

LAPORAN PENELITIAN

“Desain Cinderamata Bebegig Sukamantri sebagai Ikon Budaya Khas dari Kabupaten Ciamis Jawa Barat”

EDI SETIADI PUTRA
DEDI ISMAIL



**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
BANDUNG - 2019**

FUNGSI DAN MAKNA BEBEGIG SUKAMANTRI SEBAGAI IKON BUDAYA ASTRAL SUNDA

THE FUNCTION AND MEANING OF BEBEGIG SUKAMANTRI AS ICON OF SUNDANESE ASTRAL CULTURE

Edi Setiadi Putra¹, Dedy Ismail²

^{1,2}Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Itenas Bandung
Jl. PKH. Hasan Mustapa No.23, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
e-mail: edsetia@itenas.ac.id¹, dedy_sml@yahoo.co.id²

Naskah Diterima: 7 Agustus 2019

Naskah Direvisi: 9 Maret 2020

Naskah Disetujui : 18 April 2020

DOI: 10.30959/patanjala.v12i1.557

Abstrak

Penelitian ini mengungkap makna dan fungsi Bebegig Sukamantri, suatu karnaval rakyat yang berpotensi menjadi ikon budaya masyarakat Sunda di Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Bebegig Sukamantri dilestarikan oleh masyarakat desa setelah mengalami perubahan fungsi dan makna seiring perkembangan zaman. Studi tentang Bebegig Sukamantri masih jarang tetapi cukup sering ditampilkan dalam tulisan media sosial. Dalam memahami makna dan fungsi Bebegig Sukamantri, penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dalam bentuk teknik triangulasi yang merujuk pada penggunaan berbagai metode atau sumber data untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena sosial budaya yang berkembang di masyarakat. Berbagai data primer diperoleh dari proses observasi, wawancara, dan partisipasi subjek. Sekitar 54 bentuk topeng diidentifikasi memiliki karakter unik dan berbeda serta dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori karakter Raksasa-Détya-Dénawa yang merupakan visualisasi dari jenis makhluk astral yang dikenal dalam budaya Sunda kuno.

Kata kunci: Bebegig Sukamantri, astral, Sunda, topeng.

Abstract

The study reveals the meaning and function of a Bebegig Sukamantri. Also known as a festival of traditional dance performance, it has a potential of becoming an outstanding Sundanese cultural icon in Ciamis Regency, West Java. After its function and meaning has changed over time, Bebegig Sukamantri is preserved by the village community. The study on Bebegig Sukamantri has attracted few researchers. However, it appears frequently on social media. To understand the meaning and function of Bebegig Sukamantri, the qualitative methods with triangulation method data has been used. Triangulation refers to the use of multiple methods or data sources in qualitative research to develop a comprehensive understanding of social-cultural phenomenon. Various primary data collection methods involved the process of observation, interviews, and subject participation. Research identified 54 masks. Each consists of unique and different characters. The masks are subsequently categorized into three character, namely Raksasa – Détya – Dénawa. Those visualize the astral creatures known in ancient Sundanese culture.

Keywords: Bebegig Sukamantri, astral, Sunda, mask.

A. PENDAHULUAN

Di Kabupaten Ciamis, setidaknya terdapat enam seni *helaran* (karnaval) yang berkembang pesat, yaitu: Seni Bebegig Sukamantri, Pontrangan, Mabokuy, Buta

Kararas Tilas, Wayang Landung, dan Mengmleng. Seni *helaran* merupakan pagelaran seni kolosal yang berupa arak-arakan atau karnaval yang diiringi gending, musik modern, bunyi genta *kolotok*, kawih dan teater.

Seni *helaran Bebegig Sukamantri* merupakan primadona yang berhasil mencatat rekor ORI (Original Record Indonesia) pada tahun 2016 sebagai pemecah rekor penari *bebegig* terbanyak, dan pada tahun 2018 ditetapkan Pemerintah RI sebagai warisan budaya takbenda Indonesia.



Gambar 1. *Bebegig Sukamantri*
Sumber: tour.koropak.co.id., 2019.

Fungsi *bebegig* merupakan representasi penjaga lingkungan alam sekitar, berdasar kata *bebegig* yang berarti orang-orangan sawah yang dipergunakan masyarakat desa untuk menakut-nakuti hama. Sejarah *bebegig* tidak ditemukan dalam naskah-naskah Sunda kuno, kecuali dalam bentuk cerita dongeng atau legenda yang dituturkan secara turun temurun (Dharmawan & Palusen, 2018).

Di beberapa situs media sosial yang memperkenalkan *Bebegig Sukamantri*, sering disebutkan bahwa *bebegig* terkait dengan wilayah bukit keramat dan angker di sebelah utara Desa Sukamantri yang disebut Tawang Gantungan. Dalam cerita rakyat yang berkembang dikisahkan raja yang berkuasa di Tawang Gantungan adalah Prabu Sampulur. Dalam menjaga wilayahnya, Prabu Sampulur membentuk pasukan patroli dengan mempergunakan topeng besar berkarakter sangar, tubuhnya dipenuhi ijuk dan kepalanya dihias dengan aneka tanaman hutan. *Bebegig* berhasil menjalankan fungsinya sebagai penjaga teritorial yang melegenda. *Bebegig* ini merupakan kreasi visual yang kreatif dan efektif dalam menimbulkan rasa takut bagi siapa pun yang melihatnya. Pada zaman purba, *bebegig* ini dimungkinkan telah

hadir dalam komunitas masyarakat Sunda purba untuk fungsi penolak bala dan mengusir hama.

Dalam kebudayaan Nusantara, masyarakat luas mengenal sosok Batara Kala, dalam Mitologi Hindu merupakan putera Dewa Shiwa yang menjadi dewa penguasa waktu. Batara Kala sering disimbolkan sebagai raksasa yang berwajah menyeramkan, hampir tidak menyerupai sosok Dewata. Dalam Filsafat Hindu, Batara Kala merupakan simbol untuk memperingatkan manusia bahwa siapa pun tidak dapat melawan hukum karma. Batara Kala adalah penjemput ajal dan pembinasakan. Penggunaan simbol Batara Kala dalam karakter topeng *bebegig* menunjukkan adanya pengaruh mitologi Hindu.

Subjek Batara Kala terdapat dalam ritual *ruwatan Murwakala* yang mempergunakan topeng *Barongan* dalam ritual penolak bala di wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Dalam dunia pewayangan, lakon *murwakala* atau *purwakala* terkait dengan kisah wayang purwa di alam Kahyangan dan upaya para dewa yang turun ke *marcapada* (dunia manusia) untuk melindungi manusia dari kemarahan Batara Kala (Pambudi, 2015).



Gambar 2. Beberapa profil *Bebegig Sukamantri*.
Sumber: Hasil elaborasi penulis.

Terdapat versi lain yang mengaitkan *bebegig* dengan peristiwa tragedi di Pasanggrahan Bubat. Ketika Prabu Maharaja Linggabuana dan puterinya, Dyah Pitaloka Citraresmi mendapat serangan dari Bhayangkara Majapahit yang

dipimpin Bhre Wengker yang mempergunakan topeng *bebegig*. Kisah tragis ini dimuat dalam *Kidung Sunda* atau *Kidung Sundayana (Guguritan Sunda)*. Dalam rangka mengenang peristiwa ini, konon Mangkubumi Hyang Bunisora Suradipati dan raja Sunda-Kawali berikutnya, membuat replika topeng *bebegig* sebagai seni *helaran*. Cerita ini masih berupa legenda yang membutuhkan rujukan.

Seni topeng diperkirakan sudah muncul sejak zaman Kerajaan Kediri pada abad 12 dan berkembang mulai zaman keemasan Kerajaan Majapahit. Topeng di zaman Majapahit tersebut tampak terhubung dengan legenda topeng *Bebegig* ini (Sumaryono, 2011:17).

Beragam versi lain juga hidup di kalangan penggemar seni *bebegig*, yang direpresentasikan lewat topeng *bebegig* yang dimiliki masing-masing. Hampir setiap rumah di Kecamatan Sukamantri memiliki figur *bebegig* yang sangat bervariasi. Konsep kreativitas pembuat topeng *bebegig* adalah berupaya untuk merilis kreasi baru, yang berbeda dari topeng sejenis yang pernah ada.

Keragaman topeng merupakan ciri khas dan keunikan *Bebegig Sukamantri*. Terdapat ratusan karakter topeng yang berbeda satu sama lain. Dalam memahami perkembangan bentuk topeng *Bebegig Sukamantri* yang terkait dengan peristiwa kesejarahan atau legenda rakyat, diperlukan kajian teori dan konsep ilmu sosial agar penyampaian aspek kesejarahan menjadi bermakna (Alfian, 1992: 98).

Dengan demikian, dalam mengungkap *Bebegig Sukamantri* sebagai bagian yang integral dengan budaya masyarakat Sunda di Kecamatan Sukamantri, diperlukan pendekatan teori sosial dan seni budaya. Hal senada disampaikan oleh Janet Wolff dalam buku *The Social Production of Art*, bahwa perkembangan seni pada dasarnya tidak terlepas dari masyarakat pemiliknya dimana seni merupakan produk masyarakat (Wolff, 1981: 26).

Dalam teori perkembangan sosial masyarakat, keberadaan seni yang dilestarikan oleh masyarakatnya sangat terkait dengan aspek kesejarahan yang diyakini sebagai sesuatu yang sakral, dihormati dan dipuja dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal yang sangat menarik pula terjadi dalam tatanan kehidupan masyarakat Kecamatan Sukamantri, dimana sebagai muslim yang taat, mereka sangat meyakini akan adanya makhluk gaib yang hidup bersama di dunia. Topeng *bebegig* dimaknai sebagai visualisasi dari makhluk gaib yang hidup di lingkungan ekosistem desa, yang berfungsi melindungi kawasan desa dari gangguan luar.

Unsur mistik dan mistis diterima masyarakat sebagai keniscayaan, karena beberapa hal yang sangat irasional dianggap sebagai sesuatu yang lumrah. Beberapa pelaku seni *Bebegig*, memiliki kebiasaan menyimpan topeng *bebegig* di makam keramat untuk mendapatkan pengaruh gaib pada karakter topengnya, sehingga terlihat lebih hidup dan menyeramkan.

Sebagian besar pengrajin dan penari *Bebegig* melakukan acara *Tawasulan*, yaitu proses pembacaan doa bersama dan zikir yang dipanjatkan kepada Allah SWT, khusus untuk mendapatkan perlindungan-Nya selama kegiatan *helaran* berlangsung. Upaya ini dilakukan agar Allah meridai terkumpulnya energi yang masuk ke tubuh pemain sehingga terasa ringan dalam memainkan *bebegig* yang beratnya 20-80 kg untuk durasi *helaran* yang mencapai waktu 5 jam. Sugesti dalam menggendong *bebegig* di pundak dengan pandangan mata yang sangat terbatas karena terhalang mulut topeng, sangat diperlukan pemain untuk memperoleh energi tambahan tersebut. Ritual *Tawasulan* bermakna sebagai cara untuk mendekatkan diri kepada wasilah dan karomah leluhur dengan memanjatkan doa dan istigatsah kepada Allah SWT.

Untuk mendapatkan material dan bahan-bahan pembuatan topeng *bebegig*

ini, diperlukan upaya yang cukup berat. Misalnya untuk mendapatkan bunga *bubuay*, dilakukan perjalanan sejauh 5 km di kedalaman hutan Tawang Gantungan, pada saat bukit berkabut pekat (masyarakat menyebutnya *ibun* Panjalu atau *halimun* Panjalu).

Para pembuat topeng *bebegig* yang konservatif, berupaya mempertahankan proses tradisi dalam memilih dan menentukan pohon *waregu* yang akan dijadikan topeng. Pohon *waregu* merupakan jenis pohon kayu yang banyak tumbuh di kawasan hutan. Beberapa tanaman atribut *bebegig* seperti *bubuay* (bunga *caruluk* atau bunga rotan) sebagai rambut yang terpilin ikal mayang, ijuk pohon *kawung* (aren) untuk bajunya, daun *hahapaan* dan *pipicisan*, serta daun *waregu* untuk aksesoris hiasan kepala, dibiarkan tumbuh liar di sekitar talun dan hutan rakyat.

Pengrajin topeng *bebegig* pada dasarnya tidak pernah membuat sketsa rancangan topeng, karena inspirasi topeng muncul begitu saja tanpa direncanakan terlebih dahulu. Wujud topeng adalah hasil kreasi murni yang menimbulkan efek kejut bagi pembuatnya. Hal inilah yang tampaknya memacu pengrajin untuk selalu berkreasi dan menemukan karakter yang baru.

Proses reka rupa topeng *bebegig* yang sangat terbuka dengan unjuk kebaruan, menunjukkan bahwa tidak terdapat pakem khusus dalam pembuatan topeng. Pengrajin tanpa sadar telah membuat pengelompokan karakter yang berbeda. Semua karakter *bebegig* berasal dari tampilan Batara Kala, yang ditunjukkan dengan selalu ada *sihung* (taring) yang khas. Beberapa karakter hewan buas dengan taring besar, seperti harimau, singa, serigala, *werewolf* dan kelelawar vampir, merupakan bentuk anomali atau suatu gaya baru yang mendobrak tradisi. Ada pula beberapa pengrajin milenia yang mengambil beberapa tokoh jahat dari beberapa karakter asing seperti *Orc* dan *Orge* dari

Mitologi Eropa. Namun topeng jenis ini sama sekali tidak berkembang.

Masyarakat Kecamatan Sukamantri pada dasarnya tidak mengenal adanya konsep “hewan pelindung” sehingga tidak menyukai topeng *bebegig* dari karakter hewan, hal ini disimpulkan berdasarkan kecilnya persentase *bebegig* yang berasal dari karakter hewan.

Akar budaya Sunda pada dasarnya lebih mengenal roh pelindung daripada hewan pelindung. Dalam beberapa naskah kuno, keberadaan roh nenek moyang Sunda yang disebut *Hyang* atau *Sanghyang*, sering digambarkan sebagai zat yang derajatnya lebih tinggi dari para dewa. Dalam naskah kuno *Sanghyang Siksa Kanda ing Karesian*, disebutkan “...mangkubumi bakti di ratu, ratu bakti di dewata, dewata bakti di hyang...” Kalimat ini berarti: mangkubumi berbakti kepada raja, raja berbakti kepada dewata, dewata berbakti kepada hyang” (Danasamita, 1987). Naskah kuno ini memperlihatkan adanya hirarki yang menunjukkan *hyang* atau *sanghyang* sebagai perwujudan roh nenek moyang memiliki tempat yang sangat tinggi.

Dalam naskah kuno *Sanghyang Siksa Kanda ing Karesian* pula dipaparkan adanya tiga jenis makhluk gaib atau raksasa astral yang menjadi pelindung masyarakat Sunda, yaitu *Dénawa*, *Dětya* dan *Raksasa* sebagai berikut:

“*Sarwa wira ning teuteupaan ma tĕlu ganggaman palain. Ganggaman di sang prabu ma: pĕdang, abĕt, pamuk, golok, peso teundeut, kĕris. Raksasa pinahka dewana, ja paranti maehan sagala. Ganggaman sang wong tani ma: kujang, baliung, patik, korĕd, sadap. Dĕtya pinahka dewana, ja itu paranti ngala kikicapeun iinumeun. Ganggaman sang pandita ma: kala katri, pĕso raut, pĕso dongdong, pangot, pakisi. Dĕnawa pinahka dewana, ja itu paranti kumeureut sagala. Nya mana tĕluna ganggaman palain deui di sang prĕbu, wong tani, di sang*

pandita. Kitu lamun urang hanyang nyaho sareanana, eta mo panday tanya”.

(Sanghyang Siksa Kanda ing Karesian, Bab XVII)

Segala macam hasil tempaan, ada tiga macam yang berbeda. Pegangan sang prabu ialah: *pědang*, *abět* (cambuk, cemeti), *pamuk*, golok, *peso teundeut*, keris. *Raksasa* yang dijadikan dewanya, karena dipakai untuk membunuh. Pegangan orang tani ialah: *kujang*, *baliung*, *patik*, *kored*, pisau sadap. *Dětya* yang dijadikan dewanya, karena dipergunakan untuk mengambil apa yang dimakan dan diminum. Pegangan sang pendeta ialah: *kala katri*, pisau raut, *pisau dongdang*, *pangot*, *pakisi*. *Dénawa* yang dijadikan dewanya, karena dipergunakan untuk mengerat segala sesuatu. Itulah ketiga jenis pegangan yang berbeda pada sang prabu, pada petani, pada pendeta. Demikianlah bila kita ingin tahu semuanya, tanyalah pandai besi (*Sanghyang Siksa Kanda ing Karesian, Bab XVII*)¹.

Dalam kamus Sangsekerta-Indonesia, *Dénawa* dan *Dětya* memiliki arti sebagai *buta* atau *raksasa*. Persamaan arti kata *raksasa* ini, membutuhkan kajian lebih lanjut untuk mengetahui perbedaannya secara spesifik.

Interpretasi tentang perbedaan antara *Raksasa-Dětya-Dénawa* terkait dengan struktur masyarakat Sunda yang dibagi dalam pola tiga (*trigatra* atau *tritangtu*), yaitu golongan atau *gatra sang Prabu* (raja, bangsawan), *gatra wong tani* (rakyat jelata) dan *gatra sang Pandita* (rohaniwan). *Gatra*

Sang Prabu-WongTani-Sang Pandita disebut juga dengan *gatra Ratu-Rama-Resi*, yang berindikasi tempat atau kedudukan, yaitu: *Sang Prabu* = *Ratu* (kaum bangsawan yang berada di *ka-ratu-an* atau keraton), *wong Tani* = *Rama* (rahayat yang berada di *ka-rama-an* atau karamat), *Sang Pandita* = *Reshi* (kaum rohaniwan yang berada di *Ka-resi-an* atau Karesian). Setiap pemuka masyarakat dari golongan bangsawan, rakyat (petani, pedagang) dan golongan rohaniwan, memiliki ciri khas dalam penampilan dan atributnya, juga kekhasan dalam tugas, wewenang dan kewajibannya (Rusmana, 2018).

Dalam struktur organisasi kekuasaan Sunda kuno, terdapat pola tiga: *resi-ratu-rama*, yang berarti: *Resi* adalah Pendeta, *Ratu* adalah Pemerintah, *Rama* adalah Rakyat. *Resi* ibarat air, *Ratu* ibarat batu dan *Rama* ibarat tanah. Trilogi Sunda menunjukkan adanya harmoni dalam kehidupan kosmos, dengan fungsi *tritangtu* sebagai peneguh dunia, dilambangkan dengan *ratu* sebagai sumber perilaku *wibawa*, *rama* sebagai sumber ucap yang benar dan *resi* sebagai sumber tekad yang baik (Sumardjo, 2009).

Karakter sosial masyarakat Sunda dibentuk oleh pola tiga yang menunjukkan tiga hal yang mempengaruhi kehidupan di dunia, yaitu *tekad* (niat; kehendak) – *ucap* (pikiran) – *lampah* (perbuatan atau tingkah laku). *Tekad* yang kuat, *ucap* yang terkendali dan *lampah* yang konsisten, merupakan bekal manusia Sunda dalam mengarungi kehidupan di dunia, dengan cara *silih asah* (saling menguatkan tekad), *silih asih* (saling membina ucap) dan *silih asuh* (saling mengayomi *lampah*). Dengan karakter sosial seperti ini, maka Masyarakat Sunda dapat merealisasikan visi dan misi hidupnya dengan baik.

Filosofi kasundaan ini menunjukkan peran kaum *karesian* (rohaniwan) yang bertugas menjaga kesucian tekad untuk mampu mengendalikan ucap dan *lampah* agar senantiasa baik dan benar, melalui pemahaman ajaran para guru dan *atikan karuhun* (ajaran leluhur) sebagai wasilah di

¹ Sanghyang Siksa Kanda ing Karesian (petunjuk menjadi Resi), naskah kuno Sunda Tahun 1440 Saka (1518 Masehi). Ditandai dengan nama Kropak 630. Diterjemahkan oleh Danasamita dkk. (1987: 73-118).

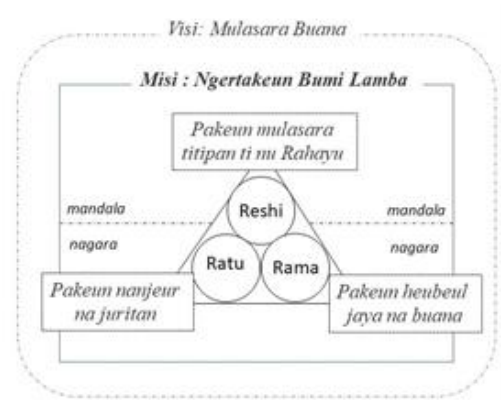
alam dunia. Kaum *karatuan* (bangsawan) bertugas mengatur ucap dan mengarahkan *lampah* berdasarkan tuntunan tekad yang sakral. Kaum *karamaan* (*rahayat*; rakyat) bertugas menjaga ucap yang jernih, yang membentengi diri dari sifat *lampah* yang buruk. Ketiganya merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan. Ketiga gatra saling berkolaborasi dalam susunan organisasi masyarakat yang kuat, yang memiliki visi dan misi serta tujuan hidup yang jelas dan bermakna.

Visi hidup masyarakat Sunda adalah *mulasara buana* (memelihara alam semesta) dengan misi *Ngertakeun Bumi Lamba* yaitu mensejahterakan kehidupan di dunia. Dari visi-misi masyarakat Sunda ini, diturunkan tugas kewajiban masing-masing gatra, yaitu: (1) *Pakeun nanjeur na juritan* (memenangkan pertempuran atau pertarungan) merupakan jalan ksatria (gatra ratu, prabu atau kaum bangsawan). (2) *Pakeun mulasara titipan ti nu Rahayu* (memelihara ajaran leluhur sebagai titipan dari Tuhan) untuk para resi atau pandita. (3) *Pakeun heubeul jaya na buana* (meraih kejayaan di dunia) adalah jalan untuk rakyat dalam mempertahankan kejayaan bangsa dan negara (Putra, 2018).

Dalam *Bebegig Sukamantri* yang terbagi dalam tiga kategori makhluk astral, yaitu *Raksasa* bertugas untuk *nanjeur na juritan* (berperang atau menyerang musuh) dengan membawa bilah senjata tajam. Para *Dénawa* bertugas menjaga aset dan warisan leluhur (*mulasara titipan ti nu Rahayu*), dengan membawa senjata tongkat (*staff*) dan memakai kalung *japamala* (sejenis tasbih dari kayu). Sedangkan para *Détya*, bertugas menggalang kejayaan di dunia (*pakeun heubeul jaya na buana*) dengan membawa senjata berupa bilah *bedog* (golok). Untuk mencegah terjadinya kecelakaan, senjata yang dibawa para *bebegig* dalam *helaran*, merupakan replika yang terbuat dari kayu, bambu dan rotan.

Pada setiap penyelenggaraan *helaran Bebegig Sukamantri*, terdapat acara puncak berupa perang tanding

antarkelompok *bebegig*, yang selalu dimenangkan oleh pihak yang bersabar diri dan rendah hati. Perkelahian antar-*bebegig* sangat berbahaya dan mengandung risiko kecelakaan bagi penonton yang terlalu dekat dengan gelanggang. Untuk menjaga keselamatan warga, terdapat manajemen pengelolaan *bebegig* yang dipimpin oleh seorang *Mualim* dan beberapa orang penjaga. Manajemen *bebegig* ini merupakan penerapan dari visi-misi hidup masyarakat Sunda, seperti pada skema berikut:



Gambar 3. Visi Misi Urang Sunda
Sumber: Hasil visualisasi penulis.

Visi dan misi Masyarakat Sunda tersebut merupakan landasan yang penting dalam penelaahan konsep dan teori sosial budaya Sunda. Keberadaan seni *Bebegig Sukamantri* dalam lingkungan yang mengalami perubahan kebudayaan akibat perkembangan zaman, memperlihatkan adanya konsep pertahanan budaya yang sangat kuat. Dalam kaitannya dengan visualisasi makhluk astral yang sulit dibuktikan kebenarannya secara ilmiah dan kasat mata, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang hakikat keyakinan masyarakat terhadap sesuatu ide yang menjadi sosok mistis dan mistik.

Dalam konsep budaya astral Sunda, makhluk astral *Raksasa-Détya-Dénawa*, diyakini sebagai sosok yang mulia walau berpenampilan sangar. *Bebegig* bukanlah visualisasi dari iblis tetapi adalah visualisasi roh leluhur yang melindungi keturunannya di dunia. Dalam konteks seni

budaya, topeng merupakan wujud simbolis yang dibuat sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur (Susanto, 2011: 403).

Suanda (2005) menyebutkan masyarakat primitif beranggapan bahwa topeng merupakan tempat atau wadah dimana roh-roh leluhur bisa berkomunikasi dengan keturunannya yang ada di dunia, sehingga topeng pada masa itu menjadi benda yang sangat disakralkan dan dihormati. Dalam kajian estetika rupa dan makna, terutama dalam mendefinisikan suatu wujud rupa topeng yang mistik dan mitologis, diperlukan analisis estetika melalui pengamatan indrawi (Sahman, 1993: 1).

Dalam memaknai wujud karakter *bebegig* yang berkembang di masyarakat, penelaahan secara rinci terhadap unsur-unsur pembentuk nilai estetis, perlu dilakukan terhadap semua unsur visual atau unsur rupa yang menjadi tanda identitas. Untuk itu, penting dibahas unsur visual yang membedakan dari tiga jenis makhluk astral Sunda, untuk kategori *Dénawa*, *Dětya* dan *Raksasa*.

Pengamatan indrawi terhadap struktur *bebegig* sebagai karya seni, dikemukakan oleh Djelantik (1999: 37-46) bahwa terdapat tiga unsur estetika yang mendasari struktur karya seni yaitu keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*) sebagai pusat daya tarik dan keseimbangan (*balance*). Keutuhan dalam karya seni ditunjukkan oleh adanya sifat yang utuh dan menyatukan semua unsur estetika seperti simetri, ritme dan keselarasan. Penonjolan adalah sebagai *point of interest* atau titik pusat perhatian dalam menikmati suatu karya seni, yang menjadi kecenderungan atau kekuatan yang sangat penting dan berpengaruh terhadap citra rasa dan karsa. Rasa keseimbangan dalam karya seni menghadirkan kenyamanan visual dan ketenangan batiniah.

Dalam analisis makna topeng *Bebegig Sukamantri* yang dipergunakan secara umum dalam tradisi *helaran*, muncul banyak pertanyaan terkait

eksistensi wujud topeng *bebegig* yang cenderung mengambil karakter *butakala* (raksasa bertaring) atau Batara Kala. Apakah merupakan bagian dari *demonolatry*? Kajian dari aspek rupa berdasar fungsi estetis, merupakan upaya untuk tidak terjerumus pada penerapan metode klasifikasi demonik yang telah banyak dilakukan sepanjang sejarah studi demonologi.

Pengklasifikasian topeng *bebegig* harus dibatasi pada aspek rupa, karakteristik atribut khas, dan fungsi spesifik dari pembagian gatra sosial. Penelitian ini menghindarkan diri dari riset demonologist manapun. Analisis rupa yang lebih spesifik untuk kasus pemahaman topeng *bebegig* sebagai suatu karya seni dan fungsi-fungsi filosofisnya dalam konteks kebudayaan astral Sunda, mengarah pada pemahaman makna bentuk dan rupa berdasarkan aspek kajian semantik dan semiotik dari tanda-tanda rupa yang tervisualisasi secara indrawi.

Proses pengelompokan elemen sensual melalui visualisasi indrawi, terkait bentuk topeng *bebegig* dan keberagaman kelompoknya, mempergunakan tiga prinsip fundamental dari suatu keutuhan bentuk rupa yang dianalisis, yaitu: (1) *Similarity* (kesamaan bentuk), dalam memilih dan menentukan bentuk visual berdasarkan aspek kesederhanaan (*simplicity*) dan stabilitas bentuk. Prinsip *similarity* akan menstimuli otak untuk memilih bentuk berdasarkan citra kesamaan bentuk. Dalam tampilan visualisasi ragam topeng Nusantara di media sosial, jenis topeng *bebegig Sukamantri* dapat dipisahkan dari topeng lain, berdasarkan adanya kesamaan bentuk ini. (2) *Proximity* (kedekatan). Pengklasifikasian bentuk visual dari objek-objek yang berdekatan akan lebih mudah dilakukan daripada objek yang berjauhan. Dalam suatu proses pengelompokan berdasarkan satu aspek, kita dapat melihat dan memilih adanya objek yang sama atau berbeda, tingkat kesamaan visual yang banyak memberikan efek bahwa objek itu berkerabat atau tampak dekat. (3)

Continuation (terusan) dalam visualisasi rupa terdapat unsur rupa berupa garis, bidang, warna dan tekstur yang memperlihatkan kesamaan tertentu sebagai unsur yang khas dan unik. Setiap bentuk memiliki detail garis yang berbeda. Dalam konteks sensasi visual, setiap garis pembentuk bidang atau rupa, tampak bergerak secara berkelanjutan dengan sangat halus dan tersusun rapi.

B. METODE PENELITIAN

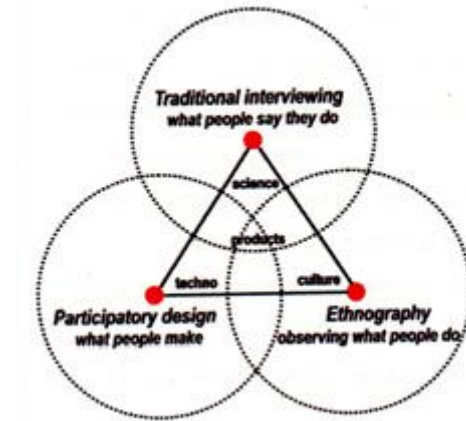
Penelitian ini mempergunakan metode kualitatif dalam memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, yaitu mengenai: perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan, terutama yang ditampilkan dalam bentuk kreasi topeng *bebegig* sebagai bahasa visual (Moleong, 2007: 6).

Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat gambaran makna dan visualisasi karakter secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat dan hubungan antarfenomena yang dimiliki (Nazir, 2009: 54). Dalam menguji keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, sebagai strategi untuk menguji validitas melalui konvergensi informasi dari berbagai sumber (Moleong, 2007: 330).

Data-data primer yang diperoleh melalui pendekatan Etnografi, yaitu perolehan data melalui pengamatan terhadap proses *helaran*, wawancara dengan pakar pengrajin topeng dan penari *bebegig* serta partisipasi subjek, dimana tim peneliti turut berpartisipasi sebagai pengrajin topeng dan penari *bebegig* (Spradley, 2007).

Sistematika analisis data tentang aspek visual rupa dan desain karakter topeng *bebegig* mempergunakan interaksi *science-culture-techno* dimana dalam fokus memahami suatu produk, diperlukan pandangan dari sudut pandang ilmu, teknologi dan budaya. Untuk memahami konsep, nilai dan makna budaya, diperlukan keterlibatan dalam berbagai aktivitas masyarakat, sehingga diperoleh gambaran lengkap tentang perilaku, kebiasaan dan pemahaman masyarakat tentang *Bebegig*, baik terkait

dengan makna kesejarahan dan kemungkinan perubahan dan perkembangannya. Seperti pada gambar 4:



Gambar 4. Skema metode penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mempergunakan observasi (pengamatan) dan perekaman objek rupa berupa topeng *bebegig* *Sukamantri*, yang diperoleh dari berbagai publikasi foto pada media sosial. Berbagai bentuk topeng *bebegig* dikumpulkan dan dibuat beberapa pengelompokan berdasarkan kategori atribut, sifat, warna dan gatra. Untuk lebih fokus kepada wujud rupa topeng, penelitian ini menghilangkan sementara atribut lain di luar pemakaian topeng, seperti pakaian ijuk, rangkaian bunga *bubuay*, *caruluk* dan hiasan dedaunan lainnya.

Proses ini menemukan sebanyak 86 buah foto yang bergambarkan topeng *bebegig* dari tampak depan dengan resolusi warna yang tinggi dan kekontrasan yang baik. Proses selanjutnya adalah menghilangkan figur topeng yang relatif sama, sehingga diperoleh sebanyak 54 desain topeng *bebegig* yang berbeda satu sama lainnya. Katalog 54 desain topeng *bebegig* tersebut merupakan dasar penting untuk melakukan wawancara dengan para narasumber untuk mengetahui berbagai data yang masih tersembunyi.

Berbagai video rekaman masyarakat yang dirilis pada beberapa situs website, merupakan data yang sangat penting untuk dipergunakan sebagai rujukan skunder.

C. HASIL DAN BAHASAN

Melalui kegiatan pengumpulan data visualisasi rupa topeng *bebegig* yang tersebar dalam publikasi media sosial, pada bulan Juli 2019, terdapat 54 desain topeng yang berbeda. Komponen pembeda masing-masing desain topeng terdiri atas: (a) bentuk dan warna mata, (b) bentuk hidung, (c) bentuk telinga, (d) bentuk dan panjang gigi, (e) bentuk gusi, (f) bentuk lidah, (g) bentuk alis mata, (h) tanduk atau cula, dan terdapat beberapa atribut tanda gatra, yaitu: *topong*, *iket*, *makuta*, *sorban*, *tilak chakra*, *japamala* dan taring *butakala*.

Pengelompokan karakter *bebegig* dilakukan berdasarkan tanda dan ciri khas yang terdapat pada visualisasi makhluk astral yang teridentifikasi sebagai *Détya*, *Dénawa* dan *Raksasa*, jenis makhluk astral yang menjadi pelindung masyarakat Sunda. Seperti pada gambar di bawah ini:



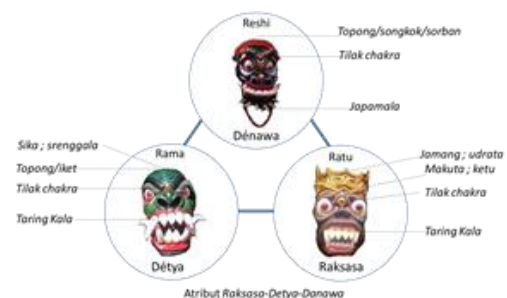
Gambar 5. Trigatra Topeng Bebegig
Sumber: Hasil elaborasi penulis.

Faktor *similarity* yang ditemukan sebagai penanda kelompok gatra adalah:

1. Warna wajah yang terdiri dari kecenderungan warna merah, hitam, hijau, putih, kuning. Setiap warna mengandung makna karakter *bebegig* yang berbeda.
2. Atribut penutup kepala, terdiri dari jenis: (a) *udheng* (ikat kepala) dan *sika* (cula) atau *srenggala* (tanduk) untuk *Détya*. (b) *sorban*, *topong* dan songkok untuk *Dénawa* dan (c) *makuta* atau

udrata dan *jamang* (perhiasan kepala) untuk *Raksasa*. Konsep ini hampir sama dengan atribut dalam dunia pewayangan, dimana mahkota atau *makuta* biasa dipakai oleh para raja dan ksatria, *sorban* dan *topong-makuta* dipakai para resi atau pandita, dan *iket* kepala dipakai oleh para punakawan sebagai bentuk visualisasi rakyat jelata. Penggunaan cula dan tanduk di bagian kepala jenis *Détya*, menyatakan bahwa makhluk ini berada pada kasta yang rendah.

3. Atribut khas *Dénawa*, yaitu adanya *japamala* (bulir doa atau tasbe) yang melingkari leher *bebegig*. Selain *japamala*, beberapa *bebegig* yang termasuk kategori *Dénawa*, juga menggunakan berbagai jenis kalung pengikat leher, sebagai bentuk visualisasi penyerahan diri dan keikhlasan, yang menjadi sifat otentik para rohaniwan.
4. Adanya *tilak chakra* yaitu penanda sakral berupa titik atau bentuk lain yang terletak di bagian dahi atau di antara kedua mata. *Tilak chakra* tidak memiliki fungsi sebagai mata ketiga, melainkan sebagai penanda kesucian sebagai roh pelindung atau sebagai penanda makhluk astral yang memiliki tugas khusus. *Tilak chakra* pada umumnya berbentuk tunggal seperti titik, namun juga ada yang bersifat majemuk yang disebut *mandala*. Pola *mandala* banyak ditemukan pada topeng *bebegig* Réshi atau *Dénawa*. Tampak pada gambar 7 berikut:



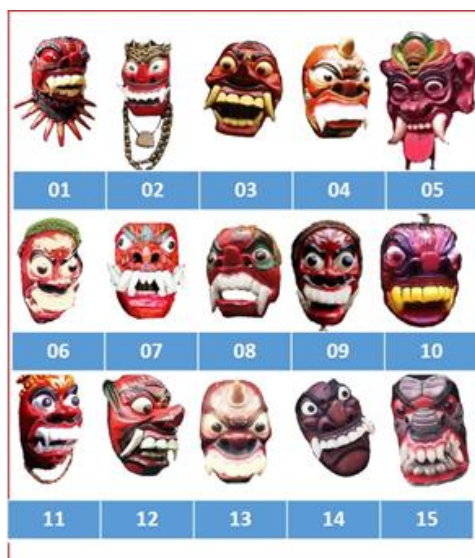
Gambar 6. Ciri konkrit Trigatra *bebegig*.
Sumber: Hasil elaborasi penulis.

Tilak chakra ini hanya ditemukan di topeng *bebegig* dan *Wayang Landung*. Dalam Wayang Golek, *tilak chakra* hanya ditemukan pada tokoh suci atau *ksatrya pinandita*. Konsep fungsi dan makna dari *tilak chakra* ini, belum diperoleh dasar rujukan yang jelas. Di masa kini *tilak chakra* hanya dipergunakan oleh para Bhiksu Buddhis, para pendeta dan pemeluk Hindu Bali, serta para wanita di Asia Selatan.

1. Makna dan Karakter Topeng *Bebegig Merah*

Klasifikasi berdasarkan warna dominan pada topeng *bebegig*, memperlihatkan adanya perbedaan fungsi dan peran *bebegig* dalam peragaan helaran. Kelompok *bebegig* topeng merah merupakan visualisasi dari karakter angkara murka yang sifatnya sangat arogan.

Berikut ini terdapat 15 desain topeng *bebegig* dominasi merah yang terdiri dari *Dénawa* (nomor 01, 02, 05, 09 dan 11) yang dilengkapi kalung *Japamala*. *Raksasa* (Nomor 02 dan 05) yang memiliki *makuta*, dan yang lainnya merupakan *Détya*. Khusus nomor 02 dan 05 merupakan penggabungan antara *Dénawa* dan *Raksasa*.



Gambar 7. Topeng *bebegig* merah.
Sumber: Hasil elaborasi penulis.

Dalam gelanggang *bebegig*, karakter topeng merah memperlihatkan wibawa yang besar dan sangat terhormat. Warna merah menjadi pusat perhatian sebagai bentuk peringatan kewaspadaan adanya marabahaya. Pemain *bebegig* topeng merah harus bekerja ekstra, karena pembawaan topeng yang sangat atraktif, lincah dan ceroboh, membutuhkan tenaga yang sangat besar serta pikiran yang kuat untuk dapat mengendalikan *bebegig* agar bergerak lebih efisien dan tidak membahayakan penonton yang berada di dekatnya.

Karakter *Dénawa* dan *Raksasa* memiliki sorot matanya yang galak dan mengancam, dimaknai sebagai sosok yang harus dihadapi masyarakat pendosa, sehingga harus menghadapi hukum karma yang diperlihatkan dalam visualisasi wajah *bebegig* topeng merah yang kejam dan tegas.

2. Makna dan Karakter Topeng *Bebegig Hitam*

Kelompok topeng *bebegig* hitam hampir memiliki kecenderungan sebagai gambaran watak yang serakah dan sombong. Kelompok topeng hitam memperlihatkan nuansa yang sangat garang yang berasal dari sorot mata yang melotot tajam dan gigi taring yang tajam dan dominan.

Berikut ini terdapat 15 desain topeng *bebegig* dominasi hitam, yang terdiri dari *Dénawa* (nomor 16, 18, 19, 20, 21, 26, 28 dan 29) yang menggunakan kalung *japamala* dan kalung bertaring. Kalung bertaring seperti kalung khusus para budak (*slave*), masih merupakan misteri, karena bukan merupakan pertanda *Dénawa* maupun kaum budak. Hal ini perlu rujukan yang lebih baik, karena dalam budaya Sunda, tidak mengenal adanya budak, atau manusia yang diperjualbelikan. Sedangkan arti *budak* dalam bahasa Sunda adalah anak-anak.

Perajin topeng membuat kalung leher pada topeng *Dénawa*, sebagai visualisasi keikhlasan dan penyerahan diri

dengan tulus kepada Tuhan, sebagai bukti hidupnya terkendali dan berada di jalur kebenaran dan keadilan.



Gambar 8. Topeng *bebegig* hitam.
Sumber: Hasil elaborasi penulis.

Raksasa bertopeng hitam (nomor 20, 24 dan 29) karena memiliki *makuta*. Topeng nomor 17 dan 27 yang memiliki tanduk atau cula (nomor 04, 34, 39, 40, 45) masuk dalam kategori *Dětya*. Cula dan tanduk ini tidak dimaknai sebagai perwujudan sosok hewan, karena tidak menunjukkan karakteristik jenis hewan apa pun. Hal ini berbeda jika dikomparasikan dengan sosok mistis *Minotaur*, *Centaur* atau *Spinx* dalam Mitologi Yunani. *Dětya* topeng hitam (nomor 22, 23, 25, 28, dan 30) ditampilkan lebih sederhana dengan tanda di dahi atau *Tilak Chakra* (sebagai tanda titik keramat) yang lebih besar dan jelas.

Karakter warna topeng hitam memperlihatkan sifat yang misterius. Warna topeng hitam diyakini sebagai warna tertua, sebagai gambaran para pasukan bertopeng *bebegig* dibentuk Prabu Sampulur untuk menjaga wilayah Tawang Gantungan dan sekitarnya.

Karakter warna hitam juga diartikan sebagai gambaran kekokohan dalam sikap dan perilaku, keteguhan dalam memegang

prinsip dan kepastian perilaku yang memuliakan kejujuran, bijaksana, memiliki ketegasan dan daya juang yang tinggi.

Kelompok *bebegig* topeng hitam ini sering berkumpul dalam suatu grup atau tim, dan bersahabat dengan kelompok lainnya, sehingga tampak sangat kuat dan berwibawa. Komposisi gerak *bebegig* topeng hitam yang sangat dinamis dan tidak terduga serta mengejutkan, banyak diapresiasi masyarakat sebagai *bebegig* yang terfavorit.

Bebegig topeng hitam sebagai topeng *bebegig* tertua, diyakini memiliki kelenturan tradisi, karena telah memacu kelahiran kreasi topeng baru yang sama sekali berbeda yang muncul dan dirilis pengrajin topeng setiap tahunnya. Topeng *bebegig* hitam menjadi leluhurnya *bebegig* lain yang datang berkembang dengan wujud yang lain. Dinamika sebagai asal-usul *bebegig*, terwujud dalam balutan pakaian rambut ijuk kawung yang hitam pekat, dengan rambut gimbal ikal mayang yang berwarna coklat tua dan aksesoris dari dedaunan tanaman perdu yang berwarna hijau tua. Pada Gambar 9, diperlihatkan rombongan *bebegig Dénawa* dan *Raksasa* topeng hitam, sebagai *bebegig* tertua yang memacu perkembangan seni *bebegig* hingga masa kini.



Gambar 9. Rombongan topeng *bebegig* hitam.
Sumber: Hasil elaborasi penulis.

3. Makna dan Karakter Topeng *Bebegig Hijau*

Topeng *bebegig* hijau cenderung memberikan efek yang lebih lembut dan ramah daripada sosok topeng merah dan hitam, walau kegarangan dan kesangarannya masih tampak jelas. Untuk mempertahankan visualisasi yang menakutkan, pengrajin banyak yang menambahkan detail rupa dan tekstur wajah yang menunjukkan kulit yang keras dan kasar, gigi taring lebih runcing dan panjang.

Para *bebegig Détya* (nomor 34, 37, 38, 39, 40, 42 dan 45) mempergunakan tanduk dan cula, sebagai tanda spesifik sebagai kaum Rama yang bertugas menjaga wilayah hutan. *Makuta* pada topeng *bebegig* hijau pada umumnya mempergunakan jenis mahkota raja dengan ukiran ragam hias berwarna keemasan dengan taburan batu permata di beberapa titik. Semakin besar dan tinggi *makuta*, memperlihatkan kedudukan sebagai *Raksasa* bangsawan dengan pangkat yang tinggi dan kuasa yang sangat besar. *Détya* dengan tanduk dan cula, lebih berfungsi sebagai sosok raksasa yang sangat kejam sebagai eksekutor dan pembalas karma. *Dénawa* (nomor 35, 42 dan 44) menunjukkan kalung *japamala*. *Denawa* nomor 42 yang juga bermahkota, merupakan ksatria *pinandita* yang masuk dalam kelompok peralihan atau kombinasi antara *Dénawa* dengan *Raksasa*.

Warna hijau yang dominan pada topeng *bebegig* hijau, menjadi lebih kuat dengan tambahan asesoris dedaunan hijau di atas kepalanya. Hal ini merupakan konsep penyatuan roh leluhur dengan alam lingkungan sebagai bentukan perilaku animistik dan dinamistik, yang menjadi ciri khas budaya purba. Dalam konsep masyarakat animistik dan dinamistik, keberadaan roh leluhur yang divisualisasikan dalam bentuk *bebegig* berwarna hijau, merupakan perwujudan dari energi alam yang hadir sebagai bentuk mutualistik antara penduduk desa dengan

kawasan hutan di sekitarnya yang didominasi warna hijau.



Gambar 10. Topeng *bebegig* hijau.

Sumber: Hasil elaborasi penulis.

4. Makna dan Karakter Topeng *Bebegig Putih dan Wujud Topeng Anomali*

Topeng *bebegig* dengan dominasi warna putih, kuning dan biru, pernah dibuat pengrajin dengan persentase yang sangat kecil. Belum diketahui mengapa pengrajin topeng *bebegig* tidak banyak membuat topeng dengan warna-warna tersebut.

Dalam komparasi dengan topeng lain, rupanya pengrajin *bebegig* tidak mengenal adanya konsep penggunaan warna untuk pengelompokan kubu. Hal ini disebabkan masyarakat desa di Kabupaten Ciamis, tidak pernah ditemukan adanya perang antarkampung, hal ini menunjukkan bahwa budaya *opposite* yang sengaja berlawanan itu, pada dasarnya tidak dikenal dalam budaya Sunda. Seperti halnya batas kata *batur* yang berarti orang lain, menjadi berubah jika berada dalam satu ekosistem. Istilah *batur salembur* (orang lain dalam satu kampung) berkonotasi menjadi saudara se desa atau *dulur salembur* atau sebagai *babaturan* (sahabat).

Topeng *bebegig* warna putih, kuning dan biru, serta bentuk-bentuk hewan

(nomor 52, 53 dan 54) merupakan kreasi baru untuk membuat *helaran* lebih semarak dan sebagai anomali yang memperkuat karakter asli *bebegig*. Karakter *bebegig* nomor 52 berbentuk rupa struktur wajah burung dengan wajah warna biru, merupakan kreasi yang mencoba menarik sosok *Garuda paksi* atau *Jatayu*, dengan tambahan gigi tajam untuk lebih menyeramkan. Sosok ini menjadi aneh atau kurang padu setelah diperlengkapi dengan baju ijuk dan asesoris daun *bubuay*. Hal ini juga terjadi pada karakter nomor 53 dan 54 yang mengambil karakter wajah *Maung Panjalu*, yang berwarna loreng hitam-putih. Wajah menyeramkan yang ditampilkan ternyata menimbulkan kesan yang berbeda dengan sosok *bebegig* pada umumnya. Ketiganya tidak menunjukkan sebagai karakter *bebegig* sejati, tetapi berupa karakter lain seperti siluman, hewan *kajajaden*, atau makhluk jahat lain yang populer dalam legenda rakyat Sunda.



Gambar 11. Topeng *bebegig* anomali.
Sumber: Hasil elaborasi penulis.

Bentuk-bentuk topeng baru dalam seni *helaran Bebegig Sukamantri*, bermunculan sebagai alternatif kreasi yang memperkuat makna rupa dan *bebegig* yang terlebih dulu populer. Penguatan ini menjadikan rupa *bebegig* yang lawas diakui sebagai *bebegig* yang orisinal dan dipertahankan karakternya secara konsisten.

Beberapa kreasi topeng *bebegig* yang berasal dari budaya asing, seperti sosok rupa *orc*, *werewolf* dan visualisasi demonik dari Barat dan Timur lainnya, ternyata tidak mampu bertahan lama. Semuanya hilang tergantikan oleh kreasi alternatif lain yang lebih baru. Sementara *bebegig* dengan visualisasi makhluk astral Sunda, tampil lestari dan tak tergantikan.

5. Fungsi dan Makna Budaya Astral Sunda

Dalam acara panjat doa atau *tawasulan* yang diselenggarakan secara khusus dalam rangka mendapatkan *karomah* dan *wasilah* leluhur, atau energi astralis yang memberikan sugesti kekuatan fisik dan batin bagi pemain *bebegig*. Melalui ritual *tawasulan*, pemain *bebegig* dipercaya mendapatkan suplai energi yang memperkuat fisik dan kebugaran selama kegiatan *helaran* berlangsung. Para pemain *bebegig* merasakan adanya tenaga super yang membuatnya merasa ringan dalam memainkan topeng sehingga tampak hidup dan menghibur sekaligus menakutkan bagi pemirsa yang berada di sekitar gelanggang. Hal inilah yang menarik dari seni budaya ini, dimana terdapat peran sentral energi astral yang menopang terselenggaranya *helaran* dengan sukses.

Kehadiran energi astral ini memperlihatkan kejeniusan dan kearifan lokal yang dimiliki masyarakat Kecamatan Sukamantri, sehingga seni budaya *Bebegig* ini dapat lestari dan berkembang dengan sangat baik. Kesadaran masyarakat tentang karakter *bebegig* sebagai visualisasi nafsu angkara murka dan perilaku buruk lainnya, memberikan makna yang mendalam, bahwa dengan munculnya *bebegig*, kejahatan dan hal-hal buruk akan dinetralisir sehingga masyarakat kembali menemukan kedamaian, ketenangan dan kenyamanan hidupnya. Dengan demikian, *bebegig* merupakan bentuk pertanda baik untuk menghilangkan kebathilan dan permusuhan. *Bebegig* telah mampu mengubah perasaan dari *batur* menjadi *dulur* yang sejati.

Dalam konsep adu *bebegig* atau pertarungan para *bebegig* merupakan acara puncak, yang ditandai dengan tampilnya satu atau dua *bebegig* yang mengalami *entrance*, sehingga membuat kegaduhan dan mengganggu *bebegig* lainnya. Pertarungan sengit berlangsung beberapa menit dengan menampilkan jurus-jurus pencak silat dan penggunaan senjata khas masing-masing, sehingga tampak sangat seru, dramatis dan patriotis. Suara *kolotok* yang saling bersahutan melebur bersama sorak sorai penonton yang memberikan dukungan kepada *bebegig* yang berseteru. Setiap karakter *bebegig* ternyata memiliki pendukung dan penggemarnya dari berbagai kalangan. Pertarungan adu *bebegig* ini dinyatakan berakhir dengan takluknya *bebegig* yang antagonis.

Pesan moral dari peristiwa ini adalah bahwa kemungkaran harus dilawan dengan tegas dan tuntas sehingga anasir yang mengganggu masyarakat dapat diatasi dengan sebaik-baiknya. Kejahatan pasti kalah melawan pihak yang sabar dan berada di jalur yang benar.

6. Perkembangan dan Permasalahan *Bebegig Sukamantri*

Kesenian *helaran* yang kental dengan nuansa mistik dan mistis ini, membutuhkan upaya menyeluruh dari masyarakat untuk melestarikannya sesuai dengan visi *Mulasara Buana* dan misi *Ngertakeun Bumi Lamba*. Memelihara kelestarian alam dan mensejahterakan masyarakat, tergambar dari tugas *bebegig* yang hadir untuk menjaga ekosistem hutan dari perusakan dan membudidayakan hasil hutan untuk masyarakat desa.

Kekhawatiran pengrajin topeng *bebegig* saat ini, adalah berkurangnya stok pohon *waregu* besar dan tua sebagai bahan baku utama pembuatan topeng, dengan konstruksi struktur dari kayu Afrika (*Maesopsis eminii Engl.*), kayu Albasiah (*Albizia chinensis*) dan beberapa jenis kayu lain yang tersedia di hutan desa.

Pohon *waregu* (*Rhapis flabelliformis i'herit*) yang disebut juga Pohon Palma

Kipas, merupakan tanaman unik, batangnya berbuku-buku dan daunnya seperti kipas. Tumbuhan ini banyak dipergunakan sebagai pembatas lahan dan tanaman pagar. Kayu *waregu* tidak dapat digantikan dengan jenis kayu lain, karena merupakan persyaratan khusus untuk pembuatan topeng *bebegig*.

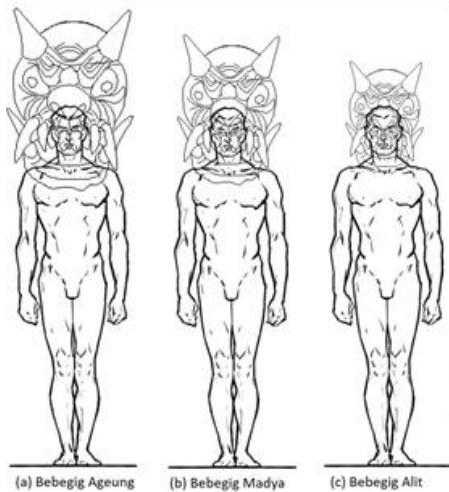
Kayu pohon *waregu* disebut kayu keramat karena memiliki derajat tuah yang kuat, sehingga untuk mengambilnya memerlukan ritual khusus. Kayu *waregu* dipercaya bertuah karena di antaranya dapat menjauhkan ular dan binatang berbisa lainnya. Dalam kaitannya sebagai bahan topeng *bebegig*, kayu *waregu* merupakan jenis kayu pilihan yang memiliki daya menambah energi spiritual bagi yang memakainya.

Pohon *waregu* tumbuh di pedalaman hutan yang dingin dan berkabut, sehingga dalam mendapatkannya untuk pembuatan topeng, diperlukan upaya besar yang cukup menguras tenaga dan mental.

Pada saat ini beberapa pengrajin melakukan budidaya pohon *waregu* di sekitar lahan desa, sebagai langkah preventif dalam mengatasi kemungkinan terjadinya kelangkaan bahan baku topeng *bebegig*. Berbagai material alternatif yang diusulkan, seperti bubur kertas, kayu pinus dan jenis kayu ringan lainnya, kurang mendapatkan respon yang baik, karena bukan masalah ringan atau berat, penggunaan kayu *waregu* adalah untuk tuahnya.

Permasalahan lain yang dihadapi masyarakat adalah dimensi topeng *bebegig* yang sangat besar sehingga berbobot lebih dari 20 kg (topeng kecil; *alit*), 30-40 Kg (topeng madya) dan 50-60 Kg (topeng *ageung*). Besarnya dimensi topeng secara visual adalah tidak layak pakai, karena membutuhkan tenaga yang sangat besar. Untuk itulah diperlukan suplai energi astral melalui penggunaan kayu *waregu* dan komposisi dedaunan yang memiliki tuah spiritual. Konsep irasional ini merupakan keunikan yang justru dilestarikan. Besarnya dimensi topeng *bebegig* dan

asesorisnya yang menjulang, menjadikan topeng ini tidak bisa sembarangan dipakai.

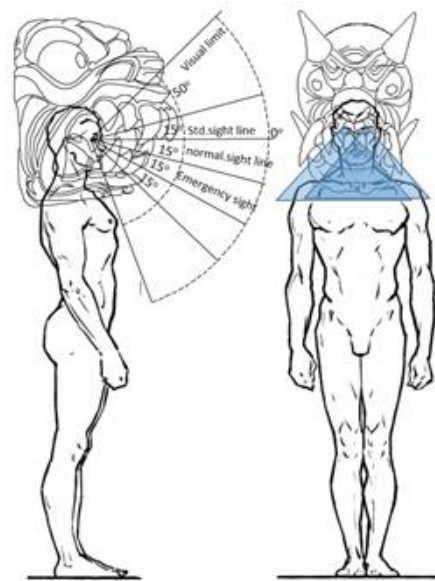


Gambar 12. Dimensi Topeng *Bebegig*
Sumber: Hasil elaborasi penulis.

Permasalahan penting lainnya yang mengganggu kinerja pemain *bebegig* adalah struktur penopang topeng yang mempergunakan konstruksi kayu di sekitar bahu, sering mengakibatkan adanya fatik akibat tekanan yang berlebihan saat menggerakkan topeng. Pemain *bebegig* memiliki jarak pandang yang sangat terbatas, karena pandangan mata terhalang oleh deretan gigi dan taring.

Dengan posisi pandangan mata tepat di antara lubang mulut topeng, maka secara keseluruhan area pandang pemain terbatas pada celah yang terbuka di antara gigi atau pada saat mulut *bebegig* terbuka lebar. Pemain *bebegig* dapat mengikuti gerak *helaran* berdasarkan suara *kolotok* dari *bebegig* lain yang bergerak di sekitarnya.

Gerak dan arah gerak pemain *bebegig* pada dasarnya terbantu oleh bunyi *kolotok* yang berbunyi nyaring ketika *bebegig* bergerak. Sistem komunikasi antar-*bebegig* dalam suatu ajang pertunjukan dilakukan melalui teriakan dan isyarat, yang dipimpin para Mualim yang mengendalikan pergerakan *bebegig* selama durasi *helaran*.



Gambar 13. Permasalahan Ergonomi pada *Bebegig*
Sumber: Hasil elaborasi penulis.

D. PENUTUP

Bebegig Sukamantri mengalami perubahan fungsi dan makna, yaitu dari atribut untuk penolak bala dan pengusir hama berkembang menjadi seni karnaval rakyat. Dari perubahan fungsi ini, terjadi pula perubahan makna filosofisnya, dimana penerapan visualisasi Batara Kala sebagai citra seram yang ditampilkan sebagai perwujudan dari roh leluhur, yang memerlukan energi astralis dari makam leluhur untuk menghidupkan *bebegig Raksasa-Détya* dan *Dénawa*, mengalami perubahan signifikan dengan adanya proses tawasulan dalam bentuk pemanjatan doa dan zikir kepada Allah SWT untuk memperoleh perlindungan-Nya agar *helaran* berlangsung dengan baik.

Penelitian ini menemukan adanya tiga kelompok *Bebegig Sukamantri* yang sesuai dengan klasifikasi makhluk astral dalam konsep budaya Sunda, yang divisualisasikan oleh wujud topeng *Raksasa-Détya-Dénawa* yang memiliki corak warna dan atribut yang beragam. Keragaman warna topeng diyakini sebagai unsur yang membedakan karakter topeng dan perilakunya, namun ternyata di

lapangan jarang ditemukan adanya konsep tersebut.

Warna topeng tidak memiliki pengaruh yang signifikan dengan sifat dan perilaku *bebegig*. Dalam arena *helaran* terjadi banyak peristiwa yang membingungkan, misalnya terjadi perkelahian yang berkecamuk tidak memandang topeng warna apa, yang terjadi adalah salah satu pemain yang bertingkah arogan mendapatkan perlawanan dari berbagai penjuru. Hal ini terjadi karena para pemain tidak bisa melihat lawan maupun kawan, serta tidak dapat berkomunikasi dengan pemain *bebegig* lainnya.

Masih banyak misteri yang belum terungkap dan masih tersembunyi. Sehingga memungkinkan *Bebegig Sukamantri* ini dikaji dari sudut pandang yang lain. Penelitian ini baru mengungkapkan data dan fakta yang sifatnya umum, mendasar dan terbuka, melalui data skunder dari berbagai situs penggemar *Bebegig* dalam rangka mendapatkan ulasan dari narasumber sebagai data primer yang membutuhkan data rujukan ilmiah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dihaturkan atas pendanaan Hibah Penelitian Unggulan Strategis Itenas (PUSI) dari LP2M Institut Teknologi Nasional (Itenas) Bandung tahun 2019.

DAFTAR SUMBER

- Aditia, C. (2019). Seni Bebegig Sukamantri Kian Dikenal Luas. Diakses dari <https://tour.koropak.co.id/7377/seni-bebegig-sukamantri-kian-dikenal-luas>.
- Alfian, T. I. (1992). *Tentang Metode Sejarah*. In 1st (Ed.), *Dari Babad dan Hikayat Sampai Sejarah Kritis*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Danasamita, S. D. (1987). *Sewaka Darma, Sanghyang Siksa Kanda ing Karesian, Amanat Galunggung*. Bandung: Proyek Penelitian dan Pengkajian Budaya Sunda. Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.

- Dharmawan, D. & Palusen, D. (2018). *Penetapan Warisan Budaya Takbenda Indonesia Tahun 2018*. Jakarta: Direktorat Warisan & Diplomasi Budaya Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Djelantik, A. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar* (1st ed.). Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Moleong, J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosida Karya.
- Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian*. Bogor: Galia Indonesia.
- Pambudi, F. B. (2015). *Perkembangan Bentuk Topeng Barongan dalam Ritual Murwakala di Kabupaten Blora*. Catharsis: Journal of Arts Education, 4(2), 83-91.
- Putra, E. S. (2018). *Komparasi Patikrama Tatanen Huma Sunda di Padukuhan dan Pedesaan di Jawa Barat*. Patanjala, 10 (3), 487-505.
- Rusmana, T. (2018). *Rekonstruksi Nilai-nilai Konsep Tritantu Sunda sebagai Metode Penciptaan Teater ke dalam Bentuk Teater Kontemporer*. Mudra: Jurnal Seni Budaya, 33(1), 114-127.
- Sahman, H. (1993). *Estetika: Telaah Sistemik dan Historik* (1st ed.). Semarang: IKIP Semarang Press.
- Spradley, J. (2007). *Metode Etnografi* (1st ed.). Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Suanda, E. (2005). *Topeng* (1st ed.). Jakarta: Lembaga Pendidikan Nusantara.
- Sumardjo, J. (2009). *Kosmologi dan Pola Tiga Sunda*. Imaji, Vol 4 No 2, 101-110.
- Sumaryono. (2011). *Cerita Panji, Antara Mitos dan Sejarah*. Mudra, 26(1), 17-24.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa* (1st ed.). Yogyakarta dan Bali: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Wolf, J. (1981). *The Social Production of Art* (1st ed.). New York: St. Martin Press Inc.