Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS) *ISSN 2622-3740 (Online)*
Vol 9, No. 2, November 2026: 580-589, DOI: 10.34007/jehss.v9i2.3218

Proses Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Wisata "Jumpa La Banci" dan Kontribusinya bagi Pengembangan Desa Budaya Lingga, Kabupaten Karo

The Creative Process of the Tourism Performing Art "Jumpa La Banci" and Its Contribution to the Development of Lingga Cultural Village, Karo Regency

Rithaony Hutajulu*, Hubari Gulo, Edi Sumarno & Egi Novta Bifendo Sinulingga
Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

Diterima: 06 Oktober 2026; Direview: 01 Oktober 2026; Disetujui: 29 Oktober 2026: Dipublish: 30 Oktober 2026

**Corresponding Email: rithaony@usu.ac.id*

Abstrak

Desa Lingga, Kabupaten Karo, pernah menjadi desa wisata budaya unggulan pada 1990-an, tetapi atraksi seni pertunjukannya kini terbatas. Artikel ini menjelaskan proses penciptaan karya seni pertunjukan wisata bersama Sanggar Nggara Simbelin dan menelaah kontribusi langsungnya bagi pengembangan Lingga sebagai desa budaya. Penelitian menggunakan studi kasus kualitatif dengan kerangka seni pertunjukan wisata Soedarsono. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi audio-visual, lalu dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan verifikasi data. Penciptaan berlangsung dalam tujuh tahap dengan tiga keputusan kreatif yang paling menentukan: penyusunan alur cerita yang menyatukan repertoar terpisah, penggantian iringan rekaman dengan ansambel gendang sarune langsung, dan pembuatan topeng oleh mitra. Karya yang dihasilkan, drama tari "Jumpa La Banci: The Story of Gurda-Gurdi and Gundala-Gundala", berangkat dari tradisi Karo dan memenuhi sebagian ciri seni pertunjukan wisata, dengan catatan durasi sekitar satu jam dan penerimaan penonton yang belum diuji. Kontribusi yang dapat ditunjukkan adalah produk seni, kapasitas awal pengelolaan sanggar, dokumentasi untuk promosi, dan keterlibatan generasi muda. Dampak terhadap kunjungan wisatawan dan pendapatan warga belum diukur sehingga belum dapat disimpulkan.

Kata Kunci: Seni pertunjukan wisata; Penciptaan berbasis komunitas; Gundala-Gundala; Desa budaya; Desa Lingga

Abstract

Lingga Village in Karo Regency was a leading cultural tourism village in the 1990s, but its performing arts attractions are now limited. This article explains the creative process of a tourism performing arts work developed with Sanggar Nggara Simbelin and examines its direct contribution to developing Lingga as a cultural village. The study is a qualitative case study that uses Soedarsono's framework of tourism performing arts. Data were collected through participant observation, interviews, and audio-visual documentation, and analyzed through data reduction, display, and verification. The creation took place in seven stages, with three decisive creative decisions: composing a storyline that unites separate repertoires, replacing recorded accompaniment with a live gendang sarune ensemble, and having the masks by the partner community. The resulting dance-drama, "Jumpa La Banci: The Story of Gurda-Gurdi and Gundala-Gundala," departs from Karo tradition and meets some characteristics of tourism performing arts, although its duration of about one hour and its audience reception remain untested. The contributions that can be shown are an art product, the studio's initial management capacity, documentation for promotion, and the involvement of young people. Effects on tourist visits and household income have not been measured and therefore cannot yet be concluded.

Keywords*: Tourism performing arts; Community-based creation; Gundala-Gundala; Cultural village; Lingga Village*

How to Cite: RHutajulu, R., Gulo, H., Sumarno, E., & Sinulingga, E.N.B. (2026). Proses Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Wisata "Jumpa La Banci" dan Kontribusinya bagi Pengembangan Desa Budaya Lingga, Kabupaten Karo. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*. 9 (2): 580-589.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

PENDAHULUAN

Pariwisata budaya di Indonesia tumbuh karena identitas yang unik dan kekayaan warisan budaya, mulai dari sejarah, adat istiadat, seni, hingga kuliner. Meski demikian, banyak daerah tujuan wisata budaya menghadapi komodifikasi budaya, keterbatasan sumber daya manusia, dan infrastruktur. Tantangan itu menuntut pengembangan berbasis komunitas, pemasaran digital, dan kolaborasi pemerintah dengan masyarakat agar pelestarian terjaga seiring pertumbuhan ekonomi. Salah satu bentuknya adalah desa wisata yang memanfaatkan potensi alam, budaya, dan kearifan lokal; Indonesia disebut memiliki "ribuan desa wisata dengan potensi alam, budaya, dan kearifan lokal yang beragam" (Suparman & Muzakir, 2023a: hlm. 6).

Masyarakat Karo di Sumatera Utara memiliki seni pertunjukan musik, tari, dan teater tradisi yang terkait dengan adat dan sistem kepercayaan lama (*pemena*). Ansambel *gendang sarune* mengiringi upacara perkawinan, kematian (*cawir metua*), memasuki rumah baru (*mengket rumah baru*), dan penyucian diri (*erpangir ku lau*). Suling *surdam* dipakai dalam ritual personal untuk berkomunikasi dengan roh orang yang telah meninggal. Teater tari topeng Gundala-Gundala ditampilkan pada upacara *Ndilo Wari Udan*, yaitu upacara memanggil hujan agar pertanian subur.

Seiring modernisasi, globalisasi, dan masuknya agama-agama baru ke tanah Karo, praktik seni yang terkait ritual tergerus. Banyak ekspresi seni masih tampil, tetapi fungsinya bergeser menjadi hiburan; Gundala-Gundala, misalnya, kini lebih sering dipentaskan untuk menyambut tamu atau dalam upacara besar daerah Karo. Dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, seni termasuk objek pemajuan kebudayaan (Republik Indonesia, 2017), sehingga upaya menghidupkan kembali ruang tampilnya memiliki dasar kebijakan yang jelas.

Desa Lingga, Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Karo, adalah bekas pusat Kesibayakan Lingga, institusi pemerintahan tradisional yang memimpin beberapa wilayah di dataran tinggi Karo. Rumah adat dan kompleks pemakamannya masih dapat ditemukan. Pada 1990-an Lingga menjadi primadona wisata dan ditetapkan sebagai desa wisata Kabupaten Karo. Pardosi dkk. (2019) menyatakan bahwa rumah adat Lingga "memiliki positioning yang sangat penting" di tengah masyarakat desa. Mereka juga mencatat adanya pusat informasi wisata, pemandu berbahasa tiga bahasa, dan toko suvenir yang masih dikelola perorangan.

Kunjungan wisatawan ke Lingga kini menurun. Destinasi lain di Kabupaten Karo bermunculan, penetapan Danau Toba sebagai destinasi super prioritas belum menjadikan Lingga pilihan utama, dan destinasi lain lebih gencar berpromosi daring. Penurunan ini digambarkan oleh pengelola sanggar dan warga dalam wawancara dan tampak dalam observasi tim; gambaran tersebut belum didukung statistik kunjungan resmi. Dampaknya terasa pada penjualan alat musik dan suvenir, menyempitnya ruang pergelaran, dan melemahnya pewarisan keterampilan berkesenian. Hutajulu dkk. (2025) menunjuk kurangnya atraksi seni budaya selain rumah adat sebagai salah satu penyebab.

Kajian tentang Lingga umumnya berfokus pada rumah adat sebagai daya tarik dan model revitalisasinya (Pardosi dkk., 2019). Kajian awal tim penulis membahas pengelolaan pertunjukan kesenian tradisional berbasis komunitas sebagai daya tarik wisata di Desa Lingga (Hutajulu dkk., 2025). Kajian seni wisata di tempat lain telah membahas model paket pertunjukan di hotel dan resor (Putra, 2012) serta proses kreatif tari untuk kampung adat (Turyati & Alamsyah, 2023). Artikel ini melanjutkan kajian awal tersebut dengan menelusuri bagaimana atraksi seni diciptakan bersama sanggar di Lingga, memadukan beberapa seni Karo dalam satu alur, dan membedakan luaran langsung dari dampak yang belum terukur. Sejauh penelusuran penulis, kajian yang menelusuri proses penciptaan seperti ini di desa budaya yang daya tariknya menurun masih terbatas.

Kerangka analisis yang dipakai adalah konsep seni pertunjukan wisata atau seni wisata dari Soedarsono (1998, 1999), yaitu pertunjukan yang sengaja digarap atau dikemas untuk wisatawan, umumnya bertolak dari tradisi yang sudah ada. Ciri-cirinya dirumuskan dengan jumlah butir yang berbeda-beda oleh para pengutipnya (lima hingga tujuh); artikel ini memakai tujuh butir: berangkat dari tradisi (dalam rumusan Soedarsono disebut "tiruan"), singkat dan padat, penuh variasi, tidak sakral, disajikan menarik, murah bagi wisatawan, dan mudah dicerna. Istilah "tiruan" dibaca sebagai adaptasi unsur tradisi, bukan salinan. Karena pengemasan untuk wisatawan menimbulkan pertanyaan tentang keaslian (MacCannell, 1973; Cohen, 1988), artikel ini juga

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

menelaah bagaimana adaptasi tradisi, autentisitas, dan keterlibatan komunitas saling berkaitan dalam karya yang dihasilkan.

Artikel ini menjawab dua pertanyaan: (1) bagaimana proses penciptaan karya seni pertunjukan wisata di Desa Lingga bersama Sanggar Nggara Simbelin; dan (2) apa kontribusi langsung karya tersebut bagi pengembangan Lingga sebagai desa budaya, serta dampak apa yang belum dapat dinyatakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi kasus kualitatif. Kasusnya adalah proses penciptaan karya seni pertunjukan wisata bersama Sanggar Nggara Simbelin di Desa Lingga, Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Karo, Sumatera Utara. Sanggar dimotori oleh Pusen Sinulingga, seniman sekaligus perajin alat musik bambu *keteng-keteng*, dengan anggota remaja hingga dewasa. Sanggar dipilih karena aktif tampil bagi warga dan wisatawan tetapi mengalami stagnasi: permintaan pertunjukan rendah dan manajemen produksi serta pemasarannya belum profesional. Penelitian berlangsung pada April-September 2026, dengan pagelaran puncak pada 12 September 2026 di *Jambur*[1] desa.

Penciptaan karya dilakukan dalam kegiatan pendampingan melalui Program Inovasi Seni Nusantara 2026 Kemdiktisaintek. Peneliti terlibat sebagai pelatih dan pendamping sekaligus pengamat, sehingga observasi bersifat partisipatif. Dokumentasi audio-visual memakai teknik etnografis, yaitu merekam peristiwa sebagaimana berlangsung dan melengkapinya dengan catatan lapangan. Teknik ini dipakai sebagai alat pengumpul data; penelitian ini bukan etnografi penuh.

Informan dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan dalam proses penciptaan, yaitu dua orang: pengelola sanggar (lima orang), peserta pelatihan sebagai penari dan pemusik (dua puluh orang), rentang usia enam belas hingga empat puluh tahun, dan warga atau tokoh desa dua belas orang. Data dikumpulkan melalui tiga cara. Pertama, observasi sosialisasi, pelatihan, latihan, dan pagelaran puncak. Kedua, wawancara semiterstruktur tentang alasan keputusan kreatif, peran pelaku, dan kendala. Ketiga, dokumentasi berupa foto, video, dan catatan latihan, yang dipakai untuk memverifikasi urutan adegan, tokoh, dan iringan, bukan hanya sebagai bahan promosi. Jumlah penonton dicatat berdasarkan seratus orang.

Analisis dilakukan dalam empat langkah. (1) Catatan lapangan dan wawancara ditranskripsi dan dipilah. (2) Data diberi kode menurut tahap penciptaan, keputusan kreatif, peran pelaku, dan kendala. (3) Data disajikan dalam tabel tahapan, tabel struktur karya, dan matriks ciri seni wisata. (4) Temuan diverifikasi dengan membandingkan sumber (peneliti, pengelola, peserta) dan teknik (observasi, wawancara, dokumen), termasuk mencocokkan urutan adegan dengan rekaman video.

Peserta dan warga diberi tahu tentang tujuan kegiatan, perekaman, dan pemakaian dokumentasi untuk publikasi serta promosi; persetujuan diperoleh secara lisan, dan untuk peserta di bawah 18 tahun melalui pengelola sanggar. Nama narasumber disebut dengan izin yang bersangkutan.

Istilah operasional yang dipakai adalah sebagai berikut. *Sadar wisata* adalah pemahaman pelaku dan warga tentang peran wisatawan, pelayanan, dan pengemasan atraksi. *Penggarapan karya* adalah rangkaian penyusunan cerita, penataan adegan, pemilihan musik dan tari, serta pembuatan perlengkapan. *Promosi daring* adalah penyebaran dokumentasi pertunjukan melalui media sosial. Selanjutnya, *luaran* adalah produk langsung kegiatan, *hasil* adalah capaian yang teramati pada peserta atau mitra, dan *dampak* adalah perubahan pada kunjungan wisatawan atau pendapatan warga, yang belum diukur dalam penelitian ini.

[1]Balai pertemuan adat pada masyarakat Karo, tempat berlangsungnya upacara dan kegiatan warga.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Penciptaan Karya

Penciptaan berlangsung dalam tujuh tahap (Tabel 1). Rancangan awalnya meminjam model paket seni wisata di daerah lain yang telah mapan, yaitu beberapa seni dikemas menjadi satu pertunjukan *medley*, lalu disesuaikan dengan repertoar Karo yang dimiliki sanggar.

Tabel 1. Tahap penciptaan karya dan luarannya

No	Tahap	Kegiatan	Luaran
1	Survei dan sosialisasi	Pemetaan kondisi sanggar dan desa; penyampaian program kepada warga.	Kesepakatan kerja dengan mitra dan dukungan warga.
2	Pelatihan sadar wisata	Pembekalan generasi muda tentang pengelolaan pergelaran dan promosi daring.	Peserta memahami kerangka seni wisata dan promosi.
3	Pelatihan musik dan tari tradisi	Latihan memainkan alat musik Karo dan menari secara langsung bersama, menggantikan iringan rekaman.	Pemusik dan penari mampu tampil berkolaborasi.
4	Penggarapan karya	Penyusunan alur cerita Perik Si Gurda-Gurdi, penyatuan repertoar menjadi satu alur, pengadaan peralatan, dan pembuatan topeng oleh mitra.	Naskah adegan, topeng, dan perlengkapan pertunjukan.
5	Latihan dan pemantapan	Latihan drama tari bersama musik langsung.	Karya selesai dilatihkan kepada peserta.
6	Pagelaran puncak	Pementasan di jambur Desa Lingga pada 12 September 2026.	Pertunjukan satu jam; jumlah penonton serratus orang
7	Dokumentasi dan promosi	Perekaman audio-visual dan promosi di media sosial yang dikelola mitra bersama warga.	Bahan promosi digital; artikel, media massa, dan video YouTube dalam penyiapan.

Dua keputusan kreatif paling menentukan bentuk karya, dan ketiganya berlangsung pada tahap 3 dan 4 (Tabel 1).

Pertama, *penyusunan alur cerita*. Repertoar sanggar semula tampil lepas-lepas. Alur tentang pemuda yang jatuh cinta pada putri raja, menjelma menjadi burung *Perik Si Gurda-Gurdi*, lalu dikalahkan panglima, memberi tiap tari tempat dan fungsi dramatik. Motif sekat sosial yang dibawa judul "Jumpa La Banci" menjadi benang pengikatnya. Ide penyusunan karya awalnya diusulkan oleh tim pengabdian Program Inovasi Seni Nusantara dari Universitas Sumatera Utara, agar pertunjukan Gundala-Gundala dikemas dengan rapi dan atraktif. Kemudian tim mitra Sanggar Nggara Simbelin mulai mengembangkan satu konsep pertunjukan bekerja sama dengan tim pengabdian Universitas Sumatera Utara dan mulai melakukan pelatihan pertunjukan sesuai dengan alur pertunjukan yang sudah disepakati.

Kedua, *integrasi musik dan tari*. Pada karya ini, pemusik dan penari berlatih bersama, sehingga keduanya harus menyesuaikan tempo dan aksen secara langsung. Karya dirancang lebih atraktif dan ekspresif, di mana penggarapan musik iringan disesuaikan dengan adegan drama tari yang diiringi.

Ketiga, *pembuatan topeng*. Pembuat topeng Gundala Gundala adalah Simpei Sinulingga sebagai ketua sanggar. Gundala Gundala dibuat dengan kayu nangka, atau kayu yang memiliki bobot yang ringan, serta proses yang tidak singkat, karena kayu tersebut harus direndam di air selama seminggu agar kayu lebih tahan rayap. Pemahatan dan penghalusan sampai tahap pengecatan dilakukan selama dua bulan untuk empat topeng.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

Bentuk Karya: Drama Tari "*Jumpa La Banci: The Story of Gurda-Gurdi and Gundala-Gundala*"

Karya yang dihasilkan adalah drama tari berdurasi sekitar satu jam berjudul "Jumpa La Banci: The Story of Gurda-Gurdi and Gundala-Gundala", selanjutnya disebut *Jumpa La Banci*. Judulnya merujuk pada lagu bermakna "meskipun bertemu, tidak dapat bersama". Seorang pemuda desa yang sakti (*anak perana*) mencintai putri raja tetapi terhalang status sosial, lalu menjelma menjadi *Perik Si Gurda-Gurdi*, burung yang bulunya memikat sang putri. Dalam pesta kerajaan, putri tanpa sengaja menyentuh ekor burung itu sehingga ia tidak dapat kembali menjadi manusia dan mengamuk. Panglima mengalahkan dan mengusirnya, dan kerajaan kembali damai. Cerita disajikan dalam tujuh bagian (Tabel 2).

Tabel 2. Struktur pagelaran "Jumpa La Banci"

No	Bagian/tari	Iringan	Makna naratif
1	Tari *Piso Surit* (lima pasang penari)	Instrumental *Piso Surit*	Muda-mudi yang dipisahkan oleh keadaan.
2	Tari *Landek Sada Tan* (penari perempuan dan laki-laki dengan jurus *ndikar*)	Lagu *Jumpa La Banci*	Pemuda sakti merayu putri raja; ia menyadari jauhnya sekat sosial.
3	Penjelmaan menjadi *Perik Si Gurda-Gurdi*	Gendang sarune	Pemuda menjadi burung; sang putri tertarik oleh kilau bulunya.
4	Tari *Perkolong-kolong* (sepasang muda-mudi)	Gendang sarune	Hiburan bagi keluarga istana dalam pesta kerajaan.
5	Tari bersama keluarga kerajaan dan tari topeng Gundala-Gundala	Gendang sarune	Putri menyentuh ekor burung; burung mengamuk dan istana kacau.
6	Pertempuran panglima melawan *Perik Si Gurda-Gurdi* (dua pemain *ndikar*)	Gendang sarune	Panglima mengalahkan dan mengusir burung.
7	Tari *Mejuah-juah*	Gendang sarune	Penutup; kerajaan kembali damai.

Analisis struktur pada Tabel 2 menunjukkan bahwa unsur-unsur tradisi tidak sekadar dijajarkan. *Ndikar* muncul dua kali dengan fungsi berlawanan: sebagai bahasa rayuan pada bagian 2 dan sebagai pertempuran pada bagian 6. Gundala-Gundala yang dahulu menjadi upacara tersendiri kini menjadi bagian 5, tempat konflik memuncak. Tari *Piso Surit* dan *Mejuah-juah* membingkai cerita di awal dan akhir. Dengan cara ini unsur tradisi diadaptasi menjadi bagian dari dramaturgi yang baru, bukan disalin apa adanya.

Dalam tradisi Karo, Gundala-Gundala dibawakan oleh empat penari bertopeng yang dibedakan warna dan karakter, ditambah seorang penari yang berperan sebagai burung (Tabel 3). Susunan ini merujuk pada keterangan Simpei Sinulingga. Dalam drama tari, tokoh-tokoh itu diadaptasi untuk kebutuhan cerita:

1. Raja, raja adalah tokoh pemimpin dalam satu kerajaan, warna topeng putih, putih melambangkan kesucian dan kebijaksanaan seorang raja
2. Kemberahen (istri raja yang selalu mendampingi raja), warna topeng merah (merah melambangkan keberanian dan ketegaran hati dalam melayani raja)
3. Putri raja (anak raja) merupakan seorang putri yang sangat disayangi oleh raja dan kemberahen. Topeng berwarna kuning (warna kuning melambangkan kecantikan yang

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

matang) karena bagi orang Karo warna kuning adalah suatu kecantikan yang bernilai tinggi, contohnya padi dan emas.

4. Panglima: merupakan panglima penjaga atau pemimpin pasukan penjaga kerajaan. Panglima kerajaan adalah orang yang memiliki kesaktian yang tinggi. Warna topeng hitam (hitam melambangkan kesaktian).
5. Anak Perana si Ertuah (merupakan jelmaan yang menjadi perik gurda gurdi yang jatuh cinta kepada putri raja). Perik si gurda gurdi digambarkan sebagai manusia yang terlalu terobsesi dengan putri raja dan ilmu sihir, sehingga membuat dia dikuasai oleh amarah dan benci.



Gambar 1. Pergelaran *Jumpa La Banci* di *jambur* Desa Lingga, Kabupaten Karo, 12 September 2026 (dokumentasi: Rithaony Hutajulu)

Tabel 3. Tokoh dan warna topeng Gundala-Gundala

Tokoh	Warna	Karakter
Sibayak	Putih	Raja
Kemberahen	Merah	Istri raja
Beru	Kuning	Putri raja
Panglima	Hitam	Panglima
Anak Perana Si Ertuah	Gelap	Burung

Iringan Musik: Ansambel Gendang Sarune

Pagelaran diiringi ansambel *gendang sarune* yang terdiri atas *sarune*, *gendang singindungi*, *gendang singanaki*, *penganak*, dan *gung* (Tabel 4). Klasifikasi pada tabel mengikuti kelas utama sistem Hornbostel dan Sachs (1914).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

Tabel 4. Instrumen gendang sarune dan perannya

Instrumen	Klasifikasi	Peran dalam pertunjukan
Sarune	Aerofon (lidah ganda)	Pembawa melodi, termasuk lagu *Jumpa La Banci*.
Gendang singindungi	Membranofon	Gendang "induk" memegang pola ritme utama dan variasi.
Gendang singanaki	Membranofon	Gendang "anak" yang melengkapi pola gendang induk.
Penganak	Idiofon (gong kecil)	Penanda pulsa dan kerangka waktu.
Gung	Idiofon (gong besar)	Penanda akhir siklus dan frasa.

Secara musikal, lagu *Jumpa La Banci* berfungsi ganda: sebagai iringan pada bagian 2 dan sebagai penanda tema dramatik karena judulnya sama dengan judul karya. Iringan langsung juga membuat transisi antarbagian dapat diatur mengikuti gerak penari, tidak terkunci pada durasi rekaman. Pelaksanan pengiringan tari dengan musik secara live mampu menciptakan suasana yang atraktif dari cerita Gundala2. Terutama pada saat pertempuran antara perik gurda gurdi dengan panglima, pertempuran gurda gurdi dan panglima di gambarkan dengan pertarungan antara dua anak muda dengan atraksi ndikar (bela diri Karo), pada saat pertarungan gurda gurdi dan panglima menjadi yang paling meriah bagi penonton, kemeriahan tersebut dapat dilihat dari antusias dan tepuk tangan penonton saat adanya adu jurus ndikar dan saling bertukar serangan.



Gambar 2. Ensambel gendang sarune. Pergelaran Drama Tari "Jumpa La Bandi: The Story of Gurdi Gurdi and Gundala Gundala" di Jambur Desa Lingga, Kabupaten Karo pada tanggal 12 September 2026

Karya Sebagai Seni Wisata: Penilaian Dengan Ciri Soedarsono

Tujuh ciri Soedarsono dipakai sebagai kerangka analisis, dengan tiga kategori. *Terpenuhi* berarti ciri tampak pada rancangan dan pelaksanaan karya serta didukung data observasi atau dokumentasi. *Sebagian terpenuhi* berarti ciri tampak tetapi dengan batasan yang tercatat. *Belum dapat dinilai* berarti penilaian memerlukan data penonton atau kebijakan harga yang belum tersedia. Untuk daya tarik dan keterpahaman, penilaian hanya menyangkut desain karya; penerimaan penonton belum diuji (Tabel 5).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

Tabel 5. Karya dinilai dengan ciri seni wisata

Ciri seni wisata	Wujud pada karya "Jumpa La Banci"
Tiruan dari tradisi	Bertolak dari Gundala-Gundala, tari landek, *perkolong-kolong*, *ndikar*, dan musik *gendang sarune* yang sudah dikenal warga.
Singkat dan padat	Sebagian terpenuhi: tujuh bagian padat dalam satu alur, tetapi durasi sekitar satu jam.
Penuh variasi	Terpenuhi: tari berpasangan, tari topeng, tari bersama, pertarungan *ndikar*, dan musik langsung dalam satu pertunjukan.
Tidak sakral	Terpenuhi: Gundala-Gundala dilepas dari konteks upacara *Ndilo Wari Udan* dan hadir sebagai adegan cerita.
Disajikan menarik	Terpenuhi: alur cerita, topeng, dan iringan langsung menggantikan rekaman.
Murah bagi wisatawan	Belum dikaji; kebijakan harga belum ditetapkan dalam program.
Mudah dicerna	Diupayakan melalui alur cerita linear; penerimaan wisatawan belum diuji.

Hasil ini menunjukkan bahwa tiga hal berkaitan erat. *Adaptasi tradisi* memberi karya bentuk yang dapat dipasarkan, tetapi mengandung risiko seperti diingatkan MacCannell (1973): pertunjukan yang disusun untuk wisatawan dapat menjadi panggung yang dipentaskan, bukan ekspresi komunitas. *Keterlibatan komunitas* menjadi penyeimbang karena karya digarap bersama pelaku sanggar, topeng dibuat oleh mitra, dan penarinya anak-anak muda desa. *Autentisitas*, menurut Cohen (1988), bersifat dinamis: bentuk yang semula dirancang untuk wisatawan dapat diterima komunitas sebagai miliknya seiring waktu. Bagi *Jumpa La Banci*, penerimaan itu baru dapat dinilai setelah pagelaran berulang. Adaptasi juga membawa pertukaran: melepas Gundala-Gundala dari konteks upacara membuat karya tidak sakral, tetapi makna asalnya perlu tetap diajarkan kepada penari muda agar tidak terputus.

Kontribusi Bagi Pengembangan Desa Budaya Lingga

Kontribusi dibahas dalam empat aspek yang membedakan luaran langsung, yang datanya tersedia, dari dampak, yang masih perlu diukur (Tabel 6).

Tabel 6. Luaran langsung, dampak yang perlu diukur, dan indikator usulan

Aspek	Luaran langsung (data tersedia)	Dampak yang perlu diukur	Indikator usulan
Atraksi seni	Satu paket pertunjukan satu jam yang telah dipentaskan.	Minat dan jumlah wisatawan yang menonton.	Jumlah pagelaran dan penonton per tahun.
Kapasitas pengelolaan	Pelatihan sadar wisata; pengalaman mengelola pagelaran dengan musik langsung.	Kemampuan sanggar menjadwalkan dan menjual pertunjukan sendiri.	Ada jadwal tertulis; jumlah permintaan pertunjukan.
Promosi digital	Dokumentasi audio-visual dan unggahan di media sosial oleh mitra bersama warga.	Jangkauan promosi dan kunjungan yang dipicunya.	Jumlah tayangan, pengikut, dan penonton yang mengaku tahu dari media sosial.
Regenerasi	Remaja dan generasi muda terlibat sebagai penari, pemusik, dan pengelola.	Keberlanjutan keterlibatan setelah program.	Jumlah anggota aktif dan frekuensi latihan.

Pada *atraksi seni*, Lingga yang selama ini bertumpu pada rumah adat kini memiliki satu paket pertunjukan yang dapat ditawarkan, sehingga mengisi kekosongan atraksi seni yang dicatat Hutajulu dkk. (2025). Pada *kapasitas pengelolaan*, pelatihan memperkenalkan cara berpikir

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

pengelola: pertunjukan perlu dikemas, dijadwalkan, dan dikomunikasikan. Kapasitas ini masih awal dan belum diukur dengan indikator; Tabel 6 mengusulkannya. Pada *promosi digital*, pengelola sanggar menggambarkan promosi Lingga tertinggal dibandingkan destinasi lain. Hampir tidak ada postingan yang menampilkan seni pertunjukan pariwisata; dokumentasi yang kini ada menjadi bahan awal untuk mengejar ketertinggalan itu. Pada *regenerasi*, generasi muda terlibat dalam pelatihan dan pagelaran, tetapi keberlanjutan keterlibatan itu belum dapat diklaim.

Dua kendala dicatat. Pertama, sebagian besar anggota sanggar adalah remaja yang masih bersekolah, sehingga waktu latihan intensif terbatas dan kualitas permainan belum maksimal. Kedua, jumlah wisatawan yang berkunjung masih sedikit, sehingga warga belum merasakan keuntungan ekonomi nyata. Keduanya saling berkaitan: tanpa penonton dan pendapatan, motivasi berlatih sulit dijaga. Karena itu, temuan penelitian ini menunjukkan kesiapan produk dan kapasitas awal, bukan peningkatan kunjungan atau pendapatan warga.

Sebagai rekomendasi penulis, yang belum merupakan kegiatan terlaksana, keberlanjutan memerlukan pembagian peran: sanggar menyusun jadwal pagelaran dan jadwal latihan di luar jam sekolah; pemerintah desa memfasilitasi penggunaan *jambur* dan menyertakan pagelaran dalam kalender desa; dinas yang membidangi pariwisata dan kebudayaan di Kabupaten Karo menampung pagelaran dalam kalender acara; dan perguruan tinggi melanjutkan pendampingan serta evaluasi dampak.

SIMPULAN

Pertama, penciptaan karya seni pertunjukan wisata di Desa Lingga berlangsung dalam tujuh tahap dengan tiga keputusan kreatif yang paling menentukan: penyusunan alur cerita, penggantian iringan rekaman dengan ansambel *gendang sarune* langsung, dan pembuatan topeng oleh mitra. Hasilnya adalah *Jumpa La Banci*, karya yang mengemas beberapa unsur seni tradisional Karo dalam satu alur berdurasi sekitar satu jam. Berdasarkan ciri Soedarsono, karya ini memenuhi sebagian besar ciri, dengan catatan durasi yang relatif panjang serta daya tarik, keterpahaman, dan harga yang belum diuji.

Kedua, kontribusi yang dapat ditunjukkan saat ini berkaitan dengan produk seni, kapasitas awal pengelolaan sanggar, dokumentasi untuk promosi, dan keterlibatan generasi muda. Peningkatan kunjungan wisatawan dan pendapatan warga belum dapat disimpulkan karena belum diukur.

Penelitian ini terbatas pada satu kasus dan belum memuat data tanggapan penonton. Penelitian lanjutan disarankan mengukur tanggapan wisatawan, dampak ekonomi, dan keberlanjutan pagelaran dalam kalender tahunan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada Pusen Sinulingga dan seluruh anggota Sanggar Nggara Simbelin, warga Desa Lingga, serta mahasiswa yang terlibat: Maichel Jonatan Ginting, Andini Putri Abigael Kembaren, Alvent Zatara Ginting, Roycel Alvo Yesua Pardosi, dan Pepri H. L. Silaban. Kegiatan yang menjadi dasar penelitian ini didanai oleh Kemdiktisaintek lewat Program Inovasi Seni Nusantara 2026.

DAFTAR PUSTAKA

Cohen, E. (1988). Authenticity and Commodification in Tourism. *Annals of Tourism Research, 15*(3), 371–386.

Hornbostel, E. M. von, & Sachs, C. (1914). Systematik der Musikinstrumente: Ein Versuch. *Zeitschrift für Ethnologie, 46*(4–5), 553–590.

Hutajulu, R., Gulo, H, Sinulingga , E.N.B, Solikha, R (2025). Pengelolaan pertunjukan kesenian tradisional berbasis komunitas sebagai daya tarik wisata di Desa Lingga, Kabupaten Karo. *Jurnal Sibatik, 4*(4), 355-364 https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i4.2660.

MacCannell, D. (1973). Staged authenticity: Arrangements of social space in tourist settings. *American Journal of Sociology, 79*(3), 589–603.

Merriam, A. P. (1964). *The Anthropology of Music*. Northwestern University Press.

Pardosi, J., Bangun, N., Surbakti, A., & Sinulingga, S. (2019). Revitalisasi daya tarik wisata budaya di Desa Lingga Kabupaten Karo. *Jurnal Pariwisata Pesona, 4*(2), 132–138.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

Putra, B. H. (2012). Pengembangan model konservasi kesenian lokal sebagai kemasan seni wisata di Kabupaten Semarang. *Harmonia, 12*(2), 167–172.

Republik Indonesia. (2017). *Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. https://pemajuankebudayaan.id/wp-content/uploads/2019/06/UU-Nomor-5-Tahun-2017-tentang-Pemajuan-Kebudayaan.pdf (diakses 19 September 2025).

Soedarsono. (1998). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Soedarsono. (1999). *Seni pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. STSI Press.

Suparman, & Muzakir. (2023a). *Pariwisata Budaya: Potensi Pariwisata Budaya di Negeri Seribu Megalit*. Jakarta: Edu Publisher.

Suparman, & Muzakir. (2023b). *Ekonomi Pariwisata: Teori, Model, Konsep dan Strategi Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan*. Jakarta: Publica Indonesia Utama

Turyati, T., & Alamsyah, Y. N. (2023). Proses Kreatif Penciptaan Tari Gandasari Gandawangi Sebagai Kemasan Seni Wisata. *Prosiding ISBI Bandung*. https://doi.org/10.26742/pib.v0i0.3166

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0