

KREATIVITAS PESINDHEN DALAM MEMANFAATKAN MEDIA VIRTUAL

Titik Samiarsih

Mahasiswa Program Penciptaan dan Pengkajian
Pascasarjana Institut Seni Indonesia, Jl.Suryodiningratan,
Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta. 55143.
email: titik.sami@gmail.com.



Diterima : 20 Juli 2022. Disetujui : 10 Desember 2022. Dipublikasikan : 15 Desember 2022

©2022 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu cara untuk memproduksi, menciptakan kebaruan, menemukan ide yang sebelumnya tidak pernah kita sadari, mengimajinasikan atau menggambarkan sesuatu hal, membentuk, mengkonseptasikan, mengkonstruksikan, menghasilkan, melihat masa depan dan lain sebagainya sehingga keberadaannya memiliki makna yang sangat kompleks. Sebuah kreativitas seseorang dipengaruhi oleh tiga hal penting, yaitu goncangan baru, proses kreatif dan produk kreatif. Kreativitas seorang *pesindhen* akan menunjukkan sebuah keberhasilan jika didukung oleh beberapa persyaratan tersebut. Namun tidak dipungkiri dengan adanya karya baru tersebut akan mendorong generasi berikutnya untuk lebih berani dalam menciptakan sesuatu serta memanfaatkan media virtual sebagai penyaluran kreativitasnya. Penulisan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan meneliti secara mendalam tentang studi kasus yang dialami oleh ketiga tokoh *sindhen* yang sudah profesional.

Kata kunci: kreativitas, *pesindhen*, media virtual.

ABSTRACT

Creativity can be defined as way to created inovation, to discover previously unknown ideas, a work of imagination, shaping, conceptualising, constructing, producing, foreseeing the future, among others, in such a way that creativity has a complex meaning. An individual's creativity can be influenced by at least three factor; new environment, a creative process, and creative products. A pesinden's shall be fruitful if supported by the aforementioned factor. However it is undeniable that the appearance of new works will encourage the next generation to use virtual media for promoting their creativity. This paper utilizes descriptive qualitative methods by investigating into great lengths the case studies of three professional sinden's experiences.

Keywords: *creativity, pesindhen, virtual media.*

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang diperoleh dari hasil interaksi antara manusia dan lingkungan sosialnya. Manusia dikaruniai kemampuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Dengan kemampuan tersebut ia mampu menciptakan sesuatu hal yang baru. Tindakan tersebut muncul karena adanya gejolak atau pemahaman yang berbeda dalam menyikapi sebuah peristiwa. Untuk mewujudkan sebuah gagasan baru tentunya dibutuhkan pengalaman dan pengetahuan yang cukup.

Kreativitas tersebut dapat diaktualisasikan melalui berbagai cara, salah satunya dengan

memanfaatkan teknologi media virtual. Saat ini media virtual merupakan suatu kebutuhan penting dalam hidup kita. Dengan adanya media virtual maka manusia diberikan kemudahan untuk mengekspresikan ide-ide kreatifnya.

Media merupakan alat, perantara atau sarana untuk menyalurkan atau mengekspresikan sesuatu. Sedangkan virtual adalah teknologi yang dapat dipergunakan untuk berinteraksi dengan suatu lingkungan dan disimulasikan oleh penggunaan teknologi komputer. Proses interaksi tersebut terjadi dalam dunia maya yang seolah-olah digambarkan seperti kejadian nyata. Dengan pemanfaatan media virtual ini pengguna seolah-olah dapat merasakan suatu kejadian secara langsung sehingga akan terangsang sebuah imajinasi dan komunikasi. Pemanfaatan media virtual ini akan lebih efisien baik

bagi pengguna maupun pelaku atau objek yang menjadi stimulant. Dalam hal ini media virtual sangat tepat digunakan bagi para seniman tradisi khususnya pesindhen sebagai media penyaluran kreativitasnya. Mengingat pentingnya hal tersebut pada era digital ini maka penulis memiliki sudut pandang bahwa pesindhen harus mau mengikuti perkembangan media sosial.

