

BAB II. BUDAYA JAMPARINGAN

II.1. Budaya

Menurut Jakob Sumardjo (2011) kebudayaan terbagi menjadi dua yaitu *tangible* dan *intangible*, budaya *tangible* adalah kebudayaan yang nampak atau suatu hasil pemikiran yang nampak seperti artefak, pekasas pertanian, senjata, alat musik dan yang lainnya, sedangkan kebudayaan *intangible* adalah suatu kebudayaan yang tidak nampak dan tersimpan di dalam pikiran masyarakat contoh kebudayaan tak nampak ini adalah tatacara dalam bertani, upacara, ritual dan lain-lain. Namun secara umum budaya dapat disimpulkan menjadi suatu kebiasaan masyarakat di suatu daerah yang sering di lakukan, hal tersebut menjadikan Indonesia menjadi banyak budaya di karenakan banyaknya suku bangsa yang memiliki kebiasaan, adat istiadat atau tradisi yang berbeda-beda.

Menurut Kleden dalam Sutamat Arybowo (2010) menegaskan bahwa kebudayaan sangat menyatu dengan kehidupan sehari-hari umat manusia (h.210). Hal tersebut memperjelas semua kebiasaan dapat dibudayakan namun tidak semua budaya harus di lestarian karena tidak semua budaya memberikan dampak baik.

II.1.1. Budaya *Tangible*

Budaya *tangible* adalah suatu yang nampak di masyarakat seperti pekekas, senjata atau alat musik. Benda-benda tersebut masih digunakan di kehidupan masyarakat namun banyak juga modifikasi di dalamnya. Benda-benda tersebut bahkan dapat disakralkan atau dipercaya dapat memberikan manfaat jika dirawat dengan baik, seperti keris, kujang, badi atau yang lainnya. Pada zaman dahulu yang dilakukan oleh rantadirdja jika hujan deras beliau menyimpan keris pada selah-selah bilik karena percaya bisa meredakan hujan tersebut. Namun pada zaman sekarang hal tersebut mulai berkurang.

II.1.2. Budaya *Intangible*

Budaya *intangible* merupakan budaya yang tidak nampak. Budaya ini melekat pada pola pikir masyarakat, seperti tatacara, sebuah upacara, ritual, gerakan dalam

tari dan yang lainnya. Budaya ini melekat seakan-akan sudah memiliki aturannya sendiri, pada zaman sekarang polapikir masyarakat sudah berubah bahkan budaya *intangible* ini sudah hampir dilupakan. Oleh karena itu biasanya budaya ini masih terlihat jelas di kampung-kampung adat yang masih memiliki kepercayaannya sendiri. Seperti yang terjadi di kampung naga dan baduy dalam, di kampung naga menerapkan bahwa membangun rumah harus menghadap kiblat, dan di baduy mereka tidak mewajibkan anak-anak nya untuk sekolah hanya cukup dengan pelajaran di kehidupan.

Dari beberapa definisi menurut para ahli dapat disimpulkan bahawa suatu kebiasaan atau suatu hasil pemikiran yang di tinggalkan oleh para leluhur disebut sebagai budaya. Kebiasaan yang masih dilakukan hingga saat ini walaupun sudah ada perubahan namun esensi atau isi di dalamnya tidak berubah, suatu hal yang dilakukan dahulu lalu dilakukan hingga sekarang dapat disebut tradisional.

II.2. Jamparingan

Jamparingan merupakan panahan tradisional yang hampir sama dengan panahan pada umumnya, namun dari cara bermainnya Jamparingan memiliki tatacara yang khusus. Jamparingan dimainkan dengan cara duduk (*sila*) dengan posisi busur dan anak panah berada di depan dada, sedangkan panahan modern busur dan anak panah berada di depan wajah, dari cara membidik target Jamparingan berbeda dengan panahan modern yang menggunakan mata untuk membidik sedangkan Jamparingan menggunakan hati untuk membidik, Piping praktisi Jamparingan mengatakan “*da ieu mah manah lain manon*” dalam bahasa sunda *manah* yang berarti hati dan *manon* berarti mata. “Kan ini memakai hati bukan mata”. Jamparingan dimainkan dengan satu target untuk semua pemain. Jamparingan biasa dimainkan dilahan yang cukup besar sekitar 50 meter untuk jarak dari pemain ke sasaran dan 25 meter untuk pembuangan anak panah yang meleset dari sasaran. Jamparingan dimainkan dengan beramai-ramai dengan satu target untuk semua, target itu bisa direbutkan oleh 5 sampai 25 pemain bahkan lebih jika lapangan bermain memungkinkan. Sekarang Jamparingan masih berusaha

dibudayakan oleh beberapa kelompok dan komunitas karena memiliki manfaat dan filosofi yang baik untuk di terapkan dalam kehidupan.

Jamparingan merupakan salah satu contoh kebudayaan tangible maupun intangible. Contoh Jamparingan sebagai kebudayaan tangible adalah alat atau gondewah serta paser, dan contoh kebudayaan intangible dari Jamparingan adalah tatacara bermain yang tertanam pada pola pikir masyarakat.



Gambar II.1. Jamparingan

Sumber: <https://www.google.com/search/panahan+Sumedang&oq=panahan+Sumedang>
(Diakses 2/11/2018)

II.2.1. Sejarah Jamparingan

Jamparingan tidak memiliki sejarah secara tertulis, namun dipercaya pada zaman dahulu *gondewah* (busur panah) dipakai untuk berburu dan pertahanan diri. Setelah berakhirnya era peperangan Jamparingan di lakukan sebagai hiburan olahraga di kalangan keturunan kerajaan, menurut Ikhsan (2019) sebagai sejarawan Sumedang menyatakan bahwa golongan yang memainkan Jamparingan disebut “*regent capt*” golongan tersebut diberi nama oleh bangsa Belanda karena kesulitan menyebutkan kata raden, di zaman sekarang golongan tersebut sekelas dengan bupati. Menurut Ridwan (2019) sebagai praktisi Jamparingan “*nu maenkeuna ge para bupati, gegeden hungkul hungkul baheula mah bari di parayungan calik sila, anak panahna di pangnyandakeun, tah minimal anu boga gondewah teh sekelas kepala desa*” yang artinya “yang memainkan Jamparingan zaman dulu adalah para bupati dengan cara duduk serta anak panah diambilkkan, pada zaman dahulu seseorang yang mempunyai Jamparingan minimal sekelas kepala desa”.

Pada zaman dahulu sekitar tahun 1920 menurut Rizal (2019) seorang pemerhati budaya, di daerah Sumedang tepatnya desa Rancakalong Jamparingan terkadang dilakukan di malam hari dan disebut dengan “*manah bagong*” dimana hal ini dilakukan dengan membuat boneka dari sabut kelapa berbentuk seperti babi, dan anak panah di beri api agar terlihat, hal tersebut memiliki filosofi yang berarti mengusir roh jahat dengan cahaya, cahaya disini diartikan sebagai kebaikan dari hati dan diri kita.

Biasanya juga Jamparingan diiringi dengan musik penca, sebagai hiburan pemain dan penonton, jika anak panah mengenai sasaran pemain harus “*kaul*” yang berarti harus menari mengiringi musik tersebut.



Gambar II.2. Jamparingan 1890-1920
Sumber : *Database Sunda Mentang*

Pada zaman dahulu gondewah dan paser sering disakralkan atau memiliki nilai-nilai sakral yang harus di jaga dan dirawat secara khusus, seperti penyimpanan yang di bungkus kain dan memberikan wewangian pada alat tersebut. Karena memang pada zaman dahulu senjata-senjata selalu diistimewakan atau disakralkan seperti keris, kujang, badi atau yang lainnya. Menurut Ridwan, pada zaman dahulu dipercaya jika ada yang menyelenggarakan Jamparingan dipercaya bahwa pagelaran tersebut di saksikan oleh para dewa dan pagelaran ini termasuk kedalam kategori sayembara.

Dari cara pembuatan jika pemain ingin mudah kena pada sasaran pengrajin harus melakukan puasa tarekat sesuai dengan *wedal* atau hari lahir pemain. Selain itu warna untuk *paser* atau anak panah disesuaikan dengan *wedal* pemain.



Gambar II.3. Para Pemain Jamparingan 1890-1920
Sumber: *Database Sunda Mentang*

II.2.2 Perkembangan Jamparingan

Pada zaman sekarang Jamparingan digunakan sebagai sarana hiburan dan olahraga, serta para pemain yang memainkan Jamparingan ini sudah masyarakat umum berbeda dengan zaman dahulu yang memainkannya adalah sekelas dengan bupati. Saat ini di daerah Jatinangor ada salah satu komunitas yang masih melestarikan kebudayaan Jamparingan tersebut, dari cara permainan mereka masih mengikuti tatacara zaman dahulu serta tidak menghilangkan esensi dari kebudayaan Jamparingan yang dulu.

II.2.3. Bahan-bahan pembuatan Jamparingan

Bahan yang digunakan untuk membuat gondewah atau paser berbeda-beda antar daerahnya, seperti komunitas yang berada di tasik mereka menggunakan bambu bitung (betung).



Gambar II.4. Bambu Betung
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Bambu_betung.jpg
(Diakses 18/11/2019)

Bambu betung adalah bambu yang memiliki diameter yang besar dan memiliki jarak antar ruas yang cukup panjang. Sedangkan kebanyakan dari komunitas Ngapak Nenggala menggunakan bambu surat atau biasa di sebut dengan bambu gombong sebagai bahan utamanya, hal tersebut dikarenakan jumlah jenis bambu surat lebih mudah di cari daripada bambu betung, untuk pembuatan gondewah perlu jarak 60cm antar ruasnya dan memiliki ketebalan yang cukup. Pembuatan gondewah dari bahan yang berbeda-beda menjadi suatu kehasan dalam Jamparingan.



Gambar II.5. Bambu Gombong
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Bambu_gombong.jpg
(Diakses 18/11/2019)

Menurut Ridwan salah satu pengrajin (2019) menggunakan bambu surat dikarenakan jika terkena panas dari sinar matahari bambu ini akan semakin menarik atau keras sehingga tenaga yang dihasilkan semakin besar. Serta memiliki ruas yang panjang, berbeda dengan bambu tali walaupun memiliki ruas yang panjang namun jika terkena panas matahari bambu tali akan lentur dan tarikan terhadap tali pada gondewah akan menurun sehingga tenaga yang dikeluarkan akan menurun juga.

Pembuatan paser atau anak panah dibuat dari bambu surat namun pada ujungnya menggunakan plat besi yang bertujuan sebagai pemberat dan juga penguat, bambu yang digunakan harus memiliki jarak antar ruas sekitar 50cm. selain itu paser memiliki bulu di belakangnya yang terbuat dari bulu menurut Ridwan (2019) bulu yang baik dan bagus digunakan untuk anak panah adalah bulu elang namun dikarenakan bulu elang sulit ditemukan para pengrajin menggunakan bulu ayam atau bebek. Bulu tersebut dipisahkan dari batang bulunya, namun biasanya para pemain menggunakan bulu bebek karena pemisahan bulu bebek dari batangnya lebih gampang dari pada bulu ayam, serta bulu bebek memiliki kandungan minyak sehingga jika terkena hujan pada saat pertandingan anak panah tetap berjalan.



Gambar II.6. Proses Penerapan Bulu pada Paser
Sumber: Pribadi (2019)



Gambar II.7. Beberapa Paser
Sumber: Pribadi (2019)

II.2.4. Makna dari Jamparingan

Jamparingan tidak hanya sekedar berolahraga atau untuk hiburan, Jamparingan memiliki nilai nilai filosofi di dalamnya, dan berikut adalah beberapa filosofi yang terkandung di dalam Jamparingan.

- Duduk saat memainkannya

Pada zaman dahulu Jamparingan dimainkan oleh keluarga kerajaan maka duduk adalah melambangkan kesetaraan, kesetaraan ini menyimpulkan bahwa siapapun yang sedang memainkan olahraga ini semua sama rata ,serta duduk adalah mewakili kesederhanaan.

- Satu target oleh banyak pemain

Orang-orang Sunda memiliki jiwa “*babarengan*” atau bermain-ramai, “*babarengan*” ini bermaksud dengan saling yang berarti saling berbagi, saling menolong dan lainnya, satu target berwarna putih ini menyimpulkan bahwa tujuan kita hanya satu yaitu putih yang berarti kesucian.

- Melesatnya anak panah

Saat anak panah diluncurkan anak panah kadang tidak stabil dikarenakan cuaca seperti angin, hujan atau yang lainnya, namun hal tersebut memiliki filosofi, jangan melihat anak panah itu saat berjalan walaupun tidak setabil namun bisa

tepat pada sasaran, anak panah itu pun bisa menjadi gambaran diri kita saat berjalan menuju kebaikan banyak rintangan namun tetap dijalannya.

II.2.5. Filosofi Bagian pada Gondewah dan Paser

a. Gondewah

Godewah adalah nama keseluruhan dari busur ini, namun sebenarnya gondewah merupakan dua bagian yang sama dan memiliki arti berpasangan dan bagian tersebut termasuk kedalam bagian utama dari gondewah. Gondewah difilosofikan tentang kehidupan antara ayah dan ibu, yang mana keduanya harus seimbang untuk meluncurkan anak panah agar tepat sasaran.



Gambar II.8. Gondewah
Sumber: Pribadi (2019)

b. Pahul

Pahul merupakan pegangan pada bagian depan dalam gondewah. Pahul dapat diartikan sebagai keyakinan serta agama yang menyatukan kedua bagian gondewah yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa bagian tersebut diartikan sebagai kehidupan ayah dan ibu.



Gambar II.9. Pahul
Sumber: Pribadi (2019)

c. Kuku

Kuku merupakan bagian ujung dari gondewah. Fungsi dari kuku tersebut adalah tempat untuk menyangkutkan tali pada gondewah. Kuku harus kokoh untuk dapat menarik gondewah dan diartikan sebagai penyambung tali silaturahmi.



Gambar II.10. Kuku
Sumber: Pribadi (2019)

d. Paser

Paser adalah sebutan anak panah dalam Jamparingan. Paser memiliki filosofi anak atau putra yang akan di luncurkan atau akan mulai berkelana untuk menggapai cita-citanya dan lagi tujuan hidupnya, tapi paser ini memiliki bagian bagian penting agar paser dapat mengenai sasaran. Paser dibuat dari bahan Bambu surat dan memiliki perawatan khusus seperti meraut tanpa menghilangkan *hinis* lalu di *lesu* agar paser benar-benar lurus.



Gambar II.11. Paser
Sumber: Pribadi (2019)

e. Bedor

Bedor adalah bagian paling depan pada paser dan diartikan sebagai bismillah, karena segala sesuatu harus diawali dengan Bismillah, dimana kata tersebut kata yang paling awal dan bedor pun bagian paling awal meluncur saat paser diluncurkan (Ridwan, 2019). Biasanya bedor terbuat dari plat besi yang dibentuk mengerucut lalu digabungkan dengan paser dengan cara menggunakan lem.



Gambar II.12. Bedor
Sumber: Pribadi (2019)

f. Bulu

Bulu merupakan bagian yang sangat patal jika tidak diperhatikan dengan baik, bulu berfungsi sebagai penyeimbang paser saat paser diluncurkan, terdapat tiga

bulu pada paser tersebut yang memiliki arti tekad, ucap, lampah. Tekad adalah keyakinan, ucap adalah perilaku lisan dalam berkata-kata, dan lampah adalah perilaku. Tiga hal tersebut jika di terapkan pada manusia dan jika memiliki keinginan atau cita-cita pasti akan tercapai.



Gambar II.13. Bulu
Sumber: Pribadi (2019)

g. Nyenyep

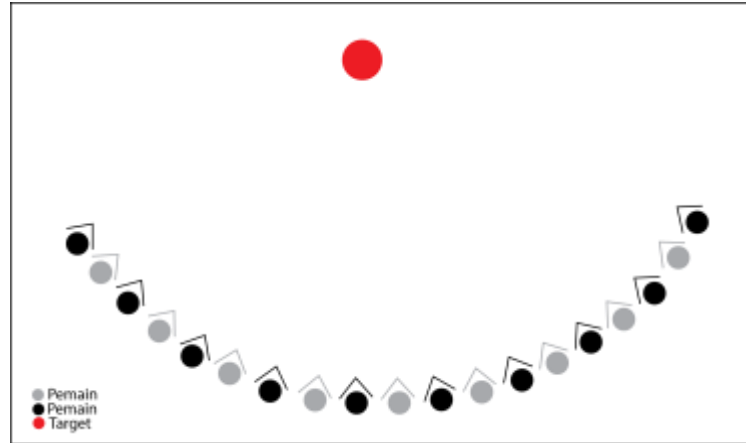
Nyenyep adalah bagian paling belakang, nyenyep adalah bagian pada paser yang menempel pada tali saat akan di luncurkan, bagian tersebut adalah bagian dimana tempat pemain memegang paser, nyenyep memiliki arti segala sesuatu lenyapan arti lenyapan disini adalah di bekali dengan ilmu, do'a, semangat atau yang lainnya.



Gambar II.14. Nyenyep
Sumber: Pribadi (2019)

II.2.6. Tatacara dan ketentuan Memainkan Jamparingan.

1. Para pemain duduk berbaris melengkung menghadap target sasaran. Duduk melengkung berguna agar jarak setiap pemain ke arah target sama.



Gambar II.15. Pormasi Pemain
Sumber: Pribadi (2019)

2. Jarak antar pemain disesuaikan dengan banyaknya pemain. Jika jumlah pemain sedikit, maka jarak antar pemain dapat mencapai satu sampai satu setengah meter. Namun sebaliknya jika jumlah pemain banyak, maka jarak antar pemainpun bisa semakin rapat.
3. *Gondewah* atau busur diletakan di depan dada pemain.



Gambar II.16. Posisi Gondewah
Sumber: Pribadi (2019)

4. Setiap anak panah atau *paser* harus diberi nama, hal tersebut berguna untuk pencatatan poin. Selain nama, warna pada *paser* harus berbeda dengan pemain lain. Hal tersebut bertujuan agar panitia penyelenggara dapat mengetahui pemilik dari *paser* tersebut.



Gambar II.17. Pemberian Nama pada Paser
Sumber: Pribadi (2019)

5. Setiap pemain hanya dapat menyediakan tujuh belas anak panah dari setiap *rambahan* atau sesi.
6. Setiap pemain diperbolehkan memiliki *ked*, *alok* atau asisten yang mengarahkan anak panah atau *paser* agar tepat pada sasaran. Asisten pengarah anak panah tersebut dapat pula berperan sebagai pemungut anak panah yang meleset dari sasaran.
7. Target yang dibidik oleh setiap pemain adalah target yang sama. Cara membidik yang utama dilakukan tidak menggunakan mata melainkan memakai perasaan.
8. Target sasaran merupakan bola plastik yang didalamnya diisi dengan sabut kelapa yang di gantung diantara dua tiang.



Gambar II.18. Target Sasaran (*borondol*)
Sumber: Pribadi (2019)

II.3. Analisis Jamparingan

Sumedang, tepatnya kecamatan Jatinangor memiliki banyak potensi dan ragam kebudayaan yang masih berjalan di daerah tersebut, Jatinangor dikenal dengan pendidikannya dikarenakan banyaknya Universitas yang berdiri di daerah tersebut seperti Unpad, ITB, Ikopin, dan juga IPDN, hal tersebut menyebabkan banyaknya masyarakat luar yang mendatangi Jatinangor bahkan menetap tinggal di Jatinangor, berbagai kebudayaan dari luar daerah dibawa masuk kedalam lingkungan Jatinangor oleh para pendatang. Hal tersebut membuat salah satu budayawan Sumedang Dadan R merasa khawatir, beliau mengatakan “jika kebudayaan Jatinangor tidak berkembang, kebudayaan yang ada di Jatinangor dapat terkikis oleh kebudayaan luar yang dibawa oleh para pendatang”.

Secara geografis Jatinangor adalah bagian paling barat dari kota Sumedang, hal tersebut menjadikan Jatinangor menjadi daerah perbatasan antara Bandung dan Sumedang, pada zaman dahulu sebagian besar masyarakat Jatinangor menggantungkan hidupnya melalui bertani, lalu lahan tersebut menjadi perkebunan karet. Jatinangor juga memiliki beragam kebudayaan, seperti calung, kacapi suling, pengrajin patung dan ukiran, tari, cikeruhan, seni helaran dan juga Jamparingan

Ngapak Nenggala adalah suatu komunitas Jamparingan yang berasal dari Jatinangor. Komunitas tersebut masih melestarikan dan membudayakan Jamparingan. Komunitas ini sering melakukan latihan rutin sekitar satu minggu dua kali pada hari Rabu dan Sabtu sore namun para pemain sering melakukan latihan di hari lainnya. Komunitas ini sudah berdiri dua tahun, komunitas tersebut memiliki sekitar 20 orang anggota aktif. Komunitas ini terbuka bagi masyarakat yang ingin mengetahui, membeli alat, dan belajar mengenai Jamparingan. Didalam komunitas ini terdapat tokoh yang memiliki garis keturunan sebagai pemain Jamparingan, serta pengrajin Jamparingan, sehingga para pemain dapat belajar dan mendapatkan alat dengan mudah. Tatacara bermain di komunitas ini masih sama dengan tatacara bermain zaman dulu sehingga esensi atau makna yang terkandung dalam permainan ini tidak hilang. Namun setiap artian atau

pemaknaan ini dapat berbeda-beda dari setiap daerah ataupun komunitas, tetapi perbedaan tersebut tidak jauh dari unsur-unsur kebaikan.



Gambar II.19. Anggota Komunitas
Sumber: Pribadi (2019)

II.3.1. Observasi

Menurut Husnaini Usman (2000) Observasi merupakan pengamatan dan pendokumentasian yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti (h.54). Adapun observasi dapat dilihat dari faktor proses pengumpulan data yang dilakukan terbagi menjadi dua, yaitu observasi langsung dan observasi tidak langsung.

a. Observasi langsung

Observasi langsung yang dimaksudkan adalah pencarian data dengan cara mengumpulkan data secara langsung yang terjadi dilapangan mengenai suatu objek yang diteliti seperti situasi dan kondisi yang terjadi langsung di lapangan, terdiri dari pengamatan dan dokumentasi.

Pada observasi langsung ini perancang melakukan pengumpulan data di daerah Jatinangor tepatnya di komunitas Ngapak Nenggala pada tanggal 16 februari 2019 dan observasi ini masih dilakukan sampai sekarang.

Komunitas Ngapak Nenggala ini yang mewadahi para pemain dan pengrajin dari Jamparingan di daerah Jatinangor. Dari observasi ini perancang mendokumentasikan situasi dan kondisi yang terjadi pada komunitas Ngapak Nenggala.



Gambar II.20. Para pemain Jamparingan
Sumber: Pribadi (2019)



Gambar II.21. Situasi Lapangan
Sumber: Pribadi (2019)

Dokumentasi tersebut diambil pada saat komunitas melakukan latihan pada hari sabtu 16 februari 2019 yang bertempat lapangan janati daerah Jatinangor.

Observasi dilakukan juga pada setiap pengrajin gondewah pada tanggal 17 februari 2019 yang bertempat di desa Mekargalih kecamatan Jatinangor. Dari observasi ini perancang mendokumentasikan situasi dan kondisi di dapur pengrajin.



Gambar II.22. Pengrajin Paser
Sumber: Pribadi (2019)

b. Observasi tidak langsung

Observasi tidak langsung merupakan pencarian dan pengumpulan data yang dilakukan bukan pada saat dilapangan atau pada saat peristiwa terjadi. Akan tetapi pencarian dan pengumpulan data melalui media cetak seperti buku, jurnal, arsip dan audio visual yang sesuai dengan objek penelitian. Perancang melakukan observasi tidak langsung ini salah satunya dengan pencarian dan pengumpulan data yang terdapat pada internet dengan penemuan yang ditemukan dari arsip yang disimpan oleh bangsa Belanda yang di dalamnya terdapat.



Gambar II.23. Situasi Lapangan Zaman Dulu
Sumber: *Database Sunda Mentang*



Gambar II.24. Video Pagelaran Jamparingan tahun 1820
Sumber: *Database Sunda Mentang*



Gambar II.25. Video Pagelaran Jamparingan tahun 1820-2
Sumber: *Database Sunda Mentang*

Dari hasil observasi tersebut perancang mendapat beberapa kesimpulan, komunitas Ngapak Nenggala masih mengikuti tatacara bermain pada zaman dahulu, namun bahan gondewah yang digunakan berbeda, serta dari perbedaan gambar saat Jamparingan di selenggarakan terdapat perbedaan antara gambar dahulu dan gambar dilapangan yaitu kurangnya antusias masyarakat yang menyaksikan Jamparingan.

II.3.2. Wawancara

Menurut Moleong (2001, h.112) wawancara atau merupakan hasil gabungan dari hasil mendengar, dan bertanya. Pada wawancara ini kegiatan-kegiatan dilakukan secara sadar, terarah dan senantiasa bertujuan memperoleh suatu informasi yang diperlukan. Pada perancangan ini wawancara dilakukan kepada tokoh-tokoh yang terlibat didalam Jamparingan, khususnya dengan tokoh yang terlibat didalam komunitas Ngapak Nenggala, hal ini bertujuan untuk menggali data lebih dalam

mengenai objek penelitian. Teknik wawancara yang digunakan adalah semi-terstruktur wawancara ini berisi pertanyaan terbuka namun ada batasan tema, wawancara bersifat fleksibel tetapi terkontrol.

Wawancara dilakukan dengan narasumber pertama bernama Ridwan selaku pemain dan pengrajin Jamparingan, sebagai pemain beliau berada di garis keturunan ke tiga karena kakek dan ayahnya adalah seorang pemain Jamparingan. Beliau memainkan Jamparingan dari tahun 2004, sejak ayahnya bermain Jamparingan beliau selalu mengikuti ayahnya dan menjadi asistennya sebagai kedi, lalu beliau tertarik untuk memainkan. Menurutnya permainan Jamparingan pada zaman ayahnya dan sekarang memiliki sedikit perubahan, dari jumlah sesi dan bentuk target namun esensi dan makna didalam permainan itu tidak berubah. Setiap penyelenggaraan Jamparingan biasanya ada ritual khusus namun tergantung pada penyelenggara hal tersebut menunjukkan rasa syukur kepada tuhan karena para pemain dapat bersilaturahmi, namun pada penyelenggaraan sekarang ritual khusus itu sudah jarang sekali dilakukan.



Gambar II.26. Praktisi & Pengrajin Jamparingan
Sumber: Pribadi (2019)

Selain pemain beliau juga sebagai pengrajin didesa Mekargalih kecamatan Jatinangor. Pada tahun 2011 gondewah hasil pembuatan beliau sudah mencapai ke tanah Dewata, Bali. Namun beliau berhenti memproduksi keluar daerah karena pernah merasa di bohongi oleh salah satu pihak dan beberapa kendala muncul karena bahan baku yang sulit didapatkan. Sampai saat ini beliau masih memproduksi alat Jamparingan namun tidak diproduksi masal, menurut beliau

pembuatan alat Jamparingan yang sekarang berbeda dari yang dulu, namun perbedaan tersebut hanya pada bahan, dahulu bagian “kuku” pada gondewah terbuat dari tanduk kerbau sedangkan sekarang memakai kayu, lalu dari tali untuk mementangkan gondewah sudah memakai tali atau benang kasur yang di lilit berulang-ulang. Belakangan ini pesanan untuk pembuatan Jamparingan sangatlah jarang sehingga beliau memproduksi alat Jamparingan tersebut hanya untuk konsumsi pribadi.

Wawancara selanjutnya dilakukan bersama Piping beliau adalah praktisi dan pengrajin Jamparingan, beliau adalah yang mendirikan sekaligus ketua dari komunitas Ngapak Nenggala, beliau mencari para pemain Jamparingan dan mengumpulkannya pada satu komunitas, hal tersebut bertujuan agar semua pemain *uyub* serta seluruh pemain dapat mengenal dan bersilaturahmi didalam komunitas. Walaupun bukan berasal dari Jatinangor tetapi beliau peduli terhadap masyarakat, asset, dan isi dari Jatinangor, kepedulian tersebut muncul dari dasar hati beliau karena beliau merasa berhutang budi kepada Jatinangor karena beliau pernah menuntut ilmu di salah satu universitas yang ada di Jatinangor, “*isin atuh abdi maenya cul leos wae, asa kabudian ku Jatinangor*” Tuter Piping (2019). Beliau banyak bergerak di bidang kebudayaan seperti membuat event kebudayaan dan pelestarian daerah. Beliau mengenal Jamparingan dari seorang tokoh asal Sumedang bernama Abin. Menurutnya permainan di Jatinangor dan Sumedang tidak jauh berbeda.



Gambar II.27. Praktisi Jamparingan (kiri)
Sumber: Pribadi (2019)

II.3.3. Diskusi Kelompok Terarah

Diskusi kelompok terarah merupakan metode pembedahan topic penelitian bersama, antara peneliti dan beberapa orang yang sudah ditentukan sesuai dengan kriteria sesuai topic yang sedang diteliti (Ingwarni, 2015, h.36). dengan menggunakan metode ini diharapkan data dapat digali secara bersama-sama yang bertujuan menemukan pandangan atau pendapat baru mengenai kebudayaan jamparinagan.

Pada kali ini perancang melakukan diskusi ini bersama 5 orang, diantaranya sejarawan, budayawan, praktisi Jamparingan dan 2 tokoh seni. Ke lima orang itu pernah terlibat didalam sebuah acara yang didalamnya terdapat lomba Jamparingan yang di selenggarakan pada tanggal 18, 24-25 agustus 2019. Diantaranya Ikhsan seorang sejarawan asal Sumedang, Senjaya tokoh seni patung asal Jatinangor desa Bojongeureun, salah satu tokoh seni helaran bernama Ridwan Dan salah seorang budayawan asal Sumedang bernama Dadan.

Tabel II.1. Diskusi kelompok terarah (fgd)
Sumber: Data Pribadi

Nama	Pendapat
Ikhsan	Saya merasa beruntung karena masih ada yang menyelenggarakan jamparingan.
ridwan	Kenapa merasa beruntung? Memang kenapa?
ikhsan	Karena menurut literasi yang say abaca Jamparingan pernah dilakukan di Jatinangor tepatnya di Cikeruh, karena memang pada jaman dulu jatinangor masih bernama Cikeruh
Perancang	Apakah Sunjaya mengetahui Jamparingan?
Sunjaya	Saya mengetahui Jamparingan dari semenjak beliau mengenal Piping.
Ridwan	Saya juga baru mengetahui Jamparingan ketika acara tersebut digelar, sebelumnya saya tidak tahu.
Dadan	Tapi memang disetiap daerah memiliki perbedaan, barangkali sudah tahu tapi belum kenal. Karena seperti di tasik beda dengan di Jatinangor, itu yang membedakan adalah jenis

	target.
Ikhsan	Nah itu yang bisa disebut tradisi dalam Jamparingan dari berbagai daerah. Nah jaman sekarang jamparingan sudah di mainkan oleh masyarakat umum, berbeda dengan dulu yang dimainkan oleh orang-orang kraton
Dadan	Iya betul namun sangat disayangkan setiap komunitas dari berbagai daerah yang pernah saya kunjungi jumlah peserta yang melestarikan Jamparinga kurang dai 20 orang
Piping	Tapi Jamparingan yang berada di Jatinangor sama seperti yang berada di Sumedang
Ikhsan	Bahkam Mataraman atau biasa disebut dengan Jemparingan yang berasal dari Jogja pun dahulu cara bermainnya sama dengan Sumedang. Tapi asumsi saya yang itu belum kuat karena penelitian saya belum selesai.
Ridwan dan Sunjaya	Nah budaya seperti ini harus dilestarikan dengan baik. Harus di kembangkan karena Jatinangor sudah memiliki aset tersebut.
Dadan	Mau melestarikan seperti apa? Keterbatasan lahan akibat pembangunan jadi masalah untuk melestarikan Jamparingan karena Jamparingan memerlukan lahan yang cukup besar untuk memainkannya. Lihat situasi sekarang lapangan untuk bermain anak-anak juga habis dibangun <i>apartement</i> , apalagi lapangan untuk bermain Jamparingan.



Gambar II.28. Budayawan dan Praktisi Jamparingan
Sumber: Pribadi (2019)

Hal ini dapat menjadikan suatu ancaman kepunahan dari Jamparingan, karena jika lapangan tempat masyarakat memainkan Jamparingan digunakan untuk keperluan lain, masyarakat tidak dapat menyaksikan atau mengetahui kebudayaan Jamparingan. Hal tersebut di perkuat karena pesatnya pembangunan di daerah Jatinangor.

II.3.4. Diskusi Masyarakat Umum

Kali ini perancang berdiskusi dengan beberapa tokoh masyarakat di Jatinangor, perancang menayangkan sebuah video Jamparingan, lalu menanyakan kepada salahsatu tokoh desa Mekargalih kecamatan Jatinangor bernama Herman, beliau mengakui pernah mengetahui Jamparingan namun tidak mengetahui namanya, *“oh papanahan nukieu mah sok aya baheulamah di astana, di Munggang”*. Beliau mengetahui kebudayaan tersebut namun tidak mengetahui nama dari kebudayaan tersebut. Lalu perancang menanyakan pendapat terhadap Jamparingan ini, beliau berpendapat bahwa ini permainan buhun dan ini permainan yang unik. Serta Herman sendiri mengakui tidak tahu adanya komunitas yang masih memainkan jamaparingan ini.

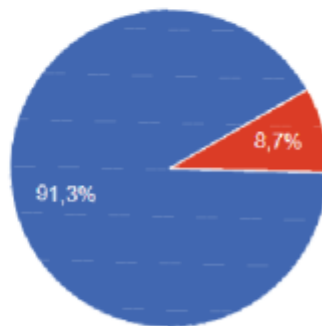
Lalu perancang menanyakan kepada tokoh lain yang berada di kampung Sukamukti yang bernama Ujang, beliau mengakui tidak mengetahui kebudayaan tersebut, *“da nu kieu mah maenkeuna nyumput teu siga seni helaran anu maena dijalan, jadi hese di kenal ku turunana ge”* beliau berpendapat bahwa permainan

ini sulit di temui karena deselenggarakan nya selalu di sudut-sudut kota sehingga sulit untuk diketahui. Beliau juga tidak mengetahui keberadaan komunitas yang masih melestarikan kebudayaan tersebut.

II.4. Kuisisioner

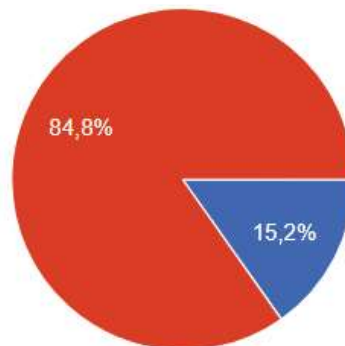
Setelah dilakukan diskusi kelompok terarah dan diskusi masyarakat umum, perancang melakukan sedikit survey melalui kuisisioner, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa tahu masyarakat mengetahui Jamparingan. Kuisisioner ini telah diisi oleh 87 orang dan Berikut merupakan diagram data dari masyarakat khusus Jatinangor.

91,3% suku sunda dan 8,7% bukan suku Sunda



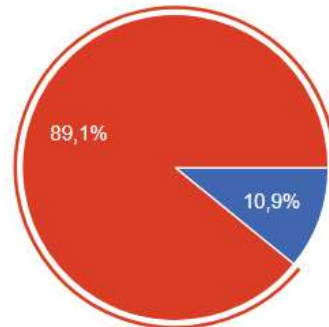
Gambar II.29. Diagram 1
Sumber: Pribadi (2019)

84,8% mengaku tidak mengetahui Jamparingan dan 15,2% mengaku mengetahui kebudayaan Jamparingan.



Gambar II.30. Diagram 2
Sumber: Pribadi (2019)

89,1% mengaku belum pernah melihat penyelenggaraan Jamparingan 10,9% mengaku pernah melihat penyelenggaraan Jamparingan.



Gambar II.31. Diagram 2
Sumber: Pribadi (2019)

II.4. Resume

Kebudayaan apapun pasti selalu melekat didalam golongan masyarakat, berbagai cara mereka dapat mengetahui kebudayaan tanpa disadari maupun tidak disadari, cara mereka mengetahui jenis-jenis kebudayaan sangat beragam mulai dari melihat langsung, melalui kebudayaan yang di wariskan secara turun menurun, buku, bahkan pada zaman sekarang masyarakat bisa mengetahui berbagai jenis kebudayaan dari internet jika masyarakat ingin mengetahuinya. Namun berbagai jenis kebudayaan mulai di tinggalkan bahkan dilupakan.

Dari hasil diskusi kelompok terarah dan beberapa wawancara bersama tokoh masyarakat, perancang mendapatkan beberapa data seperti kebudayaan Jamparingan yang hampir tidak dikenal oleh sebagian besar masyarakat Jatinangor, jika hal tersebut dibiarkan Jamparingan akan terancam dilupakan dan di tinggalkan, hal tersebut juga bisa saja terjadi dikarenakan lapangan tempat bermain Jamparingan suatu saat akan digunakan lain hal, karena komunitas tidak memiliki lapangan pribadi atau lapangan khusus bermain Jamparingan.

II.5. Solusi perancangan

Dari hasil Wawancara dan diskusi kelompok terarah, perancang menyimpulkan bahwa suatu saat dengan berjalannya waktu Jamparingan akan terancam

kepunahan, hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap Jamparingan mengakibatkan Jamparingan akan ditinggalkan atau dilupakan dan ditambah dengan tempat penyelenggaraan Jamparingan semakin terbatas. Perancang berencana untuk pembuatan video dokumentasi atau sebuah film documenter yang bertujuan agar masyarakat mengetahui Jamparingan serta jika seiring berjalannya waktu dan Jamparingan mengalami kepunahan setidaknya adanya film documenter ini membuat masyarakat mengetahui pernah ada Jamparingan di daerah Jatinangor.