana berikut ini :



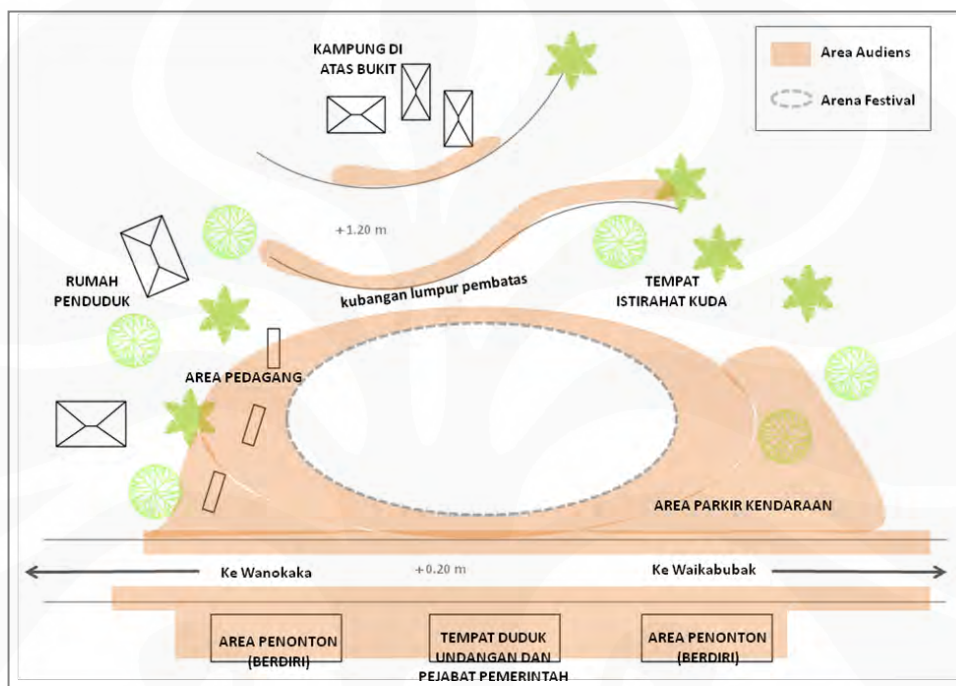
(Gambar 3.14 *Mental map diagram ruang pertunjukkan Pasola*. Sumber: Sdri. Rambu Amy, warga setempat)



(Gambar 3.15 *Mental map diagram ruang pertunjukkan Pasola*. Sumber: Bp Umbu Adi Marisi, warga setempat)

Berdasarkan informasi tersebut dan juga sebuah karya video dokumenter tentang Pasola (Paradiso Timur Raya, 2010), penulis mencoba untuk

menggabungkan informasi-informasi tersebut di atas ke dalam diagram sederhana pola ruang pertunjukkan Pasola di Lapangan Kamaradena.



(Gambar 3.16 Diagram sederhana zoning ruang Festival Pasola. Sumber: dok. Pribadi)

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, tersedia banyak ruang untuk menonton pertunjukkan ini, tidak hanya pada tepian arena permainan saja melainkan berlapis ke arah luar. Semakin ke arah luar, warga akan mengambil tempat yang semakin tinggi sehingga tetap dapat melihat keseluruhan arena dengan jelas. Tiga buah tribun disiapkan oleh pemda setempat di seberang jalan. Letaknya yang agak jauh dari arena tidak menghalangi warga untuk berebut tempat ini karena terlindung dari sengatan matahari. Khusus untuk pejabat pemerintahan dan undangan tersedia tribun khusus. Para pedagang yang berjualan makanan dan minuman kecil dipusatkan di salah satu sisi sehingga tidak mengganggu jalannya pertandingan. Keberadaan pedagang yang berada dekat dengan posisi rumah-rumah tinggal di sepanjang jalan Wanokaka membuat konsentrasi massa sebelum pertandingan terpusat di sana sehingga

dapat sedikit mengurangi kebisingan di area istirahat kuda, sesudah atau sebelum ia bertanding.



(Gambar 3.17 Keadaan lalu lintas di jalan besar Wanokaka. Sumber: Video Dokumenter Paradiso Timur Raya untuk Dinas Kebudayaan & Pariwisata Sumba Barat, 2010

Ruang jalan yang merupakan satu-satunya jalur sirkulasi kendaraan dari dan menuju Wanokaka tetap dibuka untuk sirkulasi kendaraan. Para pengendara kendaraan akan mengalami sedikit kesulitan saat melintas mengingat area penonton tidak mungkin akan tertib berada di luar jalan. Posisi jalan yang sedikit lebih tinggi dari arena pertunjukkan akan membuat massa berkumpul di tempat ini.

3.2.4 Obyek pelaku (*performer*) dan pengamat (*audience*)

Pertunjukkan dominan dilakukan oleh para penunggang kuda yang bermain di lapangan. Seperti pertandingan olahraga pada umumnya, pengamat memiliki fungsi sebagai *supporter* atau pemberi semangat bagi para pemain yang sedang bertanding. Tanpa adanya teriakan-teriakan dari pengamat, jalannya pertandingan akan terasa berbeda dan para pemain akan merasa tidak mendapat semangat.

Bagi para pemain, ini adalah kesempatan tiap-tiap individu untuk menunjukkan kemampuan dan ketangkasan mereka. Selain dapat membawa kemenangan bagi tim, pertunjukkan seperti ini dapat meningkatkan predikat sang pemain (*performer*). Pemain yang bermain dengan baik akan dipandang lebih dari teman-teman satu timnya.

Bagi kelompok pemain dalam satu kubu, kerjasama dalam tim menjadi pertunjukkan strategi bagi lawan dan kelompok lainnya. Kemampuan mengatur serangan dan pertahanan menjadi pelajaran bagi kelompok lawan atau kelompok lainnya. Seperti dalam permainan olahraga beregu, dalam Pasola juga terdapat satu kelompok yang ditakuti karena hampir selalu memenangkan setiap pertandingan.

3.3 Perayaan Sekaten dan Grebegan Yogyakarta

3.3.1 Deskripsi dan sejarah³

Upacara Sekaten dilakukan oleh Keraton Yogyakarta (dan juga Keraton Surakarta) sebagai perayaan Maulid Nabi Muhammad SAW. Upacara Sekaten dilakukan selama seminggu dan ditutup dengan Upacara Grebegan pada hari terakhir. Upacara yang mampu menyedot ribuan pengunjung ini rutin dilakukan sebagai upacara sakral sekaligus pesta rakyat Yogyakarta. Upacara ini dimulai dengan dimainkannya gamelan pusaka Kraton di dalam Kesultanan sebagai pertanda dimulainya upacara Sekaten. Dalam tahap ini, juga dilakukan upacara udhik-udhik, yang dilakukan di hampir seluruh upacara tradisional Keraton. Upacara udhik-udhik adalah upacara lempar koin, beras, dan bunga yang dilakukan langsung oleh Sri Sultan atau yang mewakilinya. Untuk tahap ini, upacara udhik-udhik dilakukan di Bangsal Kemandungan Lor sedangkan kedua perangkat gamelan pusaka dibunyikan dari tempatnya yaitu Bangsal Sri Manganti dan Bangsal Trajumas.

³ Sub-bagian ini banyak mengacu pada buku *Upacara Tradisional Sekaten Daerah Istimewa Yogyakarta* (1991) yang disusun oleh Soepanto, dkk dan diterbitkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.



(Gambar 3.18 *Upacara Miyos Gongso*. Sumber: <http://www.beritajogja.com> dan <http://www.harianjogja.com>)

Prosesi dilanjutkan dengan dikeluarkannya dua perangkat gamelan pusaka Keraton dan ditempatkan di pelataran (*pagongan*) Masjid Agung, satu di pagongan utara dan yang lain di pagongan selatan. Iring-iringan ini terdiri atas para abdi dalem dan prajurit Kesultanan serta seluruh penonton yang berkumpul dapat turut mengiringi di sepanjang jalan hingga pagongan Masjid Agung.

Kedua gamelan ini kemudian dimainkan selama enam hari hingga acara puncak perayaan Maulid Nabi Muhammad SAW yaitu Grebegan. Dalam enam hari tersebut, gamelan dimainkan terus-menerus dan terkadang diselengi dengan pengajian yang dipimpin oleh pemuka agama Islam. Tradisi ini diawali ketika Sunan Kalijaga melakukan upaya penyebaran agama Islam. Untuk menarik perhatian masyarakat, ia memainkan gamelan dan setelah massa berkumpul ia memulai pengajian dan dakwah.

Pada malam terakhir atau malam ke enam perayaan upacara Sekaten, dilakukan upacara pengembalian kedua perangkat gamelan pusaka ke ruang penyimpanannya di dalam Keraton yaitu *Bangsasri Maganti*. Sebelumnya, dilakukan pembacaan riwayat hidup Nabi Muhammad SAW yang dihadiri oleh Sri Sultan beserta keluarga dan abdi dalem Keraton. Pembacaan riwayat ini terbuka untuk warga dan dilakukan pada serambi Masjid Agung. Prosesi pengembalian gamelan ke dalam ruang penyimpanannya dilakukan setelah pembacaan riwayat hidup Nabi Muhammad setelah Sri Sultan beserta rombongan telah memasuki Keraton. Prosesi ini disebut dengan ***Kondur Gongso***.

Tepat pada hari ke tujuh dari upacara perayaan Sekaten dilakukan **Upacara Grebegan**. Upacara ini adalah rangkaian kegiatan yang paling ditunggu-tunggu oleh masyarakat Yogyakarta. *Grebeg*, memiliki arti didatangi atau dikerumuni orang banyak. Pada masa kerajaan Jawa Hindu, grebeg merupakan waktu dimana Raja dan keluarganya keluar dari istana dan diiringi oleh segenap pejabat dan pelayannya. Dengan masuknya agama Islam di tanah Jawa, grebeg beradaptasi menjadi *grebeg mulud* yang diadakan pada hari Maulid Nabi Muhammad SAW. *Mulud* memiliki arti lahir atau kelahiran. Upacara ini selanjutnya diadakan sebagai ungkapan syukur Sri Sultan kepada Yang Maha Kuasa dan diwujudkan dengan membagikan berkat kepada keluarga Keraton dan masyarakat Yogyakarta.



(Gambar 3.19 Prosesi upacara Grebegan. Sumber: <http://jengjeng.matriphe.com> dan <http://muhammaddeko58.wordpress.com>)

Berkat tersebut dibentuk menyerupai gunung, disebut dengan *gunungan*, yang terbuat dari sayuran, buah-buahan, dan jajanan. Pembuatan *gunungan* ini dilakukan oleh para abdi dalem Sultan dengan mengadakan *Upacara Numplak Wajhik*. Dari bangsal Keraton, *gunungan* diarak menuju Masjid Agung dengan diiringi oleh delapan pasukan prajurit Kesultanan. Tugas prajurit ini adalah memastikan *gunungan* sampai ke Masjid Agung untuk didoakan. Setelah tiba di Masjid agung, kedelapan pasukan prajurit

Kesultanan membubarkan diri dan dapat membaaur dengan massa. Setelah penghulu doa selesai memanjatkan doa, gunung kemudian dibagikan kepada masyarakat. Namun, pada prakteknya seringkali sebelum doa diselesaikan masyarakat telah memperebutkan bagian dari *gunungan* tersebut. Dengan diperebutkannya gunung oleh masyarakat, maka berakhir pula puncak upacara gunung dalam perayaan Sekaten.

3.3.2 Nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi perilaku sosial

Dalam masyarakat Yogyakarta diyakini bahwa yang berhasil mendapatkan bagian dari gunung akan beroleh kesejahteraan dan berkat dalam hidup. Bukan hanya buah dan sayurannya saja yang diperebutkan, bambu dan kayu penopang *gunungan* pun menjadi rebutan masyarakat yang tidak berhasil mendapatkannya isinya. Tiap-tiap isi gunung tersebut memiliki makna simbolik seperti kacang panjang yang dihubungkan dengan kesuburan menuju hidup makmur, cabe yang memiliki sifat pedas diartikan agar manusia harus tabah menghadapi cobaan, hingga telur yang melambangkan cikal-bakal manusia.⁴

Bagi sebagian masyarakat Jawa yang masih memiliki ikatan kuat dengan kepercayaan Jawa Kuno, gunung tidak semata-mata sebagian tumpukan berkah untuk dibagikan ke masyarakat. Bagi mereka gunung merupakan *sawab* atau restu dari Raja.

“upacara garebeg (gunungan) dipun gambaraken Sinuwun ingkang cumondok ing pucuk gunung. Mila menawi kita saget ngrayah gunungan, nama sampun nampi sawab saking Sinuwun ugi Pangeran”
(Depdikbud, 1994, hal.82)

(Upacara Grebegan, dalam hal ini Gunung, digambarkan sebagai raja (sultan) yang bertahta di puncak gunung. Oleh sebab itu jika kita mendapat berkah dari gunung berarti sudah mendapat berkah dari Raja dan Tuhan Yang Maha Esa)

⁴ Febie Dethan, *Indonesian Thanksgiving Tradition*

Ungkapan di atas datang dari informasi kesultanan yang dihimpun oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Yogyakarta (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Yogyakarta, 1994, hal. 34). Terlepas dari nilai-nilai khusus tersebut di atas, pada dasarnya upacara Sekaten-Grebegan merupakan bentuk ungkapan syukur masyarakat Yogyakarta, dan Jawa pada umumnya kepada Yang Maha Kuasa. Upacara ini merupakan bentuk adaptasi penyebaran agama Islam terhadap kepercayaan Jawa Hindu yang berkembang pada pemerintahan kerajaan Jawa kuno. Upacara pengucapan syukur kepada Yang Maha Kuasa dialih-bentukan menjadi upacara Sekaten yang dilakukan pada Maulid Nabi Muhammad SAW (ulang tahun). Namun, makna ungkapan rasa syukur atas waktu sebelumnya dan memohon berkah bagi waktu yang akan datang tetap menjadi esensi dasar dari rangkaian upacara ini.

Khusus bagi orang tua (lanjut usia), diyakini bahwa selain berusaha memperoleh bagian dari gunung, ia harus membeli kinang atau nasi gurih. Jika mendapatkan bagian gunung diyakini untuk mendapatkan berkah maka memakan nasi gurih diyakini dapat membuat awet muda. Para orang tua ini umumnya melakukan *nginang* atau memakan nasi gurih menjelang dimulainya upacara Sekaten di sekitar wilayah alun-alun dan di sepanjang Jalan Malioboro. Karena diyakini barangsiapa *nginang* bersamaan dengan dibunyikannya gamelan pusaka pada malam pertama akan membawa pengaruh awet muda. Inilah yang mengakibatkan dapat ditemukan kaum lanjut usia duduk-duduk sembari makan dari alun-alun utara hingga Jalan Malioboro.

3.3.3 Pembagian zona kegiatan dan peta pergerakan

Etimologi keraton berasal dari *ka-ratu-an* atau tempat tinggal ratu-ratu. Pada jaman kerajaan-kerajaan kuno Indonesia makna ratu tidak sebatas pada istri raja, tetapi adalah pemimpin sebuah wilayah kekuasaan. Dalam bahasa Indonesia, tempat tinggal ratu-ratu dikenal sebagai istana, namun keraton

tidak mengambil rupa istana sebagaimana digambarkan sebagai kastil megah. Keraton merupakan kesatuan sistem antara kediaman raja, ratu, atau sultan beserta dengan nilai kepercayaan dan kebudayaan yang dianut dalam wilayah kekuasaannya (Arien, *Javanese Culture*).

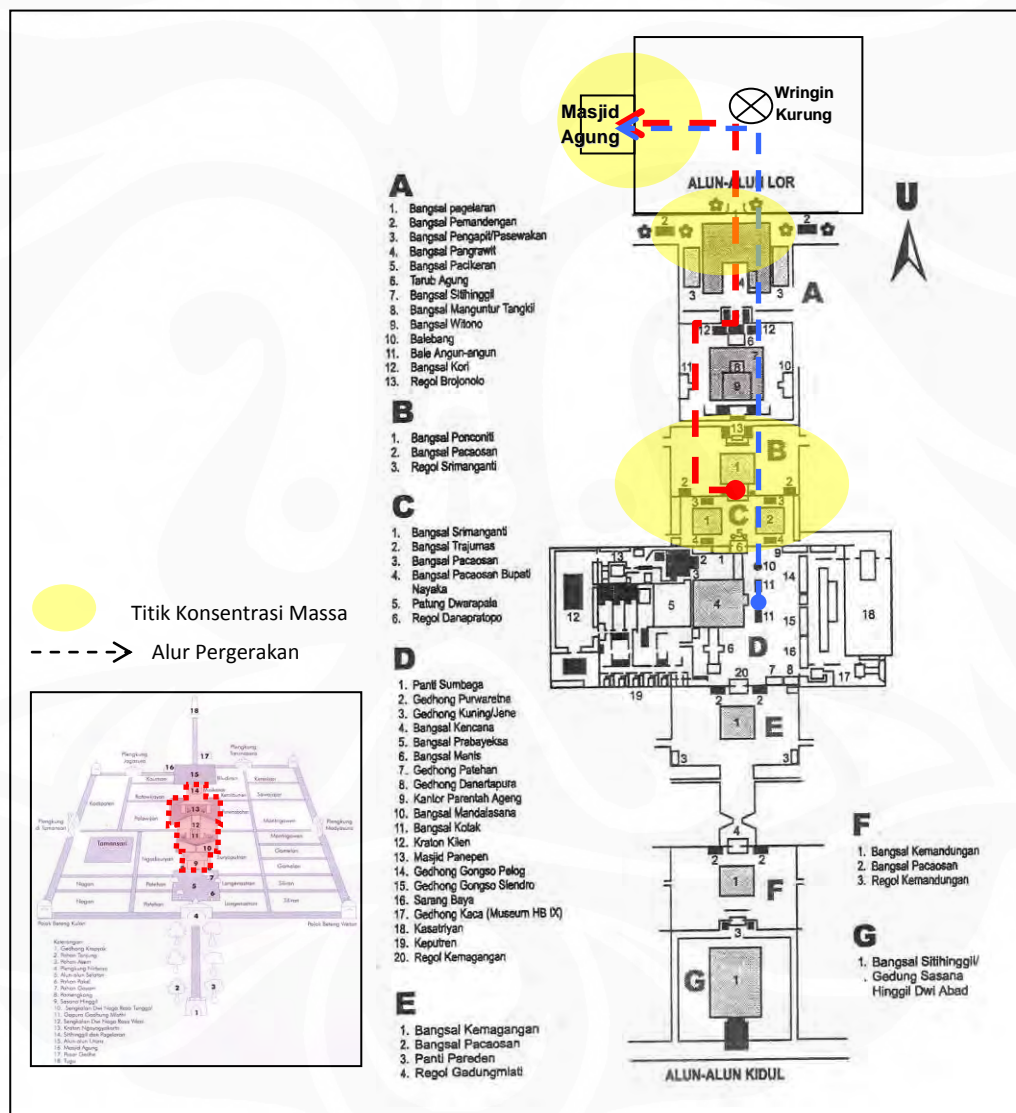


(Gambar 3.20 Keraton Kesultanan Daerah Istimewa Yogyakarta.
Sumber: http://agusut.files.wordpress.com/2007/12/keraton_yogya3.jpg)

Pembahasan terhadap tempat penyelenggaraan kegiatan dalam konteks upacara Sekaten-Grebegan akan dikhususkan pada tahapan kegiatan yang melibatkan publik (masyarakat umum dalam jumlah besar) pada ruang-ruang publik kota Yogyakarta, mengingat banyaknya tahapan prosesi yang terdapat di dalamnya. Kegiatan terpusat di wilayah Keraton (Kecamatan Kraton) yang merupakan pusat kota Yogyakarta. Setiap tahapan upacara memiliki tempatnya masing-masing dan tersebar di beberapa titik pada kompleks Keraton.

2. Iring-iringan rombongan Kesultanan dari dan menuju serambi Masjid Agung
3. Pengarakan gunung berkah dari Kraton Kesultanan (bangsal Pancaniti) ke alun-alun utara

Pergerakan yang telah disebutkan di atas digambarkan secara sederhana di bawah ini. Diagram pemetaan ini akan terbagi menjadi dua bagian yaitu pergerakan upacara Sekaten dan pergerakan upacara Grebegan, sebagai berikut:



(Gambar 3.23 Alur pergerakan gamelan pusaka Kraton (merah) dan iring-iringan rombongan Kesultanan (biru). Sumber: <http://zuliadi.wordpress.com> yang telah diolah kembali)

Tahapan prosesi pemindahan gamelan pusaka Kraton ke serambi Masjid Agung diawali dengan upacara *udhik-udhik*, sehingga massa berkerumun di area dalam Kraton, tepatnya pada area pelataran Bangsal Srimanganti. Wilayah kerumunan massa ditandai dengan area berwarna kuning pada diagram pemetaan di atas. Bentuk bangunan bangsal yang terbuka – layaknya arsitektur tradisional Jawa yaitu terdiri atas lantai, kolom pada empat penjuru yang disangga umpak-umpak, dan atap limas tanpa dinding yang membatasi – memberikan kemudahan akses kerumunan massa.



(Gambar 3.24 *Bangsal Sri Manganti*. Sumber: <http://java.uluwatu.org>)

Bangsal yang ditujukan untuk memfasilitasi pertunjukan seni ini merupakan tempat penyimpanan gamelan pusaka Kraton, *Kyain Gunturmadu* dan *Kanjeng Kyuai Nagawilaga*. Setelah upacara *udhik-udhik* selesai, sekitar pukul 24.00, gamelan pusaka diarak menuju serambi Masjid Agung. Masyarakat yang sebelumnya mengumpulkan koin *udhik-udhik* turut beriringan mengantar gamelan pusaka tersebut.

Jika iringan gamelan pusaka melalui jalan-jalan di pelataran bangsal, iringan rombongan Kesultanan saat upacara *kondur gongso* mengambil jalan dalam, keluar dan masuk bangsal hingga alun-alun utara. Iringan rombongan Kesultanan ini telah ditunggu-tunggu oleh warga yang telah berkerumun di sekitar alun-alun untuk mengantar Sri Sultan menuju serambi Masjid Agung.

Dalam tahap ini, masyarakat tidak berkerumun sejak titik awal keberangkatan atau dari dalam Kraton (tempat tinggal Sri Sultan) seperti layaknya iring-iringan gamelan pusaka, melainkan mulai dari Regol (gerbang) Pamandengan. Iring-iringan akan melintas jalan yang berada tengah alun-alun, pada sumbu utara-selatan, dan berhenti sebelum mencapai pohon beringin keramat, *wringin kurung*. Rombongan akan berbelok ke arah barat melintas Jl. Alun-Alun Utara kemudian masuk ke wilayah serambi masjid.

Saat upacara *kondur gongso*, kerumunan massa akan berdesakan memenuhi pelataran masjid karena saat Sri Sultan tiba di pelataran masjid, ia melakukan *udhik-udhik* kepada para pemain gamelan dan kepada masyarakat yang berada di pelataran tersebut. Selain untuk memperebutkan koin *udhik-udhik*, masyarakat juga berusaha untuk bisa bersalaman, menyapa, atau sekedar melihat Sri Sultan dari dekat.

Upacara grebegan diawali dengan upacara *numplak wajik* yang dilakukan tiga hari menjelang grebegan di dalam Kraton. Upacara terbatas bagi kalangan kraton karena merupakan ritual privat. Perpindahan terjadi saat wadah gunungan telah selesai dibuat pada Bangsal Kemagangan menuju Bangsal Ponconiti untuk diisi dengan makanan, bunga, serta dipakaikan kain dan diberikan restu oleh pejabat Kesultanan sebagai wakil Sri Sultan. Bangsal Ponconiti merupakan titik keberangkatan gunungan yang telah jadi menuju Masjid Agung. Selama perjalanan dari Bangsal Ponconiti, gunungan dikawal dan dijaga oleh delapan pasukan prajurit. Semenjak gunungan keluar dari Bangsal Sitihinggil, masyarakat diperkenankan bergabung dalam iring-iringan.



(Gambar 3.26 Tampak atas posisi masyarakat terhadap gunung. Sumber: <http://anjaruntoro.ngeblogs.com>)

3.3.4 Obyek pelaku (*performer*) dan pengamat (*audience*)

Dalam tahapan awal upacara Sekaten, aktivitas ditangani sepenuhnya oleh Sri Sultan, Abdi Dalem Kesultanan, Prajurit Kesultanan, hingga Pemuka Masjid. Pihak Kesultanan sebagai pelaku melaksanakan rangkaian upacara dan disaksikan oleh segenap pengunjung. Tahapan yang cukup mendapat perhatian antara lain, *miyos gongso* dan *kondur gongso* dimana terjadi iring-iringan rombongan Kesultanan. Gamelan keramat dan keluarga Sultan yang melintas menjadi „pertunjukkan’ yang menarik perhatian pengunjung perayaan Sekaten-Grebegan.

Memasuki upacara Grebegan, masyarakat sebagai pengamat begitu antusias memadati area alun-alun utara. Mereka mempersiapkan diri untuk melakukan *ngalap berkah*, yaitu saat dimana perebutan gunung dilakukan. Saat itu terjadi perubahan peran masyarakat dari pengamat menjadi pelaku. Aktivitas ini menjadi pertunjukkan yang menarik khususnya bagi wisatawan yang turut memadati area alun-alun.



(Gambar 3.27 Seorang warga berupaya mendapatkan bagian dari gunungan. Sumber: <http://mycityblogging.com/yogyakarta>)

Pihak Kesultanan yang sebelumnya menjadi pelaku pertunjukkan menjadi sebatas pengamat hingga gunungan telah habis diambil oleh masyarakat.

Aktivitas perdagangan yang terjadi pada pasar malam dan di sepanjang jalan Malioboro merupakan interaksi pelaku-pengamat lain yang terlepas dari makna upacara dan ritual dalam Sekaten dan Grebegan. Interaksi ini terjadi karena adanya kebutuhan dari para pengunjung upacara. Interaksi pelaku-pengamat terjadi ketika :

1. penjual makanan dan jajanan yang mempersiapkan makanannya seperti penjaja nasi kinang dan gulali, menjadi tontonan bagi para pembelinya.
2. pengunjung yang menaiki wahana permainan pada pasar malam, diperhatikan oleh pengamat dari luar atau mereka yang sedang mengantri
3. para orang tua yang mengunyah nasi kinang bersama di sekitar wilayah masjid agung yang menjadi pertunjukkan minor di sepanjang jalan Malioboro dan sekitar alun-alun

3.4 Upacara Tabuik, Padang Pariaman⁵

3.4.1 Deskripsi dan sejarah

Upacara adat Tabuik merupakan upacara tradisional yang dilakukan masyarakat di pantai barat, Sumatera Barat. Upacara ini digelar setiap tanggal

⁵ Mengacu pada hasil wawancara dengan narasumber warga Padang Pariaman, Sdr. Muhammad Ichlas Bayu, kecuali dinyatakan berbeda

10 Muharram, berdasarkan penanggalan Islam. Tabuik merupakan serapan kosakata Arab yaitu *tabut*, yang artinya mengarak, mengusung. Tradisi ini didasarkan pada kisah mati syahid Husein Bin Abi Thalib (cucu Nabi Muhammad SAW) dalam perang melawan Raja Yazid Bin Muawiyah di negeri Syam yang terjadi pada bulan Muharram tahun 61 (Susanti, *Jurnal Mahasiswa UGM*).

Pengertian Tabuik berdasarkan kamus bahasa Arab, sebagaimana tercantum dalam esai Ike Susanti, adalah peti atau keranda yang dihiasi bunga-bunga dan kain berwarna-warni dan kemudian dibawa berarak-arak keliling kampung (Susanti, *Jurnal Mahasiswa UGM*). Dalam upacara Tabuik yang dilakukan oleh masyarakat Padang Pariaman, Tabuik direalisasikan dengan bentuk binatang berbadan kuda, berkepala manusia, yang tegap dan bersayap. Tabuik terbuat dari bambu atau kayu rotan dengan tiang penopang setinggi 10-15m untuk dekorasi bunga, makanan, dan kain di bagian atas. Bentukan ini dalam agama Islam disebut sebagai *buraq* dan dipercaya sebagai binatang gaib.



(Gambar 3.28 Arak-arakan Tabuik. Sumber: <http://www.minangforum.com>)

Prosesi Tabuik dimulai pada tanggal 10 Muharram. Pada sejarahnya Upacara tabuik berlangsung sepuluh hari, dengan acara puncak yaitu arak-arakan tabuik, berlangsung pada hari terakhir. Saat ini, tahapan-tahapan pendahulu sudah tidak dilakukan di Pariaman karena bertentangan dengan kebudayaan Minangkabau dan larangan pemuka agama Islam di Pariaman. Urutan tahapan pendahulu yang telah dihilangkan adalah sebagai berikut (Hermanto, 2010) :

1. Pengambilan tanah dan dibawa ke daraga (simbol kuburan Husein), melambangkan kejujuran Husein
2. Penebangan batang pisang pada tanggal 5 Muharram. Batang pisang yang ditebas melambangkan ketajaman pedang dari kematian Husein.
3. *Maatam*, dilakukan tanggal 7 Muharram oleh keluarga penghuni rumah Tabuik. Mereka berjalan mengelilingi daraga sambil menangis, sebagai lambang kesedihan atas kematian Husein.
4. *Maarak panja*, membawa tiruan jari tangan Husein sebagai bukti kekejaman seorang raja yang zalim. Tahap ini dimeriahkan dengan mengarak tabuik lenong, tabuik berukuran kecil yang diletakkan diatas kepala seorang anak laki-laki.
5. *Maarak saroban*, dilakukan tanggal 8 Muharram
6. *Hoyak tabuik*, merupakan acara puncak yang dilakukan tanggal 10 Muharram.

Hoyak tabuik dimulai dengan ratapan atau tangisan yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk memancing tangisan dari massa, sebagai simbolisasi kesedihan atas wafatnya Husein bin Abi Thalib. Lalu dua tabuik, yaitu Tabuik Pasa dan Tabuik Subarang, datang dari dua arah yang berlawanan dan bertemu di dekat Monumen Tabuik Kota Pariaman pada waktu tepat tengah hari. Tabuik Pasa bergerak dari arah selatan sedangkan Tabuik Subarang bergerak dari arah utara. Rombongan pemain musik tradisional dan silat Minangkabau mengiringi arak-arakan tiap tabuik hingga tiba di titik pertemuan.



(Gambar 3.29 *Hoyak tabuik*. Sumber: <http://www.sumbarprov.go.id> dan <http://www.padangmedia.com>)

Tiap-tiap tabuik diiringi oleh warga dari wilayah yang diwakilinya. Setibanya di titik pertemuan,, kedua tabuik dipajang hingga waktu adzan ashar tiba. Pada waktunya, keduanya diadu, atau dalam bahasa masyarakat Pariaman disebut dengan *hoyak tabuik*., yaitu tabuik digoyang-goyangkan sembari ditabrakkan ke tabuik lainnya. Kegiatan hoyak tabuik dilakukan dari siang hingga sore hari (saat adzan magrib berkumandang).