Seni tradisi yang berkembang di Indonesia mulai mengalami pergeseran nilai dan fungsi. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh globalisasi khususnya dalam memanfaatkan perkembangan teknologi media virtual. Di era milenial ini masyarakat lebih banyak memilih cara instan untuk mencari sebuah tujuan apapun, misalnya untuk mempermudah mencari informasi dibidang pendidikan, kesehatan, seni budaya dan lain sebagainya. Salah satu contoh yang terjadi dalam bidang seni tradisi di Indonesia di antaranya seni wayang dan karawitan. Tidak dipungkiri bahwa keberadaan seni pewayangan dan karawitan mulai terkikis dan ditinggalkan oleh generasi milenial.

Dunia pewayangan dan karawitan di Indonesia memang memiliki nilai historis yang sangat kuat, terutama bagi perkembangan syiar agama di tanah Jawa. Dahulu kala kesenian ini sangat diagungkan sebagai peninggalan nenek moyang. Hingga saat ini sebagian besar masyarakat Jawa masih sangat lekat dengan dunia pewayangan dan karawitan. Dalam kesenian tersebut tentu tidak terlepas oleh keberadaan seorang pesindhen. Seorang pesindhen memiliki aura tersendiri dalam memikat para penonton dan merupakan salah satu elemen untuk meningkatkan popularitas sebuah kelompok maupun secara individu.

Sindhen atau pesindhen sering disebut sebagai seorang wanita yang melantunkan lagu-lagu jawa dan diiringi oleh permainan seni karawitan. (<https://kbbi.web.id>). Pada zaman dahulu pesindhen sering dianggap sebagai pelengkap dalam sebuah pertunjukan wayang atau karawitan. Kata pelengkap ini maksudnya adalah menjadikan sesuatu agar lebih sempurna. Namun berbeda dengan perkembangan yang terjadi saat ini, pesindhen termasuk dalam sebuah icon penting dan keberadaannya-pun menjadi lebih fenomenal dibandingkan dengan kelompok seni yang mengiringinya. Dengan adanya pesindhen suasana sebuah pementasan akan lebih hidup dan tidak membosankan bagi pemirsanya.

Seiring berjalannya waktu, minat masyarakat untuk belajar nyindhen mulai berkurang dan mengalami beberapa kendala. Bagi seorang pesindhen tradisi memang memiliki beberapa norma yang mengikat. Sebagai salah satu contoh, ketika dalam sebuah pementasan pesindhen dilarang nyindhen dengan posisi berdiri, terlebih dalam pementasan wayang kulit atau saat nyindhen di Kraton. Selain itu pesindhen juga tidak diperbolehkan berbicara kasar, melanggar etika dan harus menjaga kesopanan. Dalam setiap pementasannya lagu-lagu

yang disajikan merupakan cakepan atau wangsalan sindenan, artinya bukan sembarang lagu boleh dinyanyikan. Seorang pesindhen juga tidak diperbolehkan berhias yang berlebih-lebihan atau menor. Kebanyakan dari mereka merupakan pesindhen Kraton atau pesindhen tradisi. (K.R.T. Radyo Adinegoro, 26 Juni 2021)

Fenomena yang terjadi saat ini sangat berbeda dengan masa lalu. Semua kaidah dan norma yang berlaku sebagai seorang pesindhen perlahan mulai tergeser oleh adanya perkembangan teknologi digital, pengaruh sosial, ekonomi dan komunikasi. Saat ini pesindhen dituntut untuk lebih menarik dalam segi penampilan, kreatif dan inovatif. Mereka berusaha untuk menyajikan pementasan yang lebih komunikatif serta tidak monotone. Pesindhen sering memasukkan ide-ide secara spontanitas serta guyonan segar saat berada di panggung pementasan sehingga penyajiannya tidak terkesan kaku.

Saat ini banyak kaum muda yang lebih memilih belajar lagu-lagu K-Pop. Meski dengan penggunaan bahasa asing yang sama-sama rumit bagi pendengar musik namun pada kenyataannya anak-anak jaman sekarang lebih mudah menghafal lagu K-Pop dibanding dengan menghafal lagu tradisi terutama sindhenan. Kaum milenial sering beranggapan bahwa menjadi seorang pesindhen identik dengan kekunoan atau ketinggalan jaman. Korean wave yang sudah menjadi tren di kalangan anak muda saat ini tentunya akan merusak keberadaan seni tradisi. Sebagai generasi penerus tradisi sudah selayaknya untuk menjaga dan melestarikan peninggalan budaya nenek moyang kita yang adi luhung ini agar tetap berkembang dan diminati oleh seluruh lapisan masyarakat.

