

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi ini perkembangan teknologi semakin canggih dan disandingkan dengan budaya asing yang masuk ke Indonesia, dampak dari pengaruh tersebut bangsa Indonesia mengalami banyak perubahan, salah satunya perubahan dalam nilai kebudayaan akibat adanya pengaruh budaya asing yang masuk terhadap budaya *local* Indonesia, pernyataan ini tidak bisa dipungkiri lagi karena perkembangan teknologi yang sudah canggih, generasi muda sekarang lebih memilih *gadget* sebagai hal yang utama bagi kehidupan mereka, karena *gadget* dapat mengakses semua media dalam sekejap dan disandingkan dengan perkembangan game yang sangat pesat, kini *game* bisa dimainkan melalui *gadget* baik *game online* maupun *game offline*. Modernisasi ini masyarakat baik anak kecil maupun orang dewasa kecanduan bermain *game online mobile legends*. Melihat data dari halaman situs web <https://play.google.com/store?hl=en> yang diakses pada tanggal 16 Agustus 2020, terdapat 21 juta lebih masyarakat yang mendownload *game mobile legends* ini. Berdasarkan observasi awal sebelum wabah *corona* melanda Indonesia, ketika peneliti melihat ada sebuah pertunjukan kesenian *sisingaan* masyarakat cenderung lebih asik bermain *game online mobile legends*. Hal inilah yang menimbulkan pola pikir masyarakat ikut berubah, dan memudarnya rasa cinta terhadap budaya sendiri, yaitu budaya kesenian *sisingaan*.

Kesenian *sisingaan* merupakan kesenian tradisional yang tumbuh dan berkembang di Kabupaten Subang. Kesenian ini mulai muncul pada saat penjajah menduduki Kabupaten Subang, yakni pada masa pemerintahan kolonial Belanda tahun 1812, yang diciptakan sebagai bentuk perlawanan terhadap penjajahan Belanda dan Inggris. Seiring perubahan zaman, masyarakat Kabupaten Subang saat ini hampir melupakan sejarah, nilai nasionalis, dan makna dalam kesenian *sisingaan*. Kurangnya pemahaman masyarakat terhadap sejarah kesenian *sisingaan* membuat masyarakat tidak tahu bahkan lupa bahwa kesenian *sisingaan* memiliki makna penting didalamnya.

Akibat perubahan tersebut, pelaku kesenian *sisingaan* ikut terbawa arus perubahan zaman, kesenian *sisingaan* mengalami banyak perubahan. Seperti dalam bentuk *sisingaan*. Tempo dulu bentuk *sisingaan* merupakan sebuah boneka yang menyerupai hewan singa namun, kini *sisingaan* memiliki banyak bentuk seperti burung, naga, dan lain-lain. Alat pengiringnya pun ikut mengalami perubahan yang awalnya diiringi oleh alat musik *waditra* dan *sinden*, namun saat ini pengiring dalam kesenian *sisingaan* sudah menggunakan alat organ tunggal dan lagu yang dibawakan merupakan lagu dangdut. Hal ini semakin membuat masyarakat buta akan makna yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*.

Masyarakat sekarang lebih cenderung memilih jenis kesenian *sisingaan* dangdut dibandingkan *sisingaan* jaipong, karena masyarakat sekarang memandang bahwa kesenian *sisingaan* hanya berfungsi sebagai alat hiburan semata. Dikala suatu acara berlangsung, masyarakat tidak memperdulikan sejarah, nilai filosofis, dan makna yang terkandung didalam kesenian *sisingaan*. Nilai filosofis sangat penting bagi masyarakat agar tidak melupakan kesenian *sisingaan*, berikut merupakan nilai filosofis dalam kesenian *sisingaan*.

1. Bentuk boneka singa merupakan bentuk lambang kebesaran penjajah, yaitu Belanda dan Inggris.
2. Empat orang yang mengusung *sisingaan* merupakan rakyat Subang yang tertindas.
3. Sementara anak kecil yang menaiki diatas *sisingaan* merupakan generasi penerus Subang yang akan melawan triani dan mengusirnya dalam tanah Subang. (Junaedi, 2017, hlm. 185)

