AKTIVITAS KOMUNIKASI DALAM PERTUNJUKKAN SAMPYONG DI KABUPATEN MAJALENGKA

(Studi Etnografi Komunikasi Mengenai Aktivitas Komunikasi Dalam Pertunjukkan Sampyong di Kabupaten Majalengka)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menempuh Sidang Sarjana (S1) Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Hubungan Masyarakat

Oleh,

MUHAMAD ILHAM

NIM : 41811001

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI KONSENTRASI HUMAS

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2015

ABSTRACT
COMMUNICATION ACTIVITY ON SAMPYONG PERFORMANCE IN KABUPATEN MAJALENGKA
(Communication Ethnography Study about Communication Activity on Sampyong Performance in Kabupaten Majalengka)

Author :
Muhamad Ilham
NIM. 41811001
This thesis under the guidance :
Melly Maulin P, S.Sos., M.Si.

This research aims to find out about Communication Activity On Sampyong Performance In Kabupaten Majalengka. To describe this research, the focus of micro sub-problem is diveded into communicative situation, communicative events, and communicative action on sampyong performance.

The method used in this study is a qualitative method with communication ethnography which theory raised by the symbolic interaction. There are 4 (four) informant contributed in this research. Data are obtained from deep interview, non-participant observation, documentation, literary studies, and internet searching. The data techniques used in this research are description, analysis, and interpretation.

Result of the research shows that sampyong performance has two communicative situation, practice and performance. The communicative events are divided into: Place and time performance are held such as in hajatan, birthday of Majalengka, and on another cultural events. Sampyong performance has two dancers and one referee or usually call it malandang. Sampyong performance aim to introduce one of typical art from Majalengka, and also for entertainment. Sampyong performance has three steps, which are opening, content, and closing. The key of the performance is when the sampyong players take the turns to hit and beaten. The rules on this performance is that players can hit three times on calfs and hamstrings. Communicative action on sapyong performance is dominated by nonverbal language.

The conclution of this research is that activity on sampyong performance devided into the preparation and the performance. Sampyong performance consists of one referee or malandang and two sampyong players . Sampyong performance dominated by nonverbal communication that looks at the movements made by the players during the performance.

Researcher suggest to Padepokan Seni Sunda Rancage to developing new models from the sampyong performances must be able to bring changes to sampyong, so this art would not be extinction.

Key Word : *Ethnography Communication, Communication Activity, Communicative Situation, Cimuunicative Events, Communicative Action, Sampyong Performance.*

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertunjukkan dalam konteks kebudayaan tentunya memiliki berbagai macam simbol bahasa. Seperti yang diketahui bahwa bahasa merupakan alat yang digunakan untuk dapat berkomunikasi menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain. Dengan bahasa kita dapat menciptakan interaksi antar sesama manusia, dan dengan adanya komunikasi yang terjalin secara berkesinambungan dapat menciptakan suatu pola-pola kebudayaan. Kebudayaan yang telah ada kemudian turut serta menentukan proses komunikasi dan tipe bahasa seperti apa yang dirasa cocok untuk dipakai di dalam kebudayaannya. Dapat dikatakan bahwa bahasa sebagai unit terkecil yang menjadi bagian terpenting karena menjadi cikal bakal bagaimana suatu kebudayaan itu dapat terbentuk.

Aktivitas komunikasi dalam pertunjukkan sampyong juga memiliki berbagai macam pesan komunikasi yang ada pada saat pertunjukkan berlangsung. Pesan-pesan tersebut disampaikan dengan berbagai macam gerakan maupun ujaran yang ditunjukkan oleh para pemain pertunjukkan. Keterkaitan antara bahasa, komunikasi, dan juga kebudayaan dapat dilihat bahwa sampyong sebagai sebuah pertunjukkan kebudayaan tidak terlepas dari adanya simbol bahasa yang dikomunikasikan pada saat pertunjukkan berlangsung. Gerakan maupun ujaran yang ada dalam pertunjukkan sampyong merupakan simbol bagi mereka untuk berinteraksi dengan khalayak yang menonton pertunjukkan. Cara mereka menyalurkan stimulus dengan melalui ujaran dan gerakan itulah cara mereka berkomunikasi dalam suatu konteks kebudayaan yang dilihat dari sebuah pertunjukkan kesenian.