(Gambar 3.30 *Tabuik dihanyutkan ke laut*. Sumber: <http://ahmadsamantho.wordpress.com>)

Tabuik akan terus diadu dan tidak akan berhenti sebelum waktunya, meskipun hanya tersisa tonggak penopangnya saja. Menjelang waktu magrib, hoyak dilakukan sembari arak-arakan menuju pantai. Tepat di tepi pantai saat adzan berkumandang, kedua tabuik dihanyutkan ke laut. Upacara ditutup dengan massa yang kemudian berebut mengambil bagian dari tabuik yang tersisa sebelum benar-benar dibawa ombak. Dalam tabuik tersebut terdapat berbagai kain dan bunga yang berkualitas baik. Perilaku ini hanya sebagai kebiasaan semata, tidak ada kepercayaan atau adat yang mengaturnya.

Adat Tabuik bukan merupakan kebudayaan asli Padang. Menurut narasumber, upacara Tabuik merupakan upacara keagamaan umat Muslim Syiah yang banyak terdapat di wilayah Bengkulu. Karena telah menjadi bagian dari kebiasaan masyarakat Padang Pariaman sejak dahulu, para ulama dan pemerintah setempat sepakat untuk tetap melanjutkan tradisi ini namun menghilangkan unsur-unsur ritual yang bertentangan dengan agama Islam sebagai agama mayoritas di sana. Seterusnya, Upacara Tabuik dipandang hanya sebagai kegiatan kebudayaan.

3.4.2 Nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi perilaku sosial

Upacara Tabuik kira-kira satu dekade yang lalu mengandung unsur kekerasan di dalamnya. Tabuik yang dibuat oleh dua warga yang tinggal di daerah berbeda dianggap melambangkan kekuatan dari daerah tersebut. Saat tabuik diadu, keduanya saling berusaha untuk mengalahkan yang lain. Akibatnya, sering terjadi baku hantam antara kedua kubu. Namun, dengan adanya kerjasama antara pemerintah dan pemuka agama, unsur kekerasan itu kini dihapuskan. Upacara tabuik yang dipromosikan untuk menjadi salah satu destinasi wisatawan harus menjamin keamanan dan keselamatan wisatawan.

Aktivitas sosial dirangsang oleh berkumpulnya aneka pedagang dalam bazaar dan pasar kaget di sepanjang Jalan Sudirman dan di Lapangan Kantor Walikota. Kehadiran kelompok ini menarik massa dari berbagai daerah untuk sekedar dilihat dan melihat. Produk-produk unik khas Minangkabau yang turut dijual di bazaar dan pasar kaget menarik minat para wisatawan dari luar Pariaman untuk turut bergabung dalam kegiatan tahunan Kota Pariaman ini.

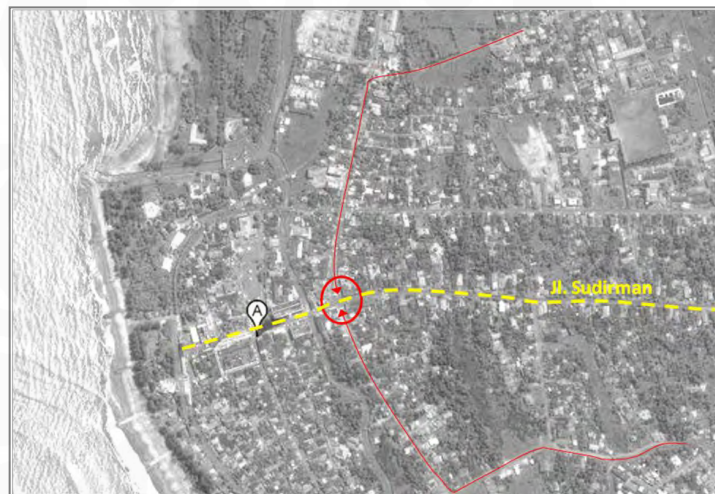
3.4.3 Pembagian zona kegiatan dan peta pergerakan

Kota Pariaman terbentuk dari pemekaran Kabupaten Padang Pariaman yang terletak di pesisir barat Propinsi Sumatera Barat. Kota Pariaman merupakan kota kecil seluas 73,54 km² dengan jumlah penduduk 79.449 jiwa (*Situs Resmi Pemerintah Kota Pariaman*, n.d.).



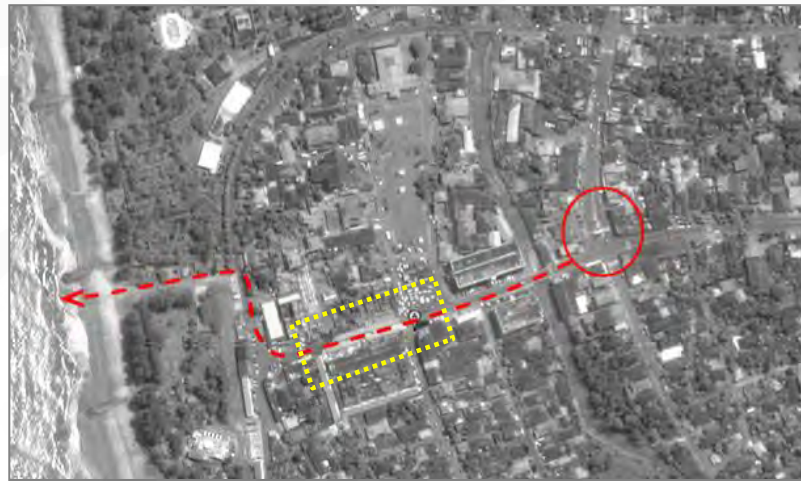
(Gambar 3.31 Peta Kota Pariaman terhadap Kabupaten Padang Pariaman. Sumber: <http://www.kotapariaman.go.id>)

Upacara tabuik yang diselenggarakan di Kota Pariaman mampu menarik seluruh penduduk Kota Pariaman untuk berkumpul di pusat kota. Pada lokasi penyelenggaraan dibangun Monumen Tabuik Kota Pariaman sebagai *landmark*. Penamaan kedua Tabuik didasarkan pada kelompok masyarakat yang bertugas membuatnya. Tabuik Pasa, merupakan tabuik yang dibuat oleh masyarakat yang tinggal di sekitar area pasar atau di sisi selatan kota. Sedangkan Tabuik Subarang, adalah tabuik yang dibuat oleh orang-orang seberang yaitu mereka yang tinggal di sisi utara Kota Pariaman. Kedua area ini dipisahkan oleh jalan utama Kota Pariaman yaitu Jalan Sudirman.



(Gambar 3.32 Jalur pergerakan tabuik ke pusat Kota Pariaman. Sumber: Google Maps yang telah diolah kembali)

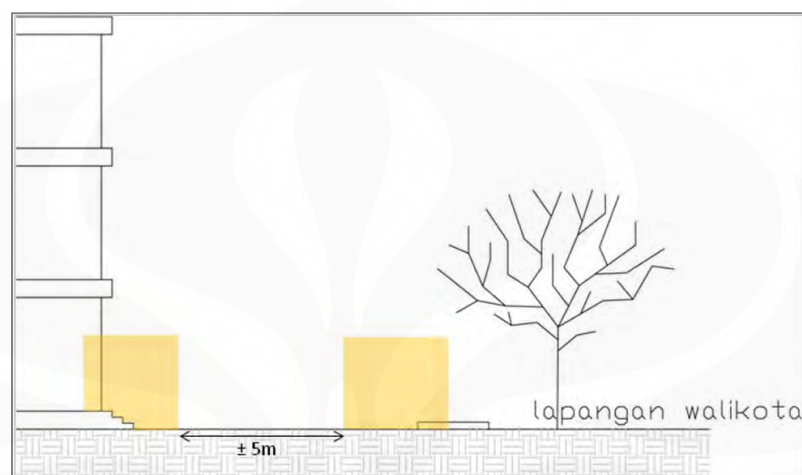
Sepanjang siang hari kedua Tabuik ini dipajang di dekat Monumen Tabuik sembari menunggu massa berkumpul di sekitar Jalan Sudirman. Menjelang sore hari atau setelah adzan ashar dipimpin oleh dua puluh orang yang telah ditunjuk untuk mengusung tabuik, arak-arakan bergerak ke arah barat menuju pesisir pantai. Di sepanjang, Jalan arak-arakan melewati area pasar dan pusat pemerintahan kota Pariaman, terus ke arah utara hingga masuk ke pesisir Pantai Gandoriah.



(Gambar 3.33 Peta rute hoyak tabuik. Sumber: *Google Maps* yang telah diolah kembali)

Bidang berwarna kuning pada gambar menunjukkan area pasar yang dilewati oleh arak-arakan tabuik. Pada pagi hari di hari perayaan tabuik, pasar ini dijejali oleh masyarakat sehingga nyaris tertutup untuk lalu lintas kendaraan umum. Kendaraan umumnya mengambil jalan putar, yaitu berbelok di perempatan Monumen Tabuik untuk menghindari kemacetan yang terjadi. Menurut narasumber, beberapa tahun terakhir, polisi sengaja menutup jalan tersebut pada hari perayaan tabuik.

Saat arak-arakan tabuik melintasi wilayah ini, ruang jalan menjadi menyempit akibat ruang jalan yang termakan pedagang kaki lima di sana. Terkadang arak-arakan menjadi berhenti beberapa saat akibat massa yang begitu padat di wilayah tersebut.



(Gambar 3.34 Diagram sederhana zoning ruang jalan di sekitar pasar yang diintervensi pedagang kaki lima dan masyarakat. Sumber: dok. pribadi)

Tepat saat tabuik mulai bergerak dari rumahnya masing-masing, jalan yang akan dilalui oleh arak-arakan hoyak tabuik tertutup untuk sirkulasi kendaraan. Hal inilah yang kemudian merangsang hadirnya pedagang kaki lima di sepanjang Jalan Sudirman dan terutama di sekitar wilayah pasar. Aktivitas pasar yang telah berkurang di sore hari digantikan oleh kehadiran pasar kaget di sepanjang tepi jalan dan trotoar.

3.4.4 Obyek pelaku (*performer*) dan pengamat (*audience*)

Meskipun pelaksanaannya diatur oleh pemerintah, upacara tabuik dilakukan langsung oleh warga masyarakat. Pembuatan tabuik diatur oleh masing-masing kecamatan dan dalam pelaksanaannya dibantu oleh warga yang bersedia membantu. Saat arak-arakan dilakukan, para penopang tabuik pun berasal dari warga dan bergantian setiap tahunnya. Pemerintah dalam setiap fasenya hanya berperan sebagai pengamat dan pengawas. Peran masyarakat yang dominan ini menunjukkan bagaimana masyarakat bekerjasama dalam mengadakan perhelatan berskala kota. Kota Pariaman yang tidak terlalu besar dengan jumlah penduduk yang tidak terlalu banyak memungkinkan kerjasama antar masyarakat berlangsung dengan baik.

Hubungan antara pengamat dan pelaku tidak dipisahkan secara tegas, artinya pengamat atau penonton bukan merupakan bagian terpisah dari arak-arakan ini. Masyarakat dapat ikut bergabung dalam arak-arakan hoyak tabuik sembari meneriakkan kata-kata "*hidup Husein...hidup Husein!*". Yang kemudian disebut sebagai arak-arakan hoyak tabuik ini bukanlah hanya para pemegang tabuik saja, melainkan seluruh masyarakat yang turut mengiringi dan bersorak di sekitarnya. Peran pengamat diserahkan kepada pemerintah dan polisi yang berjaga-jaga di sekitarnya serta wisatawan.

BAB 4

ANALISA STUDI KASUS

Event, baik festival maupun ritual, tidak terjadi dalam keseharian masyarakat kota. Adakalanya dimana manusia ingin berhenti sejenak dari kehidupan kesehariannya (*everyday life*) dan membutuhkan hiburan sebagai kebutuhan sekunder. Event yang tumbuh secara perlahan bersama masyarakat pada umumnya akan mengandung nilai kepercayaan kepada apa yang diyakininya, namun terdapat pula bentuk event yang dibentuk atau diterapkan berdasarkan legalitas yang berlaku oleh pemerintah ataupun pihak-pihak swasta.

Pada bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai pengaruh pertunjukkan kebudayaan (*temporary events*) terhadap ruang publik kota. Kajian teori yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya akan melandasi analisa terhadap studi kasus dalam bab ini. Analisa akan dibagi berdasarkan apa yang terjadi pada tiap studi kasus yang telah dijabarkan di bab 3.

4.1 Perayaan Cap Go Meh, Jakarta

4.1.1 Pola Perilaku Pertunjukkan

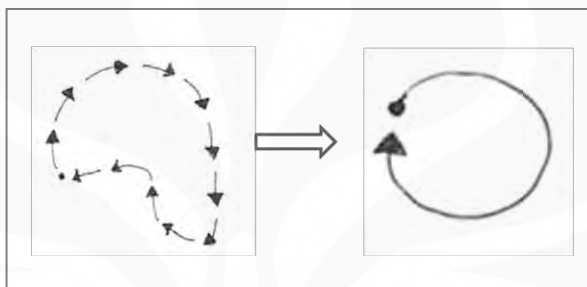
Esensi dasar perayaan Cap Go Meh merupakan ungakapan syukur manusia kepada dewa-dewi di tahun yang baru. Segala aktivitas yang terkandung di dalamnya merupakan pengembangan dari esensi ini. Dalam perayaan Cap Go Meh di Jakarta terdapat dua perilaku utama yang diperankan oleh dua kelompok masyarakat.

Rupa-rupa wujud pertunjukkan yang terjadi dalam perayaan ini adalah :

- Pertunjukkan dewa (*Performance of gods*)

Dalam perayaan Cap Go Meh diyakini merupakan saatnya dewa-dewi kepercayaan masyarakat Tionghoa turun dan berjalan mengelilingi bumi untuk memberkati umat manusia. Kepercayaan ini disimbolkan dengan perilaku

pawai budaya yang dilaksanakan oleh perwakilan-perwakilan Vihara di Jakarta dan sekitarnya. Pertunjukkan ini dilakukan dengan pola pergerakan sebagai berikut :



(Gambar 4.1 Diagram pergerakan pertunjukkan dewa. Sumber: dok. pribadi)

Pergerakan dilakukan memutar, berangkat dan berakhir pada satu titik yang sama dan menyusuri sepanjang path tersebut. Pertunjukkan berlaku setara di setiap pergerakan, dalam artian tidak ada tahapan (*sequence*) tertentu. Pertunjukkan dilakukan berulang-ulang hingga rute pergerakan berakhir. Akibat dari pola ini tidak ada perilaku khusus yang menciptakan klimaks pada pertunjukkan.

- Pertunjukkan manusia (*Performance of man*)

Jika dilihat dari luar, kehadiran masyarakat yang menyaksikan pertunjukkan hanya tampak sebagai penonton namun sebenarnya sebagian dari kelompok masyarakat ini memiliki peran tersendiri dalam pertunjukkan perayaan Cap Go Meh. Sebagai sebuah bentuk perayaan ungkapan syukur, aktivitas inilah yang kemudian mendominasi perilaku masyarakat. Bentuk pengungkapan syukur tersebut dilakukan dengan mengunjungi Vihara, berusaha menyentuh *toapekong*, dan memberi angpao. Perilaku ini diyakini sebagai simbol perilaku manusia ketika bertemu dewa. Karena dalam perayaan ini diyakini bahwa dewa melakukan perjalanan mengelilingi bumi maka tidak ada pergerakan yang dilakukan masyarakat sebagai manusia. Masyarakat memenuhi sepanjang rute perjalanan sebagai akibat dari pertunjukkan dewa yang terus mengalami pengulangan di sepanjang rute. Meskipun dilakukan oleh jumlah

pemeran yang lebih banyak, pertunjukkan manusia tidak bersifat lebih dominan daripada pertunjukkan dewa.

- *Audience*

Bagi sebagian orang yang tidak merayakan Cap Go Meh, perayaan ini dianggap sebagai sebuah pertunjukkan hiburan yang menarik untuk disaksikan secara langsung. Kehadiran masyarakat „penonton’ ini turut berbaur bersama pertunjukkan manusia. Bagi kelompok ini pertunjukkan Cap Go Meh dipandang setara dengan pertunjukkan hiburan lainnya di kota.

4.1.2 Pola Ruang Pertunjukkan

- *Ruang pertunjukkan sebagai ruang publik kota*

Sesuai dengan kegiatan yang dominant dilakukan dalam Cap Go Meh, yaitu kegiatan berjalan atau bergerak, pertunjukkan ini mengambil ruang jalan sebagai ruang pelaksanaan utama. Sesuai dengan pembagian skala ruang publik menurut Chermayeff (Chermayeff, *et al.* 1963, hal.121), ruang jalan dikelompokkan sebagai *urban public space* atau fasilitas yang dimiliki bersama tanpa batasan pemakai.

Sifat ini telah menjawab salah satu syarat ruang publik yang baik, yaitu *demokratis* dimana terdapat kebebasan bagi siapapun untuk mengakses dan berkegiatan di dalamnya. Meskipun perayaan ini merupakan kebudayaan masyarakat Tionghoa, mereka tidak menutup diri terhadap kehadiran penonton dari luar etnis ini. Sedangkan pemenuhan terhadap syarat responsive ditunjukkan dengan ketersediaan ruang bagi setiap pelaku-pelaku pertunjukkan.

Pertunjukkan yang bersifat temporer membuat pertunjukkan melakukan intervensi pada ruang jalan yang seharusnya digunakan untuk fungsi lalu lintas. Pemaknaan jalan di wilayah Glodok sebagai ruang perayaan Cap Go Meh hanya terjadi pada saat pertunjukkan tersebut dilangsungkan. Makna tersebut menjadi hilang ketika aktivitas kembali pada kesehariannya karena

ketiadaan tanda yang melambangkan pertunjukkan tersebut. Pemaknaan menjadi tersimpan dalam memori kolektif mereka yang pernah terlibat di dalamnya. Dalam kesehariannya, ruang pertunjukkan tidak menjawab persyaratan *meaningful* terhadap pertunjukkan perayaan Cap Go Meh di dalamnya.

- *Ruang pertunjukkan sebagai elemen 'path' pembentuk kota*

Sesuai dengan pernyataan Kevin Lynch dalam bukunya *Image of The City* (1960), ruang pertunjukkan perayaan Cap Go Meh didominasi oleh elemen pergerakan. Pergerakan terjadi secara konstan tanpa konsentrasi di titik tertentu. Kehadiran kelompok penonton di sisi kanan-kiri pertunjukkan pawai menjadi dinding yang mempertegas sifat pertunjukkan yang linier.

Fungsi keseharian ruang pertunjukkan tersebut juga merupakan *path* dari kota Jakarta. Fungsi sirkulasi yang diwadahnya memberi kemudahan bagi pelaksanaan pertunjukkan yang memiliki keselarasan sifat. Ketika kedua fungsi ini berlangsung dalam satu waktu, adaptasi dilakukan dengan membagi ruang untuk digunakan bersama. Pengguna ruang sebagai jalan lalu lintas kendaraan mengalami hambatan akibat ruang yang tersedia menjadi lebih kecil, namun sebagian melihat fenomena ini sebagai kesempatan untuk dapat bergabung dalam kelompok penonton (*audience*).

4.1.3 Hubungan Antara Pola Perilaku dan Pola Ruang

Sifat linier yang terkandung dalam pola perilaku (*performance*) dan pola ruang pertunjukkan (*space*) meminimalisasi konflik yang terjadi. Meskipun kendala tidak dapat dihilangkan sama sekali, sifat pertunjukkan yang temporer memudahkan penyesuaian terjadi pada kedua bagian. Konflik pun dicegah dengan pertunjukkan yang hanya mengintervensi wilayah Pecinan Jakarta, baik residensial maupun komersial. Pemusatan konsentrasi perayaan budaya Tionghoa di wilayah di Pecinan mempertegas eksistensi kebudayaan tersebut di kota Jakarta.

Pola pertunjukkan secara keseluruhan dapat dibandingkan dengan bentuk ideal dari perilaku tersebut berdasarkan teori arketipe keruangan yang diperkenalkan oleh Mimi Lobell (1983). Kebudayaan yang bukan merupakan kebudayaan Indonesia membuat perbandingan ini hanya dapat dilakukan terhadap masyarakat di wilayah pecinan. Perbandingan dilakukan berdasarkan informasi sejarah terkait peradaban, pola pikir, dan ruang hidup. Kepercayaan terhadap dewa-dewi, aspek pertanian yang terdapat dalam perayaan Cap Go Meh di Cina, serta pergerakan linier yang membentuk rute melingkar (berangkat dan kembali ke titik yang sama) mendukung penempatan pertunjukkan ini dalam kelompok arketipe *the great round: world of the goddess*.

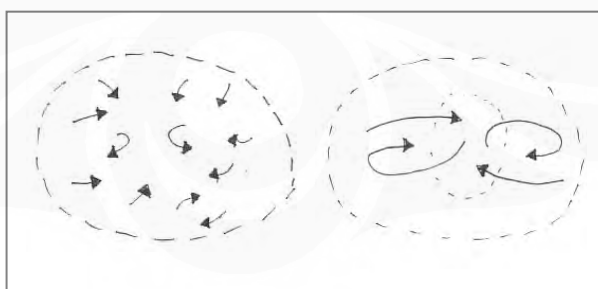
4.2 Festival Perang Pasola, Sumba

4.2.1 Pola Perilaku Pertunjukkan

Festival Pasola merupakan kebiasaan yang dilakukan Masyarakat Sumba menjelang waktu panen ladang dan sawah mereka. Festival ini diyakini dapat menjaga keselamatan panen dan mempengaruhi jumlah panen mereka. Perilaku pertunjukkan (*performance*) yang ditampilkan dalam festival ini adalah sebagai berikut :

- *Pertunjukkan ketangkasan*

Kegiatan inti dari perayaan ini adalah perang yang dilakukan antara dua kelompok desa. Pertunjukkan ini dimainkan layaknya sebuah pertandingan olahraga dengan penonton yang terbagi mendukung salah satu dari kedua tim tersebut. Pertunjukkan ini dilakukan dengan pola pergerakan sebagai berikut :



(Gambar 4.2 Diagram pergerakan pertunjukkan ketangkasan. Sumber: dok. pribadi)

Tidak ada pola pergerakan dasar yang harus diikuti, para pemain bergerak keluar dari kerumunan kubuny, kemudian sampai titik yang dikehendaki untuk melempar lembing, berbalik arah kembali ke kerumunannya. Tidak ada *path* yang mengatur kemana ia harus bergerak, mengingat ruang bersifat lahan kosong tanpa batasan apapun.

Klimaks pertunjukkan ditentukan oleh kualitas tiap-tiap permainan. Tidak ada tahapan yang mengatur secara ketat karena babak-babak pertunjukkan berupa permainan berbeda yang dimainkan oleh tim yang berbeda.

- Perilaku untuk menarik perhatian lawan jenis

Pertunjukkan ini dilakukan oleh kaum pemuda yang berada pada area penonton. Festival Pasola merupakan saat yang tepat bagi mereka untuk mencari jodoh, banyak orangtua melakukan rencana perjodohan pada masa persiapan dan perayaan Pasola. Kaum pemuda ini mengenakan perhiasan, kain tenun, dan pakaian terbaik mereka, sembari meneriakkan semangat kepada para pemain, mereka menari dan menyanyi untuk menarik perhatian para pemuda di sekitarnya.

- Penonton

Layaknya menonton sebuah pertandingan olahraga, penonton berusaha meneriakkan semangat kepada para pemain yang didukungnya. Mereka akan merespon, bereaksi, bahkan berteriak jika ada sesuatu menarik terhadap jalannya pertandingan.

4.2.2 Pola Ruang Pertunjukkan

- Ruang pertunjukkan sebagai ruang publik kota

Festival Perang Pasola mengambil tempat di sebuah lahan kosong terbuka yang belum terdefiniskan dengan tegas penggunaannya. Sehari-hari lahan kosong ini merupakan ruang bermain anak-anak dan pemuda. Perayaan-perayaan besar seperti perayaan peringatan hari kemerdekaan RI pun kerap

diadakan di lahan ini. Pada dasarnya, lahan kosong ini difungsikan untuk penyelenggaraan kegiatan-kegiatan yang melibatkan warga secara keseluruhan. Letak lahan kosong yang berada tepat dipinggir jalan utama Waikabubak dan Wanokaka memberikan kemudahan akses bagi warga dari berbagai desa. Lahan kosong ini menurut pembagian skala ruang publik menurut Chermayeff (Chermayeff, *et al.* 1963, hal.121) dikategorikan sebagai ruang *urban semi-public*, artinya ruang ini dapat diakses dan dimanfaatkan siapa saja namun tetap berada di bawah pengawasan otoritas yang berlaku, misalnya pemerintah atau pemilik lahan.

Lahan kosong sebagai ruang publik saat pertunjukkan ini diselenggarakan memenuhi dua syarat pertama ruang publik yang baik yaitu responsif terhadap kebutuhan pengguna dan demokratis, yaitu terbuka bagi siapa saja tanpa batasan. Syarat *meaningful* yang membutuhkan adanya penanda yang menunjukkan pemaknaan terhadap ruang tersebut dalam kesehariannya tidak terpenuhi. Namun saat festival sedang digelar, umbul-umbul dan spanduk dipasang di sekitar arena sehingga menunjukkan apa yang terjadi di sana.

- Ruang pertunjukkan sebagai titik 'nodes' yang membentuk kota

Berdasarkan definisi yang dijabarkan Kevin Lynch (1960), *nodes* menunjukkan titik konsentrasi pada posisi yang strategis dan memiliki kemampuan untuk menampung ragam aktivitas dan karakter yang ditampungnya. Lahan kosong tempat penyelenggaraan Pasola menjawab definisi ini. Batas pepohonan, jalan besar, dan kampung-kampung warga di sekitarnya memberikan batasan terhadap titik konsentrasi terutama pada saat sedang dilakukan aktivitas-aktivitas komunal..

4.2.3 Hubungan Antara Pola Perilaku dan Pola Ruang

Definisi terhadap pola ruang yang belum jelas meminimalisasi konflik yang mungkin akan terjadi. Ruang yang hanya berupa hamparan lahan kosong memiliki kemampuan mawadahi berbagai kegiatan dengan pola perilaku manusia yang berbeda-beda. Ketika penyelenggaraan Festival Pasola

diadakan, pemerintah dan pengurus desa setempat yang memberi batasan-batasan seperti ruang pertunjukkan, ruang penonton, ruang jual-beli, ruang istirahat kuda, dan sebagainya.

Ruang yang sangat besar memberi kebebasan bagi ruang penonton untuk membesar ke arah luar dan meskipun tidak tersedia batasan fisik antara ruang pertunjukkan dengan ruang penonton, penonton tertib memposisikan diri pada tempatnya mengingat atraksi pertunjukkan yang membahayakan jika berada terlalu dekat.

Pola pertunjukkan secara keseluruhan dapat dibandingkan dengan bentuk ideal dari perilaku tersebut berdasarkan teori arketipe keruangan yang diperkenalkan oleh Mimi Lobell (1983). Tidak ada pola pergerakan yang tetap dari para pelaku atraksi perang didukung dengan ruang yang tidak membatasi. Batasan terhadap lahan secara keseluruhan tidak memberikan bentuk yang spesifik karena batasan tersebut pun datang secara alami. Pola hidup masyarakat yang meyakini *marapu*, roh animisme lokal sebagai kekuatan yang menguasai kehidupan mereka, turut mendukung pengelompokan pertunjukkan ini dalam kelompok arketipe *the sensitive chaos: world of the great spirit*.

4.3 Upacara Sekaten-Grebegan, Yogyakarta

4.3.1 Pola Perilaku Pertunjukkan

Upacara Sekaten-Grebegan merupakan rangkaian upacara peringatan hari kelahiran Nabi Muhammad SAW. Inti dalam upacara ini adalah ungkapan syukur Sultan kepada Yang Mahakuasa dengan membagikan berkah kepada masyarakat dan kesempatan Sultan untuk bertemu langsung dengan rakyat.

Upacara Sekaten-Grebegan merupakan upacara dengan tahapan paling kompleks di antara keempat kasus ritual dan festival yang menjadi obyek

pembahasan dalam skripsi ini. Pertunjukkan didominasi oleh pertunjukkan yang dilakukan oleh Kesultanan.

- *Pertunjukkan Kesultanan*

Upacara Sekaten-Grebegan memiliki tahapan pelaksanaan yang telah diatur dengan jelas. Setiap tahap harus dilakukan sesuai dengan peraturan dan urutan yang telah ditentukan. Rupa-rupa urutan pertunjukkan dengan pihak Kesultanan sebagai pelaku adalah :

1. Iring-iringan Gamelan Kesultanan (*miyos gongso*)
2. Permainan Gamelan dan pengajian di Masjid Agung
3. *Kondur gongso*
4. Iring-iringan Sultan dan keluarga
5. Persiapan dan iring-iringan gunung berkah untuk didoakan di Masjid Agung

Dalam hampir seluruh tahapan pertunjukkan Kesultanan, pergerakan selalu terjadi dalam bentuk iring-iringan. Setiap iring-iringan ini merupakan perpindahan dari Keraton Kesultanan menuju Masjid Agung, atau sebaliknya. Pertunjukkan iring-iringan ini terbuka bagi warga untuk bergabung atau mengikuti dari belakang.

- *Pertunjukkan Rakyat*

Selain sebagai penonton yang turut meramaikan, dalam upacara ini di beberapa tahap rakyat memegang peran yang cukup signifikan terhadap keberlangsungan upacara. Peran rakyat yang jelas nampak penting adalah saat Upacara Grebegan dimana rakyat mengambil peran utama sedangkan pihak Kesultanan berubah peran menjadi penonton. Berbeda dengan pertunjukkan Kesultanan yang didominasi oleh pergerakan linier, pola pertunjukkan rakyat lebih terpusat di satu titik dengan gunung sebagai pusat yang menarik pergerakan.



(Gambar 4.3 Diagram pola pertunjukkan rakyat – Upacara Grebegan.. Sumber: dok. pribadi)

4.3.2 Pola Ruang Pertunjukkan

- Ruang pertunjukkan sebagai ruang publik

Upacara Sekaten-Grebegan memiliki titik ruang kegiatan yang berbeda-beda. Wilayah Keraton terutama Alun-Alun Utara, menjadi pusat dari pelaksanaan Upacara yang digelar selama satu minggu ini. Selain diramaikan oleh kehadiran pasar malam, sebagian besar tahapan pun dilakukan dengan melintasi alun-alun ini sehingga menciptakan pusat konsentrasi massa. Alun-alun yang memang pada dasarnya merupakan ruang publik bagi masyarakat Yogyakarta dikategorikan sebagai ruang *urban semi-public*.

Sebagai sebuah ruang publik yang menampung kehadiran massa dari seluruh penjuru Yogyakarta bahkan dari luar kota, alun-alun kota telah memenuhi ketiga syarat ruang publik yang baik. Syarat responsif telah terpenuhi dan ditunjukkan dengan kemampuan alun-alun mewadahi berbagai tahapan dalam Upacara Sekaten-Grebegan sedangkan kebebasan akses bagi siapa saja untuk turut meramaikan jalannya upacara ini memenuhi persyaratan demokratis. Meskipun wilayah alun-alun berada di dalam batasan tembok Keraton, alun-alun tidak menutup diri. Gerbang masuk dari Jl. Trikora yang terbuka tanpa pagar mendukung keterbukaan alun-alun bagi rakyat.



(Gambar 4.4 Gerbang masuk utara. Sumber: <http://www.beritajogja.com>)

Alun-alun tidak memiliki penanda atau simbol yang menunjukkan fungsi dan kegunaannya khusus karena memang kehadirannya diinginkan untuk dapat menampung ragam kegiatan Sultan terutama saat Sultan hendak bertemu dengan Rakyat. Meskipun demikian, gerbang masuk dengan gapura yang menunjukkan batas Keraton telah mampu mengidentifikasi pemaknaan alun-alun tersebut.

- Ruang pertunjukkan sebagai 'landmark' yang membentuk kota

Terlepas dari ada atau tidaknya pertunjukkan yang digelar, wilayah Keraton Yogyakarta merupakan *landmark* tersendiri dari kota ini. Meskipun mengambil wujud sebuah distrik, namun sifat sentral yang dimilikinya menjadikan Keraton sebagai struktur utama yang membentuk Kota Yogyakarta. Keraton melambangkan nilai dan pola kehidupan yang dianut oleh masyarakat Yogyakarta.

Kompleks Keraton Yogyakarta itu sendiri pada dasarnya merupakan kota kecil di dalam Kota Yogyakarta. Kompleks ini memiliki kelima elemen pembentuk kota sebagaimana yang dinyatakan oleh Kevin Lynch (1960). *Paths* dibentuk oleh jalan dalam keraton yang menghubungkan sumbu utama (utara-selatan) dengan wilayah rumah tinggal abdi dalem di sisi barat dan timur (*districts*). Kompleks dibatasi oleh tembok yang membentang di keempat sisinya dan

menandakan wilayah kekuasaan Sultan (*edge*). Alun-alun utara dan selatan dengan pohon beringin keramat serta bangunan tempat tinggal Sultan menjadi penanda (*landmarks*) bagi keseluruhan kompleks bangunan.

4.3.3 Hubungan Antara Pola Perilaku dan Pola Ruang

Akibat ruang pertunjukkan yang disesaki oleh pedagang kaki lima dan aktivitas pasar malam, pergerakan tidak dilaksanakan pada *path* yang memang telah tersedia (jalan alun-alun). Iring-iringan mengambil jalur tengah alun-alun kemudian berbelok tepat sebelum pohon beringin keramat alun-alun. Pergerakan yang bersifat linier terjadi pada alun-alun tidak memiliki rupa sebuah *path*. *Path* dari pergerakan tersebut hanya didefinisikan oleh keberadaan massa di sisi kiri dan kanan. Sedangkan untuk Upacara Grebegan itu sendiri yang merupakan puncak kegiatan Upacara Sekaten-Grebegan telah memiliki pola yang sesuai dengan morfologi alun-alun. Bentuk kegiatan yang terpusat (sentral) dapat diakomodasi dengan baik oleh alun-alun sehingga mampu menampung massa yang besar.

Perilaku yang dapat ditemui dalam upacara ini dapat dikategorikan ke dalam kelompok arketipe *The Pyramid: World of The God-King*. Pengkategorian ini terutama didasarkan kepada sistem pemerintahan dan kepercayaan yang diyakini masyarakat Yogyakarta. Kehidupan yang dilandaskan kepada agama dengan Sultan sebagai pemegang kekuasaan tertinggi. Ruang-ruang hidup pun diatur berdasarkan sumbu utara-selatan (vertikal) yang merupakan lambang hubungan antara surga dan dunia. Tahapan-tahapan dalam pertunjukkan pada akhirnya mencapai puncak klimaks seperti yang dinyatakan dengan lambang piramid pada kelompok arketipe ini.

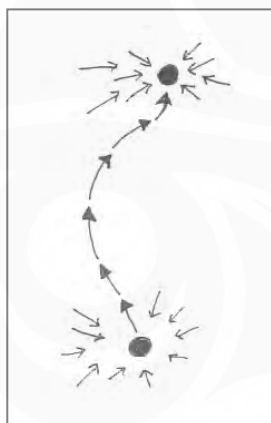
4.4 Upacara Tabuik, Padang Pariaman

4.4.1 Pola Perilaku Pertunjukkan

Upacara Tabuik tidak dilandaskan kepada kepercayaan adat tradisional Minangkabau melainkan kebudayaan dari daerah lain yang selalu diadakan sehingga terlihat sebagai kebudayaan Pariaman. Jika pada kasus pertunjukkan sebelumnya selalu terdapat dua pertunjukkan yang saling berinteraksi dalam kasus Upacara Tabuik hanya terjadi satu pertunjukkan, yaitu pertunjukkan yang dilakukan oleh rakyat untuk rakyat.

Seluruh rangkaian upacara ini adalah untuk memperingati kematian cucu Nabi Muhammad, Husein yang wafat dalam peperangan. Tidak terjadi penyembahan kepada roh spiritual kepercayaan karena seluruh tahapan menjadi simbol atas riwayat kematian Husein. Mulai dari tahap pembuatan, pengarakan (*hoyak tabuik*) hingga pelepasan tabuik ke laut dilakukan sepenuhnya oleh rakyat.

Inti dari peringatan ini adalah kegiatan *hoyak tabuik* yang melambangkan perjuangan Husein di medan perang. Masyarakat selain pemegang tandu tabuik tidak hanya melihat dan menonton semata tetapi turut mengikuti iring-iringan tersebut sembari meneriakkan semangat “*hidup Husein! hidup Husein!*”. Pola pergerakan *hoyak tabuik* digambarkan sebagai berikut



(Gambar 4.5 Diagram pola pergerakan *hoyak tabuik*.. Sumber: dok. pribadi)

4.4.2 Pola Ruang Pertunjukkan

- *Ruang pertunjukkan sebagai ruang publik*

Sebagian besar kegiatan ini dilakukan di ruang jalan sebagai respon dari kegiatan *hoyak* yang menjadi inti dari keseluruhan kegiatan. Ruang jalan yang dipakai pun merupakan jalan protokol dari Kota Pariaman. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa upacara tabuik dilaksanakan di ruang *urban public*, berdasarkan teori Chermayeff (1963). Jika dibandingkan dengan ketiga contoh kasus yang telah disebutkan sebelumnya, ruang publik ini merupakan contoh yang paling baik sebagai tempat pertunjukkan tabuik. Terhadap syarat responsif dan demokratis, sebagai ruang *urban public*, ruang ini telah mampu menjawab kualitas yang dibutuhkan. Lebar jalan yang meskipun tidak sebesar lebar jalan di contoh-contoh sebelumnya, namun telah memenuhi kebutuhan ruang yang diperlukan. Syarat memiliki arti (*meaningful*) yang kurang terpenuhi oleh contoh kasus sebelumnya, telah terpenuhi dengan baik dalam contoh kasus ini. Ruang jalan dengan fungsi untuk menampung sirkulasi lalu lintas tentu memberikan pemaknaan yang jelas, sedangkan untuk fungsi sebagai ruang pertunjukkan tabuik, ruang jalan ini memberikan pemaknaan yang jelas dengan didirikannya patung tabuik sebagai *landmark* tepat di titik pertemuan kedua tabuik.



(Gambar 4.6 Patung Tabuik menjadi landmark bagi ruang pertunjukkan upacara tabuik.

Sumber: <http://www.padang-today.com>)

- Ruang pertunjukkan sebagai 'path' yang membentuk kota

Pergerakan juga mendominasi dalam pertunjukkan ini. Pergerakan memiliki dua titik konsentrasi yaitu saat awal tabuik akan mulai diarak dan saat tabuik dihanyutkan ke laut. Tabuik bergerak dalam *path* yang telah tersedia di dalam kota, yaitu jalan raya (dalam kasus ini adalah Jalan Sudirman). *Path* diawali dengan titik konsentrasi massa pada pertigaan besar di pusat kota Pariaman dan akan diakhiri di sebuah lahan kosong di tepi pantai.

Ruang pertunjukkan dalam fungsi kesehariannya merupakan jalur sirkulasi utama dari Kota Pariaman namun karena fungsi dan kehidupan kota yang masih sederhana dengan sedikit penduduk, tidak ada masalah yang ditimbulkan selama pertunjukkan mengintervensi ruang tersebut. Ruang jalan praktis menjadi tertutup untuk sirkulasi kendaraan sehingga warga harus berjalan kaki atau memutar untuk mencapai tujuan-tujuan yang berada pada jalur *hoyak tabuik*.

4.4.3 Hubungan Antara Pola Perilaku dan Pola Ruang

Keterlibatan seluruh masyarakat dalam pertunjukkan ini membedakan kasus upacara tabuik dengan contoh kasus lainnya. Pemerintah dan aparat keamanan hanya berperan sebagai pengawas dan pengatur sarana dan prasarana. Warga Kota Pariaman seakan terlibat dalam satu pentas sandiwara komunal yang menceritakan perjalanan hidup Husein, cucu Nabi Muhammad. Pola perilaku yang sesuai dengan pola ruang menghilangkan konflik yang mungkin terjadi.

Pertunjukkan tidak didasari oleh kepercayaan kepada Tuhan, melainkan untuk memperingati hidup manusia yang dianggap sebagai pahlawan. Informasi yang dapat diperoleh penulis terhadap kelompok arketipe dari pertunjukkan ini sangat terbatas namun jika hanya dibandingkan berdasarkan fakta tersebut di atas, pertunjukkan ini dapat dikelompokkan dalam *The Four Square: World of The Hero*.

Upacara tabuik yang mengagungkan Husein yang wafat di medan perang mendukung pengelompokan ini. Patung penanda memori kolektif masyarakat yang diletakkan pada titik tengah persimpangan jalan menjadikan patung tersebut menjadi *urban mark*, layaknya titik pusat *The Four Square* yang berada pada perpotongan kedua sumbu.

BAB 5

KESIMPULAN

Dalam hidup bersama dengan manusia lain, manusia membentuk sebuah peraturan yang kemudian disepakati bersama untuk mencegah timbulnya konflik akibat kepentingan yang berbeda. Kesepakatan tersebut meliputi berbagai aspek kehidupan, Kesepakatan tersebut kemudian bersama dengan pemahaman manusia terhadap alam menjadi satu kesatuan nilai yang disebut dengan kebudayaan. Oleh karena itu, di dalam kebudayaan terkandung makna dan nilai tentang hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan alam, dan manusia dengan sesamanya.

Pertunjukkan kebudayaan hadir sebagai salah satu wujud dari kebudayaan. Pertunjukkan kebudayaan bagi pengamat mungkin serupa dengan pentas drama atau panggung musik. Akan tetapi, di dalam pertunjukkan kebudayaan terkandung nilai dan makna yang mengatur setiap perilaku manusia di dalam ruang pertunjukkan. Kesatuan dari semuanya menceritakan bagaimana masyarakat dalam lingkungan budaya tersebut menjalankan kehidupannya. Pertunjukkan kebudayaan yang merupakan suatu keyakinan bersama umumnya dilaksanakan pada ruang yang dimiliki bersama komunitas pelaksana pertunjukkan. Ruang yang dimiliki bersama memberi kebebasan bagi siapa saja, baik anggota komunitas maupun pengamat dari luar, untuk turut bergabung dalam perayaan tersebut. Baik pertunjukkan kebudayaan ataupun hanya sebatas kegiatan bersama wilayah membutuhkan sebuah ruang publik untuk pelaksanaannya. Untuk itulah setiap kota atau wilayah harus memiliki ruang publik untuk digunakan bersama.

Karena bergantung pada kemampuan manusia memahami lingkungannya, ruang pertunjukkan umumnya memiliki pola yang selaras dengan pola perilaku dalam pertunjukkan. Keselarasan ini diperlukan untuk mencegah konflik yang dapat mengubah nilai dan makna yang terkandung dalam pertunjukkan. Ketika pola ruang pertunjukkan dipertahankan, pertunjukkan kebudayaan dapat dilakukan di tempat lain tanpa mengubah esensi dasar dari pertunjukkan tersebut, misalnya

upacara hoyak tabuik jika ditampilkan di luar negeri sebagai bentuk promosi kebudayaan Indonesia tidak dapat dilakukan di ruang *indoor*.

Pola perilaku dalam pertunjukkan dapat ditinjau berdasarkan pergerakan (*movement*), tahapan (*sequence*), perilaku tiap aktor yang berperan, serta nilai dan makna yang mempengaruhi rangkaian perilaku tersebut (*local values*). Sedangkan pola ruang pertunjukkan yang dalam pembahasan ini dibatasi pada ruang publik kota, dapat ditinjau berdasarkan cakupan wilayah yang difasilitasinya, morfologi bentuk fisik dibandingkan dengan bentukan kota secara umum, serta kemampuannya memenuhi kebutuhan pengguna.

Faktor Pemandang	CAP GO MEH	PASOLA	SEKATEN-GREBEGAN	TABUIK
<i>performance</i>	dua pertunjukkan	dua pertunjukkan	dua pertunjukkan	satu pertunjukkan
aktor	dua pelaku; satu pengamat	dua pelaku; satu pengamat	dua pelaku sekaligus pengamat	pelaku dan pengamat berbaur
konteks wilayah	kota besar (urban)	sub-urban	urban	urban
<i>urban scale</i>	<i>urban-public</i>	<i>urban semi-public</i>	<i>urban semi-public</i>	<i>urban-public</i>
persyaratan ruang publik	tidak memenuhi syarat <i>meaningful</i>	memenuhi ketiga syarat	tidak memenuhi syarat <i>meaningful</i>	memenuhi ketiga syarat
fungsi keseharian	<i>path</i> kota	<i>district (unused)</i>	<i>district</i>	<i>path</i> utama kota
fungsi temporer	<i>path</i> pertunjukkan dewa	<i>nodes</i> pada Jl. Waikabubak - Wanokaka	<i>nodes</i>	<i>nodes</i> dan <i>path</i>
arketipe keruangan	<i>the great round</i>	<i>the sensitive chaos</i>	<i>the pyramid</i>	<i>the four square</i>

(Tabel 5.1 *Bagan kesimpulan analisa*. Sumber: dok.pribadi)

Seiring dengan berjalannya waktu dan berkembangnya ragam kebutuhan manusia, ruang publik dapat mengalami perubahan. Perubahan atau penyesuaian yang dibuat oleh manusia harus memperhatikan pola dasar dari pertunjukkan-

pertunjukkan ini, Meskipun fungsi keseharian adalah pembentuk utama dari karakter ruang publik namun kehadiran ritual atau festival yang kemudian memberikan ciri khusus terhadap ruang publik secara khusus, dan konteks masyarakat setempat secara umum. Melalui pertunjukkan kebudayaan, dapat diperoleh pencitraan terhadap kota dan masyarakatnya serta kenangan dan pemahaman terhadap kehidupan berkota yang dijalani. Perubahan atau adaptasi tertentu pada pola ruang pertunjukkan dapat mempengaruhi nilai dan makna yang terkandung pertunjukkan, terutama jika perubahan tersebut mempengaruhi pola perilaku di dalam pertunjukkan tersebut. Kesesuaian antara pola kegiatan dengan pola ruang kegiatan adalah kunci dari keberhasilan sebuah pertunjukkan budaya.

DAFTAR REFERENSI

- Abt, Vicki & Seesholtz, Mel. (2001). The shameless world of Phil, Sally, and Oprah: Television talk-shows and the deconstructing of society. In M. L. Anderson, *et al* (Ed.). *Understanding society* (pp. 171-191). Belmont: The Wadsworth Publishing.
- Alexander, Christopher. (1979) *The timeless way of building*. New York: Oxford University Press.
- Arnoldison. (2010, April 02). Pesta hoyak tabuik. *Republika*, 3
- Bamualim, Anisah Umar. (2009). *Profil budaya sumba barat*. Waikabubak: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumba Barat
- Butler, Judith. 1997. *Excitable speech: A politics of the performative*. London: Routledge.
- Carr, Stephen, *et al*. (1992). *Public space*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Casement, Ann. (2001). *Carl Gustav Jung*. London: Sage.
- Crowther, J. (Ed.). (1998). *Oxford Advance Learner's Dictionary*. Cornelsen & Oxford, fifth edition.
- Crowther, J. (Ed.). (1998). *Oxford Learner's Dictionary*. Cornelsen & Oxford, fifth edition.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1994). *Fungsi upacara tradisional bagi masyarakat pendukungnya masa kini*. Yogyakarta: Author.

- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday Anchor Books; 1st edition
- Hasan, Abdul Hamid. (1998, November). *Aroma Sejarah dan Budaya Ternate*. Makalah yang disumbangkan untuk Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia, Depok, Jawa Barat.
- Herskovits, M. J., Linton, R, & Redfield, R. (1936). Memorandum for the study of acculturation. *American Anthropologist*, 38 issue 1, 149-152.
- Honigmann, J.J. (1959). *The world of man*. New York: Harper & Row.
- Koentjaraningrat. (1974). *Beberapa pokok antropologi sosial*. Jakarta: PT Dian Rakyat
- Kostof, S. and Tobias, R. (1999). *The city shaped: Urban patterns and meanings through history*. London: Thames & Hudson.
- Lobell, Mimi. (1983). Spatial Archetypes. *Revision: A Journal of Consciousness and Change*, 6 no.2, 69-82.
- Lynch, Kevin. (1960). *The image of the city*. Cambridge, Mass.: MIT Press
- Lynch, Kevin. (1972). *What time is this place?*. Cambridge, Mass.: MIT Press
- Paradiso Timur Raya. (2009). *West Sumba: The real adventure*. Waikabubak: Paradiso Timur Raya Communications.
- Simmel, Georg. (2001). The problem of sociology. In M. L. Anderson, *et al. Understanding Society* (pp. 35-57). Belmont: The Wadsworth Publishing.
- Setiadi, Elly M., *et al.* (2006). *Ilmu sosial dan budaya dasar*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Tschumi, Bernard. (1944). *Architecture and disjunction*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Tschumi, Bernard. (1994). *Event cities*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Vijayendra, Rao & Michael Walton. (2004) Culture and public action: Relationality, equality of agency, and development. In Vijayendra, R & Walton, M. (Ed.). *Culture and Public Action*. Stanford: Stanford University Press.

Wulandari, Eny. (2010, Maret 01). Cap Go Meh parade ends Chinese new year festivities. *The Jakarta Post*, 1.

Wawancara

Dikky, Efraim. (2010, April 25). Wawancara langsung.

Djagaladu, Rambu Amy. (2009. Agustus 5). Wawancara langsung.

Handi, Ayong. (2010, Februari 28). Wawancara langsung.

Marisi, Umbu Adi. (2010, Juni 6). Wawancara via telepon.

Bayu, M. Ichlas. (2010, Juni 11). Wawancara langsung.

Referensi website dan media elektronik lainnya

Arien. (2008, Maret 07). Kraton Jogja. *Javanese Culture*. 29 Mei 2010.
http://arien.multiply.com/photos/album/39/KRATON_JOGJA

Beeman, William O. (1997). Performance theory in an anthropology program. 07 Maret 2010. Brown University.
<http://www.brown.edu/departments/anthropology/publications/PerformanceTheory.htm>

Chermayeff, Serge & Alexander, Christopher. (1963) Community and privacy: Toward a new architecture of humanism. 20 Mei 2010. Anchor Books, New York. <http://www.librarything.com/work/323517>

- Dethan, Febie. Indonesian thanksgiving tradition. 17 Mei 2010. <http://hubpages.com/hub/Indonesian-Thanksgiving-Traditions>
- Dictionary and Thesaurus. <http://www.merriam-webster.com>
- Harian Suara Karya*. (15 Februari 2010). Angpao seret, pengemis kecewa. 03 Mei 2010. <http://bataviase.co.id/node/96116>
- Hermanto. (2010, Januari 20). Sejarah tabuik piaman. 12 Juni 2010. *Minangkabau Online*. <http://www.minangkabauonline.com/berita-517-sejarah-tabuik-piaman.html>
- Paradiso Timur Raya (Produser). (2010). *Pasola*. [Video Dokumenter]. Waikabubak: Paradiso Timur Raya untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Sumba Barat.
- Pemerintah Kota Pariaman. Demografi. 14 Juni 2010. *Situs Resmi Pemerintah Kota Pariaman*. <http://www.kotapariaman.go.id/profil.php?tid=7>
- Susanti, Ike. Makna simbol upacara tabuik pariaman. 09 Juni 2010. *Jurnal Mahasiswa Filsafat Universitas Gajah Mada*. <http://jurnalmahasiswa.filsafat.ugm.ac.id/nus-13.htm>
- Van Prey. Welcome to Legu Gam 2009. 07 Maret 2010. *Sastra, Sejarah, Budaya, dan Hidup*. <http://bahenju.blogspot.com/2009/04/welcome-to-legu-gam-2009.html>
- Yuliandini, Tantri. (2003, Februari 17). Cap Go Meh, celebrations hope for blessings. 07 April 2010. *The Jakarta Post*. <http://www.thejakartapost.com>