Di samping itu keberadaan teknologi digital yang semakin pesat perkembangannya ini membuat para pesindhen lebih leluasa untuk menyalurkan kreativitasnya. Merekapun akan mendapatkan pengetahuan baru sebagai pendukung kariernya sebagai pesindhen profesional. Pada kenyataannya segala sesuatu yang disajikan melalui dunia virtual memiliki norma yang bersifat positif dan negatif, sehingga pesindhen lebih mudah untuk menyaring dan menuangkan ide-idenya menjadi sebuah karya seni baru.

METODE PENELITIAN

Sindhen atau pesindhen merupakan kata dasar dari kata pasindhian yang memiliki arti kaya akan lagu atau yang melagukan, (yang melantunkan lagu), nembang mbarengi gamelan. Sindhen juga disebut waranggana, "wara" berarti seseorang yang berjenis kelamin wanita, dan "anggana" berarti sendiri. Kata "wara" juga dapat diartikan sebagai putri atau wanita (wong wadon) yang molek atau cantik, dan lebih dari yang lain (linuwih, endah bangèt, putri). Kata lebih yang dimaksud adalah mempunyai kelebihan dalam

melakukan sindhenan (W. J. S Poerwadarminta, 1939: 656).

Sebagai pesindhen alangkah lebih baiknya jika memiliki pengetahuan tentang sindhenan. (Rahayu, 2019) berpendapat bahwa sindhenan merupakan lagu Jawa atau nyanyian yang dihasilkan, disuarakan dan dilantunkan oleh seorang pesindhen, kemudian lagu dari sindhenan tersebut disajikan secara tunggal maupun bersama-sama dengan beberapa atau seluruh permainan ricikan gamelan dan mempresentasikan sebuah bentuk gending Jawa khususnya karawitan.

Di era digital ini lambatnya perkembangan seni tradisi yang belum setara dengan musik barat secara tidak langsung akan menuntun peningkatan sumber daya manusia pelaku seni tradisi terutama pesindhen untuk memacu daya kreativitas yang berhubungan dengan media sosial.

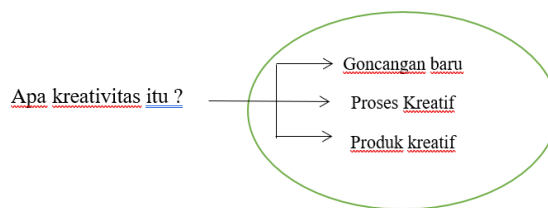
Pada dasarnya manusia telah dibekali kecerdasan oleh Tuhan. Kecerdasan tersebut sangat berhubungan erat dengan tingkat kreativitas seseorang. Untuk menghasilkan kemampuan berkekrativitas perlu adanya cara dan daya olah yang terkelola dengan baik. Upaya-upaya yang dilakukan oleh seseorang dalam hal ini pesindhen merupakan salah satu gaya untuk menarik minat masyarakat agar tetap peduli terhadap seni tradisi.

Kreativitas merupakan salah satu cara untuk memproduksi, menciptakan kebaruan, menemukan ide yang sebelumnya tidak pernah kita sadari, mengimajinasikan atau menggambarkan sesuatu hal, membentuk, mengkonsepsikan, mengkonstruksikan, menghasilkan, melihat masa depan dan lain sebagainya sehingga keberadaannya memiliki makna yang sangat kompleks. Sebuah kreativitas seseorang dipengaruhi oleh tiga hal penting, yaitu goncangan baru, proses kreatif dan produk kreatif (Agus Suryana, 2004: 21).

Sejak dahulu kala munculnya kreativitas baru selalu mendapatkan pro dan kontra dikalangan masyarakat, terlebih dalam dunia seni tradisi khususnya pesindhen. (Albert Camus, dll, 1998: 19) berpendapat bahwa konsep kreativitas memiliki tiga syarat utama yaitu meliputi kebebasan yang menjadi syarat mutlak bagi sebuah kreativitas. Dengan adanya kreativitas maka terdapat perombakan dari tatanan lama menuju ke tatanan baru yang lebih baik. Syarat berikutnya adalah adanya jalinan komunikasi. Komunikasi yang dimaksud merupakan komunikasi internal yang berasal dari berhubungan langsung (dengan diri sendiri) dan komunikasi yang bersifat eksternal atau berhubungan dengan orang lain atau khalayak yang lebih luas.

