



**APRESIASI ANAK USIA KOGNITIF PRAOPERASIONAL PADA  
PERTUNJUKAN LUDRUK VIRTUAL ARMADA**

***PREOPERATIONAL COGNITIVE AGE CHILDREN APPRECIATION  
ON THE ARMADA VIRTUAL LUDRUK***

**Elizabeth Suryani Ongko<sup>1)</sup>, Setyo Yanuartuti<sup>2)</sup>, I Nyoman Lodra<sup>3)</sup>\***

1)2)3) Prodi Pendidikan Seni Budaya, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Article History: Received : Jan 20, 2022. Reviewed : Apr 01, 2022. Accepted : May 09, 2022.*

**Abstrak**

Ludruk adalah sebuah kesenian dari Jawa Timur yang mencakup lagu, musik, gerak, tari, drama dan tata cahaya panggung yang seringkali menjadi wadah penyampaian aspirasi masyarakat. Adapun peneliti menggunakan ludruk sebagai objek penelitian karena ludruk sebagai kesenian daerah yang memiliki berbagai simbol tersirat di dalamnya dan menggunakan bahasa daerah sehari-hari yang mudah dipahami. Adanya fakta mengenai ludruk yang semakin tergerus dan tergantikan oleh kesenian lain yang berasal dari luar negeri membuat peneliti ingin mengenalkan ludruk sedini mungkin. Peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara serta studi literatur terhadap ludruk sebagai salah satu kesenian daerah, perkembangan kognitif dan artistik anak, musikologi dan psikomusikologi, serta kaitan antara warna dan usia praoperasional anak. Melalui penelitian ini, peneliti mencoba untuk menganalisis apresiasi anak usia 6 tahun yang berada pada tahap kognitif praoperasional pada sebuah seni pertunjukan ludruk yang disajikan secara virtual. Hasil yang didapat adalah anak mampu menangkap dan memahami simbol-simbol pada pertunjukan ludruk, Selain itu, anak juga mengalami proses belajar memahami makna dibalik simbol dan perilaku tokoh kesenian. Anak mampu memberikan apresiasi terhadap sebuah pertunjukan ludruk dan tidak terlepas dari aspek psikologi kognitif, aspek fisiologis, aspek afektif ataupun emosi, dan juga pengalaman musikalitas mereka sebagai individu.

**Kata Kunci:** ludruk; simbol; musikologi; psikomusikologi; kognitif praoperasional.

**Abstract**

*Ludruk is a traditional art and culture from East Java that consists of music, song, movement, dance, theater and stage lighting which often used as an opportunity to share people's aspiration. Researcher used Ludruk as the research's object because it has a lot of symbols and it use an easy local language. Fact proves that Ludruk is getting dissapear and being replaced with any modern art and culture from outside Indonesia. It made researcher having a will to introduce local art and culture as soon as possible to the young generation. The subject of this research is a 6 year old kid in pra-operational cognitive stage. Observation, interview and literature studies about Ludruk, cognivite developmental, arthistic developmental, musicology, psychomusicology are used as the method of this research. At this research, researcher did an analyzation about the kid's apretiation about virtual ludruk. Through the research, kid also learned to understand the symbols and the actor's acts which are related with kid's cognitive, physiology, affective, emotion and his experience as a human.*

**Keywords:** ludruk; symbol; musicology; psychomusicology; cognitve pra-operational.

**How to Cite:** Ongko, E.S, Yanuartuti, S. & Lodra, I. Y. (2022). Apresiasi Anak Usia Kognitif Praoperasional Pada Pertunjukan Ludruk Virtual Armada. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6 (1): 75-87.

\*Corresponding author:

E-mail: [elizabethsuryanionako@gmail.com](mailto:elizabethsuryanionako@gmail.com)

ISSN 2549-1660 (Print)

ISSN 2550-1305 (Online)

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan yang luas dan memiliki beraneka ragam budaya, termasuk seni di dalamnya. Di Jawa Timur sendiri ada sebuah kesenian yang sudah cukup lama eksistensinya, namun kurang diminati oleh masyarakat. Dalam hal ini, masyarakat kurang bisa memberikan apresiasi terhadap kesenian lokal, bisa karena kurangnya sosialisasi budaya lokal kepada masyarakat secara luas ataupun memang kurangnya kesadaran masyarakat untuk memahami sebuah budaya lokal yang ada. Sebuah kesenian yang dikenal dengan istilah Ludruk adalah sebuah teater tradisional yang terdiri dari beberapa komponen antara lain remo, bedayan, lawak, kidung dan serta lakon atau teater itu sendiri sebagai inti pertunjukannya. Pertunjukan Ludruk yang lengkap memiliki seluruh komponen ludruk dan juga diiringi musik khas Jawa Timur Gamelan dengan irama Jula-Juli. Abdillah (2009) mengemukakan data menurunnya jumlah kelompok ludruk berdasarkan catatan Kanwil Kebudayaan, Departemen PPDK Tingkat I Surabaya. Pada tahun pada 1963, di Jawa Timur terdapat 549 organisasi/ perkumpulan Ludruk. Namun, jumlah tersebut terus menurun seiring dengan berjalannya waktu. Pada tahun 1984/1985 ada 789 kelompok ludruk, tahun 1985/1986 ada 771 kelompok, 1986/1987 ada 621 kelompok, 1987/1988 ada 525 kelompok dan saat ini tidak lebih dari empat belas kelompok ludruk di kawasan budaya Arek yang meliputi Surabaya, Jombang, Malang, Gresik, Sidoarjo dan Kediri, serta sebagian Blitar.

Menurunnya jumlah kelompok ludruk yang ada ditambah dengan adanya Pandemi Covid-19 makin memberikan dampak akan semakin jarang ada pertunjukan ludruk di tengah masyarakat. Hal ini memberikan dampak bagi para seniman ludruk yang harus puasa tampil di panggung. Selain membatasi kreativitas dan karya para seniman, khususnya senima, hal ini juga membuat para seniman kehilangan

pendapatan. Namun, adanya kemajuan teknologi dan kanal *youtube* akhirnya bisa menjadi salah satu wadah untuk kreasi para seniman. Ada banyak hasil karya seniman yang akhirnya dapat dilihat di kanal *youtube*, termasuk ludruk.

