

Produksi Ruang pada Kesenian Laesan Desa Soditan, Kecamatan Lasem, Jawa Tengah

Tessa Eka Darmayanti^{1,2}, dan Azizi Bahauddin¹

¹School of Housing, Building & Planning, Universiti Sains Malaysia, Penang, Malaysia

²Prodi Desain Interior, FSRD, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia

tessaeka82@gmail.com

Kajian ini membahas salah satu kesenian khas dari kawasan pantai utara Jawa Tengah yaitu *Laesan*. Keistimewaan *Laesan* terlihat ketika penari pria menari dalam keadaan tidak sadar karena roh bidadari masuk ke dalam tubuhnya. Setiap sesi pada pertunjukan kesenian *Laesan* yang masing-masing memiliki makna tersendiri yang secara tidak langsung membentuk ruang-ruang yang bersifat *intangible*. Makna dan ruang tersebut terlahir dari persepsi yang berasal dari berbagai interaksi dan dialog semua pemain, komponen pendukung dan penonton. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kualitatif dengan pendekatan konsep fenomenologi yang berkaitan dengan keterlibatan panca indera manusia, memori dan imajinasi. Data dikumpulkan melalui berbagai pengalaman penulis, observasi dan wawancara untuk melengkapi analisis. Kajian ini bertujuan untuk memberikan cara pandang yang berbeda dalam melihat sebuah pertunjukan kesenian tradisional *Laesan* sebagai ruang kebudayaan yang menghimpun nilai-nilai kehidupan. Selain itu untuk menjaga keberlangsungan *Laesan* sebagai salah satu identitas bangsa.

Kata kunci : laesan, lasem, fenomenologi, produksi ruang

Spatial Production within Laesan Art Performance, Soditan Village, Lasem, Central Java

This study discusses one of the notable art performances from the north coast region of Central Java, *Laesan*. The uniqueness of *Laesan* is revealed when the male dancers dancing in a trance because possessed by an angel soul called *bidadari*. Every scene within the art performance of *Laesan* has its value. Besides, it indirectly produces intangible spatial. The value and spatial are created from various interactions of all players, supporting components and spectators. The research method adopted a qualitative study applying the concept of phenomenology that is related to the human senses, memory, and imagination. Data was collected through various the author experiences, besides observations and interviews to complete the analysis. The study aims to provide a different perspective in viewing the art performance of *Laesan* as a cultural space that gathers the values of life. In addition to maintaining the sustainability of *Laesan* as one of the identities of the nations.

Keywords : laesan, lasem, phenomenology, spatial production

Proses Review : 10 - 23 Juli 2020, Dinyatakan Lolos: 23 Juli 2020

PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai berbagai jenis kesenian dengan ciri khas berbeda-beda sesuai dengan kawasannya, salah satunya yaitu *Laesan* dari Desa Soditan, Kecamatan Lasem. Lasem berada di jalur pantai utara Pulau Jawa. Pada umumnya, masyarakat Lasem memeluk agama Islam, namun ada beberapa yang masih dipengaruhi oleh agama sebelumnya seperti Hindu dan Buddha, karena dahulu area ini di bawah kekuasaan Kerajaan Hindu-Buddha Majapahit (Darmayanti, 2017: 76-77). Kesenian *Laesan* terancam kepunahan, walaupun mempunyai keunikan tersendiri. Kesenian *Laesan* jarang di selenggarakan, oleh karena itu jarang sekali terdengar, sehingga hampir tidak dikenal. Hal tersebut terjadi karena keadaan masa kini yang telah dibanjiri oleh berbagai atraksi, kesenian atau permainan modern atau *kekinian* yang telah mengambil perhatian yang pada umumnya adalah generasi muda. Jika dilihat dari sisi pariwisata, durasi pertunjukan kesenian ini yang tidak dapat diperkirakan diduga menjadi alasan kurangnya peminat dari kalangan wisatawan. Selain itu, terdapat isu-isu politik maupun agama yang menyebabkan *Laesan* tidak selalu berhasil dipentaskan. Kesenian ini pernah dilarang karena dianggap berhubungan dengan partai terlarang ketika itu dan dilihat tidak sesuai juga dengan ajaran Islam (Unjiya, 2014:215). Tetapi, pada tahun 2012, di lapangan depan rumah bapak Samino di Desa Soditan, Lasem menjadi saksi kesenian *Laesan* pertama kali dipersembahkan lagi setelah 50 tahun mati suri.

Dalam satu penelitian lapangan yang telah dilakukan, terdapat masyarakat lokal yang masih mewarisi cerita lisan tentang *Laesan*, baik itu penari (*laes*) atau lirik lagu (*tembang*) yang merupakan komponen penting di dalam kesenian. Jika diamati, masyarakat yang berada dalam lingkungan usia 45 tahun ke atas masih percaya, bahwa *Laesan* tidak saja sebuah kesenian tradisional tetapi mengandung unsur-unsur mistis. Untuk pemulihan *Laesan* sebagai warisan budaya Lasem, warisan tersebut diteruskan kepada anggota keluarga dekat melalui instruksi atau dalam bentuk lisan. Dengan kata lain, penyebaran pengetahuan seperti *Laesan* cukup terbatas, sehingga penting bahwa penelitian ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan tentang *Laesan* kepada publik dan mengembangkan rasa bangga pada kesenian ini yang menghubungkan dunia nyata dan dunia gaib melalui berbagai sesinya.