Kreativitas tersebut sangat berhubungan dengan keberanian seseorang. Kreativitas seorang pesindhen akan menunjukkan sebuah keberhasilan jika didukung oleh beberapa persyaratan tersebut. Namun tidak dipungkiri dengan adanya karya baru tersebut akan mendorong generasi berikutnya untuk lebih berani dalam menciptakan sesuatu. Menurut Erich Fromm (dalam Agus Suryana, 2004), kreativitas dapat

dipetakan ke dalam tiga aspek, yaitu berdasarkan goncangan baru, proses kreatif dan produk kreatif.



Gambar.1. Peta kreativitas

Sumber: Erich Fromm (dalam Agus Suryana, 2004)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Goncangan Kreatif

Seorang *pesindhen* dapat memunculkan sebuah ide kreatif dengan mengkombinasikan karya lama dan baru. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa karya baru akan muncul dan terus berkembang. Karya baru dalam lingkungan seni tradisi terkadang sering mendapatkan kritik dan respon yang kurang mendukung. Sebagai salah satu contoh, di era munculnya *pesindhen* Nyi Tjondro Loekito yang populer sekitar tahun 1960-an banyak mendapat pertentangan dan pergolakan dari berbagai pihak terutama kalangan empu karawitan hingga para *sindhen* konvensional. Nyi Tjondro Loekito dianggap melanggar aturan-aturan yang telah disepakati dalam dunia *persindenan*. Inovasi yang dilakukan oleh Nyi Tjondro Loekito tersebut merupakan salah satu ide kreatif yang dapat digunakan oleh generasi berikutnya. Hingga saat ini cengkok khas yang dihasilkan dari kreativitas Nyi Tjondro Loekito tersebut telah memunculkan nama *pesindhen* baru yang memiliki karakter tersendiri, misalnya Nyi Anik Sunyahni dengan cengkok Khas Gending Kutut Manggung (M.W. Cermosutedjo, 2021)

b. Proses Kreatif

Menurut gagasan Ki Hajar Dewantara (1997) proses kreatif bermula dari prinsip tiga "N", yaitu *niteni*, *nirokke* dan *nambahi*. *Niteni* dapat diartikan mencermati, *nirokke* berarti menirukan dan *nambahi* artinya menambahkan. Berdasarkan falsafah tersebut, seorang *pesindhen* dapat menemukan dan mencermati ide gagasan melalui gejala-gejala yang terjadi di sekitarnya. Tahapan berikutnya ialah menirukan. Menurut Aditya (2015):

"Meniru bukan hanya sekedar melakukan kegiatan atau menciptakan produk yang sama persis. Plagiat adalah sebuah kegiatan *copy-paste* tanpa adanya penambahan makna, menyalin, dan mengklaim karya orang lain menjadi seolah-olah miliknya."

Setelah mendapatkan ide, *pesindhen* dapat menambahkan rancangan-rancangan baru atau sering disebut sebagai inovasi yang berkembang sesuai era

milenial ini. Kemudian sebagai proses terakhir *pesindhen* dapat menambahkan ide yang sudah ada (terdahulu) atau bahkan menciptakan sendiri sehingga terbentuk sebuah produk baru.

c. Produk Kreatif

Saat ini banyak *pesindhen* yang menciptakan sebuah karya baru. Keberadaannya pun mulai diterima dan diminati oleh generasi muda. Dengan adanya media virtual semakin memudahkan para *pesindhen* untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas dan memberikan pemahaman bahwa seni tradisi mampu bersaing dengan jenis seni modern. Beberapa *pesindhen* yang telah berhasil menciptakan produk kreatif di antaranya adalah Peni Candrarini, Elisha Orcarus Allaso dan Endah Laras.

Karakter dan Ciri Khas *Pesindhen*

Setiap *pesindhen* mempunyai ciri khas masing-masing sehingga mampu memberikan warna baru dalam dunia seni tradisional. Dari ketiga *sample pesindhen* di atas tentunya memiliki penikmat dan penggemar yang berbeda-beda.

a. Peni Candrarini

Di kalangan *composer music* nama Peni Candrarini cukup dikenal. Berawal dari belajar *nyindhen* klasik kemudian Ia memperdalam bakatnya tersebut dengan bersekolah di ISI Surakarta. Saat ini Peni berpredikat sebagai *sindhen*, komposer, penyanyi kontemporer, pencipta lagu sekaligus dosen di ISI Surakarta. Karya-karya yang dihasilkan oleh Peni sangat menginspirasi bagi para seniman lainnya. Berkat kreativitasnya tersebut, Ia pernah berkeliling ke lima benua untuk mementaskan beberapa karyanya dan berkolaborasi dengan musisi dan *composer* ternama (<http://poskita.com>). Beberapa karyanya yang cukup bergengsi di antaranya adalah Jawah, Kidung Asmarani, An Nahl dan lain sebagainya

b. Elisha Orcarus Allaso

Seniman yang dikenal sebagai *sindhen* milenial ini pada awalnya belajar *ndalang* dan mengenyam bangku pendidikan di ISI Yogyakarta. Elisha mulai belajar *nyindhen* sejak mengikuti grup kesenian Warga Laras yang di asuh oleh dalang ternama yaitu Ki Seno Nugroho yang kini sudah almarhum. (<https://medan.tribunnews.com>). Dalam setiap pementasan, Elisha selalu menampilkan guyonan segar dan sangat pandai berkomunikasi dengan penonton. Di era virtual ini, Elisha mulai memunculkan ide baru yaitu dengan membuat *chanel podcast* di *Canal Youtube* miliknya. Selain itu, Elisha juga menampilkan *cover* lagu-lagu dengan *genre music* keroncong dengan judul lagu Sandang Pangan dan berkolaborasi dengan grup music Orkes Darurat 17 dan masih banyak karya-karyanya yang sangat menginspirasi.

c. Endah Laras

Nama lengkap dari *pesindhen* satu ini ialah Endah Sri Murwani atau lebih dikenal dengan panggilan Endah Laras. Endah dilahirkan dari keluarga seniman yang berasal dari daerah Sukoharjo, Jawa Tengah. Nama Endah Laras sangat dikenal dengan ciri khasnya sebagai penyanyi keroncong sekaligus pemain musik. Pada awalnya ia mendapatkan pengalaman *menyindhen* dan menari dari kalangan keluarganya. Selain itu, Endah laras juga menekuni dunia akting yaitu dengan memainkan salah satu peran dalam film Soegija tahun 2012, Finding Srimulat tahun 2013, Miracle Jatuh dari Syurga tahun 2016, Guru Ngaji dan Badut Maximal tahun 2017 dan Ku Cumbu Tubuh Indahku pada tahun 2019 (<https://www.tribunnews.com>).

Dari ketiga tokoh tersebut di atas mampu memunculkan kreativitasnya dan membuktikan pada masyarakat di era milenial ini bahwa keberadaan seniman tradisional khususnya *pesindhen* layak mendapatkan penghargaan di mata dunia terlebih perannya dalam dunia virtual banyak mendapatkan apresiasi.

PENUTUP

Seni tradisional yang berkembang di Indonesia saat ini sudah sepatutnya mendapatkan dukungan dan apresiasi khususnya dalam pengembangan kreativitasnya melalui dunia virtual. Dengan adanya teknologi virtual menunjukkan bahwa *pesindhen* dapat lebih leluasa dalam menyalurkan kreativitasnya. Hal tersebut perlu adanya dukungan dari berbagai pihak agar keberadaan *pesindhen* makin dikenal oleh masyarakat dunia

DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, K.R.T. Radyo, "Seminar Sinden Internasional Kadipaten Pakualaman" di Hotel Tentrem, Yogyakarta, 26 Juni 2021.
- Aditya, W, Sila ke 6: Kreatif Sampai Mati, Yogyakarta: Bentang, 2015.
- Camus, Albert, dll, *Seni, Politik, Pemberontakan*, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 1998.
- Dewantara, K.H, *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan*, Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 1997.
- Poerwadarminta, W. J. S., "Baoesastra Djawa", Batavia: J.B. Wolters Uitgevers, 1939.
- Rahayu, Sukesu "Estetika Wangsalandalam Lagu Sindhenan Karawitan Jawa", dalam GELAR Jurnal Seni Budaya, Volume 16 Nomor 1, bulan Juli tahun 2016.
- Suryana, Agus *Kiat Membangun Kreativitas dalam 1 Minggu*, Jakarta: PROGRES, 2004.