Peneliti menemukan ada berbagai ragam ludruk di kanal youtube, antara lain ludruk pada umumnya, ludruk cilik, dan ludruk animasi. Seniman Ludruk pada umumnya adalah seniman senior yang masih memiliki semangat untuk melestarikan Ludruk. Walaupun demikian, ada pula beberapa stasiun televisi ataupun kelompok yang berusaha melestarikan Ludruk melalui adanya program Ludruk Cilik ataupun Ludruk Animasi. Ludruk Cilik merupakan sebuah pertunjukan ludruk yang dikemas sederhana dan tidak selalu melibatkan keseluruhan unsur struktural yang ada di dalamnya, namun masih menyerupai Ludruk seperti awal mulanya dan diperankan oleh anak-anak. Hal ini sangat berbeda dengan Ludruk Animasi yang dibuat secara animasi (gambar bergerak) dan memiliki durasi singkat (dibawah 5 menit) dalam sebuah tayangan, menekankan salah satu komponen saja pada setiap penayangannya. Ada ludruk animasi yang hanya berisikan kidung, ada pula yang hanya berisikan jula-juli, dan ada pula yang hanya berisikan teater singkat.

Berdasarkan data menurunnya jumlah ludruk dan adanya keinginan untuk melestarikan budaya Ludruk sebagai salah satu kesenian di Jawa Timur secara khusus, peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai Ludruk. Pelestarian budaya perlu untuk dilakukan oleh masyarakat, mulai dari lingkungan keluarga ataupun di lingkungan sekolah. Budaya perlu diperkenalkan kepada anak agar mereka tetap bisa mengenal budaya lokal dan tidak hanya mengenal budaya asing yang jauh lebih mudah diakses melalui teknologi. Dalam hal ini, peneliti memilih untuk memulai langkah melestarikan ludruk di lingkungan keluarga yang memiliki anak usia dibawah 6 tahun. Ludruk yang dipilih adalah ludruk pada umumnya karena

memiliki komponen yang utuh dan diperankan oleh manusia dan bukan dibuat secara animasi.

Dalam salah satu penampilan ludruk yang ditemukan di *youtube*, dapat dilihat meski penyajian ludruk dilakukan secara virtual, namun proses berlangsungnya ludruk pada Ludruk Virtual Armada masih sama dengan pertunjukan ludruk pada umumnya, hanya saja para tokoh melakukan pertunjukan dengan memenuhi protokol kesehatan yang diwajibkan, yaitu memakai masker ataupun *face shield* dan menjaga jarak satu dengan yang lain. Dalam hal ini, tetap ada para seniman ludruk, ada panggung, ada lampu sorot dan atribut pendukung kebutuhan drama, serta ada gamelan dan musisinya di samping panggung. Ludruk direkam dengan baik dan ditayangkan di kanal *youtube* sehingga para penonton dapat merasakan seolah-olah berada di bagian terdepan dari panggung sewaktu menonton ludruk.

Ludruk Virtual Armada dimulai dengan penampilan bedayan yang memakai kostum berwarna cerah dan berdandan dengan cantik, menyampaikan kidung sebagai perkenalan dan ucapan selamat datang yang diiringi dengan musik yang mendukung dan pencahayaan yang cerah juga. Setelah jula-juli, ada seorang tokoh yang muncul sebagai tokoh yang mewakili perasaan hati dan pemikiran para seniman yang aktivitasnya sangat dibatasi pada masa pandemi, hingga pada akhirnya dapat menampilkan seni pertunjukan setelah sekian waktu harus berdiam diri di rumah saja meratapi nasib.

Kesedihan, kerinduan, dan keinginan para seniman untuk dapat terus kembali aktif di panggung pertunjukan disampaikan secara menarik dan penuh ekspresi oleh sang tokoh dari Ludruk Armada melalui sebuah tari remo dan kidung yang dipadukan dengan musik gamelan yang indah. Adanya gerakan tangan dan gerakan kaki menjadi penegasan akan kalimat yang dilantunkan sebelum teater ludruk dimulai. Setelah penyampaian aspirasi para seniman oleh sang tokoh, ada penampilan bedayan

dengan kostum dan nuansa yang berbeda. Hal ini membuat penonton merasa tertarik untuk mengikuti pertunjukan ludruk yang selanjutnya sembari menantikan apa yang akan terjadi pada *scene* berikutnya.

Drama ludruk yang ditampilkan oleh Ludruk Armada berkisah mengenai cerita dari dua keluarga yang memiliki rencana untuk menjodohkan anaknya, namun pada kenyataannya, masing-masing anak menolak karena mereka sudah memiliki pilihan hati mereka masing-masing. Ada perdebatan antara kedua belah pihak keluarga saat mereka belum bisa memastikan anak mereka mau menerima perjodohan tersebut, ada perdebatan antara orang tua dengan anaknya karena orang tua merasa tidak dihargai saat anaknya menolak perjodohan, sedangkan anak juga merasa tidak dihargai dan tidak diberi kebebasan karena sudah memiliki pilihannya sendiri. Dan kedua anak yang merupakan sepasang kekasih juga sempat bersitegang karena sang wanita ingin segera dikenalkan dan diakui oleh keluarga sang pria. Namun sang pria juga diliputi berbagai perasaan, termasuk perasaan takut akan penolakan dari orang tuanya mengingat dirinya akan dijodohkan dengan anak dari kerabat orang tuanya.

Hingga pada akhirnya kedua anak tetap pada pilihannya dan bersepakat untuk menghadap orang tua pihak pria. Ternyata, pilihan sang anak adalah calon jodoh sang anak tersebut yang tak lain adalah anak dari kerabat orang tuanya. Dengan demikian, kedua belah pihak keluarga akhirnya juga turut berbahagia, tidak jadi saling menyalahkan dan menuntut karena perjodohan tidak jadi dibatalkan. Akhirnya, perjodohan yang juga sesuai dengan pilihan anak sendiri pun dilangsungkan dengan disaksikan oleh kedua belah pihak keluarga dan kerabatnya.

Pergantian tokoh seniman di panggung didukung juga dengan adanya penataan cahaya panggung yang baik dimana cahaya panggung dibuat menjadi gelap, berbeda dengan saat penampilan tokoh di atas panggung, penataan cahaya

juga dibuat dengan warna-warna yang berganti-ganti pada setiap episodenya agar para penonton juga dapat merasakan adanya perubahan episode maupun perubahan lokasi drama. Tata cahaya panggung yang gelap juga dilakukan untuk mendukung proses perubahan setting lokasi drama, dimana para pendukung akan mengangkat dan memindahkan perabotan yang dipakai.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengkaitkan Psikologi dan Musikologi dalam menganalisis hasil berpikir anak usia praoperasional dalam menonton pertunjukan Ludruk Virtual. Kedua ilmu ini dikenal dengan sebutan Psikomusikologi, namun sangat disayangkan di Indonesia penelitian terkait Psikomusikologi sangatlah minim, berbanding terbalik dengan penelitian terakit di luar negeri. Peneliti dapat menemukan beberapa artikel maupun jurnal yang membahas tentang Psikomusikologi.

Adapun Psikologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang perilaku manusia, sedangkan Musikologi merupakan ilmu yang mempelajari musik pada tingkat akademik yang tinggi. Menurut Djohan (2009) mengungkapkan bahwa musik ialah produk pikiran. Elemen vibrasi dalam bentuk frekuensi, amplitudo, dan durasi belum dapat dikatakan sebagai musik bagi manusia hingga semuanya itu ditransformasi secara neurologis dan diintepretasikan melalui otak menjadi pitch (nada-harmoni), timbre (warna suara), dinamika (keras-lembang), dan tempo (cepat-lambat). Musik dapat memengaruhi dimensi afek, kognisi, dan perilaku manusia. Otto E. Laske (1984) mengemukakan bahwa istilah Psikomusikologi pernah diperkenalkan dalam jurnalnya di tahun 1975. Pada saat itu Laske mengemukakan psikomusikologi sebagai suatu ilmu sains akan musik yang membawa bukti empiris untuk menjelaskan struktur-struktur maupun hipotesa yang dilakukan oleh para ahli musikologi, ahli teori musik maupun musisi secara umum

dan mengembangkan model komputasi terkait dengan aktivitas musikal seperti mendengarkan musik, menampilkan musik, *composing*, *conducting*, dan menganalisa musik. William, Carlsen, dan Dowling (1981). Lebih jelasnya, dijelaskan bahwa pendekatan psikomusikologi juga akan terkait dengan psikologi dan kognitif seseorang dalam konteks musikal secara luas.

Terkait dengan perkembangan kognitif, Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi beberapa tahap, sensorimotor (0-24bulan), kognitif praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (usia 11 tahun keatas). Berdasarkan empat tahapan perkembangan kognitif Piaget, peneliti memilih anak dengan tahap kognitif yang kedua, yaitu tahap praoperasional sebagai subjek penelitian. Dalam hal ini, ludruk sebagai objek penelitian akan ditangkap sebagai simbol oleh anak dan tentunya diharapkan anak dapat merepresentasikan peristiwa dan objek tersebut sebagai hasil pemikirannya.

Selain untuk mengetahui bagaimana apresiasi anak terhadap pertunjukan ludruk yang ditayangkan secara virtual, peneliti juga ingin mengenalkan kesenian daerah yang cukup sederhana untuk anak-anak. Sederhana dan ringan dalam hal ini adalah apabila dibandingkan dengan pertunjukan wayang yang menggunakan bahasa yang lebih sulit dipahami oleh anak-anak dan juga memiliki alur cerita yang lebih panjang dibanding dengan ludruk. Adapun ludruk virtual yang terpilih adalah ludruk virtual yang berdurasi sekitar 60 menit pada kanal *youtube*,

Peneliti memilih ludruk virtual tersebut karena memiliki durasi yang tidak terlalu panjang untuk anak usia praoperasional. Ludruk virtual yang dibawakan oleh Ludruk Armada ini juga menjadi kesenian terpilih karena dalam ludruk tersebut secara lengkap ada musik (gamelan juga tampak pada tayangan ludruk, kidung, gerak dan tari, teater dan juga tata cahaya dan efek (asap) panggung

yang dapat ditangkap sebagai simbol bagi anak pada tahap praoperasional. Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada unsur-unsur ludruk yang terkait dengan simbol, tidak menekankan fokus pada isi cerita dari ludruk itu sendiri.

### METODE PENELITIAN

Peneliti melihat dan melakukan observasi pada pertunjukan Ludruk Virtual melalui *youtube* bersama dengan subjek penelitian. Selama pertunjukan, peneliti memperhatikan perubahan raut wajah subyek penelitian dan juga memberikan beberapa pertanyaan terkait dengan kesenian Ludruk Virtual.

Peneliti juga melakukan studi literatur terhadap beberapa artikel maupun jurnal yang membahas mengenai ludruk, musik (mendengarkan musik dan menganalisa musik), psikomusikologi, perkembangan kognitif dan artistik anak, hubungan antara warna dan usia praoperasional anak.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Ludruk adalah salah satu kesenian tradisional Indonesia yang berawal di daerah Jombang, Mojokerto, Sidoarjo, Surabaya, dan Malang. Ludruk adalah sebuah kesenian yang melibatkan cukup banyak orang, baik sebagai pemain musik (karawitan), jula-juli, bedayan, tari remo, tokoh kidungan, dan juga para pemain drama yang disebut lakon. Ludruk bisa difungsikan sebagai hiburan, karena diselingi juga dengan lawak yang mengundang tawa dan juga sebagai wadah untuk menyampaikan aspirasi ataupun kritik terhadap pemerintah. Ludruk berasal dari kata molo-molo dan gedrak-gedruk. Molo-molo adalah kondisi mulut penuh tembakau sugi yang akan dimuntahkan dan mengeluarkan kata-kata yang membawakan kidung dan dialog, sedangkan gedrak-gedruk adalah kondisi kaki yang dihentak-hentak ke bawah pada saat menari di panggung. Puncak kesenian Ludruk disajikan dalam bentuk teater atau lakon yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari, cerita rakyat, cerita perjuangan

atau legenda dan diiringi oleh musik gamelan.

Pada umumnya, Ludruk diawali dengan Remo yang melupakan sebuah tarian budaya Jawa Timur yang menggambarkan keberanian seorang pangeran saat berjuang di medan perang. Tarian Remo sebagai pengantar pertunjukan awalnya termasuk tarian yang sederhana bila dilihat dari aspek gerak, pakaian dan pola penampilannya. Pada perkembangan selanjutnya, para seniman juga melakukan berbagai inovasi gerak pada tari Remo dan ludruk hingga keduanya juga tidak jarang dijadikan sebagai penggerak terkait realitas dan politik. Selain menari, ada dua hal lain yang juga dilakukan tokoh kesenian ludruk di atas panggung, yaitu berbicara dan bernyanyi atau yang lebih dikenal dengan melantunkan kidung.



Gambar 1. Tari Remo dan kidung yang dibawakan oleh seorang seniman

Annabel J. Cohen (2012) mengungkapkan bahwa dalam sepanjang kehidupan manusia, bernyanyi akan mempengaruhi kehidupan manusia dalam banyak hal. Bahkan, sejak manusia masih dalam kandungan dan di masa bayi, bayi akan berusaha untuk *babbling*, yang merupakan perwujudan antara bernyanyi dan berbicara. Cohen juga mengemukakan bahwa penelitian mengenai studi fisiologikal pada bahasa atau berbicara jauh lebih banyak pada penelitian mengenai studi fisiologikal pada bernyanyi. Selain terkait dengan berbicara, bernyanyi juga sering diteliti dan tersebar di beberapa ranah ilmu, antara lain psikologi, pendidikan, musikologi dan etnomusikologi, keindahan dan *engineering*.

Selain tari remo, ada juga bedayan yang merupakan sebuah tarian ringan yang

dibawakan sambil menyanyi campur sari oleh lima orang atau lebih. Tari Bedayan memiliki ciri khas pada gerak tarinya yang anggun, teratur, dan serasi. Selain itu, ada pula alunan musik Jawa dari gamelan yang digunakan untuk mengharmonisasikan tarian dan juga untuk meningkatkan keterikatan emosional penonton. Bedayan dibawakan oleh penari pria yang dirias dengan cantik, menggunakan baju dodot dan selendang, gerakannya sangat luwes dan terlatih menambah unsur pesona estetika tarian. Dalam beberapa tradisi, tari Bedayan digunakan sebagai tarian untuk menghormati tamu dan menyambut tamu dengan baik. Pada ludruk virtual Armada yang menjadi materi pembahasan, kelompok tari Bedayan tampil dua kali dengan kostum dan lantunan yang berbeda.



Gambar 2. Tari Bedayan dan kidung yang dibawakan oleh 8 orang seniman



Gambar 3. Gamelan

Setelah pertunjukan Bedayan, teater dimulai dengan penampilan seorang tokoh yang membawakan kidungan. Kidungan adalah bentuk puisi atau pantun dalam bahasa Jawa yang sering disebut parikan,

dibawakan dengan mengikuti iringan gamelan gendhing. Kidungan Jawa Timur juga merupakan sebuah perpaduan seni sastra dan seni musik, perpaduan antara seni berbicara dengan musik pengiring. Bahasa Jawa yang digunakan adalah Bahasa Jawa Ngoko agar semua kalangan masyarakat dapat memahami nasehat ataupun pesan-pesan lain yang disampaikan dalam kidungan tersebut. Adapun dalam penyampaian kidungan, biasanya para penabuh ataupun pemain gamelan akan mengikuti tempo penyanyi, terkadang kidungan juga diiringi oleh tarian. Di Ludruk Virtual Armada, para seniman yang menyanyikan kidung mengungkapkan perasaan dan kenyataan mereka tentang para seniman yang juga terkena dampak wabah Covid-19.



Gambar 4. Kidung

Kidung pada ludruk virtual Armada ini mengakhiri penampilannya dengan mengajak para penonton untuk menyaksikan sebuah teater sebagai inti pertunjukan Ludruk. Teater atau disebut juga lakon disajikan berupa drama tradisional yang memakai bahasa lokal daerah. Adapun sandiwara ini dilakukan dengan menggunakan proses kreatif, biasanya sutradara gambaran cerita dan memberikan instruksikan secara sederhana, sisanya adalah kreatifitas para seniman. Sutradara biasanya memberikan instruksi satu hari sebelum pagelaran berlangsung atau bahkan lima jam sebelum acara dimulai karena para pemain sudah terbiasa membawakan lakon dengan sangat baik tanpa menggunakan naskah. Di akhir pertunjukan Ludruk, semua seniman akan tampil di panggung dan bertepuk tangan

sebagai simbol usainya pertunjukan Ludruk.



Gambar 5. Pertunjukan Lakon atau Teater Ludruk

Sebagai sebuah kesenian lokal yang harus dilestarikan, memperkenalkan kesenian tersebut kepada masyarakat luas, termasuk anak-anak adalah salah satu cara yang tepat. Hal ini juga menjadi dasar adanya komponen apresiasi seni budaya lokal pada lingkup pendidikan yang ada di Indonesia. Menurut Julia (2017a, p. 69; 2017b), apresiasi seni dilakukan untuk mencari makna-makna tersembunyi di balik sebuah pertunjukan seni. Oleh karena itu, apresiasi seni musik yang juga adalah pemahaman akan seni juga dipengaruhi oleh pengalaman masing-masing individu. Berangkat dari hal tersebut, peneliti akan meneliti respon apresiasi anak usia dibawah 6 tahun terhadap pertunjukan ludruk.

Apresiasi menurut Bastomi (1989: 910) diartikan sebagai apresiasi dan penghargaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikatakan bahwa apresiasi adalah penilaian yang baik, misalnya terhadap suatu karya seni. Tahapan mengapresiasi sebuah karya seni menurut Wadiyo dalam Malarsih, 2006:569 terdiri dari lima tahap atau lima langkah, pertama adalah tahap kenikmatan yang merupakan langkah awal dan diperoleh dari melihat sebuah karya seni atau mendengarkannya. Selanjutnya, pada langkah kedua apresiator berupaya untuk menemukan kebaikan, nilai, manfaat, dan merasakan pengaruh karya seni ke dalam jiwanya. Langkah ketiga adalah pemahaman, apresiator akan memahami berbagai unsur karya seni yang telah dilihat dan didengar, kemudian menarik kesimpulan. Pada langkah keempat, apresiator akan menganalisis,

menafsirkan dan merumuskan pendapatnya terhadap karya seni. Langkah yang terakhir adalah aplikatif aplikasi dimana apresiator akan mengemukakan ide-ide baru dan memanfaatkan hasil apresiasi yang diperolehnya.

Adapun peneliti melakukan observasi pada ekspresi serta respon anak selama menonton ludruk virtual dan mendapatkan beberapa hasil yang menarik untuk dibahas lebih lanjut. Pertama, anak menunjukkan ekspresi senang ketika melihat adanya tata cahaya warna lampu panggung yang cerah dan berubah pada setiap *scene*-nya. Anak menyebutkan warna lampu sebagai respon pertama yang dia tangkap saat acara dimulai dan saat pergantian *scene* dimana warna lampu juga akan berubah, sebagai contoh “wow, lampunya warna merah!”, “wow, lampunya ganti warna kuning!”, “lampunya dimatikan, jadi gelap”.

Kedua, anak ikut serta merasakan alunan musik gamelan yang dimainkan dengan menggoyangkan kepala atau badannya mengikuti irama lagu. Platel, dkk (2003) mengemukakan bahwa seseorang mampu mengidentifikasi atau memiliki perasaan yang kuat untuk mengetahui suatu lagu atau melodi. Hal ini terkait dengan adanya memori musik semantik dalam otak manusia. Penelitian Cuddy (2018) mengemukakan bahwa memori semantik musik diperoleh dan diproses secara implisit, yaitu tanpa usaha dan kesadaran sadar. Dalam hal ini, karena subjek memiliki pengalaman musik sebelumnya dan sering mendengarkan musik, maka tanpa sadar anak menggoyangkan kepala ataupun badannya mengikuti irama lagu yang didengarnya.

Ketiga, anak mengamati perilaku dan ekspresi tokoh dalam ludruk dan memberikan respon walau anak tidak sepenuhnya paham dengan arti kalimat yang diucapkan oleh sang tokoh. Hal ini diungkapkan anak melalui ucapannya demikian “Itu lagi marah ya? Dia hentak-hentak kaki, mukanya (wajahnya) seperti orang lagi marah-marah, menakutkan”. Adapun suasana pada penampilan tokoh

ludruk saat ikut juga didukung dengan musik yang memberikan kesan lebih mencekam dibanding sebelumnya, dalam hal ini dinamika musik juga lebih keras dibanding sebelumnya. Hal ini juga terkait dengan penelitian dari Kastner & Crowder (1990) yang melakukan penelitian terkait musik dan emosi yang dipersepsi anak usia 3 tahun hingga anak usia 12 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejak dini, anak bisa ikut mempersepsi emosi melalui sebuah musik, musik yang sering terdengar atau *familiar* (menggunakan tangga nada mayor) dipersepsi sebagai sesuatu yang menyenangkan, sedangkan musik yang terdengar asing (menggunakan tangga nada minor) dipersepsi sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan. Shaleha (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa musik bersifat universal dan merupakan ekspresi dari emosi.

Keempat, anak bisa ikut tertawa dan berkata “lucu” pada saat melihat mimik atau ekspresi wajah pemain ludruk yang sedang tertawa. Kelima, anak dapat memahami adanya perubahan *setting* lokasi yang ditandai dengan adanya perubahan perabotan yang diletakkan di panggung, tetapi anak tidak memahami maknanya. Hal ini diungkapkan anak melalui ucapannya “lho kenapa kok kursi mejanya diganti? Yang tadi diangkat dan dipindah ta?”. Hal serupa juga diungkapkan anak saat melihat tokoh yang sama berganti pakaian / kostum, anak juga bertanya “mengapa mereka berganti kostum?”

Dari kelima macam respon yang diberikan oleh anak, peneliti mencoba menelaah dengan menggunakan pendekatan musikologi, teori perkembangan kognitif, teori perkembangan artistik dan psikomusikologi. Clayton (dalam Djohan, 2009) mengungkapkan bahwa musikologi sebagai ilmu yang mempelajari tentang musik dan lebih berfokus pada kajian-kajian ilmiah seputar ilmu komposisi musik, kritik musik, sejarah musik, dan kajian teoritis musik dibandingkan dengan kajian tentang perilaku pencipta,

pendengar atau nilai estetis yang menyertainya. Laske (1984) dalam beberapa hasil karya tulisnya banyak membahas Musikologi dan Psikomusikologi, keduanya adalah dua ilmu yang berkaitan dengan musik. Musikologi dapat didefinisikan sebagai sebuah ilmu akan struktur musik yang ditangkap di memori musik. Teori musik mencakup apa itu musik sebagai objek atau struktur dari aktivitas / proses musik. Struktur musik dipandang dari *sonological representation* mencakup *solfege* dan bagaimana suara musik dipersepsi. Sedangkan struktur musik dipandang dari persepektif *semantic* mengarah pada komponen konseptual yang bisa membuat musik terlihat menarik untuk dilihat ataupun disukai atau konsisten dengan kontrol atau dari pengalaman sebelumnya. Secara sintesis dapat diungkapkan bahwa ada kaitan antara hasil bunyi dari musik yang dipersepsikan dan proses musik prosedural, disebut juga psikomusikologi.

Penelitian Laske juga mengungkapkan bahwa teori komprehensi musik adalah ilmu yang melibatkan 2 cabang ilmu yang saling berkaitan, yaitu teori struktur musik (*musicology formulates structural*) yang sering disebut musikologi dan proses kognitif seseorang dalam membahas struktur musik yang disebut juga psikomusikologi. Bila Musikologi akan fokus pada struktur-struktur musik, maka Psikomusikologi berfokus pada prosedur verifikasi akan hasil-hasil yang didapat dari struktur musik atau dengan kata lain bisa diartikan sebagai proses pemahaman musik. Dalam psikomusikologi, analisis tugas yang terkait dengan kognitif adalah kebutuhan utama untuk bisa mendapatkan hasil terkait struktur musik yang akan dikaji. Penelitian Hair (1997) juga mengemukakan hasil serupa bahwa sebuah respon musik ataupun pemahaman musik anak tidaklah lepas dari proses fisiologis dalam diri anak. Oleh karena itu, hal-hal terkait neurosains dan juga psikologi kognitif akan sangat membantu dalam

upaya memahami perkembangan musik secara utuh.

Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi beberapa tahap, tahap pertama adalah tahap pada anak usia 0 hingga 24 bulan, dikenal dengan tahap sensorimotor. Selama periode ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia dengan menggabungkan pengalaman sensorik (melihat, mendengar) dengan tindakan motorik (menjangkau, menyentuh). Tahap kedua adalah tahap kognitif praoperasional pada anak usia 2 hingga 7 tahun, anak akan berpikir secara simbolis, tetapi belum menggunakan operasi kognitif. Pada tahap ini, anak belum mampu menggunakan logika atau mengubah, menggabungkan, atau memisahkan ide atau pemikiran. Perkembangan kognitif anak terdiri dari membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap konkret. Selama tahap akhir ini, anak secara mental dapat mewakili peristiwa dan objek (fungsi atau tanda semiotik), dan terlibat dalam permainan simbolik.

Tahap ketiga adalah tahap operasional konkret pada anak usia 7-11 tahun, yang ditandai dengan perkembangan berpikir yang terorganisir dan rasional. Tahap ini juga merupakan titik balik utama dalam perkembangan kognitif anak, karena menandai awal pemikiran logis, meskipun hanya dapat diterapkan secara logis pada objek fisik. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan keterampilan konservasi (jumlah, luas, volume, orientasi) dan dapat memecahkan masalah secara logis, tetapi tidak dapat berpikir secara abstrak atau memberikan hipotesis. Tahap keempat pada anak usia 11 tahun ke atas adalah tahap operasional formal yang ditandai dengan kemampuan berpikir abstrak dengan memanipulasi ide-ide di kepala mereka, tanpa ketergantungan. Seorang remaja pada tahap ini juga dapat melakukan perhitungan secara matematis, berpikir dengan kreatif, menggunakan penalaran abstrak, dan membayangkan hasil tindakan tertentu.

Viktor Lowenfeld dalam bukunya "*Creative and Mental Growth*" menjelaskan ada 6 tahapan perkembangan artistik pada anak. Tahap pertama adalah tahap *scribbling* (usia 2-4 tahun), tahap awal dimana perkembangan artistik anak melalui aktivitas kinestetik mulai ditransformasikan ke dalam bentuk visual, namun masih berupa *scribble* atau coretan dan berantakan. Tahap kedua adalah tahap *Pre-Schematic* (usia 4-6 tahun), tahap dimana anak mulai memahami bentuk dasar dan garis sebagai dasar dalam sebuah visual atau gambar. Pada umumnya, gambar akan lebih terkait dengan figure manusia ataupun hewan dan anak mulai bisa menempatkan garis ataupun bentuk pada tempat yang benar. Pada tahap ini, penggunaan warna masih terbatas dan lebih berdasarkan pada emosional anak, bukan penggunaan warna secara logis. Tahap ketiga adalah tahap *Schematic* (usia 7-9 tahun) dimana anak sudah mulai bisa membuat skema, sebuah gambaran dari sebuah benda atau objek yang ada disekitarnya. Pada tahap ini anak juga mulai memahami penataan gambar, ukuran gambar, dan mulai menggunakan warna sesuai dengan apa yang anak-anak lihat di sekitarnya.

Tahap keempat adalah tahap *Gang* atau *Dawning Realism* (usia 9-11 tahun), tahap dimana anak mulai menggambar sesuai kenyataan, baik secara ukuran maupun secara kelengkapan bagian gambar. Pada tahap ini, anak juga sudah mulai bisa menilai hasil karyanya sendiri, bisa menggambar 3 dimensi, bisa mengarsir dan juga menggunakan kombinasi warna. Tahap kelima adalah tahap *Pseudo-Naturalistic* (usia 12-14 tahun). Bila ditahap sebelumnya, proses adalah hal yang terpenting, di tahap ini produk atau hasil karya adalah hal yang terpenting. Pada tahap ini, anak menilai hasil karyanya dari sudut pandang dirinya atau akan meminta pendapat orang lain akan hasil karyanya, anak tidak lagi menggambar secara spontan. Tahap terakhir adalah periode *Decision* (usia 14-17 tahun), tahap yang membuat anak akan

mulai menentukan, apakah dirinya akan terus pada dunia *art* atau akan meinggalkannya.

Adapun anak yang menjadi subjek peneliti adalah anak yang berusia mendekati 6 tahun, yang artinya secara teori perkembangan artistik anak berada pada tahap *pre-schematic* dan secara teori kognitif Piaget, anak berada pada tahap kognitif praoperasional. Pada tahap ini anak mulai memahami makna gambar, terutama yang terkait dengan figur manusia, anak juga memiliki cara berpikir yang berfokus pada simbol, dan dalam hal ini warna cahaya panggung, musik dan irama lagu, mimik ataupun ekspresi tokoh beserta perilakunya, pakaian dan perabotan yang ada pada pertunjukan ludruk adalah simbol yang ditangkap oleh anak. Simbol-simbol yang ditangkap oleh anak ini juga merupakan objek fisik yang secara nyata dikenal oleh anak usia praoperasional.

Dari beberapa simbol yang ditangkap, anak juga mengalami proses kognitif yang memverifikasi struktur-struktur musik dan pertunjukan yang ada pada pertunjukan ludruk. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, anak mampu mengartikan mimik ekspresi bahagia melalui tawa yang terdengar dan senyuman yang terlihat di wajah pemain ludruk, anak juga mampu mengartikan mimik atau ekspresi marah melalui hentak-hentakkan kaki dan muka yang menakutkan menurut anak. Dalam hal ini, simbol dapat dengan mudah diartikan oleh anak karena anak sudah pernah mempunyai pengalaman akan perasaan bahagia dan marah sebelumnya. Anak juga dapat mengikuti irama lagu dengan menggerakkan kepala ataupun badannya karena anak sudah terbiasa untuk mendengarkan musik dan telah memiliki pengalaman dan pengenalan akan musik sebelumnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Gabrielsson dan Juslin (2003) yang mengemukakan bahwa musik dianggap sebagai sebuah ekspresi emosi.

Sedikit berbeda dengan respon kelima anak, yang menunjukkan adanya kebingungan ketika terjadi perubahan perabotan pada panggung dan perubahan pakaian / kostum pada para pemain ludruk. Dalam hal ini, anak dapat menangkap simbol mengenai adanya perubahan perabotan dan pakaian (ada perbedaan), namun anak belum memahami apa makna dari perubahan tersebut. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, anak pada usia praoperasional belum mampu berpikir secara logis dan memecahkan masalah. Anak belum mampu berpikir secara abstrak ataupun memberikan dugaan sementara sebagai pemecahan masalah akan perubahan yang terjadi.

Berbeda dengan tanggapan orang dewasa yang sudah memiliki pemikiran operasional formal, orang dewasa sudah mampu menebak atau memberikan hipotesis terhadap perubahan yang terjadi, dimana perubahan perabotan memberikan makna ada perubahan *setting* lokasi, sedangkan perubahan kostum memberikan makna ada perubahan *setting* waktu. Dan ketika orang dewasa yang mendampingi anak saat menonton ludruk mencoba memberikan pemahaman akan makna perubahan tersebut, maka sang anak mendapatkan suatu pengalaman dan pemaknaan yang baru terkait dengan simbol perubahan yang dia tangkap. Pada saat itu, ada proses representasi objek (perubahan perabotan ataupun kostum) dan peristiwa (perubahan *setting*) yang sedang diupayakan oleh anak.

Dan terbukti pada *scene* selanjutnya ketika terjadi perubahan perabotan lagi, sang anak sudah mampu memaknai arti dari perubahan tersebut dengan memberikan respon “wah sekarang berarti pindah tempat lagi ya?”. Selain itu, anak juga mendapatkan hal baru lainnya bahwa setiap ada perubahan *setting*, tata cahaya akan dibuat menjadi gelap, hal ini disebabkan karena para penata *setting* sedang melakukan perubahan *setting*. Perubahan tata cahaya menjadi gelap dilakukan agar tidak merusak nilai estetika

dari pertunjukan ludruk itu sendiri, agar tidak terlihat berantakan saat sedang melakukan perubahan *setting*.

Penelitian terdahulu oleh Odbert dkk (1942) yang melakukan penelitian pada mahasiswa mengenai warna dan 8 grup *mood*. Hasil yang didapat adalah warna merah lebih mengarah pada *mood* yang kuat, seru, dan marah; warna biru lebih mengarah pada *mood* yang tenang; warna kuning menunjuk pada *mood* yang senang; warna ungu menunjuk pada *mood* yang serius dan bersungguh-sungguh; warna hitam menunjukkan *mood* yang sedih yang sangat mendalam dan duka; warna hijau menunjukkan *mood* yang santai; warna jingga mengarah pada *mood* yang sedang berpikir; warna coklat mengarah pada *mood* sedih.

FREQUENCY OF REPORTS OF COLOR-NAMES FOR EACH WORD-GROUP (100 Subjects)

	A (solemn)	B (sad)	C (tender)	D (leisurely)	E (playful)	F (gay)	G (exciting)	H (vigorous)	TOTALS
Red	3	0	1	0	6	51	62	42	165
Orange	0	0	0	2	9	16	14	7	48
Yellow	2	0	13	2	42	27	15	7	108
Green	2	0	5	43	17	18	4	8	97
Blue	16	14	57	38	13	4	8	10	160
Purple	33	13	19	11	5	1	7	22	111
Brown	5	10	0	5	6	1	0	11	38
Pink	0	0	9	2	13	3	2	0	29
White	26	0	9	4	15	1	3	5	63
Gray	11	30	4	2	2	1	2	3	55
Black	27	63	1	0	0	0	2	6	99
TOTALS	125	130	118	109	128	123	119	121	973

Tabel 1. Tabel Hasil Penelitian Antara *Mood* dan Warna oleh Odbert, Karwoski dan Eckreson.

Atas dasar penelitian tersebut, Lawler, C. O. dan Lawler E. E. (1965) kemudian melakukan penelitian mengenai asosiasi warna dan *mood* (suasana hati) pada 21 anak usia 3-4 tahun. Lawler hanya memilih dua warna, yaitu kuning dan coklat yang akan diuji coba untuk *mood* senang dan sedih, dua *mood* yang sudah dikenal anak usia 3-4 tahun. Pada penelitian tersebut, masing-masing anak diberi sebuah gambar sketsa seorang anak perempuan menggunakan gaun yang belum terwarna dan juga dua buah krayon, berwarna kuning dan coklat. Kemudian anak dibagi menjadi dua grup, dimana grup pertama diberikan cerita mengenai seorang gadis yang sedih, sedangkan grup yang kedua diberikan cerita mengenai seorang gadis yang bahagia. Setelah mendengarkan cerita, masing-masing anak diminta untuk mewarnai gambar sketsa tersebut,

kemudian dilakukan analisa terhadap hasil mewarnai anak dan didapatkan bahwa grup pertama lebih banyak memilih warna coklat, sedangkan grup kedua lebih banyak memilih warna kuning.

Adanya relasi antara warna dan *mood* juga dapat ditemukan dalam penelitian ini. Dari keseluruhan pertunjukan ludruk, peneliti menanyakan hal apa yang paling berkesan pada anak di akhir pertunjukan. Sebuah jawaban yang cukup menarik, anak berkata “lampu panggungnya bagus, ganti-ganti warna, warna-warna bajunya pemain juga bagus-bagus”. Berdasarkan jawaban ini, peneliti mengungkap bahwa warna pada anak usia praoperasional adalah suatu simbol yang mampu memberikan kesan penting dalam sebuah peristiwa. Warna mampu memberikan daya tarik tersendiri bagi anak, dan warna memperkuat daya ingat anak akan suatu peristiwa. Dan warna cerah pada awal pertunjukan memberikan anak sebuah *mood* yang baik dan bahagia sehingga anak tertarik untuk terus menikmati pertunjukan ludruk hingga selesai.

## SIMPULAN

Sebuah seni pertunjukan akan menghasilkan sebuah apresiasi saat seni pertunjukan tersebut dipersepsi oleh seseorang, termasuk anak-anak. Sesuai dengan penelitian Münte dkk (2002) dan Särkämö dkk (2013) yang mengemukakan bahwa saat manusia memproses, mengalami, dan merespon musik secara kompleks dibutuhkan integrasi sensorik, motorik, atensi, emosi dan proses memori. Walaupun demikian, apresiasi setiap anak akan berbeda, tergantung dari usia dan perkembangan mereka secara utuh. Dalam hal ini, akan terkait juga dengan aspek psikologi kognitif, aspek fisiologis, aspek afektif ataupun emosi, dan juga pengalaman musikalitas mereka. Hal ini sesuai juga dengan penelitian Hodges (1997) yang mengemukakan bahwa psikologi sangat membantu dalam upaya memahami sebuah pengalaman musikal yang ada dan sebuah musik bisa diapresiasi oleh siapa saja

dengan beragam cara dan beragam pemikiran.

Melalui penelitian ini juga diketahui bahwa anak usia 6 tahun mampu memberikan apresiasi terhadap sebuah pertunjukan ludruk. Artinya, pelestarian kesenian ataupun budaya lokal Indonesia bisa dilakukan sejak dini dan melalui keluarga. Dalam hal ini, apabila kesadaran masyarakat untuk saling melestarikan kesenian Indonesia sudah ditanamkan sejak dini, maka kesenian lokal Indonesia akan terjaga kelestariannya turun-temurun dan juga tidak menutup kemungkinan untuk dikembangkan dengan cara yang semakin *modern*, mengikuti perkembangan zaman dan teknologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2009). Inovasi Pertunjukan Teater Tradisional Ludruk Di Wilayah Budaya Arek. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 24(1).  
<https://doi.org/10.31091/mudra.v24i1.1551>
- Bastomi, 2000. *Seni Kriya Seni*. Semarang: UNNES Press
- Cuddy, L. L. (2018). *Long-Term Memory for Music*. *Springer Handbooks*, 453–459. doi:10.1007/978-3-662-55004-5\_23
- Djohan. (2009). *Psikologi musik*. Yogyakarta: Best Publisher.
- Gabrielsson, A., & Juslin, P. N. (2003). Emotional expression in music performance: Between the performer's intention and the listener's experience. *Psychology of Music*, 24(1), 68–91
- Hair, H. I. (1997). *Divergent research in children's musical development*. *Psychomusicology: A Journal of Research in Music Cognition*, 16(1-2), 26–39. doi:10.1037/h0094069
- Hodges, D. A. (2003). *Music Psychology and Music Education: What's the connection?* *Research Studies in Music Education*, 21(1), 31–44. doi:10.1177/1321103x030210010301
- Julia, J. (2017a). *Bunga Rampai Pendidikan Seni dan Potensi Kearifan Lokal*. UPI Sumedang Press. Julia, J. (2017b). *Pendidikan Musik: Permasalahan dan Pembelajarannya*. UPI Sumedang Press
- Kastner, M. P., & Crowder, R. G. (1990). *Perception of the Major/Minor Distinction: IV. Emotional Connotations in Young Children*. *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, 8(2), 189–201. doi:10.2307/40285496
- Laske, O. E. (1984). [Review of *Psychomusicology*, by D. B. Williams]. *Computer Music Journal*, 8(3), 80–82. <https://doi.org/10.2307/3679816>
- Lawler, C. O., & Lawler, E. E. (1965). *Color-Mood Associations in Young Children*. *The Journal of Genetic Psychology*, 107(1), 29–32. doi:10.1080/00221325.1965.1053275
- Lowenfeld, V. (1947). *Creative and Mental Growth*. Macmillan Co., New York.
- Münste, T. F., Altenmüller, E., & Jäncke, L. (2002). *The musician's brain as a model of neuroplasticity*. *Nature Reviews Neuroscience*, 3(6), 473–478.
- Odbert, H. S., Karwoski, T. F., & Eckerson, A. B. (1942). *Studies In Synesthetic Thinking: I. Musical and Verbal Associations of Color and Mood*. *The Journal of General Psychology*, 26(1), 153–173. doi:10.1080/00221309.1942.1054472

- Pramasheilla, D. A. A (2021). UPAYA GURU DALAM PROSES KREATIF TEATER ANAK USIA TK DI ART FOR CHILDREN YOGYAKARTA. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5(2), 174-181.
- H. Platel, J.-C. Baron, B. Desgranges, F.A. Bernard, F. Eustache: *Semantic and episodic memory of music are subserved by distinct neural networks*, *NeuroImage* 20(1), 244–256 (2003), [https://doi.org/10.1016/S1053-8119\(03\)00287-8](https://doi.org/10.1016/S1053-8119(03)00287-8)
- Särkämö, T., Tervaniemi, M., & Huotilainen, M. (2013). *Music perception and cognition: Development, neural basis, and rehabilitative use of music*. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 4(4), 441–451. doi: 10.1002/wcs.123
- Shaleha, R. R. A. (2019). *Do, Re, Mi: Psikologi, Musik, dan Budaya*. *Buletin Psikologi*, 27(1), 43-51. doi:10.22146/buletinpsikologi.37152
- Sudarwanto, Eka (2014) *Peran Ludruk Cilik dalam Rangka Melestarikan Kesenian Tradisional (Studi pada Acara "Ludruk Cilik" di JTV Surabaya)*. Other thesis, University of Muhammadiyah Malang.
- Williams, D. B., Carlsen, J. C., & Dowling, W. J. (1981). *Psychomusicology: A position statement [Editorial]*. *Psychomusicology: A Journal of Research in Music Cognition*, 1(1), 4–5.
- Yanti, R., & Masunah, J. (2021). Peningkatan Apresiasi Tari Nusantara Melalui Model Blended Learning di Sekolah Menengah Pertama. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5(1), 1-14.