Adapun tujuan dalam memperkuat nilai yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*. Maka untuk membatasi masalah ini agar tidak meluas peneliti hanya memfokuskan hanya pada proses tahap mencari nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian *sisingaan* di lingkungan seni Tresna Wangi Kabupaten Subang.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Nilai Civic Virtue Dalam Kesenian Sisingaan (Studi Etnografi Kelompok Kesenian Sisingaan Tresna Wangi Kelurahan Dangdeur Kabupaten Subang)**

B. Identifikasi Masalah

Kesenian *sisingaan* pada zaman sekarang mengalami banyak perubahan, seperti dalam bentuk boneka *sisingaan*, zaman dulu bentuk boneka *sisingaan* menyerupai bentuk hewan singa, namun sekarang bentuk boneka *sisingaan* banyak berbentuk burung, naga dan lain sebagainya, tidak hanya dari bentuknya saja yang mengalami perubahan dari alat pengiringnya pun mengalami perubahan yang asal mula diiringi oleh alat musik *waditra* dan sinden, sekarang alat musik pengiring sudah menggunakan alat musik organ tunggal dan lagu yang dibawa lagu dangdut.

Perubahan tersebut membuat masyarakat semakin buta akan makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*. Saat ini masyarakat lebih cenderung memilih kesenian *sisingaan* dangdut dibandingkan kesenian *sisingaan* jaipong karena mereka berpendapat bahwa kesenian *sisingaan* hanya sebagai alat hiburan semata. Masyarakat tidak memperdulikan sejarah, nilai filosofis, dan makna yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana makna nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*?
2. Bagaimana nilai *civic virtue* dalam kesenian *sisingaan*?
3. Bagaimana upaya kelompok kesenian Tresna Wangi melestarikan nilai *civic virtue* dalam kesenian *sisingaan*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui makna nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*.
2. Untuk mengetahui nilai *civic virtue* dalam kesenian *sisingaan*.
3. Untuk mengetahui upaya kelompok Tresna Wangi melestarikan nilai *civic virtue* dalam kesenian *sisingaan*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil oleh peneliti dari hasil penelitian ini, bersifat teoritis dan praktis. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat akan nilai *civic virtue* yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*.
- b. Penelitian ini Pancasila sebagai dasar falsafah bangsa Indonesia menjadi sebuah landasan berpikir untuk mengetahui nilai *civic virtue* yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*

2. Manfaat praktis

- a. Bagi masyarakat, dapat mengimplementasikan nilai *civic virtue* yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*.
- b. Bagi peneliti, dapat membantu dalam menambah pengetahuan dalam menanamkan nilai *civic virtue* yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*.
- c. Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dapat menjadi sebuah literatur dalam pembelajaran serta menjadi bahan kajian mahasiswa terkait dengan nilai *civic virtue* yang terkandung dalam kesenian *sisingaan*.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Nilai

Menurut Gazalba dalam (Ansori, 2016, hlm. 16) menyatakan bahwa “nilai adalah suatu yang bersifat abstrak, tidak hanya persoalan benar dan salah yang menuntut pembuktian empirik, melainkan soal perhatian yang dikehendaki dan tidak dikehendaki, disenangi dan tidak disenangi”.

2. *Civic virtue* (kebajikan/akhlak)

Kebajikan/akhlak kewarganegaraan (*Civic Vitue*) dimaksud dengan kemauan dari warga negara untuk menempatkan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi. Prinsip kebajikan bersama menuntut setiap warga,

menempatkan kepentingan negara dan kepentingan bersama di atas kepentingan diri dan keluarga". (Quigley dalam Sujana 2019 : hlm. 68).

3. Kesenian *sisingaan*

Sisingaan adalah jenis kesenian tradisional yang tumbuh di kabupaten subang, kesenian ini memiliki ciri khas sebuah boneka sisingaan atau binatang yang menyerupai singa. Kesenian ini menampilkan 2-4 boneka sisingaan yang diusung oleh para pemainnya sambil menari yang diiringi oleh musik dari alat waditra dan. Diatas boneka yang diusung biasanya duduk seorang anak kecil. (Junaedi, 2017, hlm. 184)

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi penyusunan ini meliputi lima buah, antara lain:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Dalam bab ini berisi yang memfokuskan kepada hasil kajian atau teori, konsep, kebijakan, sesuai dengan masalah penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdiri dari pendekatan dan metode penelitian, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, lokasi, subjek penelitian dan tahap-tahap penelitian.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menganalisis hasil penemuan data mengenai nilai *civic virtue* dalam kesenian *sisingaan*.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian.