



ISSN 2685-483X
Volume 2, Issue 2, Juli-Desember 2020
Halaman 113-124



Internalisasi Tata Krama Jawa melalui Karawitan di SMA Negeri 1 Boyolali

Arbhito Iqbal Pratomo
Universitas Sebelas Maret

Sigit Pranawa
Universitas Sebelas Maret

Siany Indria Liestyasari
Universitas Sebelas Maret

Kata Kunci	Abstrak
Interaksi Internalisasi Karawitan Simbol Tata Krama	Penelitian ini sangat penting dilakukan karena di era generasi 4.0 mengalami perkembangan IPTEK sangat pesat. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan (1) Mengkaji fungsi dalam mata pelajaran seni budaya Karawitan.(2) Mengkaji tentang bagaimana pola interaksi mata pelajaran seni budaya Karawitan dalam internalisasi tata krama Jawa makna pada siswa SMA Negeri 1 Boyolali. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi baik foto maupun video. Informan dalam sumber data penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, siswa dan ahli karawitan. Penentuan subjek penelitian/informan dilakukan dengan cara <i>purposive sampling</i> . Sedangkan tehnik uji validitas data dengan cara triangulasi sumber.. Fokus teori penelitian ini menggunakan teori Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer. Hasil yang diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah : (1) fungsi mata pelajaran seni budaya karawitan bagi SMA Negeri 1 Boyolali sebagai mata pelajaran yang sejajar dengan mata pelajaran lain. (2) internalisasi tata krama jawa melalui mata pelajaran seni karawitan dilakukan dengan interaksi simbolik melalui isyarat dan kode dalam seni karawitan.
Naskah Awal	7 September 2020
Review	25 Oktober 2020
Revisi	10 Desember 2020
Naskah Diterima	10 Desember 2020
Publikasi	13 Desember 2020



ISSN 2685-483X

Volume 2, Issue 2, Juli-Desember 2020

Pages 113-124



Internalising Javanese Social Norms through Karawitan in Public High School 1 Boyolali

Arbhito Iqbal Pratomo
Universitas Sebelas Maret

Sigit Pranawa
Universitas Sebelas Maret

Siany Indria Liestyasari
Universitas Sebelas Maret

Keywords	Abstract
Interaction	<p>This research is very important to do because in the 4.0 generation era there were many developments in science and technology very rapidly.</p> <p>This study aims to explain (1) Knowing the function in Karawitan cultural arts subjects (2) Studying about how the process interaction of studying Karawitan art and culture subjects in internalizing Javanese manners to students of Boyolali 1 Senior High School. This study is a qualitative research with a case study approach. Data collection techniques using interview, observation and documentation both photos and videos.</p> <p>The informants in this research data source are the principal, teachers, students and musical experts. The technique of taking research subjects / informants is purposive sampling. Whereas the data validity test technique uses source triangulation. Analysis of research data using interactive analysis techniques include: data collection, presentation of data, the process of data reduction by sorting core data or basic data that used and verification of data by drawing conclusions from research results. The focus of this research theory uses the theory of Symbolic Interactionism Herbert Blumer. The results obtained based on the research carried out are as follows:(1) the significance of Karawitan arts subjects for Senior High School 1 Boyolali is as a subject that is in line with other subjects. (2) the process of internalizing Javanese manners through Karawitan art subjects with symbolic interactions through cues and codes in musical art.</p>
Internalisation	
Karawitan	
Symbol	
Local Norms	
Submission	September 7, 2020
Review	October 25, 2020
Revision	December 10, 2020
Acceptance	December 10, 2020
Publication	December 13, 2020

Pendahuluan

Seni karawitan atau dikenal sebagai seni gamelan ini telah populer dan banyak dipelajari di berbagai negara bahkan dijadikan kurikulum pendidikan yang harus dipelajari. Seperti di negara Amerika, bahwa bapak Haryo Winarso selaku Atase Pendidikan dan Kebudayaan Kedubes RI di Amerika Serikat menyampaikan ada sekitar 400 komunitas gamelan di Amerika Serikat terutama komunitas yang berbasis di perguruan tinggi. Sebanyak 127 komunitas dari 400 komunitas tersebut telah aktif berlatih dan menggelar pementasan. Diperkirakan pula jumlah alat gamelan asal Indonesia lebih dari 300 set yang kini dimainkan. Kelompok pemain gamelan tersebar di 45 dari 50 negara bagian di Amerika Serikat (Napitupulu, 2014). Seni gamelan/ karawitan merupakan bagian dari kesenian Jawa yang di dalamnya juga memuat tentang kebudayaan Jawa termasuk unggah-ungguh dan tata kramanya. Ungkapan “Wong Jawa Ojo Ilang Jawane” kini merupakan sebuah pesan yang selaras dengan keadaan generasi muda saat ini. Orang Jawa jangan sampai kehilangan sifat “kejawaannya” atau identitas Jawanya karena identitas inilah yang mencerminkan diri kita sebagai orang Jawa. Identitas ini akan tetap terjaga apabila generasinya menjaga apa yang telah menjadi kebudayaannya. Untuk itu, perlu ditanamkan rasa cinta pada budaya sendiri termasuk kecintaan terhadap seni karawitan agar dapat mempertahankan eksistensi tanpa kehilangan jati diri bangsa.

Gamelan yang tidak hanya dinilai sebagai suatu kesenian ini memiliki arti yang amat besar bagi para generasi terdahulu yang dimaknai dalam berbagai nilai-nilai seperti nilai filosofis setiap alat maupun gendhing yang dimainkan, nilai estetika, nilai budaya, nilai historis, nilai demokratis, nilai sosial, hingga nilai psikologis. Nilai-nilai inilah yang juga sangat perlu diwariskan pada generasi penerus bangsa termasuk pada generasi muda di Jawa Tengah yang merupakan asal dari seni karawitan itu agar bangsa tidak kehilangan identitas diri. Sehingga ketika seseorang mempelajari seni karawitan, dia tidak hanya belajar memahami bagaimana cara memainkan alat dan gendhing-gendhingnya namun juga mempelajari budaya tata krama Jawa yang melekat dalam permainan gamelan tersebut supaya dapat menjadi landasan dalam bersikap, berperilaku dan bertutur bahasa tanpa kehilangan jati dirinya sebagai orang Jawa dan bangsa Indonesia.

Globalisasi yang telah memasuki era baru 4.0 kini mulai menggeser pola kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Rekayasa intelegensi serta kemajuan teknologi internet sebagai poros pergerakan dari revolusi industri ini telah merubah cara manusia hidup, berpikir dan berinteraksi. Dibalik berbagai dampak positif yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah segala kebutuhan dan kehidupan manusia, disrupsi dari era teknologi digital kini mulai menggeser struktur budaya masyarakat yang mengikuti perkembangan zaman (Prasetyo, 2018). Anak muda yang tumbuh di era millennial atau yang biasa disebut dengan generasi Z ini sangat identik dengan kecanggihan teknologi tingkat tinggi. Melekatnya gadget dalam kehidupan sehari-hari tentu dapat berpengaruh terhadap kepribadian mereka (Putra, 2017). Terlepas dari dampak negatif yang menyertai globalisasi, konteks kebudayaan nasional menganggap bahwa hal ini dapat dijadikan media untuk membuka peluang guna memajukan kebudayaan yang positif. Kontinuitas yang diwujudkan dalam kegiatan melanjutkan budaya leluhur yang positif merupakan salah satu dari prinsip Teori Trikon yang digunakan bangsa Indonesia dalam menyikapi adanya pengaruh positif maupun negatif dari globalisasi (Marsono, 2019). Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Qomariyah, didapatkan bahwa seni karawitan mengalami penurunan eksistensi. Salah satu faktor penyebabnya adalah menurunnya minat remaja terhadap seni gamelan ini. Seiring dengan budaya barat dan modernisasi yang mulai menggeser minat pemuda di desa tersebut, seni karawitan dianggap sudah ketinggalan zaman dan tidak relevan dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi yang ada (Qomariyah, 2019). Menurunnya minat remaja terhadap karawitan juga beriringan dengan menurunnya karakter dari anak muda bangsa. Data Mabes Polri yang dimuat dalam Penyajian Data Informasi Kementerian Pemuda dan Olah Raga Tahun 2009 menyebutkan bahwa Tindak Kriminalitas pada Anak dan Remaja meningkat sebanyak 4,3% dengan jumlah 3.290 kasus. Tingkat pelanggaran lalu lintas oleh pelajar dan mahasiswa menduduki peringkat ketiga dengan persentase mencapai 15,5% dan jumlah pelanggaran sebesar 557.507 orang.

Hal ini tentu berkaitan erat dengan nilai moral yang kian menurun pada remaja. Ketahanan budaya dan kepribadian nasional di kalangan pemuda yang semakin luntur disebabkan

karena pesatnya perkembangan teknologi dan derasnya arus informasi. Hal ini berdampak pada penetrasi budaya asing sehingga mempengaruhi pola pikir, sikap dan perilaku pemuda Indonesia. Persoalan ini tentu juga berdampak pada kurang berkembangnya kemandirian, kreativitas dan produktivitas di kalangan pemuda sehingga pemuda dapat berkontribusi dalam membangun karakter bangsa Indonesia (Kemenpora RI.2009). Hal ini semakin dikuatkan dengan observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Juni 2019 saat pembelajaran Seni Karawitan di SMA Negeri 1 Boyolali menemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan sikap para pelajar selama mata pelajaran berlangsung. Sebagian siswa-siswi ada yang tidak memperhatikan guru ketika diberikan penjelasan maupun contoh praktik langsung dalam memainkan suatu gendhing. Selain itu terdapat siswa yang sengaja tidur saat jam pembelajaran karawitan. Beberapa kali suasana pembelajaran kurang kondusif karena ada sebagian siswa yang bercanda berlebihan. Bahkan ada beberapa yang masih “clometan” atau berteriak tak beraturan dan bersahutan satu sama lain. Ada pula siswa yang kadang membuat gaduh suasana di kelas. Hal ini tentunya kurang mencerminkan sikap sopan santun dan Tata Krama Jawa pada siswa-siswi SMA Negeri 1 Boyolali yang hampir mayoritas merupakan asli suku Jawa.

Upaya pelestarian beragam kebudayaan Indonesia juga diwujudkan pemerintah melalui berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan formal atau sekolah. Kurikulum seni budaya yang dapat menyesuaikan dengan kebudayaan/muatan lokal daerah masing-masing memberikan kesempatan bagi suatu sekolah untuk mengenalkan kebudayaan lokal pada anak didiknya. Dalam pernyataan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Muhadjir di Jakarta pada hari Kamis 19 Juli 2018 menuturkan bahwa ada sekitar 4.537 lembaga pendidikan yang mendapat bantuan fasilitas kesenian. Hal ini bertujuan untuk mengasah estetika, tata krama, kesopanan dan kehalusan budi pekerti anak yang merupakan penguatan karakter serta melestarikan kebudayaan kesenian tradisional (Maharani. 2018). SMA Negeri 1 Boyolali yang merupakan sekolah tingkat menengah atas unggulan di Kabupaten Boyolali dimana salah satu sekolah di Jawa Tengah yang telah memiliki fasilitas alat musik/kesenian adalah Berbeda dengan sekolah lain yang biasanya menjadikan karawitan sebagai kegiatan pengembangan/ekstrakurikuler, di SMA Negeri 1 Boyolali ini dijadikan sebagai mata pelajaran seni budaya. Pencanangan kebijakan ini tentunya sejalan dengan visi yang ingin dicapai SMA Negeri 1 Boyolali yaitu, “Terwujudnya Sekolah Yang Berkualitas Dalam Prestasi dan Layanan, Berwawasan Global, Dengan Penguasaan Iptek Yang Berakar Pada Nilai Iman dan Taqwa, Kebangsaan, Budaya, Serta Lingkungan Hidup”. Seperti masyarakat yang menyebarkan budaya mereka secara turun-temurun kepada generasi penerusnya melalui proses internalisasi, SMA Negeri 1 Boyolali mengupayakan hal yang sama guna mengenalkan siswa-siswinya dengan kebudayaan seni gamelan yaitu mata pelajaran seni karawitan di SMA Negeri 1 boyolali. Diharapkan visi tersebut dapat membentuk karakter anak didik, menumbuhkan kecintaan mereka terhadap gamelan dan memiliki nilai Tata Krama Jawa sebagai identitas sekaligus pondasi dalam mencetak generasi muda yang unggul dan tangguh dalam menyikapi perkembangan zaman. Berdasarkan uraian tersebut tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti fungsi mata pelajaran seni karawitan dalam internalisasi Tata Krama Jawa di SMA Negeri 1 Boyolali.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penulisan jurnal ini adalah apa makna mata pelajaran Seni Budaya Karawitan bagi SMA Negeri 1 Boyolali dan bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya karawitan dalam internalisasi Tata Krama Jawa pada siswa SMA Negeri 1 Boyolali.

Metode Penelitian

Penelitian dengan judul Fungsi Mata Pelajaran Seni Budaya Karawitan dalam Internalisasi Tata Krama Jawa Pada Siswa SMA Negeri 1 Boyolali menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini dilakuakn secara deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi dan proses internalisasi Tata Krama Jawa melalui Seni Karawitan. Pendekatan penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah studi kasus. Pemilihan Pendekatan studi kasus guna menjelaskan kekhasan objek penelitian yaitu bagaimana seni karawitan sebagai mata pelajaran wajib di SMA Negeri 1 Boyolali. Peneliti ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan

sekunder yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah (Ratna, 2010: 140). Penentuan pengambilan subjek penelitian/informan dengan cara *purposive sampling* kepada siswa, guru, kepala sekolah dan ahli karawitan di SMA Negeri 1 Boyolali. Teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi baik foto maupun video. Informan dalam sumber data penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, siswa dan ahli karawitan.. Sedangkan teknik uji validitas data dengan cara triangulasi sumber. Analisis data penelitian dilakukan dengan cara teknik analisis interaktif meliputi: pengumpulan data, penyajian data kemudian proses reduksi data dengan cara memilah data inti atau data pokok yang digunakan setelah itu verifikasi data dengan penarikan kesimpulan hasil penelitian. Fokus teori penelitian ini menggunakan teori Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer.

Hasil dan Pembahasan

Pandangan secara sosiologis seni karawitan adalah hasil dari sebuah kebudayaan Jawa yaitu seni musik tradisional. Budaya merupakan keseluruhan dari yang dihasilkan manusia dari pikiran, aktifitas dan hasil karya. (Lies, 2013:29). Kebudayaan musik tradisional diwariskan secara turun-menurun secara lisan pada masa lampau melalui sebuah kelompok paguyuban serta sebuah pementasan kesenian karawitan. Seni musik karawitan tercipta melalui pemahaman simbol kebudayaan dalam bentuk musik tradisional. Interaksi seni karawitan terdapat pada hubungan timbal balik yang terjadi antar pelaku didalamnya. Pelaku kali ini adalah antara guru, murid dan konsumsi simbol tabuhan karawitan. .

Karawitan merupakan sebuah proses komunikasi yang terbentuk antar anggota pemain atau biasa disebut dengan *pengrawit*. Itulah mengapa seni karawitan merupakan salah satu objek menarik dijadikan sebuah kajian sosiologi. Keberadaan seni karawitan di SMA Negeri 1 Boyolali menjadi salah satu bentuk pelestarian kebudayaan dan sarana pendidikan. Seni karawitan dijadikan sebuah mata pelajaran seni berbasis penanaman nilai-nilai luhur dengan tujuan membentuk karakter dan kepribadian siswa.

Dalam teori interaksi simbolik dimana diri manusia muncul melalui interaksi dengan yang di luar dirinya dengan simbol-simbol tertentu. Pemikiran Herbert Blumer tentang interaksi simbolik menunjukkan kepada sifat dari tindakan manusia atau interaksi antar manusia Manusia saling menafsirkan dan menerjemahkan tindakannya yang didasarkan oleh "makna" yang diberikan. Pandangan Blumer bahwa masing-masing pelaku akan memilih, berpikir, dan mendefinisikan makna sesuai dengan situasi dan kecenderungan tindakannya. Dasar pemikiran Blumer terbagi menjadi kemampuan berfikir, berinteraksi serta mempelajari makna dan simbol dalam melakukan sebuah tindakan (Ritzer, 2012: 626).

Pertama Seni karawitan yang biasanya dijadikan kegiatan ekstrakurikuler di sebagian besar sekolah - sekolah di Jawa Tengah kini menjadi hal yang berbeda di SMA Negeri 1 Boyolali. Fungsi mata pelajaran seni budaya karawitan dianggap sebagai komitmen mewujudkan visi sekolah dalam melestarikan kebudayaan daerah, seni karawitan telah dipilih sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal. Hal yang penting lainnya adalah sekolah menganggap mata pelajaran karawitan menjadi mata pelajaran yang sejajar dengan mata pelajaran yang lain dalam artian sejajar dengan mata pelajaran yang diujikan secara nasional.

Pemberian materi karawitan pada siswa-siswi secara garis besar adalah materi karawitan dalam kelompok yang dimainkan secara bersama. Berbagai instrumen dalam karawitan seperti saron, demung, bonang, kempul, kenong, kethuk dan kendang memiliki cara berbeda dalam memainkan atau menabuhnya. Namun, proporsi bahan ajar yang diberikan oleh guru pengampu disesuaikan dengan kemampuan siswa didik dengan materi yang mudah sehingga dapat dipelajari oleh seluruh siswa. Tidak seperti ricikan khusus rebab dan gender, siswa diajarkan berbagai materi ringan yang berupa *gangsaran, lancar, dan monggang*.

Sesuai dengan tindakan manusia yang didasarkan atas makna atau simbol dan isyarat tertentu yang berupa bahasa dan isyarat kode, siswa diajarkan memainkan instrumen gamelan dalam suatu *gendhing* sesuai petunjuk dan pengarahan yang diberikan oleh guru pengampu melalui penjelasan isyarat atau simbol musikal dan contoh praktik secara langsung. Interaksionisme

Simbolik menjelaskan yang pertama bahwa manusia berpikir dan bertindak atas dasar makna atau simbol dan isyarat tertentu berupa bahasa dan isyarat kode. Ini menunjukkan bahwa mata pelajaran seni budaya Karawitan menjadi bagian kewajiban belajar siswa dan pola interaksi belajar menggunakan sistem simbol. Salah satu bentuk simbol yang digunakan adalah bentuk simbol dalam musik karawitan di antaranya *grambyangan* adalah awal yang menjadi awalan kode siap sebelum memulai suatu *gendhing* di antaranya instrumen bonang dan rebab. *Buka* adalah suatu lagu yang menjadi awalan pembuka suatu *gendhing*. *Suwuk* merupakan akhir dari lagu yang dimainkan biasanya menggunakan kendhang. *Kethek kendhang* merupakan kesepatakan umum masing-masing kelompok yang biasanya digunakan sebagai aba-aba berdoa sebelum memegang instrumen yang akan dimainkan (Martopangrawit, 1969:10-17). Ini menjadi sebuah sistem simbol yang digunakan sehari-hari dalam pembelajaran.

Selama proses pemberian materi oleh guru dan penerimaan materi oleh anak didik dalam pembelajaran mata pelajaran seni karawitan, siswa-siswi juga bertindak dan bersikap dari apa yang mereka pelajari secara tidak langsung. Guru yang selalu mengingatkan bahwa kita tidak boleh melangkahi alat musik gamelan bertujuan untuk mengajarkan kita sebuah sikap menghargai para leluhur yang telah menciptakan alat musik ini. Simbol-simbol tertentu yang ada di sebagian alat musik gamelan memiliki nilai filosofis yang dapat dipelajari siswa-siswi. Ketika guru memberikan materi, siswa merasa perlu memperhatikan, tidak berbicara sendiri dan saling mengingatkan ketika ada teman yang ramai. Sikap inilah yang merupakan penerapan dari nilai kesopanan dan unggah-ungguh siswa kepada guru ketika pembelajaran seni karawitan berlangsung. Siswa-siswi dapat mempelajari unggah-ungguh ini dari teman lain ketika mereka saling mengingatkan untuk tetap tenang ketika guru menjelaskan. Wawancara yang dilakukan pada guru pengampu mata pelajaran karawitan juga membenarkan hal tersebut. Beliau menuturkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran karawitan masih berjalan dengan lancar. Namun, beliau mengatakan bahwa kesadaran siswa untuk mengikuti pelajaran apabila dilihat dari sisi kedisiplinan dan ketertiban memang dapat dikatakan masih memerlukan pembenahan. Beliau juga menyampaikan bahwa siswa belum mampu sepenuhnya dapat memahami arti kelonggaran yang diberikan guru dengan memperbolehkan siswa-siswi mengikuti pembelajaran dengan "santai tapi serius". Hal ini tentunya menunjukkan bahwa siswa-siswi belum mampu mengambil pelajaran dari seni karawitan sebagai penanaman nilai Tata Krama Jawa yang menyertai kegiatan pembelajaran mata pelajaran Seni Karawitan.

Selain itu, ketika mereka sering berinteraksi, suasana guyup rukun dapat dipelajari siswa dengan terbiasanya mereka saling bergurau satu sama lain ketika waktu istirahat di sela-sela pembelajaran. Rasa guyup atau kebersamaan ini juga saling ditanamkan dan dipelajari siswa melalui interaksi mereka di tim SMABOY Laras antara senior (kakak kelas) dan junior (adik kelas) yang tidak sungkan satu sama lain sehingga tidak ada sekat antara mereka. Hal inilah yang membuat mereka secara tidak langsung belajar dari teman/kakak kelas/adik kelas yang saling mengayomi.

Nilai filosofis gamelan menjadi sebuah makna yang penting ketika mempelajari gamelan secara kompleks. Gamelan sebagai alat kesenian yang serba luwes dimana dapat digunakan untuk mendidik rasa dalam dunia Karawitan, solidaritas dan setiakawan, tegur sapa halus, tingkah laku sopan. Semua itu karena jiwa seseorang menjadi sehalus Gendhing-gendhing Karawitan (Endraswara, 2008: 44). Alat musik gamelan yang memiliki cara dan level keras lembutnya suara yang berbeda-beda ketika dimainkan untuk sebuah *gendhing* dapat membuat siswa-siswi belajar menggunakan rasa atau intuisi mereka dalam memainkannya. Dari hal ini, tidak semua siswa langsung dapat memainkan suatu notasi secara benar. Ada yang sekali latihan sudah benar, ada pula yang perlu diajarkan dan diingatkan beberapa kali guna menciptakan suatu alunan musik yang saling harmonis satu sama lain. Ketika proses latihan ini berlangsung, tanpa disadari siswa-siswi saling mengingatkan dan membantu satu sama lain tanpa ada yang menyuruh. Inisiatif untuk membantu inilah salah satu simbol yang terbentuk karena perasaan membutuhkan dan dibutuhkan, muncul simpati dan rasa menghargai atau tepo seliro sehingga mendorong siswa untuk saling mengajari dan membenarkan antar teman.

Tata krama dalam arti luas merupakan sistem keseluruhan dari kebiasaan dan cara-cara hidup manusia, cara bergaul dan bekerja dalam sebuah kelompok tertentu. Sedangkan tata krama dalam arti sempit adalah bentuk kebiasaan tindakan dan perilaku sopan santun yang telah

disepakati di lingkungan tersebut. Tata berarti adat aturan norma krama berarti sopan santun, bahasa yang taklim (menghormati), kelakuan, tindakan, perbuatan (Soedarsono, 1985: 235). Pembelajaran etika dan tata krama Jawa berkaitan dengan garis umur seseorang yang dijalani secara bertingkat yang berupa proses madu basa (kedewasaan individu), madu rasa (sosial) dan madu brata (spiritual). Ajaran etika Jawa meliputi segi: unggah-ungguh, buda-sita, boja-krama yang mencakup hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama manusia dan manusia dengan alam. Hubungan etika manusia dengan sesama manusia dibedakan antara muda dengan tua, bawahan dan atasan, suami dan istri serta teman sebaya. Tata krama diajarkan sejak kecil melalui proses pendidikan formal maupun informal berupa tutur bahasa yang halus, budi-pekerti dan sikap sopan santun.

Bahasa Jawa Krama yang digunakan siswa ketika berinteraksi dengan guru merupakan sikap yang terdorong karena ada keinginan untuk sopan dan menghormati pada sosok guru yang dianggap panutan oleh mereka. Mereka akan saling terdorong dan terdidik untuk selalu menggunakan bahasa ini ketika mata pelajaran karawitan. Meskipun tidak ada aturan yang mengharuskan siswa-siswi tentang penggunaan Bahasa Jawa *Krama* dalam mata pelajaran ini, namun dari hal ini mereka telah belajar suatu cara berkomunikasi pada orang yang mereka hormati dengan menggunakan tutur bahasa yang dianggap lebih sopan dan halus.

Sedangkan sikap gotong-royong sendiri dipelajari, dilakukan dan dibiasakan siswa-siswi ketika mereka saling membantu satu sama lain saat persiapan suatu tempat untuk latihan atau pentas. Hal ini sering terlihat ketika Tim SMABOY Laras memindahkan gamelan dan menata gamelan secara bersama-sama dalam persiapannya. Meskipun belum tentu seluruh anggota tim sudah memiliki kesadaran untuk saling membantu atau belum, sikap gotong-royong telah mulai tertanam dan akhirnya dimaknai oleh siswa sebagai suatu etika yang dipelajari dan perlu diterapkan mereka dalam mempersiapkan alat musik gamelan yang akan mereka pakai secara bersama-sama.

Kedua makna yang berasal dari hasil interaksi sosial antar pelaku. Interaksi dalam karawitan terdiri dari berbagai instruksi dari guru karawitan yang diterima oleh siswa maupun antasiswa sendiri. Bentuk instruksi tersebut ada secara verbal melalui ucapan dan non verbal melalui tindakan atau bahasa tubuh tertentu. Menurut Ritzer (2012:629) dalam mempelajari makna dan simbol, mereka berinteraksi dan merespons simbol-simbol di dalam cara yang penuh pikiran.

Makna merupakan arti yang terkandung dalam sistem simbol-simbol yang telah disepakati sebagai bagian hasil interaksi manusia. Dalam proses interaksi, manusia berpikir untuk menginterpretasi bentuk simbol sehingga dapat merespons antar pelaku interaksi. Sedangkan Simbol adalah objek sosial yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu yang telah disepakati sekelompok orang. Simbol merupakan aspek penting karena simbol manusia bisa merespons antar aktor baik secara aktif dan pasif.

Simbol dan makna memberikan ciri-ciri kusus pada tindakan manusia dalam interaksi manusia. Dalam teori Interaksi Simbolik diri manusia muncul melalui interaksi dengan yang di luar dirinya dengan simbol-simbol tertentu. Interaksi simbolik menunjukkan kepada sifat dari tindakan manusia atau interaksi antar manusia (Kiranantika, 2020). Manusia saling menafsirkan dan menerjemahkan tindakannya yang didasarkan oleh "makna" yang diberikan. Pandangan bahwa masing-masing pelaku akan memilih, berpikir, dan mendefinisikan makna sesuai dengan situasi dan kecenderungan tindakannya.

Instruksi secara verbal didapatkan ketika guru berbicara secara langsung. Pembebasan penggunaan bahasa diaplikasikan siswa dengan menggunakan bahasa Jawa. Jawa *Krama* ketika berinteraksi atau berkomunikasi dengan guru, dan bahasa Jawa *ngoko* yang terkadang masih berselang-seling dengan Bahasa Indonesia ketika berinteraksi antar sesama teman. Bahasa tubuh yang mereka pelajari diantaranya adalah unggah-ungguh, tepo seliro, gotong royong dan guyup rukun serta berbagai kode dalam tabuhan yang berupa *grambyangan* yang berarti kode siap, ketukan dan *buka* instrumen dan *suwuk*. Masing – masing pelaku proses pembelajaran karawitan memahami isyarat tersebut sebagai kesepakatan bersama.

Penggunaan istilah khusus disesuaikan yang bertujuan untuk mempermudah interaksi antar

pelaku dalam seni karawitan. Notasi karawitan dalam laras *Pelog* yang berupa 1-2-3-4-5-6-7 (*siji-loro-telu-papat-limo-enem-pitu*) dan *Slendro* yang berupa 1-2-3-5-6-1 (*siji-loro-telu-limo-enem-siji*) disebut dengan menggunakan singkatan dari sebutan notasi tersebut menjadi “*ji-ro-lu-pat-mo-nem-pi*” dan “*ji-ro-lu-mo-nem-ji*”. Hal ini telah menjadi kesepakatan bersama dalam seni karawitan.

Setelah guru memberikan notasi suatu *gendhing* tertentu, maka sebagai isyarat untuk memulai memainkan gamelan secara bersama salah satu siswa yang memegang alat/instrumen tertentu untuk memukul *grambyangan* dengan instrumen bonang bernada 2-3-5-3-6-5-3-5-2 . . 6-5-5-2-5 sebagai tanda bahwa semua pemain karawitan harus menghentikan segala aktivitasnya, fokus dan bersiap untuk memainkan alat musik yang dipegang masing-masing. Dilanjutkan dengan *buka* yang dimainkan oleh salah satu pemegang instrumen tertentu guna menandakan dimulainya suatu *gendhing*. Setelah notasi *buka* selesai dipukul/dimainkan lalu pemain instrumen lain mulai mengikuti memainkan gamelan sesuai dengan notasi *gendhing* tersebut.

Pada awal pembelajaran materi baru biasanya siswa belum terbiasa dengan hitungan maupun cara memainkan alat/instrumen yang dipegangnya. Sehingga, guru masih membimbing sambil membiarkan siswa memukul notasi sesuai dengan pemahamannya. Dalam keberlangsungan saat memainkan *gendhing* tersebut, guru juga masih membimbing dengan mengucapkan secara verbal bagaimana cara memainkan instrumen secara benar. Selain itu guru juga memberikan instruksi berupa ketukan yang bertujuan untuk menjaga tempo *gendhing* yang dimainkan agar sesuai dengan aturan yang benar sehingga tercipta harmonisasi antar instrumen.

Proses keberlangsungan pembelajaran yang lebih banyak melakukan praktik secara langsung daripada pembelajaran teori membuat interaksi sosial oleh guru dengan siswa maupun antarsiswa sendiri lebih banyak terjadi. Sehingga, kesepakatan yang terbentuk dari berbagai isyarat yang diberikan oleh guru ke siswa maupun isyarat antara siswa yang memukul instrumen yang berbeda dapat memudahkan dalam memainkan suatu *gendhing* tertentu secara benar dan harmonis.

Ketiga makna tersebut kemudian diubah melalui proses penafsiran yang digunakan seseorang dalam menghadapi fenomena dan sesuatu yang ditemuinya. Berbagai instruksi yang terdapat dalam permainan seni karawitan sudah menjadi kebiasaan yang telah lama dipahami dan dilakukan oleh pelaku karawitan. Adanya *grambyangan*, *buka*, *suwuk gendhing* dan ketukan yang menjadi instruksi sekaligus simbol khusus dalam seni karawitan telah menjadi hal yang dipahami oleh para pemain.

Terdapat tiga pikiran interaksi simbolik yaitu: (1) manusia melakukan sebuah tindakan terhadap sesuatu atas dasar makna atau simbol dan isyarat tertentu berupa bahasa dan isyarat, (2) makna tersebut berasal dari hasil interaksi sosial antar pelaku interaksi sosial didalamnya, (3) makna tersebut kemudian diubah dan diinterpretasikan melalui proses penafsiran yang digunakan seseorang dalam menghadapi fenomena dan sesuatu yang ditemuinya. Proses penafsiran dan penyampaian makna inilah yang merupakan inti dari Interaksi Simbolik (Suparno, 2006, Anggaunitakiranantika, 2017). Interaksi simbolik menunjukkan sifat khas dari interaksi antar manusia dimana manusia saling menerjemahkan dan saling mendefinisikan tindakan yang bukan sekedar aksi belaka dari tindakan seseorang. Tanggapan seseorang didasarkan atas “makna” yang diberikan terhadap tindakan orang lain itu tanpa dibuat secara langsung terhadap tindakan orang lain. Proses interaksi manusia bukan suatu proses dimana stimulus dapat menimbulkan tanggapan atau respons secara langsung namun antara stimulus yang diterima dan respon yang terjadi sesudahnya di antara proses interpretasi (proses berpikir yang merupakan kemampuan manusia) oleh si aktor. Sehingga interpretasi merupakan kunci dalam teori ini menurut Ritzer (Wulansari, 2009:195).

Makna-makna simbolis yang telah melekat dalam pikiran para pemain seni karawitan inilah yang selanjutnya ditafsirkan sebagai sesuatu yang mengikat dan dipatuhi oleh seluruh *pengrawit*. Dengan memahami makna tersebut maka akan memahami situasi kebudayaan yang tercipta di lingkungan kelompok meliputi tata krama, nilai, norma dan adat-istiadat (Setiadi, 2011: 165). Aturan ini pula telah menginternalisasi siswa yang sedang memainkan gamelan. Namun ketika pertama kali menabuh gamelan belum seluruh siswa dapat memahami hal ini, sehingga

masih terdapat sebagian siswa yang ramai dan saling mengobrol setelah *grambyangan* telah dimainkan. Ada pula yang belum memainkan instrumen meskipun *buka* sudah selesai ataupun sebaliknya. Berarti bahwa penafsiran tersebut membutuhkan waktu dan proses dari awal pertemuan pembelajaran sampai dengan berakhirnya semester mata pelajaran seni karawitan.

Kebiasaan berinteraksi musikal tersebut ternyata membawa dampak baik bagi peserta didik yaitu kembalinya Tata Krama Jawa yang sudah mulai luntur saat ini. Tata berarti adat aturan norma krama berarti sopan santun, bahasa yang taklim (menghormati), kelakuan, tindakan, perbuatan. Dengan kata lain Tata Krama adalah bentuk keseluruhan kebiasaan manusia yang telah disepakasi bersama dalam lingkungan masyarakat Jawa. (Soedarsono, 1985: 235). Berbagai temuan nilai Tata Krama Jawa dalam karawitan di SMA Negeri 1 Boyolali seperti unggah-ungguh, tepo seliro, tata berbahasa Jawa, gotong-royong, dan guyup rukun yang secara tidak langsung dipelajari, ditanamkan (terinternalisasi) dan akhirnya diaplikasikan oleh anak didik. Proses internalisasi yang dimaksud adalah dimana ketika mereka telah memahami peran dan mengidentifikasi perannya dalam lingkungan tersebut (Setiadi, 2011: 165).

Rasa Guyup

Seni karawitan terdiri dari beberapa orang penabuh atau kelompok yang disebut sebagai pengrawit. Dalam satu kelompok proses pembelajaran seni karawitan di SMA Negeri 1 Boyolali rata-rata terdiri dari delapan belas orang pengrawit per kelas. Dalam sebuah proses ada bentuk kesamaan pikiran dan perasaan sehingga terbentuk rasa guyup atau bentuk solidaritas antar satu kelompok. Bentuk pemikiran dan perasaan tertuang dalam ekspresi diri menabuh gamelan untuk menghasilkan bunyi yang harmonis. Hubungan komunikasi antar masing-masing anggota saling mengenal dan akrab. Demikian pula dalam kelompok karawitan SMABOY Laras, bentuk rasa guyup terlihat ketika proses latihan, istirahat serta persiapan pementasan. Salah satu proses latihan kegiatan pementasan mengiringi prosesi wisuda SMA Negeri 1 Boyolali

Tepo Seliro

Tepo seliro berarti bahwa saling melihat satu dengan yang lain, keindahan musik gamelan merupakan kesatuan rangkaian instrumen. Masing-masing instrumen bonang, kendang, saron dan gong memiliki fungsi yang berbeda yaitu cara menabuh, level keras atau halus suara yang dimainkan harus berimbang satu sama lain. Dari proses yang berjalan beberapa kali dan terulang diingatkan guru maupun masing-masing siswa saling mengingatkan. Kebiasaan ini yang membuat pelaku dalam pembelajaran seni karawitan saling membentuk rasa simpati dan memperhatikan teman ketika menabuh gamelan.

Bahasa Krama

Keberjalanan seni karawitan yang eksis, memberikan semangat kepada siswa bahwa sebagai pemuda wajib melestarikan budaya Jawa. Proses pembelajaran karawitan menjadi wadah sarana ekspresi, *refreshing* dan apresiasi siswa terhadap budaya Jawa khususnya seni musik tradisional. Di dalam mata pelajaran seni karawitan guru membebaskan bahasa komunikasi siswa atau menggunakan bahasa keseharian namun harus memperhatikan bahasa krama (Basa Krama Jawa). Bahasa keseharian digunakan untuk mengingatkan kembali siswa akan tata cara tingkatan tutur berbahasa. Walaupun tidak secara kusus diajarkan namun seringnya komunikasi membuat mereka terbiasa atau kulino.

Unggah-ungguh

Unggah-ungguh Jawa yang dimaksud adalah bentuk sikap sopan-santun terhadap sesama manusia dan lingkungan sekitar. Termasuk ketika guru menjelaskan suatu materi secara praktik maupun teori, siswa-siswi berusaha untuk menghargai guru dengan tetap memperhatikan dan saling mengingatkan teman ketika ada yang bergurau, berbicara sendiri dan tidak memperhatikan.

Pelaku karawitan adalah guru dan murid serta instrumen peralatan gamelan. Yang perlu

diperhatikan dalam unggah-ungguh ketika menabuh berupa konsep Wiraga kedisiplinan raga, Wirasa kedisiplinan rasa kelembutan harmoni suara dan Wirama irama cepat atau lambat nada yang dihasilkan. Salah satu pesan yang disampaikan guru adalah tidak boleh melangkahi gamelan. Secara umum pesan ini menjelaskan bahwa ada karya leluhur masa lalu yaitu gamelan. Gamelan merupakan alat musik yang perlu dilestarikan dan dihargai.

Gotong-royong

Nilai-nilai gotong-royong antar siswa terlihat ketika mereka bahu-membahu untuk mempersiapkan alat gamelan yang akan dipakai latihan ataupun pentas. Berbagai instrumen gamelan yang terdiri dari banyak jenis, memiliki ukuran besar dan cukup berat membuat siswa saling bekerja sama untuk mengangkat alat tersebut, lalu memindahkan ke tempat yang akan dipakai pentas. Selain itu mereka juga saling berkoordinasi dan membantu satu sama lain dalam menata alat secara efektif dan efisien sehingga dapat menyesuaikan dengan tempat yang telah disediakan untuk pementasan.

Ini merupakan suatu sikap yang dipahami siswa sebagai upaya dalam menghadapi suatu fenomena tertentu yang terjadi ketika mata pelajaran karawitan berlangsung. Siswa-siswi akan terdorong untuk saling memperhatikan unggah-ungguh dan tuturan bahasa ketika menghadapi sosok guru yang dihormati dan dirasa patut dihargai, saling tepo seliro terhadap sesama teman ketika memainkan alat musik, saling guyup rukun karena ada rasa ingin mengayomi guna menyatukan rasa antar siswa dan saling bergotong-royong untuk mempersiapkan segala kebutuhan mereka dalam berlatih maupun pementasan karawitan. Kebiasaan ini berlangsung berulang-ulang setiap pembelajaran seni karawitan sehingga penafsiran simbolik tersebut sudah mendarah daging dan dilakukan secara terus-menerus.

Hal-hal yang tidak bisa dikesampingkan dalam berkesenian yang berupa *wiraga*, *wirasa* dan *wirama* juga yang menjadi aspek penting dalam seni karawitan. *Wiraga* mengajarkan dan menjadikan pemain karawitan harus disiplin, bersiap diri ketika aba-aba sudah dimulai, dan bertanggung jawab atas alat yang dipukulnya. *Wirasa* mengajarkan bahwa dalam memainkan instrumen gamelan tidak hanya benar secara aturan notasi namun pemain juga harus bisa merasakan halus-kerasnya cara memainkan alat/instrumen yang dipegangnya. *Wirama* mengajarkan bahwa irama menjadi hal dasar pula yang harus diperhatikan. Ketiga aspek tersebut dirasa penting karena suatu *gendhing* yang memiliki aturan tertentu dalam memainkannya tidak akan bisa dimainkan secara indah dan tidak bisa dinikmati apabila tidak dimainkan dengan benar dan menjiwai.

Pemahaman nilai filosofis gamelan menjadi sebuah makna yang penting ketika mempelajari gamelan secara kompleks. Gamelan sebagai alat kesenian yang serba luwes dimana dapat digunakan untuk mendidik rasa dalam dunia karawitan, solidaritas dan setiakawan, tegur sapa halus, tingkah laku sopan. Semua itu karena jiwa seseorang menjadi sehalus Gendhing-gendhing karawitan (Endraswara, 2008: 44). Dengan demikian terdapat internalisasi Tata Krama Jawa dalam mata pembelajaran seni budaya karawitan di SMA Negeri 1 Boyolali.

Simpulan

Proses Mata pelajaran Seni Karawitan merupakan mata pelajaran wajib di SMA Negeri 1 Boyolali, yang fungsi nyadisejajarkan dengan mata pelajaran yang dijadikan bahan ujian nasional. Hal ini menjadi komitmen sekolah terhadap Visi dan Misi yang direncanakan oleh sekolah. Proses pembelajaran karawitan yang dilakukan bukan sekedar praktik ketika menabuh namun ada bentuk unggah-ungguh atau Tata Krama Jawa dalam pembelajaran karawitan melalui pembelajaran teori maupun praktik menabuh gamelan. Penempatan fungsi dari masing-masing instrumen dan tata tertib cara menabuh serta etika menabuh menjadi sebuah peran dalam membangun Tata Krama Jawa peserta didik. Melalui teori Interaksionisme Simboik Herbert Blumer proses pembelajaran Seni Karawitan di analisis dari tiga inti konsep pemikiran teori ini yaitu Pelaku (siswa) saling mendefinisikan dan menafsirkan bagaimana bagian simbol yang berupa isyarat musik, vokal *gendhing*, *grambyangan*, *buka*, *suwuk* sebagai bagian aturan yang telah disepakati dan diulang setiap pembelajaran berlangsung. Tidak boleh

bercanda (*anteng*) saat menabuh. Ketika ada kode dan isyarat *grambyangan* semua harus siap tanpa terkecuali. Bagian instrumen terdapat bentuk tabuhan secara personal dan bersama menjadikan proses belajar gamelan sebagai bagian dari roda dalam proses pendidikan Seni Karawitan sebagai musik yang rumit dan halus. Proses ini yang mendorong membentuk konsep kerjasama (*rasa guyup*), *tepo seliro* atau saling menghargai, gotong-royong, unggah-ungguh meliputi *wiraga*, *wirama wirasa* dan bahasa *krama*. Karawitan sebagai kesenian musik tradisional namun pada intinya juga membentuk implementasi internalisasi Tata Krama Jawa dan nilai luhur yang baik dalam keberlangsungan proses pendidikan khususnya di SMA Negeri 1 Boyolali. Walaupun tidak semua dari pelaku (siswa) dapat memahami tetapi Karawitan memberikan dampak besar dalam mewujudkan visi dan misi sekolah dalam mewujudkan penanaman kepribadian luhur melalui kebudayaan daerah.

Daftar Pustaka

- Anggaunitakiranantika, A. (2017). Interaksi Buruh Migran Perempuan sebagai Kekuatan Modal Sosial. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 2(1), 33-40.
- Darmayanti, D. (2014). *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta: Araska
- Endraswara, S. (2008). *Tuntunan Praktis Karawitan Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press
- Kemempora RI. (2009). *Penyajian Data dan Informasi Kementerian Pemuda dan Olahraga Tahun 2009*. Jakarta: Biro Perencanaan Sekretariat Kementerian Pemuda dan Olahraga
- Kesuma, D, dkk. (2011). *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kiranantika, A (2020). *Perempuan, Anak dan Keluarga Dalam Arus Perubahan*. Makassar: CV Nas Media Pustaka
- Lestari, G. (2016). Bhinneka Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia Di Tengah Kehidupan SARA. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 28(1).
- Maharani, E & Gumanti, A. (2018). *Mendikbud: Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kesenian*. Dipetik tanggal 19 Juli 2018, dari Republika: (<https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/18/07/19/pc3ook335-mendikbud-penguatan-pendidikan-karakter-melalui-kesenian> diakses pada 1 Desember 2019)
- Marsono, M. (2019, August). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Budaya di Era Milenial. *In Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya* (Vol. 1, No. 1).
- Miles, H. (2007). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press
- Napitupulu, E.L. (2014). *Gamelan, "Orkestra Jawa" yang Justru Populer di Amerika*. Dipetik tanggal 16 Januari 2014, dari Kompas: (<https://travel.kompas.com/read/2014/01/16/1040553/Gamelan.Orkestra.Jawa.yang.Justru.Populer.di.Amerika>. Diakses pada 1 Desember 2019).
- Nuryawan, W. (2016). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Kehidupan Berbangsa Dan Bernegara Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Karawitan Di SDN Kliwonan Purworejo*. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*. 5 (1): 14-24. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/sakp/article/view/1418> <Diakses pada 11 November 2018>
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, (5), 22-27.
- Putra, Y. S. (2017). Theoretical review: Teori perbedaan generasi. *Jurnal Ilmiah Among Makarti*, 9(18).

- Qomariyah, S. N. (2019, September). Faktor-Faktor Sosial Yang Mempengaruhi Eksistensi Kesenian Karawitan Di Desa Made Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang. *In Prosiding Conference on Research and Community Services* (Vol. 1, No. 1, pp. 658-664).
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: kajian budaya dan ilmu humaniora pada umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ritzer, G & Douglas J. G. (2012). *Teori Sosiologi Modern 8*. Jakarta: Kencana
- Setiadi. E. M & Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Kencana
- Soedarsono. (1985). *Keadaan dan Perkembangan Bahasa, Sastra, Etika, Tata Krama dan Seni Pertunjukan Jawa, Bali dan Sunda*. Yogyakarta: Depdikbud
- Sulistyowati, M & Jatningsih, O. (2013). *Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Karawitan untuk Mengembangkan Sikap Kebersamaan Siswa Di SMPN 1 Tarik Sidoarjo*. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 3(1):115
- Supanggah, R. (2007). *Bothekan Karawitan 2*. Surakarta: ISI Press
- Suparno, T. S. (2006). *Beberapa Pendekatan Sosiologis dalam Penelitian Karawitan*. *Jurnal Imaji*. 4(2): 166188.
- Wulansari, D. (2009). *Konsep dan Teori Sosiologi*. Bandung: PT Refieka Aditama
- Yudoyono, B. (1984). *Gamelan Jawa*. Jakarta: PT Unipress