Sampyong, merupakan salah satu kesenian tradisional yang berasal dari Kabupaten Majalengka. Berdasarkan sumber yang didapat dari situs internet, pada

tahun 1960 di daerah Cibodas, Kecamatan Majalengka tumbuh sebuah permainan rakyat yang dikenal dengan ujungan. Permainan ini merupakan permainan adu ketangkasan dan kekuatan memukul dan dipukul dengan mengunakan alat yang terbuat dari kayu atau rotan berukuran 60 cm. Nama sampyong kemudian tercipta dan lebih dikenal, nama sampyong *diambil dari sebuah nama yang diucapkan oleh* salah seorang penonton keturunan Cina ketika ia menyaksikan permainan ini dengan ketertarikannya pada jumlah pukulan pada permainan ini. Hingga kemudian terucaplah kata sampyong yang kemudian melekat menjadi sebutan pada kesenian ini hingga sekarang.

Sam (Tiga) dan *Pyong* (Pukulan), merupakan permainan adu ketangkasan dan kekuatan memukul dan dipukul dengan mengunakan alat yang terbuat dari kayu atau rotan berukuran 60 cm. Pemain terdiri atas dua orang yang saling berhadapan, baik laki-laki maupun perempuan, dipimpin oleh seorang wasit yang disebut *malandang*. Kedua pemain menggunakan *teregos*, yaitu tutup kepala yang terbuat dari kain yang diisi dengan bahan-bahan empuk sebagai pelindung kepala. Tutup kepala demikian dikenal pula dengan sebutan *balakutal*. Sasaran pukulan pada permainan sampyong tidak terbatas, dari ujung kepala hingga ujung kaki tanpa di tangkis. Seorang pemain dapat memukul lawanya sebanyak-banyaknya, atau bahkan dipukul sebanyak-banyaknya, hingga salah seorang diantaranya dinyatakan kalah karena tidak lagi kuat menahan rasa sakit akibat pukulan.

Kesenian sampyong memiliki ciri khas yang menjadi keunikan tersendiri. Berbeda dengan kesenian-kesenian tradisional lainnya yang sejenis seperti debus, sampyong ini tidak dikategorikan sebagai bela diri. Meskipun di dalamnya terdapat aksi-aksi saling pukul yang mengedepankan daya tahan kekebalan fisik, namun sampyong dapat dikategorikan sebagai kesenian tari karena di dalam pertunjukkan

sampyong para pelaku tari dituntut untuk selalu *ngibing* atau menari selagi menunggu giliran untuk memukul atau dipukul.

Dalam penelitian ini pertunjukkan sampyong memiliki simbol-simbol tertentu yang menciptakan kebudayaan tersendiri. Manusia memahami pengalaman mereka melalui makna-makna yang ditemukan dalam simbol-simbol bahasa yang merupakan bagian penting bagi kehidupan sosial mereka. Menurut Riyadi Soeprapto dalam bukunya yang berjudul "Interaksionisme Simbolik", bahwa "Interaksi simbolik mengarahkan perhatian kita pada interaksi antar individu, dan bagaimana hal ini bisa dipergunakan untuk mengerti apa yang orang lain katakan dan lakukan kepada kita sebagai individu." (Soeprapto, 2002:71).

Pertunjukkan sampyong memiliki unsur ketertarikan untuk diteliti secara lebih jauh dari sudut pandang ilmu komunikasi terutama dalam hal ini pesan-pesan yang terkandung dan makna-makna pada saat terjadinya aktivitas komunikasi yang berlangsung dengan menggunakan metode etnografi komunikasi. Anggapan banyak orang mengenai keberadaan seni pertunjukkan sampyong yang dirasa semakin mengalami kepunahan menjadikan motivasi tersendiri bagi peneliti untuk dapat berusaha mengangkat nama kesenian tradisional ini ke permukaan sehingga akan lebih dikenal lagi oleh masyarakat luas umumnya dan masyarakat di Kabupaten Majalengka khususnya sehingga muncul para seniman-seniman yang peduli secara bersama-sama dengan masyarakat akan berusaha mempertahankan dan melestarikan kebudayaan sampyong ini.

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana **Situasi Komunikatif** Dalam Pertunjukkan Sampyong di Kabupaten Majalengka?
2. Bagaimana **Peristiwa Komunikatif** Dalam Pertunjukkan Sampyong di Kabupaten Majalengka?
3. Bagaimana **Tindak Komunikatif** Dalam Pertunjukkan Sampyong di Kabupaten Majalengka?

II. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi etnografi komunikasi. Pendekatan kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik, hal ini dikarenakan pada metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Pendekatan kualitatif dipandang lebih relevan dan cocok karena bertujuan menggali dan memahami apa yang ada dibalik kesenian Sampyong ini. Penelitian kualitatif ini sangat bergantung pada pengamatan mendalam terhadap perilaku manusia dan lingkungannya. Orientasi penelitian kualitatif berupaya untuk mengungkap realitas sosial terkait seni pertunjukkan sampyong selengkap mungkin. Untuk metode penelitian, peneliti menggunakan metode etnografi komunikasi dengan didukung oleh teori interaksi simbolik.

Definisi etnografi komunikasi secara sederhananya adalah “Pengkajian peranan bahasa dalam perilaku komunikasi suatu masyarakat, yaitu cara-cara bagaimana bahasa dipergunakan dalam masyarakat yang berbeda-beda kebudayannya”. (Koentjaraningrat,

dalam Kuswarno, 2011:11). Etnografi komunikasi juga memiliki dua tujuan yang berbeda arah secara sekaligus. Etnografi komunikasi bisa bersifat spesifik karena mencoba menjelaskan dan memahami perilaku komunikasi dalam kebudayaan tertentu sehingga sifat penjelasannya terbatas pada suatu konteks tempat dan waktu tertentu; etnografi komunikasi juga bisa bersifat global karena mencoba memformulasikan konsep-konsep dan teori untuk kebutuhan pengembangan metateori global komunikasi antarmanusia.

III. Pembahasan

Aktivitas Komunikasi dalam Pertunjukkan Sampyong di Kabupaten Majalengka meliputi kegiatan yang berlangsung dimulai dari proses persiapan hingga pertunjukan. Dalam proses persiapan tentunya interaksi yang berlangsung terjadi antara pihak padepokan dengan para pemain sampyong. Pihak padepokan terlibat dalam proses persiapan perlengkapan-perlengkapan yang dibutuhkan seperti kostum, aksesoris, dan juga alat-alat musik yang akan digunakan. Dalam proses pertunjukkan tentunya interaksi yang terjadi hanyalah dari para pemain sampyong, baik itu dari *malandang* kepada pemain maupun dari pemain kepada pemain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil wawancara kepada para informan mengenai situasi komunikatif, peristiwa komunikatif, dan tindakan komunikatif, penggunaan komunikasi pada pertunjukkan sampyong menjadikan sebuah interaksi yang rutin dan memang telah menjadi kebiasaan yang selalu ditampilkan pada setiap pertunjukkan. Bentuk komunikasi yang ada didominasi oleh penyampaian-penyampaian secara nonverbal daripada secara verbal. Hal ini tampak wajar karena dalam sebuah pertunjukkan kesenian apalagi yang mengandung unsur tari tentu pada penampilannya pun lebih banyak menggunakan bahasa gerakan daripada bahasa dengan lisan secara langsung.

Dalam teori interaksi simbolik mengatakan bahwa ketika manusia berinteraksi satu sama lain, mereka saling menyalurkan dan terjadi proses pertukaran makna-makna dalam jangka waktu tertentu dan pada tindakan-tindakan tertentu pula. Begitu pula yang terjadi pada sebuah pertunjukkan kesenian sampyong, dimana dalam setiap proses interaksi yang ada di dalamnya terjadi proses pertukaran simbol-simbol yang akan menciptakan makna sebagai hasil dari adanya interaksi tersebut yang disampaikan baik secara verbal maupun secara nonverbal. Jadi jelaslah bahwa dalam sebuah pertunjukkan sampyong, para pemain saling berinteraksi menggunakan simbol-simbol yang telah ditentukan. Simbol-simbol yang ada merupakan simbol yang disampaikan secara tetap dan berulang, sehingga ketika pertunjukkan berlangsung, meskipun terdapat perbedaan dalam penggunaan tempat dan waktu dalam pertunjukkan namun bentuk interaksi yang ada ketika pertunjukkan berlangsung tetaplah sama dan makna yang dipresepsikan satu sama lain juga tidak akan berubah.

IV. Penutup

4.1 Kesimpulan

1. **Situasi Komunikatif dalam pertunjukkan sampyong di Kabupaten Majalengka** merupakan sebuah pertunjukkan seni dengan mengandalkan adu ketangkasan dalam inti pertunjukkannya. Para pemain saling memukul dengan menggunakan sebuah tongkat yang terbuat dari bambu. Situasi dalam pertunjukkan sampyong terbagi menjadi dua yaitu situasi pada saat persiapan dan situasi pada saat pertunjukkan. Persiapan dilakukan dengan latihan apabila kondisinya memungkinkan dan juga mempersiapkan perlengkapan-perlengkapan yang dibutuhkan dalam pertunjukkan sampyong. Pada situasi

persiapan bagi pemain sampyong ada proses yang dinamakan lamaran, dimana pemain sampyong akan secara khusus didatangi dan diminta untuk dapat berkenan hadir memainkan pertunjukkan sampyong pada waktu dan tempat yang telah disediakan. Situasi pertunjukkan ialah situasi dimana inti dari penampilan akan dipertunjukkan kepada khalayak yang menontonnya. Situasi pertunjukkan dimulai saat *malandang* atau wasit mulai memasuki ruang yang telah disediakan disusul dengan para pemain. Pertunjukkan berakhir dengan salam yang dilakukan oleh para pemain sampyong kepada penonton.

2. **Peristiwa Komunikatif dalam pertunjukkan sampyong di Kabupaten Majalengka** terdapat beberapa komponen yang ada, yaitu *SPEAKING*, yang terdiri dari : *setting/ scene* yang lebih sering pada acara-acara *hajatan*, dan acara memperingati ulang tahun Kabupaten Majalengka. *Participants* terdiri dari *malandang* dan juga pemain utama pertunjukkan, selain tu dalam sampyong dilengkapi oleh pemain gamelan sebagai pengiring pertunjukkan. *Ends* pada pertunjukkan sebagai hiburan rakyat semata, juga mengingatkan kepada masyarakat bahwa Majalengka memiliki kesenian yang harus dilestarikan. *Act sequence* terdiri dari situasi persiapan yang berupa latihan, lamaran, dan persiapan perlengkapan pertunjukkan, juga situasi pertunjukkan. *Keys* dalam pertunjukkan dimulai dengan *karawitan* lalu *malandang* memasuki arena disusul oleh para pemain. *Instrumentalities* yang ada komunikasi lebih dominan pada bentuk nonverbal, pemain mengibaratkan dirinya adalah seorang jawara yang akan saling beradu kekuatan. *Norms of interactions* pada pertunjukkan berasal dari *malandang* yang menyebutkan aturan-aturan permainan. *Genre*, yaitu pada situasi jaman dahulu para pemain

menggunakan irama musik dan sesajen persembahan untuk karuhun dan juga ilmu-ilmu kekebalan tubuh yang mereka miliki.

3. **Tindak Komunikatif dalam pertunjukkan sampyong di Kabupaten Majalengka** masih didominasi oleh komunikasi nonverbal dimana bentuk komunikasi ini secara jelas tampak pada gerakan-gerakan yang dibuat oleh para pemain sampyong selama melakukan pertunjukkan. Bentuk komunikasi verbal yang ada hanyalah ucapan dari *malandang* yang mengisyaratkan kepada pemain untuk bersiap-siap melakukan pukulan kepada lawan main. Gerakan yang ditimbulkan oleh para pemain sampyong ialah gerakan yang luwes mengikuti alur irama musik gamelan. Para pemain dalam pertunjukkan sampyong dilengkapi oleh baju daerah dengan warna hitam yang biasa disebut dengan *acuk toro* dan ikat kepala serta membawa sebuah tongkat bambu. Selain itu pada pertunjukkan dilengkapi dengan adanya gamelan sebagai musik pengiring dalam pertunjukkan.
4. **Aktivitas Komunikasi dalam pertunjukkan sampyong di Kabupaten Majalengka** memunculkan aktivitas pada persiapan yang berupa proses latihan dan pertunjukkan dengan inti penampilan ketika pemain saling bergantian memukul dan dipukul namun dengan aturan-aturan yang sudah disepakati. Pertunjukkan sampyong dimainkan oleh dua pemain inti beserta satu *malandang*. Pertunjukkan sampyong didominasi oleh unsur-unsur nonverbal yang ada dalam unsur tari dan aksi memukul dimana dalam pertunjukkan pemain harus mampu membawa irama tubuh dan ekspresi wajah dengan santai mengikuti irama musik. Sampyong sebagai kesenian hiburan rakyat memunculkan gambaran kesenian ini berawal dari sebuah pertunjukkan adu ketangkasan yang menentukan kejawaraan seseorang.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

Aminuddin. 1988. *Semantik Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung : CV. Sinar Baru.

Cangara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Creswell, John W. 1997. *Qualitative Inquiry And Research Design : Choosing Among Five Traditions*. London : Sage Publication.

_____. 2010. *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

_____. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.

_____, 2006. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Devito, Joseph A. 1997. *Komunikai Antar Manusia (Edisi Kelima)*. Jakarta : Profesional Book.

Hikmat, Mahi M. 2011. *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Bandung : Graha Ilmu.

Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi, Edisi Revisi 2009*. Jakarta : Rineka Cipta.

Kuswarno, Engkus, 2011, *Metode Penelitian Etnografi Komunikasi : Suatu Pengantar Dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjadjaran.

Liliweri, Alo. 1994. *Komunikasi Verbal dan Non Verbal*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti Bandung.

_____. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta : Prenada Media Group.

Marzali, Amri. 2006. *Metode Etnografi*. Yogyakarta : Tiara Wacana.

Moleong, Lexy J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

_____. 2008. *Komunikasi Efektif Suatu Pendekatan Lintas Budaya*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

_____. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

_____. 2014. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sendjaja. Djuarsa. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Soeprapto, Riyadi. 2002. *Interaksionisme Simbolik*. Malang : Averroes Press.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

_____, 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

Sutrisno, Mudji, Putranto, Hendar. 2005. *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta : Kanisius.

Suyanto, Bagong. 2005. *Metode Penelitian Sosial: Bergabai Alternatif Pendekatan.* Jakarta : Prenada Media.

2. Sumber Karya Ilmiah

Erwin Wijaya. 2014. Barongsai Sebagai Pertunjukkan Komunikasi Budaya Etnis Tionghoa (Studi Etnografi Komunikasi mengenai Barongsai sebagai Pertunjukkan Komunikasi Budaya Etnis Tinghoa pada Tim Liong Barongsai Dharma Ramsi). Universitas Komputer Indonesia.

Bena Cindiana Mega Dwita. 2014. Aktivitas Komunikasi Dalam Upacara Temanten Pada Pernikahan Adat Jawa Timur (Studi Etnografi Komunikasi Mengenai Aktivitas Komunikasi Dalam Upacara Temanten Pada Pernikahan Adat Jawa Timur di Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik). Universitas Komputer Indonesia

Rissa. 2014. Simbolisasi Dan Makna Kesenian Reak (Studi Etnografi Komunikasi Mikro Mengenai Simbol dan Makna dalam Kesenian Reak di Kelompok Kesenian *Reak* Marga Rahayu Desa Cinunuk Kebupaten Bandung). Universitas Padjadjaran.

3. Sumber Internet

http://majalengka.blog.unsoed.ac.id/2012/04/18/kesenian-sampyong-majalengka/

(24 Februari 2015 Pukul 17.00 WIB)