Studi tentang makna pada kesenian *Laesan* menerima sedikit perhatian, seperti Nimas Hayuning Anggrahita dan Sunarto (2016) yang membahas fungsi dan konflik yang melekat di dalam presentasi *Laesan*. Sementara itu Kusumastuti (2006) mempelajari hubungan simbolik antara pemain dan penonton *Laesan* dan pada tahun 2009 dia menghasilkan makalah yang lebih detail tentang *Laesan*. Banyak penelitian sebelumnya yang cenderung membicarakan tentang pengetahuan umum tentang

Laesan, seperti penari *laes* yang masuk ke bawah alam sadar karena roh bidadari telah masuk ke dalam tubuhnya. Pernyataan tersebut sudah diketahui sejak lama, seperti dikutip di majalah Bahasa dan Budaya tahun 1955, informasinya masih dalam ejaan bahasa Indonesia kuno berbunyi “*Djika sekiranja laesan ternjata sudah kerasukan roh, maka dibukalah kurunganja...*” dan selanjutnya ada penelitian tentang perkembangan kesenian *Laesan* yang dilalui beberapa periode selama tahun 1940 sampai 1987. Di dalam penelitian yang ditulis Muhammad Iqbal Umar (2017) terdapat tiga periode penting yang di alami kesenian *Laesan* yaitu periode perkembangan pada tahun 1940-1969; kemudian periode penurunan pada 1970-1986 dan periode kebangkitan pada tahun 1987. Selama periode perkembangan fungsi *Laesan* sebagai hiburan, sementara periode penurunan di mana *Laesan* tidak pernah dimainkan karena adanya stigma santri bahwa praktik kesenian *Laesan* tidak sejalan dengan ajaran Islam. Selain itu, ada pandangan politik bahwa *Laesan* adalah bagian dari partai yang dilarang di Indonesia saat itu (Toro & Yon, Wawancara, 24 September 2018). Kemudian, di dalam periode kebangkitan, *Laesan* kembali mengalami transformasi fungsi menjadi kesenian ritual dan juga pertunjukan estetika untuk berbagai acara tradisional. Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, studi tentang ruang pada kesenian *Laesan* belum ditemukan.

Tujuan penelitian ini untuk membahas pembentukan ruang-ruang di dalam kesenian *Laesan*. Ruang-ruang tersebut dihasilkan dari berbagai aksi dan “dialog” di dalam sesi-sesi *Laesan* yang diamati oleh penulis secara langsung dengan mengaktifkan sensitifitas panca indera. Melalui usaha tersebut, diperoleh cara pandang yang berbeda dalam melihat sebuah pertunjukan tradisional *Laesan*. Sebetulnya, ruang seperti apa yang dimaksud? secara terminologi kata ruang atau dalam bahasa Inggris disebut *space* berasal dari istilah Latin yaitu *spatium*, yang memiliki arti suatu bentuk, permukaan luar menerus memanjang ke segala arah dan berisikan segala sesuatu: dengan berbagai cara dipikirkan sebagai suatu yang tak terbatas (Kirana, 2018:16). Di dalam dunia desain atau arsitektur, ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik secara psikologis emosional atau persepsi, maupun dimensional. Di dalam ruang tersebut, manusia dapat bergerak, menghayati, berfikir sehingga menciptakan bentuk “duniannya” sendiri. Selain itu, ruang adalah perasaan teritorial yang merupakan kebutuhan dasar akan kenyamanan, rasa aman serta identitas diri (Wise, 2000: 297, 299). Perasaan tersebut tidak dapat dilihat “bentuknya”, sehingga memiliki arti bahwa ruang tidak selalu bersifat nyata. Hal tersebut di dukung oleh pernyataan seorang *modern philosopher*, Immanuel Kant (1770) bahwa tidak selamanya ruang bersifat objektif atau nyata, tetapi merupakan sesuatu yang bersifat subyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia. Berdasarkan bahasan singkat di atas, maka pendekatan ruang yang di bahas cenderung bersifat subyektif dan *intangibile*.

Sebuah ruang dapat dibentuk dari berbagai aktifitas yang terjadi di dalamnya, sebagai contoh, anak-anak berlari mengejar bola di lapangan, kemanapun mereka berlari, berarti seluas itulah “ruang” yang mereka bentuk; atau seorang anak bermain layang-layang, dia bergerak dan berpikir bagaimana cara layangannya dapat mengalahkan lawannya di atas langit, ketika bergerak dan berpikir itulah, dia menciptakan ruang. Contoh lainnya ada dua orang duduk bersebelahan dan melakukan percakapan di dalam kendaraan bis, dari hal itu ruang juga tercipta, berdasarkan keberadaan dan sedalam apa percakapan yang mereka berdua bicarakan. Suatu area yang diisi oleh aktifitas atau kehidupan di dalamnya akan memberikan nilai atau makna, dan area itu dapat di sebut ruang. Begitu juga di dalam kasus kesenian *Laesan*, kemanapun *laes* sang penari berinteraksi atau berkomunikasi, maka seluas itu juga ruang yang diciptakannya. Juhani Pallasmaa seorang pakar fenomenologi pernah mengatakan bahwa aktifitas yang sederhana sekalipun dapat menciptakan keberadaan ruang, apalagi jika didukung dengan sensitifitas panca indera manusia, seperti ketika dia mencium aroma (*odor*) kayu dari pintu tua atau melihat kursi kayu tua, saat itu juga memori dan imajinasinya membentuk “ruang-ruang” masa kecilnya. Aroma yang dicium melalui hidung dapat menggiringnya “melihat” kembali ke masa lalu.

“The strongest memory of a space is often its odor... we could see even their odor”. (Pallasmaa, 1994)

Pentingnya sensitifitas panca indera juga didukung dengan pernyataan Merleau-Ponty yang menyebutkan penggunaan berbagai indera untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik terhadap sesuatu, contohnya melalui suara (*sound*).

“...use multi-sensory to understand the show. The sound make an intimacy yet sacred ambience..the sound bouncing off the surrounding areas create the space..”. (Merleau-Ponty, 1962)

Selain suara, Ponty juga menyebutkan, bahwa gerakan (*movement*) juga diperlukan untuk pengalaman sensorik sehingga dapat menghasilkan persepsi.

“movement is considered necessary for sensory experience to occur. Perception results from a dynamic Interaction that happens between the intentional bodywith the outside environment”. (Merleau-Ponty, 1962)

Pernyataan Pallasmaa dan Merleau-Ponty di atas sangat memungkinkan untuk diaplikasikan pada pertunjukan kesenian *Laesan* supaya mendapatkan analisis dan pemahaman yang lebih baik. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi tentang salah satu cara mengenal keberadaan sebuah “ruang” yang pada umumnya di dalam bidang desain, definisi ruang dikenal hanya melibatkan indera penglihatan dan bersifat

tangible. Selain itu penelitian ini memberikan perspektif yang berbeda dalam melihat sebuah pertunjukan kesenian *Laesan*. Hal tersebut tentu dapat menambah kekayaan kearifan lokal serta sebagai media untuk menyampaikan pesan budaya untuk generasi mendatang sebagai salah satu langkah pelestarian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini akan membantu untuk menjawab objektif penelitian yaitu pembentukan ruang-ruang di dalam kesenian *Laesan*. Data penelitian kualitatif diperoleh langsung dari sumbernya, kemudian peneliti merupakan instrument utama karena tugasnya memperhatikan proses dan produknya (Miles dan Huberman, 1994:10). Selain itu, menurut Ratna di dalam artikel Karmini (2019: 9) bahwa penelitian kualitatif menitik beratkan pada pesan dan mengutamakan proses dibandingkan dengan hasil penelitian sehingga makna dapat berubah karena bersifat alamiah yang terjadi dalam konteks sosial budayanya masing-masing. Oleh karena itu, metode ini tepat digunakan karena di dalam proses penelitian, penulis terlibat langsung dalam persiapan, melihat secara langsung setiap prosesnya. Selain itu data lisan juga di peroleh melalui wawancara langsung kepada sumber yang tepat yaitu pakar *Laesan* dan pemain *Laesan*. Sedangkan pendekatan fenomenologi digunakan untuk memperkaya analisis dengan melibatkan pengalaman langsung. Seperti yang disebutkan oleh Creswell (2007) bahwa fenomenologi mendeskripsikan esensi umum pengalaman seseorang menghadapi fenomena tertentu. Sedangkan menurut Pallasmaa dan Merleau-Ponty, fenomenologi yaitu tentang pengalaman yang berkaitan dengan keterlibatan panca indera manusia, memori dan imajinasi. Oleh karena itu, diskusi fenomenologis ini melibatkan hal tersebut untuk melihat sebuah objek, sehingga melahirkan persepsi. Melalui kehadiran persepsi kita mampu menghubungkan atau menjadi jembatan antara “dunia” satu ke “dunia” lainnya.

Fokus lokasi kesenian *Laesan* yang menjadi objek penelitian adalah Desa Soditan di Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah. Pengamatan dilakukan pada tanggal 29 September 2018, dimulai dari persiapan sampai pada pertunjukan *Laesan* dilaksanakan. Dengan memperhatikan setiap elemen kesenian *Laesan* yang terdiri dari *Laes*- penari, *Cantrik* - pengawal *Laes*, *Pawang* – pengendali *Laesan*, *Penembang* – penyanyi, *syair terbang* - lirik lagu *Laesan*, *Penabuh* - pemain instrumen tradisional *Laesan*, *bambu* dan *jun* – peralatan instrumen, *kurungan* - sangkar bambu, *sesajen* dan *kemenyan*. Pertunjukan dimulai pada pukul 8 malam di sebuah lapangan sepak bola di Desa Soditan. Proses analisis diuraikan dengan cara deskriptif berdasarkan urutan sesi di dalam kesenian *Laesan*, yaitu (1) *Ngenuwun*,

(2) *Kurungan*, (3) *Dolanan*, (4) *Pengobatan*, (5) *Pamitan* dan (6) *Penutupan*. Wawancara juga telah dilakukan pada tanggal 18, 24 dan 29 September 2018, bersama para pakar kesenian *Laesan* yaitu Yon Suprayoga, 60 tahun, Ernantoro, 59 tahun dan Abdul Ngalim 84 tahun yang dikenal sebagai pakar syair *tembang Laesan*, sedangkan pemain *Laesan* yaitu Suropto, 46 tahun yang berperan sebagai penari.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

“*Laesan iku, dolanan jaman kuno wong Lasem. Sederhana nanging lengkap makna kehidupan*”. (Wawancara, Yon, 23 September 2018)

Pernyataan di atas adalah pembuka percakapan antara penulis dengan salah satu pakar budaya dan pemimpin kesenian *Laesan* di Lasem, khususnya Desa Soditan. Ia menyebutkan bahwa kesenian ini adalah permainan masyarakat Lasem pada zaman dulu, sederhana tetapi kaya akan makna kehidupan. Memang tidak ada catatan sejarah untuk mengetahui secara pasti seberapa kuno kesenian ini, tetapi budaya lisan di kalangan masyarakat Lasem menyelamatkan cerita tentang *Laesan*. Kategori kuno tersebut dapat dilihat dari cerita yang diperoleh sebagai berikut; berawal dari cerita tentang perjuangan Pangeran Diponegoro. Kesenian *Laesan* sering dimainkan ketika para tentara Pangeran Diponegoro beristirahat. Namun, sekitar tahun 1830, setelah Pangeran Diponegoro dan tentaranya ditangkap oleh VOC (Vereenigde Oostindische Compagnie) Belanda, kesenian *Laesan* tidak ada lagi. Jika melihat hal tersebut, berarti *Laesan* termasuk pada kesenian rakyat. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Brandon (1967:70) bahwa seni *Laesan* termasuk dalam kesenian rakyat, muncul di dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak diketahui siapa penciptanya. Sedangkan Koentjaraningrat (1984:45) memperkuat lagi dengan pernyataan bahwa *Laesan* dimiliki oleh komunitas atau masyarakat yang tinggal di sepanjang pantai. Hal itu sesuai dengan hasil wawancara dengan bapak Toro pada September 2018 bahwa diperkirakan *Laesan* lahir dari komunitas Jawa yang berada dikawasan pelabuhan tempat galangan dan perbaikan kapal di Lasem.

Dari perspektif morfologis, *Laesan* berasal dari kata *Laes* yang berarti “kosong” atau “mati” dan akhiran -an yang berarti “seperti” atau “seolah-olah” sehingga *Laesan* berarti seolah-olah mati (Poerwadarminta, 1983:258). Berdasarkan hasil pengamatan, kesenian *Laesan* memiliki tiga keunikan yang khas, yaitu semua pemain harus pria dan penari pria mengalami *suwung* atau *trance* yang disebabkan roh bidadari (wanita) masuk ke dalam tubuh dan batinnya, dan kesenian ini tidak memiliki batasan waktu pertunjukan, karena tergantung seberapa lama penari (dipengaruhi roh bidadari) ingin menari. Mengacu pada Koentjaraningrat (1993) bahwa betul kesenian yang terdiri dari pria sebagai pemain dan penari disebut dengan

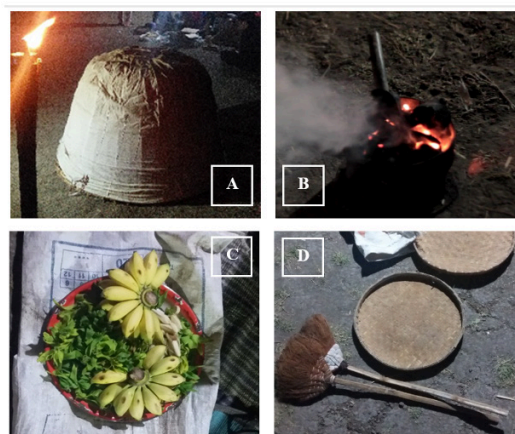
nama *Laesan* dan jika semua dimainkan oleh wanita dikenal sebagai *Sintren*.

Pertunjukan Kesenian Laesan

Pertunjukan ini dimainkan oleh setidaknya sebelas orang dan umumnya dilaksanakan pada malam hari, di ruang terbuka yang cukup luas yang melibatkan empat elemen penting yaitu pemain (gambar 1), properti pendukung (gambar 2), instrument musik (gambar 3) dan penonton. Setiap komponen memainkan peranan penting karena saling berhubungan satu dengan yang lain, sehingga pertunjukan kesenian *Laesan* menjadi “hidup”.



Gambar 1. Pemain *Laesan*: *Laes* (A), *Cantrik* (B), *Pawang* (C), *Penembang* (D) dan *Penabuh* (E) *Pawang* hadir untuk mengendalikan acara; *cantrik* mendampingi *laes* selama pertunjukan. (Sumber: Koleksi penulis, 2018)



Gambar 2. Properti Pendukung *Laesan*: *Kurungan* (A), *Kemenyan* (B), *Sesajen* (C) dan *Nampas-Sapu* untuk *Dolanan* (D) (Sumber: Koleksi penulis, 2018)

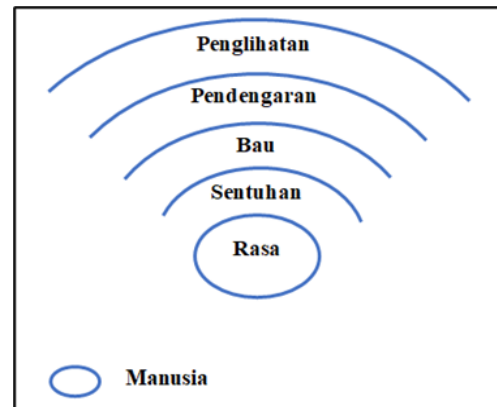


Gambar 3. Musik *Laesan*: Syair, Bambu/Bumbung (A), Jun/ kendi tanah liat (B) dan Sandal Karet (C). Pemakaian *bumbung* diketuk-ketuk ke atas batu; sedangkan *juni* di tepuk sandal pada lubangnya. (Sumber: Koleksi penulis, 2018)

Produksi Ruang Pada Kesenian *Laesan* dengan Konsep Fenomenologi

Ketika kita hadir dan ikut mengalami pertunjukan, berarti kita telah siap menyelami “ruangan” yang berada di dalamnya beserta dengan “isinya”. Hal tersebut sejalan dengan Pallasmaa (1994) yang menyatakan bahwa ketika kita menyentuh *handle* “pintu rumah”, berarti kita telah siap mengenal “isinya” juga. Berdasarkan pernyataannya, maka sangat mungkin untuk diaplikasikan pada kesenian *Laesan*.

Terdapat enam sesi penting di dalam Kesenian *Laesan* yaitu *Ngenuwun* yang dilihat sebagai pembukaan pertunjukan dan pada saat ini seluruh badan *laes* mulai di ikat tali oleh pawang; Kurungan, dimana *laes* sudah ditutup kurungan atau sangkar dan mencoba untuk membuka tali dalam posisi duduk, setelah berhasil membuka tali kurungan diangkat dan *laes* mulai berdiri dan menari; *Dolanan*, dimana *laes* “mengajak” penonton untuk ikut serta dalam beberapa permainan, jika penonton tersebut setuju, *laes* akan menghembuskan asap ke salah satu telinga penonton sebagai media “perpindahan” roh bidadari. Pada keadaan tersebut, *laes* dikurung di dalam sangkar dan penonton yang telah dalam keadaan *trance* bermain; Pengobatan, *laes* berjalan sambil menari membawa nampan yang berisi sesajen dan membagikannya kepada siapa saja yang menjadi pilihannya; Pamit, dimana roh bidadari (di dalam *laes*) meminta izin untuk “pulang”, dan yang terakhir adalah Penutupan, dimana *pawang* menyadarkan *laes*.



Gambar 4. Hirarki Indera / Sensorik (Sumber: Modifikasi dari Rodaway, 1994)

Proses analisis pembentukan ruang berdasarkan pada urutan sesi di dalam pertunjukan kesenian *Laesan* yang melibatkan beberapa elemen indera atau *senses* (yang disingkat RSBTM) seperti yang terlihat di gambar 4, yaitu rasa/R (*taste*), sentuhan/S (*touch*), bau/B (*smell/odor*), pendengaran/T (*hearing*) dan penglihatan/M (*sight*), akan melahirkan persepsi sehingga diperoleh interpretasi produksi ruang (tabel 1). Menurut Rodaway (1994) melalui pendengaran, sentuhan, bau dan rasa diyakini dapat menciptakan “ruang” lebih *intimate*. Dengan begitu, apapun yang terjadi pada *laes* sebagai peran utama kesenian *Laesan* jika dihubungkan dengan empat elemen indera tadi akan bersifat “pribadi” atau personal, ruang yang dihasilkan juga akan bersifat sama. Sedangkan elemen penglihatan memiliki cakupan pembentuk ruang yang lebih luas karena dianggap sebagai *powerful sense* (*ibid*), dalam hal ini dapat disetujui karena dengan “penglihatan” tidak hanya terbatas pada bentuk fisik yang nyata tetapi “*beyond physical vision*” atau melampaui penglihatan fisik yang tentunya sangat berpotensi “menggali” makna yang ada di dalam pertunjukan *Laesan*.

Terdapat interpretasi produksi ruang melalui kesenian *Laesan*; pada sesi awal dan penutupan terbentuk ruang “*in between*” yang membawa dari dunia sebelumnya ke dunia yang baru dan begitu sebaliknya. Mengapa dunia yang baru, karena di dalam kesenian *Laesan* tidak pernah ada gerakan atau kejadian yang berulang, semua tergantung dari pembawaan “*mood*” roh bidadari pada saat pertunjukan. Sedangkan aktifitas pada sesi kurungan,

Tabel 1. Analisis Produksi Ruang pada Kesenian *Laesan* dengan Konsep Fenomenologi

No	Sesi & Syair Tembang <i>Laesan</i>	Aktifitas Fisik & Sensorik	Pesan
1	<p style="text-align: center;"><i>Ngenuwun</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.1. Proses <i>Laes</i> diikat (Sumber: Dok. Penulis, 2018)</p> <p>Ela – Elo: “<i>Lailaha Illallah Muhammadur Rasullallah, pangerane gawe laes haa...</i>” (dinyanyikan berulang)</p> <p>Terjemahan: Tidak ada Tuhan selain Allah dan Muhammad adalah utusan Allah, Allah akan “menjadikan” <i>laes</i></p>	<p>Penari masih dalam keadaan sadar, tetapi badannya mulai diikat tali oleh <i>pawang</i>, setelah itu dikurung di dalam sangkar yang dipenuhi asap kemenyan. Wangi (<i>odor</i>) yang tercium merebak keseluruh arena pertunjukan. Wangi ini tidak saja dapat dicium, tetapi dapat mengaktifkan sensor rasa, menciptakan suasana yang berkesan serius dan mistis.</p> <p>Sedangkan pemain lain: <i>penembang</i> juga mulai bernyanyi diiringi dengan instrument musik dari ketukan bambu atau disebut juga <i>bumbung</i> dan <i>jun</i>. Sedangkan, <i>cantrik</i>, sang pengawal <i>laes</i> siap sedia ketika diperlukan.</p> <p>Penari diikat dan dikurung di dalam sangkar (yang diasapi kemenyan), kemudian dia berusaha membuka ikatan tali. Saat, sangkar dibuka, tali sudah terlepas dan penari telah menjadi <i>laes</i>. Dia menari dengan berayun lembut pertanda roh bidadari telah mengambil alih gerakannya.</p> <p>Pada saat menari, jika <i>laes</i> terjatuh maka kembali ditutup sangkar. Pada saat dibuka kembali, <i>laes</i> sudah berganti pakaian berwarna hitam dan menari kembali (gambar 2.2).</p> <p>Untuk <i>laes</i>, sensorik “pendengaran” dan “penglihatan” pada sesi ini sudah berubah bersifat “<i>beyond physical embodiment</i>” karena dia sudah mengalami keadaan <i>suwung</i> atau <i>trance</i>.</p>	<p>Meminta izin atau <i>ngenuwun</i> (dalam bahasa Jawa) sebelum pertunjukan supaya penari berhasil menjadi <i>Laes</i>. Hal tersebut memiliki pesan, jika memulai sesuatu sebaiknya berdoa dan meminta izin kepada Sang Pencipta, supaya segalanya dapat berjalan dengan baik.</p> <p>Permohonan izin kepada Pencipta (sebutan umum Jawa: pangeran) tersebut tertera di dalam syair pembuka dalam bahasa Jawa berjudul Ela Elo.</p>
2	<p style="text-align: center;"><i>Kurungan</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2.1. <i>Laes</i> di dalam Sangkar. (Sumber: Dok. Penulis, 2018)</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2.2. <i>Laes</i> Menari. (Sumber: Dok. Penulis, 2018)</p> <p>Banda Nira: “<i>Uculno Banda Nira iki sari laes, dunung ngala dunung x2. Laes sing ucul li bahu kiwo kejobo pangeran iro sari laes</i>” (dinyanyikan berulang)</p>	<p>Penari diikat dan dikurung di dalam sangkar (yang diasapi kemenyan), kemudian dia berusaha membuka ikatan tali. Saat, sangkar dibuka, tali sudah terlepas dan penari telah menjadi <i>laes</i>. Dia menari dengan berayun lembut pertanda roh bidadari telah mengambil alih gerakannya.</p> <p>Pada saat menari, jika <i>laes</i> terjatuh maka kembali ditutup sangkar. Pada saat dibuka kembali, <i>laes</i> sudah berganti pakaian berwarna hitam dan menari kembali (gambar 2.2).</p> <p>Untuk <i>laes</i>, sensorik “pendengaran” dan “penglihatan” pada sesi ini sudah berubah bersifat “<i>beyond physical embodiment</i>” karena dia sudah mengalami keadaan <i>suwung</i> atau <i>trance</i>.</p>	<p>Usaha membuka tali mewakili sebuah usaha di dalam kehidupan. Sekuat apapun “ikatan” masalah jika berusaha dengan keras, ikatan akan terurai.</p> <p>Ketika penari “memberi” kesempatan kepada roh bidadari masuk ke dalam dirinya, artinya dia telah memberikan kesempatan dan “pengalaman” yang berbeda di dalam dirinya. Pengalaman berbeda tersebut juga terjadi untuk seluruh elemen kesenian yang diibaratkan masyarakat sosial.</p>

Terjemahan: *Laes* dapat melepaskan ikatan tali, *laes* mencari pengertian x2. *Laes* tidak bisa menyerah kecuali kepada pangeran (Tuhan).

3

Dolanan



Gambar 3.1. "Transfer Roh".
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)



Gambar 3.2. Laes utama ditutup Sangkar.
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)



Gambar 3.2. Jaran Dawuk Laesan.
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Jaran Dawuk:

"*Jaran ne jaran dawuk x2, Jaran ne mbo Srinawuk*"
(dinyanyikan berulang)

Terjemahan: Kuda gaib x2, kudanya Mbo Srinawuk.



Gambar 3.3. Ador Gambir Laesan
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Ador Gambir:

"*Santri ne ador gambir*" (dinyanyikan berulang)

Terjemahan: Santri nya jualan gambir.

Laes "mengundang" penonton untuk terlibat dalam pertunjukan. Penonton yang bersedia dihembuskan asap ke salah satu telinganya oleh *laes*, sebagai sarana perpindahan roh bidadari (gambar 3.1).

Setelah roh berpindah, *laes* utama ditutup sangkar (gambar 3.2), sedangkan penonton yang menjadi "*laes*" akan bermain (*dolanan*) sesuai yang diinginkan *laes* utama – *Jaran Dawuk* (Kuda gaib), serupa seperti kesenian Kuda

Lumping. *Dolanan* ini menggunakan media sapu (gambar 3.2), sedangkan *Ador Gambir*/ *Jual Gambir* menggunakan nampun yang disimpan di atas kepala (gambar 3.3), dan *Pencak* (gambar 3.4).

Penonton yang menjadi pemain telah mengaktifkan indera rasa, sentuhan dan pendengaran. Mata mereka terpejam, tetapi sangat menghayati gerakan sesuai tema *dolanan*. Mereka juga dapat mendengar apa saja "permintaan" dari *cantrik* atau *pawang*; Contoh "komunikasi" pemain dan *cantrik* ketika *dolanan ador gambir*. *Cantrik* mengatakan:

"*gambirne dihitung..
gambirne dihitung meneh..
gambirne dihitung meneh*"
(*gambirnya* dihitung, *gambirnya* dihitung lagi, *gambirnya* dihitung lagi).
Kemudian, gerakan penari berubah ke posisi jongkok, menyimpan *nampun* ditanah dan menghitung *gambir*. Contoh lainnya adalah pada *dolanan pencak*, *cantrik* mengatakan:
"... gaya dewa mabuk, dewa mabuk."

Saat itu juga, gerakan bela dirinya berubah seolah-olah

Bermain atau *dolanan* (bahasa Jawa) merupakan representasi kebahagiaan yang dapat ditemukan di dalam fase kehidupan manusia.

Selain itu juga tentang belajar mempercayakan atau memberikan kesempatan kepada orang lain. Hal itu perlihatkan ketika *laes* menghembuskan asap ke telinga penonton yang artinya mempercayakan orang tersebut menikmati kebahagiaan, sementara *laes* masuk ke dalam sangkar untuk "menunggu".



Gambar 3.4a. Pencak - Dewa Mabuk
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)



Gambar 3.4b. Pencak - Ning Buri
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pencak Silat:

“*Santri ne ajar pencak*” (dinyanyikan berulang)
Terjemahan: Santrinya ngajar *pencak* (seni bela diri).
Pengobatan

4



Gambar 4.1. *Laes* Membagikan *Sesajen* (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Luru O Sintren:

“*Luru O Sintren, Sintren ne widodari, mambu
kembang kelayungan, kembang putro Laesan,
Widodari tumuruno sing ngenjingi awak iro*”
(dinyanyikan berulang)

dia sedang mabuk (gambar 3.4a). Atau ketika *cantrik* mengatakan:

“*buri, buri, ning buri...*”
(belakang, belakang, di belakang...)

Kemudian, pemain langsung menggerakkan kakinya ke arah belakang seolah-olah ada lawan di belakangnya (gambar 3.4b).

Aksi-aksi tersebut dapat menjadi bukti bahwa sensor pendengaran dan rasa menjadi aktif setelah mendengarkan suara *cantrik*. Secara tidak langsung, hal tersebut mengaktifkan sensor “penglihatan” (*beyond physical vision*) yang membantunya seolah-olah “melihat” dan hal itu yang menyebabkan dia melakukan gerakan-gerakan.

Laes membagikan isi sesajen secara acak. Dia dapat “melihat” dan memberikan kepada orang-orang yang memerlukan bantuannya atau “obat” darinya (gambar 4.1).

Sesi ini merupakan representasi dari kepedulian terhadap keadaan sekitar. Kepedulian disini tidak sekedar ucapan verbal saja, tetapi dengan tindakan.

Pembagian sesajen ini terkadang tidak terbatas pada penonton saja, pernah suatu kali *laes* mendatangi ke rumah masyarakat yang “memerlukan”. (Wawancara, Yon, 24 September 2018).

Disini *laes* menggunakan rasa dan *tactile sensor* untuk kontak dengan penonton. Sedangkan penonton menggunakan rasa dan penglihatan, jika merasa “takut” ketika melihat didekati *laes*, umumnya akan segera menghindar.

Terjemahan: Mencari *sintren*, *sintren* nya bidadari, wangi bunga sangat wangi, bunganya pria *Laesan*, bidadari turun dan masuk ke tubuh anda.

5

Pamitan



Gambar 5.1. *Laes* Menari – Mohon Pamit (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Kembang Jamur:

“*Bang, kembang jamur widodari bade kundor x2.. Kundor pisan widodari go laesan*” (dinyanyikan berulang)

Terjemahan: Nga, bunga jamur, bidadari mau pulang x2.. benar-benar ingin pulang, bidadari pulang dari *laesan*.

6

Penutupan



Gambar 6.1. Di bantu *Pawang*, Di dampingi *Cantrik*, *Laes* Sadar Kembali. (Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Loro Tangis:

“*Loro tangis layung-layung x2... Loro ne wong wedi mati sopo biso ngeling no kejobo pangeran iro haa...*” (dinyanyikan berulang)

Terjemahan: Tangisan yang menyakitkan 2x... rasa sakit dari orang-orang yang takut mati, yang dapat mengingatkan anda kecuali Tuhan anda, haa ...

Laes menari dengan langkah dan ayunan tangan yang lebih lambat dan melemah, seiring musik dan syair juga dibawakan lebih halus. Tersirat “kesedihan” bahwa pertunjukan kesenian *Laesan* akan berakhir (gambar 5.1).

Ketukan instrumen melambat, syair dinyanyikan lebih pelan dan langkah *laes* yang melemah mempengaruhi sistem sensorik terutama rasa yang dipengaruhi dengan apa yang dilihat dan didengar.

Lagu yang mengiringi sesi ini berjudul Kembang Jamur yang maknanya permohonan bidadari (*widodari*) hendak pulang (Wawancara, Abdul Ngalim, 18 September 2018).

Syair dan aktifitas yang terjadi pada sesi ini ingin menyampaikan pesan bahwa pada akhirnya segala sesuatu selalu ada batasnya. Pertemuan akan ada perpisahan, awal akan ada akhir begitu juga kehidupan akan ada kematian.

Laes disadarkan kembali oleh *pawang*. *Laes* kembali ke dunia nyata. Setelah sadar, *Laes* menyatakan bahwa dia seperti baru bangun tidur, ketika tidur mengalami mimpi yang panjang (Wawancara, Suropto, 29 September 2018).

Jika sesuatu berakhir, berarti akan ada permulaan dan perjalanan yang “baru”.

dolanan, pengobatan dan pamit merupakan mesin penggerak terciptanya ruang menjadi lebih bermakna, karena terdapat pesan-pesan tentang kehidupan pada masing-masing sesi. Pesan kehidupan tersebut dapat bersifat horizontal yang berhubungan dengan sesama manusia dan lingkungannya maupun bersifat vertikal yang berhubungan dengan sang pencipta dan hal-hal gaib lain yang tidak tersentuh, terdengar maupun terlihat oleh indera manusia. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari contoh sebagai berikut; pada sesi kurungan, sangkar menjadi “ruang” komunikasi vertikal antara *laes* dengan *gusti pangeran* (Tuhan) yang memberikan izin untuk dapat membuka ikatan tali. Kemudian, komunikasi vertikal juga terjadi ketika *laes* berhasil berdialog dan “mengizinkan” roh bidadari masuk ke dalam dirinya. Sedangkan komunikasi horizontal (nyata) terjadi ketika *laes* berbicara kepada pawang bahwa “tali sudah terbuka” dan adegan menari dimulai.

Paparan di atas menjelaskan adanya kontinuitas aktifitas di dalam kesenian *Laesan* yang memiliki pesan tentang berbagai macam keadaan kehidupan manusia, baik yang bersifat pribadi ataupun sosial. Sepanjang pertunjukan, suasana *Laesan* yang memberikan kesan “mistis” membawa imajinasi penulis, seperti yang pernah dikatakan oleh Pallasma (1994) bahwa terbentuknya suasana terjadi karena semua indera manusia bekerja dan pada akhirnya menggiring untuk berimajinasi, menempatkan kita pada dunia yang berbeda. Dari kesemuanya, keberadaan musik dan syair juga mengikat terbentuknya ruang menjadi lebih solid namun dinamis. Bernyanyi dan bermusik adalah tindakan “melepaskan” aspek-aspek menjadi keutuhan “ruang akustik” di sekitarnya, dinamis dan menciptakan dimensi tersendiri dari momen ke momen lainnya (Ingold, 2000). Selain itu, ritme musik, suara syair yang di dengar memang dapat memberikan *sense of involvement* atau “rasa terlibat” atau merasa ikut serta di dalam pertunjukan, contohnya ketika sesi dolanan, ritme musik lebih cepat, suara penyanyi lebih ceria, sehingga penulis maupun penonton disekitarnya ikut merasakan bahagia, bahkan bisa tertawa, atau pada saat sesi penutupan, penulis ikut merasakankedihan karena suara musik melemah dan syair dibawakan lebih mendayu-dayu. Keadaan tersebut didukung oleh pernyataan Southworth (1969): “*if the sounds – the flow and rhythm which related to the scenes will create the sense of involvement*”. Penjelasan di atas tersebut memperkuat bahwa kehadiran musik dan nyanyian turut memberikan “kehidupan” di dalam “ruang tradisi” *Laesan*.

SIMPULAN

Melalui cara pandang fenomenologi, memungkinkan kita untuk mengetahui adanya energi-energi di sebuah kesenian. Melalui *Laesan* dapat diketahui bahwa energi tersebut dapat mengkonstruksi eksistensi ruang-ruang di dalamnya. Keberadaan energi berasal dari tubuh-tubuh manusia yang

berkegiatan di dalamnya, oleh karena itu ia menjadi kunci utama terbentuknya ruang-ruang tertentu. Tanpa tubuh, tidak akan ada indera (*senses*) yang mengalami keberadaan ruang. Kemudian, waktu menjadi faktor pendukung lahirnya ruang; semakin lama durasi pertunjukan, semakin mendalam pengalaman yang dirasakan, semakin kuat juga ikatan diantara elemen-elemen di dalamnya dan semakin jelas terbentuknya berbagai ruang.

Ruang bukan lagi sesuatu yang konkret dan hanya dilihat dengan mata saja, tetapi harus dialami dengan adanya kesadaran indera yang dimiliki, sehingga pesan-pesan yang ada di dalamnya dapat “dilihat”, “didengar”, “dirasakan” dan dimengerti. Hal tersebut selanjutnya dapat melahirkan persepsi dan interpretasi terhadap suatu momen. Temuan penelitian ini telah menambah referensi mengenai pengertian ruang dan hubungan terbentuknya ruang dengan aktifasi sistem sensorik manusia. Selain itu, menambah pengetahuan tentang nilai-nilai kearifan lokal Lasem, melalui kesenian *Laesan* yang dilihat dari pesan-pesan kehidupan manusia yang ada di dalam pertunjukannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggrahita, Nimas Hayuning & Sunarto. (2016), Kesenian Laesan di Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang: Kajian Fungsi dan Konflik. *Catharsis: Journal of Art Education*, vol. 5, no.1 (2016), 9-17.
- Miles & Huberman. (1992), Analisis Data Kualitatif. Terjemahan. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Penerbit UI Press.
- Brandon, James R. (1967), *Theatre in Southeast Asia. Massachusetts*: Cambridge University Press.
- Creswell, J.W. & Plano Clark, V.L. (2007), *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. CA: Sage.
- Darmayanti, Tessa. E. 2017, *Third Space within the Gates of Rumah Peranakan at Chinatown Area, Lasem, Central Java, Indonesia*: 5th PSU-USM International Conference on Art and Sciences, 8-9 August 2017, Phuket, Thailand, 73-82.
- Ingold, T. (2000), *The Perception of The Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*. New York: Routledge.
- Karmini, Ni Nyoman. (2019), Nilai-Nilai Budaya Dalam Tam Tam. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, Vol. 34, No. 1, Februari, 8-18.
- Kant, Immanuel. (1770), *The Inaugural Dissertation: Concerning the Form and Principles of Sensible and Intelligible World*. <https://plato.stanford.edu/entries/kant/>

Kirana, S.M. (2018), Kajian Hubungan Ruang Dalam Pada Bangunan Gereja ST. Maria Fatima, Sragen, Jawa Tengah. *Serat Rupa Journal of Design*, Januari, Vol.2, No.1, 14-25.

Koentjaraningrat. (1993), *Masalah Kesukubangsaan dan Integrasi Nasional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kusumastuti, Eny. (2006), *Laesan sebuah Fenomena Kesenian Pesisir: Kajian Interaksi Simbolik antara Pemain dan Penonton*. Harmonia: Journal of Arts Research and Education, vol. 7, no.3 (2006).

_____. (2009), *Ekspresi Estetis dan Makna Simbolis Kesenian Laesan*. Harmonia: Journal of Arts Research and Education, vol. 9, no.1 (2009).

Lembaga Bahasa dan Budaja. (1955), *Majalah: Bahasa dan Budaja: Madjalah Populer Jang Berdasarkan Ilmu Pengetahuan Tentang Bahasa dan Budaja*, vol IV, hal. 39. Djakarta: Lembaga Bahasa dan Budaja, Fakultas Sastra Universitas Indonesia.

Merleau-Ponty, Maurice. (1962), *Phenomenology of Perception*. London: Routledge Press.

Pallasmaa, Juhani. (1994), *An Architecture of the Seven Senses – In Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*. Architecture and Urbanism, July, Special Issue - Holl, Steven; Pallasmaa, Juhani & Perez-Gomez, Alberto

Poerwadarminta. (1983), *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Rodaway, P. (1994), *Sensuous Geographies: Body, Sense and Place*. New York: Routledge.

Southworth, M. (1969), *The Sonic Environment of Cities*. Environment and Behaviour, 1(1), p. 49-71.

Umar, Muhammad Iqbal. (2017), *Sejarah Kesenian Laesan di Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun 1940-1987 M*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Unjiya, Akrom M. (2014), *Lasem: Negeri Dampoawang: Sejarah yang Terlupakan*. Yogyakarta: Salma Idea.

Wise, Macgregor J. (2000), Home: Territory and Identity. *Cultural Studies*, 14(2), 295-310. <https://doi.org/10.1080/095023800334896>

Daftar Informan:

Abdul Ngalm, (84 tahun), pakar syair *tembang laesan* dan mantan penyanyi *laesan*, wawancara 18 September 2018 di Desa Soditan, Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang.

Ernantoro, (59 tahun), tokoh masyarakat Lasem dan pakar kesenian *laesan*, wawancara 24 September 2018 di Desa Gedong Mulyo, Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang.

Suripto, (46 tahun), penarik becak dan penari *laesan*, wawancara 29 September 2018 di Desa Soditan, Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang,

Yon Suprayoga (60 tahun), tokoh masyarakat Desa Soditan dan pakar kesenian Lasem, wawancara 24 September 2018 di Desa Soditan, Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang.