

“ISIM” DAN “ISI” DALAM PERSEMBAHAN SENI PERMAINAN KUDA KEPANG

*(“ISIM” AND “ISI” IN THE ARTISTIC PERFORMANCE OF PERMAINAN KUDA
KEPANG)*

Siti Islamiah Ahmad
sitiaza137@yahoo.com

Mohd Effindi Samsuddin
effindi@um.edu.my

Awang Azman Awang Pawi
awangazman@um.edu.my

Jabatan Sosio Budaya dan Kesenian Melayu,
Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia.

Received: 10th January 2023; Accepted; 28th March 2023; Published: 19th April 2023

Abstract

The art of “permainan” Kuda Kepang is a type of dance that goes through a ritual process before reaching a trance state during the performance. The current study focuses on the keywords “isim” and “isi, which refers to the form of practice taken and performed by Kuda Kepang players. This investigation focuses on the relationship between the possession of “isim” within the player and the filling of “isi” in the Kuda Kepang equipment to realize the presence of the trance state during the performance. Therefore, the objective of this study is to identify the factors contributing to the occurrence of the trance state during the performance. The data in this research were obtained through field studies with four active Kuda Kepang groups in the state of Johor. The content and factors that cause the trance state are analysed based on the philosophy of the Kuda Kepang game containing the relevant element. The qualitative research design produced data obtained from observation, interviews, and documentation. The results of the investigation show that players who experience the trance state possess “isim”, while the performance equipment used has “isi”. The trance state has a close relationship with the ritual process performed before the performance, which is also related to the possession factor of “isim” and “isi”. Without “isim” within the player and “isi” in the music equipment, the trance state during the performance would not occur, even if the ritual has been performed. This study highlights the importance of “isim” and “isi” in the success of the ritual process and the occurrence of the trance state. Further research can be conducted on the possession of “isim” and the content of the “isi” in Kuda Kepang performances.

Keywords: *“isim”, “isi”, kuda kepang, ritual process, trance.*

Abstrak

Seni permainan kuda kepang ialah sejenis tarian yang melalui proses ritual sebelum berlakunya keadaan *trance* (mabuk) dalam persembahan. Kajian ini merupakan pengkajian yang mengambil kata kunci “isim” dan “isi”, iaitu bentuk amalan yang diambil dan dilakukan oleh pemain permainan kuda kepang. Kajian ini berfokus kepada hubung kait antara pemilikan “isim” dalam diri pemain dan pengisian “isi” dalam peralatan permainan kuda kepang untuk merealisasikan kewujudan keadaan mabuk ketika persembahan. Oleh itu, objektif kajian ini ialah untuk mengenal pasti faktor berlakunya mabuk sewaktu persembahan. Data-data dalam kajian ini diperolehi melalui kajian lapangan bersama empat kumpulan kuda kepang yang masih bergerak aktif di negeri Johor. Kandungan dan faktor yang menyebabkan keadaan mabuk ini berlaku dikaji dalam kajian ini bertitik tolak daripada falsafah permainan kuda kepang yang mengandungi unsur tersebut. Reka bentuk kajian kes melalui kaedah kualitatif menghasilkan data yang diperolehi daripada pemerhatian, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pemain yang mabuk memiliki “isim” dan peralatan persembahan yang digunakan pula memiliki “isi”. Keadaan mabuk mempunyai hubungan rapat dengan proses ritual yang dilakukan sebelum persembahan yang turut berkait rapat dengan dengan faktor pemilikan “isim” dan “isi” tersebut. Tanpa “isim” dalam diri pemain dan “isi” dalam peralatan muzik, keadaan mabuk sewaktu persembahan tidak akan berlaku walaupun proses ritual telah dijalankan. Melalui kajian ini, dapat dijelaskan kepentingan “isim” dan “isi” bagi menjayakan proses ritual dan kewujudan mabuk. Kajian lanjutan boleh dilakukan terhadap pemilikan “isim” dan kandungan “isi” dalam persembahan permainan kuda kepang.

Kata Kunci: “isim”, “isi”, kuda kepang, unsur mabuk, proses ritual

Pengenalan

Perkaitan acara ritual dalam seni persembahan tradisional merupakan keunikan yang membezakan antara gaya persembahan bagi tujuan hiburan, pelancongan dan sambutan sebarang kegiatan perayaan masyarakat dalam meraikan perpaduan. Walau bagaimanapun, keunikan dalam ritual seni persembahan perlu dilihat dasar dan tujuannya seperti yang dinyatakan di atas. Hal tersebut boleh difahami melalui aspek-aspek yang mempengaruhi seperti apa, mengapa, siapa, bila, di mana dan bagaimana aturan tertentu itu berlaku sebelum membolehkan sesuatu penjelasan boleh dibuat.

Permainan kuda kepang mempunyai unsur ritual dan kewujudan unsur rasa bawah sedar atau lebih dikenali sebagai mabuk (*trance*), iaitu perbuatan yang dilakukan oleh pemain adalah di luar perbuatan manusia normal. Pemain memakan bara api, mengopek kelapa menggunakan gigi dan memakan mentol. Kajian kes yang dijalankan di daerah Pontian dan Kulai, Johor mendapati keadaan bawah sedar yang berlaku kepada pemain dipanggil mabuk. Pemahaman amalan ritual dan kewujudan mabuk memerlukan kesinambungan daripada aspek-aspek penghubung yang mempunyai keutamaan aturan serta susunan. Tanpa hubungkait ini, dasar pemahaman sesuatu

penyelidikan sebegini tidak akan dapat menjelaskan proses yang kompleks seperti yang berlaku dalam permainan kuda kepang.

Pemilihan negeri Johor sebagai lokasi kes kajian ini dilakukan memandangkan kuda kepang ialah tarian tradisi di negeri Johor. Persembahan kuda kepang telah diharamkan oleh jawatankuasa mufti negeri Johor dengan alasan proses ritual yang dijalankan dalam persembahan tersebut mempunyai unsur-unsur syirik dan berlaku keadaan mabuk. Walau bagaimanapun, masih terdapat kumpulan tertentu masih meneruskan persembahan kuda kepang. Kajian ini dilakukan untuk mencari jawapan tentang hubungan pemain dengan keadaan mabuk tersebut. Objektif kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti faktor utama yang menyebabkan keadaan mabuk ini berlaku dan persoalannya pula ialah tentang adakah keadaan mabuk ini dibenarkan dalam kalangan pemain atau peserta.

Kewujudan keadaan mabuk dalam persembahan dan bentuk amalan ritual yang terdapat dalam aktiviti kuda kepang dikaitkan sebagai faktor terjadinya perubahan terhadap para pemain atau peserta ketika persembahan. Data-data kajian ini diperolehi menerusi kaedah temu bual, pemerhatian tidak turut serta, penelitian dokumentasi proses amalan dan pendokumentasian kejadian mabuk atau tidak mabuk ketika persembahan. Responden utama dan sampingan yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada pemimpin, penari, pemuzik serta penonton yang terlibat dalam persembahan kuda kepang. Kajian ini telah dijalankan dengan membuat perbandingan pengaruh mabuk dalam persembahan yang dibahagikan kepada dua kategori, iaitu pemain yang mengambil “isim” dan pemain yang tidak mengambil “isim”. Begitu juga peralatan yang mengandungi “isi” dan peralatan yang tidak mengandungi “isi”. Implikasi kajian menjelaskan pentingnya “isim” dan “isi” bagi menjayakan proses ritual dan kewujudan keadaan mabuk. Kajian lanjutan boleh dilakukan terhadap pemilihan “isim” dan kandungan isi terhadap peralatan dalam permainan kuda kepang.

Latar Belakang Kajian

Mengikut falsafah orang Jawa, walaupun nenek moyang mereka telah meninggal dunia, mereka masih menghormatinya dengan cara menghormati roh mereka (Koentjaraningrat, 1953). Penghormatan terhadap roh nenek moyang mereka dilakukan melalui proses ritual. Pelaksanaan proses ritual dilaksanakan secara peribadi atau menggunakan cara lain, iaitu melalui persembahan kesenian. Persembahan kesenian seperti permainan kuda kepang, wayang kulit, barongan dan ludruk dilaksanakan bagi tujuan tersebut.

Permainan kuda kepang dipersembahkan melalui proses ritual dan proses ini dilihat terjadi setelah “gambuh” melakukan pembukaan gelanggang dalam kumpulan. “Gambuh” merupakan panggilan kepada pemimpin kumpulan kajian kes, iaitu pemimpin yang memiliki “isim” dan boleh membuka gelanggang. Semasa proses ritual tersebut berlangsung, “gambuh” perlu memanggil makhluk halus yang bernama “danyang” untuk bersama dalam persembahan. “Danyang” merupakan makhluk halus yang baik dan bertugas sebagai penjaga kawasan. “Danyang” akan masuk ke dalam diri penari dan pemain sehingga menyebabkan mereka berada di dalam keadaan mabuk (*trance*) (Mohd Kipli Abdul Rahman, 2009 & Roslina Abu Bakar,

2014). Keadaan mabuk menyebabkan mereka tidak sedar akan perbuatan yang dilakukan sehingga membawa kepada kecederaan dan memalukan diri. Suasana dan keadaan tersebut menyebabkan kesemua persembahan kuda kepang telah diharamkan oleh Jabatan Mufti Negeri Johor (Jawatankuasa Mufti Negeri Johor).

Kajian kes dilakukan terhadap beberapa kumpulan yang masih menjalankan dan membuat persembahan. Faktor mabuk di dalam permainan kuda kepang merupakan perkara yang menjadikan seni persembahan ini mengundang pelbagai persoalan dalam budaya yang selari dengan kehendak agama. Penelitian semasa proses ritual permainan kuda kepang ini dilakukan melalui kaedah pemerhatian tidak turut serta (turut mabuk) di samping mengenal pasti responden yang terlibat dalam kajian ini. Pengumpulan data yang bergantung kepada proses ritual dan kewujudan keadaan mabuk melalui pemerhatian sahaja adalah tidak memadai. Kajian ini turut menganalisis kandungan ritual yang berkaitan dengan amalan yang diterapkan oleh setiap kumpulan dan juga penggiat yang dipilih. Pengutipan data kajian berfokus kepada kewujudan amalan yang digunakan dalam proses ritual permainan kuda kepang sehingga menghasilkan keadaan mabuk.

Permainan kuda kepang ialah kesenian tari tradisi yang berbentuk ritual dan pemerhatian awal kajian menunjukkan bahawa ramai pemain masih memiliki “isim” bagi tujuan untuk mencapai tahap mabuk. Pemain yang berisim sahaja yang dapat berhubung dengan “danyang” yang dipanggil dalam persembahan melalui “gambuh”. Proses ritual dijalankan sebelum bermula persembahan, iaitu ketika semangat “isim” bergabung dengan roh “danyang” bagi mewujudkan keadaan mabuk untuk digunakan semasa persembahan. “Isim” diperlukan bagi mengisi keperluan ritual mereka kerana “isim” tersebut mengikat kepercayaan kepada amalan ini. Oleh itu, data yang kukuh perlu diketengahkan untuk menjelaskan tentang pemilikan “isim” dan “isi” dalam peralatan persembahan serta menjelaskan kaitannya dengan budaya kegiatan permainan kuda kepang mabuk di Johor.

Metodologi

Menerusi reka bentuk kajian kes, data-data kualitatif diperolehi melalui teknik triangulasi. Penelitian dokumen bahan sekunder merangkumi pencarian bahan maklumat dari buku, jurnal terpilih, artikel, esei, hasil latihan ilmiah graduan yang terpilih, internet dan kertas kerja persidangan yang telah melalui proses pemilihan.

Sebagai satu keutamaan dalam kajian kes, temu bual merupakan teknik yang terbaik untuk pengumpulan data primer. Temu bual merupakan teknik kajian yang digunakan untuk mencari maklumat yang berkaitan dengan persembahan permainan kuda kepang yang mempunyai unsur mabuk dalam persembahan. Temu bual secara bersemuka dan secara dalam talian bersama responden yang terdiri daripada penggiat, iaitu seperti gambuh, penari, pemuzik dan juga dari kalangan penonton yang turut mengalami mabuk. Pemilihan penonton juga berdasarkan peranan mereka sebagai pemain yang turut mabuk dan dapat mengulas tentang proses ritual serta keadaan mabuk yang dialami. Kaedah temu bual secara berstruktur dan tidak berstruktur yang menjurus kepada data yang agak sulit dan rahsia serta tidak dapat dilihat

sewaktu kaedah pemerhatian tidak turut serta dilakukan. Temu bual ditumpukan kepada persoalan proses ritual, kewujudan keadaan mabuk dan amalan yang dilakukan.

Kaedah pemerhatian dibahagikan kepada tiga bahagian utama, iaitu pra kajian kes, kajian kes-kes, pasca kajian kes. Kaedah pemerhatian tidak turut serta secara langsung telah dibahagikan kepada dua bahagian, iaitu:

- i. Aksi proses ritual dan perkaitannya dengan amalan yang dilakukan oleh pemain, sebelum, semasa dan selepas persembahan, dan
- ii. Pemain yang mencapai keadaan mabuk dan pemerhatian dilakukan terhadap pemimpin, penari, pemuzik dan penonton yang mabuk.

Ciri-ciri yang menyebabkan mabuk seperti perbuatan, ucapan, syarat, amalan, keyakinan dan kepercayaan merupakan data yang dianalisis. Pengumpulan data daripada sumber primer (temubual) dan sekunder (pemerhatian dan pengumpulan dokumen) turut melibatkan kaedah rakaman video dan fotografi dilakukan di lokasi kegiatan ke empat-empat kumpulan. Teknik persampelan bertujuan melalui reka bentuk kajian kes ini melibatkan pemilihan para responden utama dan sampingan yang diwakili oleh setiap kumpulan. Keempat-empat kumpulan yang terlibat di dalam kajian kes ialah:

- i. Kumpulan Seri Desa, Kampung Parit Haji Kahar, Air Baloi, Pontian, Johor,
- ii. Kumpulan Seri Budaya, Kampung Parit Paya, Kulai, Johor,
- iii. Kumpulan Permatang Palas, Benut, Pontian, Johor, dan
- iv. Kumpulan Felda Taib Andak, Kulai, Johor.

Sejarah Kuda Kepang

Kuda kepang ialah sejenis kesenian tradisi yang tergolong dalam kategori tarian rakyat. Perkataan “kuda” merujuk kepada haiwan yang bernama kuda dan kata “kebang” pula bererti tunggangan (diselit di celah kelengkang). Penari menarikan tarian ini dengan menunggang patung-patung berbentuk kuda yang diperbuat daripada kulit haiwan atau buluh yang dianyam. Gaya tarian mereka adalah seperti sedang menunggang kuda dan meniru pergerakan kuda (Mohamed Ghouse Nasaruddin, 1990). Menurut Royce (1977, p. 157), “Seseorang bergantung terhadap gaya untuk menandakan identiti mereka”. Oleh itu, gaya tarian tersebut ialah identiti kuda kepang. Pergerakan kuda dijadikan perlambangan yang mewakili haiwan tersebut. Hal ini jelas dinyatakan oleh Royce (1977, p. 5), iaitu, “Haiwan dikaitkan dengan tari” dan tari ini mengambil contoh daripada pergerakan haiwan.

Seni persembahan kuda kepang yang ditarikan secara berkumpulan terdiri daripada penari, pemain muzik dan beberapa orang “gambuh” yang mengurus perjalanan persembahan tersebut (Effendy & Ginting, 2019, p. 2681-2686). Kesenian ini juga dilengkapi dengan struktur persembahan tarian yang lengkap dengan busana, muzik dan gerak tari. “Simbol model kuda kepang yang ditunggang berkaitan dengan sejarah kuda kepang yang mengetengahkan penceritaan sembilan orang wali yang menyebarkan agama Islam dengan menunggang kuda di kampung-kampung di tanah Jawa” (Mohd Ghouse Nasaruddin, 1990, p. 142). Seperti yang dikatakan oleh Royce (1977, p. 164), “Tari berfungsi sebagai simbol identiti yang digunakan dalam kumpulan budaya dan cenderung untuk menunjukkan sesuatu”. Menurut Ismail Hamid

(1988, p. 168), “Sembilan orang penari yang menari dengan lagak seperti orang sedang menunggang kuda itu merupakan simbol kepada sembilan orang wali dan mengisahkan cerita-cerita tentang pahlawan Islam tersebut”.

Tarian yang menghimpunkan gerak dalam kuda kepong mempunyai motif nama yang berbeza mengikut daerah tertentu. Di Jawa Timur, tarian ini dikenali sebagai “djaran kepong”. Penduduk di Jawa Barat pula memanggilnya “kuda lumping” kerana “patung kuda itu diperbuat daripada “lumping” (kulit)” (Effendy & Ginting, 2019, p. 2705). Di negeri Johor seperti di daerah Muar dan Batu Pahat, tarian ini dipanggil sebagai “djaran ebleg”, manakala di Pontian dan Kulai dikenali sebagai “kuda kepong mabuk”. “Mabuk membawa maksud kerasukan (Mohd Kipli Abdul Rahman, 2009, p. 7), iaitu penari menari dalam keadaan tidak sedarkan diri sama seperti orang mabuk. “Kuda juga ada beberapa nama, iaitu “jeliteng” (kuda hitam), “mego geri”(kuda merah) dan “mego mendon” (kuda kelabu)” (Effendy & Ginting, 2019, p. 2705).

Rahimah Abdul Aziz (1997) menyatakan bahawa kuda kepong dibawa oleh masyarakat Jawa yang berhijrah ke Tanah Melayu lalu berkembang dan bertahan terutamanya di negeri Johor dan Selangor. Berdasarkan perkara tersebut, maka ia boleh dikaitkan dengan kenyataan daripada Pengarah, Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara, Kementerian Kebudayaan dan Kesenian Johor bahawa kuda kepong yang berasal dari Jawa ini berkembang di negeri Johor dan telah sebatikan dalam kalangan warga negeri Johor, terutamanya masyarakat Jawa sehingga ia telah diangkat sebagai tarian tradisional negeri Johor selain tarian zapin (Hamid Muhamad, temu bual peribadi, Disember 28, 2018). Dewi (2016, p. 140) juga menerangkan tentang nilai warisan masyarakat Jawa, iaitu “Persembahan kuda kepong sering dilakukan di kawasan terbuka dan dimainkan di majlis tertentu terutamanya di majlis keramaian dan telah menjadi cara budaya masyarakat Jawa sebagai budaya warisan yang diwarisi dari satu generasi kepada satu generasi yang lain”.

Struktur Persembahan Kuda Kepang

Seni persembahan tarian kuda kepong ini terbahagi kepada dua bentuk, iaitu berbentuk hiburan dan berbentuk ritual. Seni persembahan kuda kepong juga merupakan sejenis tarian (hiburan) dan permainan (ritual). Konsep persembahan kuda kepong mempunyai kedua-dua bentuk tersebut, iaitu:

- i. Tarian kuda kepong, iaitu sejenis tarian bertujuan untuk hiburan tanpa melalui proses ritual dan
- ii. Permainan kuda kepong, iaitu berbentuk ritual bertujuan untuk hiburan atau acara yang menggunakan masa yang lebih panjang. Persembahan ini dilakukan dalam gelanggang yang mempunyai unsur mabuk (*trance*) dalam persembahan.

Tarian Kuda Kepang

Menurut Kementerian Kebudayaan Kesenian dan Perlancongan Malaysia (2003, p. 15), tarian kuda kepong ialah “Persembahan ini ditarikan oleh sembilan orang penari lelaki kerana kuda kepong dicipta sempena dengan usaha para Wali Songo (Wali Sembilan)” yang diketuai oleh

seorang ketua. Lapan orang penari berada dalam barisan, manakala seorang ketua memegang tali tas. Ketua berada di luar baris, pergerakan tariannya adalah bebas dan hanya mengawal serta memantau penari-penari mengikut pola yang telah diaturkan. Lazimnya, persembahan tarian kuda kepang memakan masa selama lapan hingga sepuluh minit dan mempunyai tujuh atau sembilan pola lantai. Selepas pola yang terakhir, penari akan menamatkan persembahan tarian tersebut. Keadaan mabuk tidak berlaku terhadap penari-penari ini sepanjang persembahan. Persembahan tarian kuda kepang ini boleh dilakukan di atas pentas atau dalam gelanggang untuk tujuan hiburan semata-mata.

Permainan Kuda Kepang

Permainan kuda kepang terbabit dengan proses ritual yang merupakan persembahan berbentuk ritual. Rappaport (1967) menyatakan bahawa sebuah tarian dapat dikategorikan sebagai tarian ritual apabila proses ritual dilakukan sebelum persembahan. Suparno (2009) pula menyatakan bahawa persembahan ritual merupakan sebuah persembahan yang dilakukan sebagai upacara ritual yang dilangsungkan oleh sesebuah komuniti atau budaya secara individu atau kumpulan. Tujuan ritual diadakan adalah untuk menghimpunkan masyarakat dan menghasilkan komuniti. Bagi masyarakat Jawa, salah satu cara untuk menghimpunkan komuniti ialah melalui persembahan kuda kepang.

Mengikut falsafah orang Jawa, walaupun nenek moyang mereka telah meninggal dunia, mereka masih menghormatinya dengan cara menghormati roh-roh tersebut (Koentjaraningrat, 1953). Pada waktu-waktu tertentu, dipercayai bahawa seseorang boleh berhubung dengan alam ghaib atau roh nenek moyang mereka apabila diperlukan (Ismail Hamid, 1988 & Suwaidi & Abu Aman, 2004). Roh tersebut ada di sekeliling mereka. Nur Afifah Vanitha, Fatimah Muhd Shukri & Nur Aifaa Nabilah Mohd Rosdi (2021, p. 113) menyatakan bahawa “Alam merupakan tempat tinggal dan sumber untuk manusia meneruskan kehidupan. Kesedaran tentang kebergantungan mereka kepada alam menyebabkan mereka amat menghormati dan memuja semangat alam kerana alam mempunyai semangat atau penunggu”.

Proses ritual permainan kuda kepang ini sering dikaitkan dengan kuasa mistik dan bantuan alam ghaib melalui “gambuh” yang bertugas (Mohd Kipli Abdul Rahman, 2009 & Dewi, 2016), iaitu untuk berinteraksi dengan roh arwah nenek moyang (Agung & Soetopo, 2021 & Roslina Abu Bakar, 2014). Kewujudan unsur ghaib ini sering dikaitkan dengan punca berlakunya keadaan mabuk (*trance*) pada pemain kuda kepang (Agung & Soetopo, 2021 & Mohd Kipli, 2006). “Permainan kuda kepang dipersembahkan sebagai “sajen” (sajian) kepada roh arwah nenek moyang yang dipanggil supaya gembira dan berkenan untuk memberikan berkat kepada semua anggota keluarga” (Agung & Soetopo, 2021, p. 21).

Pada hari persembahan permainan kuda kepang (kebiasaannya waktu malam), peralatan seperti model kuda kepang, alat muzik, kemenyan, bara api dan “sajen” yang diminta sebagai santapan “danyang” harus disediakan. “Sajen” merupakan adat amalan “kejawen” sebagai mendukung kepercayaan mereka terhadap adanya kekuatan makhluk-makhluk halus yang tinggal di kawasan tempat keramaian seperti “lelembut”, “dhemit”, jin atau “mbahureksa” agar tidak mengganggu keselamatan dan ketenteraman. (Dinawati, 2010; Mohd Kipli Abdul Rahman, 2009

& Ismawati, 2002). Semua alat muzik, model kuda dan tali tas perlu diisi melalui pembacaan mantra untuk harapan peralatan tersebut mempunyai kuasa dan kelebihan. Selain alat muzik dan model kuda kepong, tali tas juga “diisi” oleh “gambuh” untuk mengeluarkan bunyi sebatan yang menjadi panduan dan tunjuk ajar kepada penari kuda kepong semasa persembahan serta apabila keadaan mabuk berlaku.

Semua alat muzik, model kuda kepong dan tali tas telah diisi pada hari persembahan. Persembahan kuda kepong dimulakan selepas waktu solat isyak pada kebiasaannya dan ketika penonton telah sampai. Persembahan kali pertama ialah persembahan tarian kuda kepong yang tidak mengandungi unsur mabuk. Setelah pemain mengambil tempat, muzik mula dimainkan diikuti oleh tarian. Persembahan bermula dari pola satu hingga sembilan. Selesai pola terakhir, muzik dihentikan dan persembahan tarian pun ditamatkan.

Selepas tamat menari pada pusingan pertama, penari akan berehat seketika sekitar lima belas minit bertujuan untuk menunggu lebih ramai penonton untuk hadir. Sewaktu penari berehat pada pusingan pertama, bara api kemenyan dihidupkan. Model kuda kepong bersama tali tas dikumpulkan berhampiran dengan bara api kemenyan. Ketua kumpulan atau salah seorang daripada gambuh akan membuka gelanggang. “Pembakaran kemenyan, penyediaan “sajen” (sajian), iaitu hidangan dalam upacara keagamaan yang dilakukan secara simbolik dengan tujuan untuk berkomunikasi dengan kekuatan-kekuatan ghaib melalui penyajian makanan dan benda-benda lain yang melambangkan maksud sajen daripada komunikasi tersebut” (Dinawati, 2010, p. 13). Bacaan mantera, pemilikan “isim” para pemain, kandungan “isi” dalam peralatan persembahan dan susunan proses perjalanan persembahan sehinggalah upacara buka gelanggang tersebut merupakan proses ritual dalam permainan kuda kepong.

Selepas gelanggang dibuka, muzik dimainkan dan penari mula menari. Ketua penari akan memukul tali tas ke permukaan tanah sebagai isyarat akan berlaku perubahan pola lantai tari kepada pola yang lain. Bunyi pukulan tali tas dilakukan untuk menarik perhatian pemain supaya lebih cakna terhadap pukulan tersebut kerana menyakitkan telinga. Selain itu, pukulan tersebut bertujuan untuk memanggil orang ramai yang berdekatan dengan tempat persembahan agar hadir untuk menyaksikan persembahan kuda kepong. Pukulan tersebut juga untuk memanggil “danyang” supaya datang ke kawasan persembahan dan masuk ke dalam diri pemain yang mempunyai “isim”.

Selepas beberapa minit permainan dipersembahkan, iaitu apabila sampai ke pola lantai bulatan, ragam maju dalam bulatan dilakukan berulang-ulang dan muzik dimainkan dengan lebih laju dan kuat, lama-kelamaan struktur tari sudah mula berubah, tidak terikat lagi dengan pola lantai dan beberapa pemain mulai mabuk. Pertambahan peserta persembahan pada ketika ini akan melibatkan penonton bersama gambuh, penari dan pemuzik. Keadaan berpusing dalam bulatan yang berkali-kali menyebabkan terjadinya pusaran dan memberi ruang kepada makhluk halus masuk ke dalam pusaran tersebut (Mohd Kipli Abdul Rahman, 2013 & Burrige, 1961). Perkara ini jelas dinyatakan oleh Rappaport (1979, p. 52), iaitu “Tindakan yang dilakukan secara berirama dan berulang-ulang dapat membuat seseorang menjadi khayal (mabuk)”.

Menurut Royce (1977, p. 159), “Tubuh merupakan instrumen tari”. Oleh sebab itu, tarian memberikan kesan yang lebih cepat dan kesannya tidak hanya pada penari, tetapi terhadap pemerhati (pemuzik, penonton dan “gambuh”). Apabila pemain kuda kepong menari, tarian ini akan memberikan kesan terhadap dirinya sendiri dan pada masa yang sama turut memberikan kesan kepada penonton dan pemuzik yang memantau gerak tari peserta.

Menurut Minarto (2017), ketika pemain sedang kerasukan roh (mabuk), kemungkinan yang masuk ke tubuh mereka ialah roh makhluk halus yang berwatakan haiwan. Hal itu dapat diamati melalui gerak-geri dan perilaku pemain yang seperti haiwan. Mohd Kipli Abdul Rahman (2009) juga turut mengatakan bahawa dalam keadaan mabuk, tingkat kerohanian pemain tersebut melebihi tahap kerohanian orang biasa. Pemain berupaya untuk mengadaptasi dirinya dalam kedua-dua dunia yang berbeza. Walau bagaimanapun, aksi yang dilakukan oleh pemain dalam realiti metafizik hanya dapat dialami oleh dirinya sahaja. Keadaan ini dapat dijelaskan dengan merujuk kepada kuda kepong yang ditunggang oleh pemain ketika menari. Jika dilihat realiti fizikalnya, ia hanya merupakan kuda-kudaan semata-mata (kuda mainan). Namun apabila dalam keadaan mabuk, kuda-kudaan bukan lagi sekadar kuda mainan, tetapi menjadi kuda yang sebenarnya dalam kesedaran metafizik pemain. Hal ini demikian kerana jasad dan roh pemain tidak lagi bersatu, sebaliknya dilihat seolah-olah terpisah untuk sementara dan berada dalam dua alam yang berbeza, iaitu fizikal dan metafizik. Roh pemain sebagaimana yang dipercayai oleh semua responden, akan keluar daripada jasadnya dan mendapatkan roh pilihannya. Semangat roh tersebut pula masuk ke dalam jasad pemain dan mengambil alih ruang diri pemain tersebut. Kedua-duanya menjadi satu dalam relatif ruang, masa dan aksi yang bersamaan. Gennep (1960) juga menegaskan bahawa pemain yang mabuk mempunyai pelbagai perwatakan sehinggalah mereka tidak menjadi diri mereka yang sebenarnya.

Kemampuan pemain untuk berada dalam keadaan mabuk dianggap sebagai suatu kehebatan. Sekiranya tiada pemain yang berada dalam keadaan mabuk, hal itu akan mendatangkan perasaan malu pada “gambuh” yang membimbing. Hal ini dinyatakan oleh Rappaport (1999, p. 115) tentang hubungan ritual dan persembahan, iaitu “Ciri-ciri formal ritual dapat meningkatkan peluang kejayaan dalam persembahan mereka”. Rappaport (1979, p. 87) menyatakan bahawa, “Semasa fasa liminal, persembahan ritual menghasilkan komuniti”. Komuniti yang ramai akan membanggakan kumpulan kuda kepong tersebut.

Pada suatu tahap kemabukan seseorang pemain, “gambuh” akan melakukan pemulihan dengan pelbagai cara mengikut kesesuaian suasana dan keadaan persembahan. Pemain yang dipulihkan akan dikeluarkan dari gelanggang. Permainan kuda kepong berakhir selepas persembahan berlangsung selama hampir dua hingga tiga jam dengan pelbagai aksi mabuk dan tular kepada pemain lain. Majlis penutupan gelanggang oleh “gambuh” yang bertugas berlangsung sebaik sahaja keadaan kembali normal. Proses ritual selesai dan berjaya setelah semua pemain berjaya dikejutkan dan dipulihkan.

Setelah penonton bersurai, alat muzik dikumpulkan bersama-sama dengan model kuda kepong dan tali tas. Menurut pemimpin Ramdhan Mahpol, semua peralatan tersebut harus disimpan di ruang simpanan yang sama dan tidak boleh dipisahkan antara satu sama lain (temu bual peribadi, Januari 21, 2021). Situasi ini berlaku kerana alat muzik dan peralatan tersebut telah diisi. Menurut responden lagi, dipercayai jika peralatan yang diisi itu ditinggalkan atau

dipisahkan, alat muzik itu akan dimainkan sendiri pada waktu malam. Kepercayaan seperti ini memberi syarat kepada para penggiat seolah-olah alat muzik ini ingin dikembalikan dan disatukan bersama peralatan lain.

Ritual yang dilakukan dalam permainan kuda kepong berkaitan dengan unsur ghaib. Perkara ini jelas dinyatakan oleh Rappaport (1967, p. 28), iaitu “Keberkesanan ritual itu adalah berasal daripada unsur ghaib”. Perihal demikian berlaku kerana dalam ritual, para pelaku berasa diri mereka seolah-olah berkomunikasi dengan makhluk rohani (Hendriko & Effendy, 2019).

Semua doa dan mantera yang digunakan dalam proses ritual permainan kuda kepong menggunakan bahasa Jawa dan diakhiri dengan doa sebagai umat Islam. Penggunaan bahasa Jawa tersebut menjelaskan bahawa tarian kuda kepong merupakan sebahagian aspek budaya masyarakat Jawa. Seperti yang diterangkan oleh Agung & Soetopo (2021, p. 18), “Persembahan kuda kepong lebih mendapat pilihan dalam persembahan dalam sesebuah majlis keramaian kerana sifatnya yang unik dan mewujudkan kehadiran komuniti yang ramai”.

Mabuk (*Trance*) dalam Kuda Kepang

Keadaan mabuk dalam kuda kepong berlaku sewaktu permainan sedang berlangsung dan fasa mabuk tersebut merupakan fasa yang paling panjang berbanding fasa sebelumnya kerana dikuasai oleh “danyang” (Hendriko & Effendy, 2019, p. 2707). Peringkat ini juga merupakan tujuan utama persembahan sebuah permainan kuda kepong dimainkan yang membentuk keistimewaan persembahan itu sendiri, iaitu fenomena kemabukan. Melalui pemerhatian pengkaji, mabuk hanya berlaku kepada pemain yang mempunyai “isim” sahaja, manakala ahli kumpulan atau penonton yang tidak mempunyai “isim” tidak akan mabuk. Penonton berisim yang hadir berkemungkinan mencapai keadaan mabuk dan turut masuk ke dalam gelanggang.

Keadaan mabuk jelas dilihat apabila penari mula terkeluar daripada pola lantai dan melakukan perbuatan seperti orang tidak sedar dan histeria. Pada ketika itu, struktur tari asal telah berubah dan persembahan sudah menjadi bentuk permainan. Keadaan tersebut juga boleh memberi kesan kepada pemain yang lain, seperti pemuzik dan penonton yang menyebabkan mereka turut mabuk. Keadaan mabuk yang berlaku dalam kalangan pemain ialah seperti tiba-tiba:

- i. Menggelupur,
- ii. Memekik,
- iii. Berlari laju dan mengelilingi gelanggang,
- iv. Mengejangkan badan sambil meraung,
- v. Tersembam ke bumi,
- vi. Berjalan terhuyung-hayang, dan
- vii. Melompat sambil membaling model kuda kepong.

Hal ini dinyatakan oleh Gennep (1960, p.11) bahawa “Aksi dan simbol itu menandakan perpindahan yang berlaku daripada keadaan sedar kepada keadaan tidak sedar”. Ludwig (1967) pula menyatakan bahawa terdapat beberapa karakter penari yang sudah mabuk, iaitu:

- i. Berlaku perubahan dalam berfikir,

- ii. Gangguan masa dan akal,
- iii. Hilang kawalan,
- iv. Perubahan ekspresi emosi,
- v. Perubahan imej badan,
- vi. Herotan persepsi,
- vii. Perubahan makna lambang,
- viii. Perasaan tidak dapat dilaksanakan dan
- ix. Kecenderungan berlebihan (*hyper*).

Keadaan mabuk penari kuda kepang berada dalam kawalan “gambuh” dan sentiasa berada dalam arena persembahan (Agung & Soetopo, 2021, p.18-21). Keadaan itu bukanlah seperti orang yang mabuk kerana minum arak atau mengambil dadah. Situasi ini terbukti melalui kenyataan Gowan (1975, p.34), iaitu *“In many of these respects group trance dance differs from the trance activities of separated individuals”*.

Keadaan mabuk berlaku apabila pemain diambil alih oleh roh, syaitan, kuasa, haiwan atau objek (Agung & Soetopo, 2021; Effendy & Ginting, 2019 & Hendriko & Effendy, 2019). Semasa mabuk, para peserta melakukan pelbagai aksi mengikut “isim” yang dimiliki dan roh “danyang” yang masuk ke dalam tubuh pemain. Terdapat pemain yang berlagak seperti sedang menunggang kuda. Terdapat juga pemain yang berlagak seperti monyet, harimau, atau ular. Walau bagaimanapun, kebanyakan pemain melakukan aksi seperti menunggang kuda sambil memegang model kuda kepang. Belo (1960, p. 223) menyatakan bahawa *“Trance experience is connected with the surrounding of the self-impulse.... . Being a pig, a toad, a snake, or a creepy spirit are all enactments of the feeling of lowness in a very literal, childish and direct manner”*.

Semasa dalam keadaan mabuk, para pemain akan berjalan di sekitar kawasan yang telah dipagari secara ritual oleh “gambuh” sebelum persembahan bermula. Hendriko & Effendy (2019, p. 2705) menyatakan bahawa “Kadangkala keadaan mental dan tingkah laku pemain bertindih serta sukar dibezakan antara satu dengan yang lain”. Pemain yang mengalami mabuk akan menari dengan pergerakan yang tidak lagi dikawal kerana deria penglihatan telah dipengaruhi oleh kuasa halus (Effendy & Ginting, 2019, p. 2685). Pemain dapat melihat walaupun tidak sedar, tetapi yang melihat itu bukanlah dirinya. Sebaliknya, kuasa halus dan bukan diri mereka sendiri yang menjalankan perbuatan tersebut. Walau bagaimanapun, pemain masih menggunakan deria bau dan pendengaran apabila keadaan mabuk itu berlaku. Deria penglihatan sahaja yang dilihat tidak berfungsi dalam diri pemain ketika itu. Situasi yang dialami oleh pemain ini berlaku dalam dua ruang dan masa yang berbeza.

Dua orang sarjana yang turut mempelajari proses ritual menjelaskan bahawa keadaan yang dialami oleh pemain. Mohd Kipli Abdul Rahman (2009) menegaskan bahawa pemain hanya mampu menyesuaikan diri dalam dua dunia berbeza. Mohd Kipli Abdul Rahman (2006, p. 31) dalam tulisannya sebelum ini turut menyatakan “Walaupun begitu, tindakan yang dilakukan oleh pemain dalam realiti metafizik ruang dan masa hanya boleh dialami oleh dirinya sendiri. Rappaport (1979, p. 193) juga dalam tulisannya sebelum ini memberitahu bahawa “Sekali mabuk, mereka mungkin ingat atau tidak mengingati ucapan yang diucapkannya dan perbuatan yang dilakukannya”.

Ismawati (2002, p. 127) menyatakan bahawa keadaan mabuk boleh dijemput melalui doa dan mantera dalam bahasa Jawa, tidak datang dengan sendirinya dan gabungannya dipanggil “isim”. “Isim” merupakan ilmu kebatinan atau ilmu dalaman yang lebih dekat dengan kepercayaan masyarakat Jawa. Kebanyakan para pemain mabuk tanpa paksaan kerana mereka mempunyai “isim” dan mengetahui kebarangkalian keadaan mabuk itu berlaku. Mohd Kipli Abdul Rahman (2009) turut mengatakan bahawa adakalanya mereka ingin melepaskan tekanan kerja dan ingin merasai pengalaman mabuk. Terdapat juga pemain yang ingin menunjukkan kehebatan mereka semasa mabuk dengan melakukan pelbagai tingkah laku yang tidak boleh dilakukan dalam keadaan sedar seperti menyentuh bara dan mengupas kelapa menggunakan gigi (Royce, 1977). Hal ini diakui oleh Gowan (1975, p. 37), iaitu “.....trance is more or less a state sought by the subject to “discharge drives in a goal oriented manner”, certainly in those trance states which are voluntary the activity is goal oriented”.

Pengisian “Isi” dan “Isim” dalam Permainan Kuda Kepang

Seperti yang dinyatakan oleh Royce (1977), penonton mungkin menari untuk tujuan menghiburkan, bergerak atau kembali dalam perpaduan masyarakat. Hal ini demikian kerana penari memberi peluang kepada otak dan badan mereka untuk menikmatinya, melepaskan tekanan fizikal untuk menikmati hubungan mesra sesama penari serta penonton dan menghiburkan. Royce (1977, p. 1) pada awal penulisannya menjelaskan bahawa, “Tarian menggambarkan perkara-perkara yang pada dasarnya melibatkan situasi antara penonton dan penari”.

Menurut “gambuh” dan penyokong kumpulan kuda kepang, Karjo Supoyo (temu bual peribadi, Julai 15, 2019 dan Mac 30, 2021) mengatakan bahawa pemilikan “isim” dan pengisian “isi” merupakan antara keperluan terpenting dalam persembahan permainan kuda kepang untuk mewujudkan keadaan mabuk. Dalam permainan kuda kepang, pengisian “isi” terdiri daripada dua bentuk, iaitu pengisian “isi” kepada peralatan kuda kepang dan pengisian “isi” kepada penari kuda kepang yang dipanggil “isim”. Kepercayaan yang kuat oleh para aktivis terhadap pengisian “isi” dan “isim” bertujuan agar “danyang” dapat menjaga penari, alat muzik dan peralatan persembahan semasa permainan dimainkan. Anggota kuda kepang yang telah memasukkan “isim” dalam diri mereka akan dipanggil pemain kerana mereka telah memiliki “isim”, iaitu pemain berisim.

Pengisian “Isi”

Pengisian isi bermaksud memasukkan semangat dan kuasa dalam peralatan persembahan melalui mantera yang dilakukan oleh tok guru. Tok guru adalah orang yang mampu membaca mantera dan memiliki kuasa batin sehingga peralatan seperti alat muzik, model kuda kepang dan tali tas dapat sehati dengan “danyang” dan pemain semasa persembahan (Karjo Supoyo, temu bual peribadi, April 20, 2019). Pengisian “isi” pada alat muzik khas dilakukan kepada angklung dan gong yang merupakan peralatan dominan untuk menghasilkan bunyi beralun. Orang Jawa mempunyai kepercayaan kepada kesaktian. Kesaktian umumnya boleh dilihat pada benda-benda keramat, terutamanya benda-benda pusaka dan magis seperti lembing, anak panah, bendera tua

dan alat gamelan. Kesaktian alat gamelan ialah pada gong (Koentjaraningrat, 1953, p. 343-346). Oleh itu, alat muzik dalam kuda kepong perlu “diisi” kerana kesaktiannya. Semua alat muzik penting kerana dijaga oleh “danyang”. Aktivis menyatakan bahawa jika alat muzik itu tidak diisi akan menyebabkan peralatan tersebut tidak dijaga oleh “danyang”. Oleh itu, faktor “danyang” tidak turun gelanggang ketika beraksi diyakini apabila pemain tidak dapat mencapai keadaan mabuk seperti yang dikehendaki.

Selain alat muzik, semangat patung kuda kepong dan tali tas juga mesti diisi oleh tok guru (Ramadhan Mahpol, temu bual peribadi, Januari 21, 2019). Hal ini bagi memastikan peralatan tersebut dapat diadun dan digabungkan dengan “danyang” kerana semuanya diuruskan oleh “danyang”. Apabila pemain dalam keadaan mabuk, mereka hanya menerima arahan daripada bunyi tali tas dipukul oleh “gambuh”. Pada masa yang sama, individu yang mabuk akan mencari model kuda yang diletakkan di hadapan pemuzik untuk ditungguangi. Perasaan mabuk menunjukkan pemain dapat merasakan peralatan tarian telah diisi apabila menyentuhnya seperti ekor kuda. Jika model kuda tidak diisi, pemain yang menunggangnya tidak akan dapat melihatnya sebagai seekor kuda semasa mabuk.

Menurut Mohd Noor Ramdhan Mahpol (“gambuh”) cara mengisi peralatan adalah berbeza mengikut tok guru (temu bual peribadi, Januari 21, 2021). Beliau bertanggungjawab sebagai ketua kumpulan untuk menjaga alat muzik dan peralatan persembahan. Setiap kali selepas persembahan selesai, alat muzik dan peralatan akan disimpan di rumahnya. Pengisian peralatan tersebut dilakukan pada tiap-tiap tahun, iaitu pada 1 Muharram memandangkan pada bulan tersebut tiada persembahan. Walau bagaimanapun, cara pengisian dan tarikh antara satu kumpulan dengan kumpulan lain adalah berbeza. Cara pengisian “isi” pada alat muzik oleh Ramadhan ialah dengan:

- i. Mengasapkan semua alat muzik dan props di atas bara api yang ditabur kemenyan,
- ii. Berehat selama setengah jam,
- iii. Mengasapkan kembali sambil membaca doa,
- iv. Menutup pengisian, dan
- v. Peralatan disimpan di tempat yang sama.

Bukti penyatuan jiwa pemain yang mempunyai “isim” dengan alat muzik yang mempunyai “isi” boleh dilihat semasa pemain mabuk sedang menari. Setiap kali muzik pergerakan “nangkét” dimainkan, pemain akan menarik motif tarian “nangkét” walaupun dalam keadaan mabuk. Perbuatan mereka seakan-akan dalam keadaan sedar kerana telah memahami dan mengenali muzik tersebut sehingga dapat mempersembahkan motif “nangkét” semasa mereka menari dalam keadaan mabuk. Keadaan ini jelas menunjukkan bahawa penyatuan jiwa peserta yang mempunyai “isim” sehati dengan “isi” alat muzik yang dimainkan. Bukti yang kedua pula ialah ketika pemain yang mabuk sedang menari. Mereka akan marah dan mengamuk jika muzik yang dimainkan tidak jelas, tidak kuat, tidak mengikut tempo dan nadanya tidak seperti yang seharusnya. Keadaan ini menjelaskan bahawa wujud ikatan antara pemain yang berisim dengan alat muzik yang berisi.

“Isim”

“Isim” ialah pengisian “isi” (semangat) dalam badan seseorang untuk memiliki kelebihan kuasa dalaman, kuasa tenaga dan kuasa unik dalam kehidupan mereka atau lebih tepat dikenali sebagai roh (Roslina Abu Bakar, 2014, p. 35). Menurut Rahmah Bujang (2007, p. 146), “Orang Melayu percaya setiap individu mempunyai semangat tersendiri dan semangat itu perlu didorong oleh sesuatu untuk mengerakkannya”. Sementara itu, Ismail Hamid (1988) menjelaskan dengan lebih terperinci tentang kandungan yang dimaksudkan oleh Roslina Abu Bakar (2014, p. 34), iaitu, “Roh bukanlah berasal daripada roh manusia yang telah mati, tetapi merupakan satu bentuk kuasa ghaib yang tidak mempunyai keperibadian dan boleh memberi kesan yang ketara dalam kehidupan manusia”. Roh juga dikatakan boleh memasuki seseorang melalui jampi.

Ismail Hamid (1988, p. 146) pula menjelaskan bahawa kepercayaan tentang kewujudan kuasa ghaib seperti bahasa telah menciptakan jampi dan mantera yang menjadi media yang berfungsi untuk manusia berinteraksi dengan makhluk halus. Mantera dipercayai mengandungi kuasa yang luar biasa. Bacaan mantera dipercayai dapat memenuhi kehendak seperti mempengaruhi manusia, sama ada baik atau jahat. Lafaz mantera boleh menghasilkan kekuatan kuasa ajaib seperti kuasa luar biasa. Kandungan mantera mengandungi unsur pemujaan, kutukan dan larangan. Kuasa itu dipercayai terselindung di sebalik kata-kata penting dan mantera merupakan alat komunikasi dengan alam ghaib. Kekuatan mantera, iaitu bahasa dan bunyi pertuturan dipercayai mengandungi kesaktian. Pembacaan kata-kata mantera ialah berdasarkan ilmu ghaib yang dipelajari oleh seseorang. Jampi juga dipercayai menjadikan seseorang itu lebih kuat, lebih tahan lama dan kalis senjata atau peluru. Ismail Hamid (1988, p. 149) menyatakan bahawa mantera juga dipercayai sebagai hadiah daripada alam ghaib atau karangan daripada tok guru yang mengamalkan sesuatu ilmu.

Menurut Koentjaraningrat (1953, p. 343), “Suatu unsur dalam amalan masyarakat Jawa yang penting ialah mantera. Mantera menyebabkan individu yang melakukannya mencapai keadaan mabuk (*trance*). Hal ini merupakan aspek integral dalam pelbagai tarian, nyanyian serta permainan yang bersifat keagamaan atau setengah keagamaan”. Oleh sebab itu, mantera digunakan sebagai medium untuk berhubung dengan makhluk halus dalam permainan kuda kepong. Mantera itu dianggap sakti, iaitu berfungsi, berkesan dan digunakan sewaktu mengambil “isim”.

Dalam mendapatkan “isim”, seseorang akan melalui ujian zahir dan batin (Roslina Abu Bakar, 2014, p. 35). Hal ini menunjukkan bahawa tidak mudah bagi seseorang untuk mendapatkan “isim” kerana orang yang mahu mendapatkannya mestilah berani, yakin dan tabah. Sesiapa yang dapat memiliki “isim” dianggap hebat, kuat dan mempunyai kuasa yang luar biasa yang tidak dapat diperolehi oleh orang lain. Dewi (2016, p. 139-150) menjelaskan bahawa orang-orang tua sebahagian besarnya mendukung kuda kepong, iaitu mereka berpandangan bahawa dengan menjadi anggota kuda kepong, mereka akan terlindung daripada bahaya makhluk-makhluk ghaib yang mengganggu. Situasi ini menyebabkan mereka mendapatkan “isim”.

Tujuan “isim” didapatkan oleh pemain adalah untuk membolehkan pemain menjadi mabuk ketika persembahan permainan kuda kepang. Menurut “gambuh” Karjo Supoyo (temu bual peribadi, Mac 30, 2021), pemain kuda kepang yang hendak mabuk ketika membuat persembahan haruslah memiliki “isim”. Cara mendapatkan “isim” ialah dengan berjumpa tok guru dan hanya tok guru yang boleh mengajar bacaan mantera tertentu dan memberikan syarat-syarat tertentu untuk mendapatkan “isim” tersebut. Contoh syarat-syarat tersebut ialah:

- i. Puasa (“siyam”), iaitu menahan diri daripada rasa lapar dan haus serta perilaku prihatin. Puasa sebagai simbol keperihatian dan praktik asketik. Puasa sebagai saranan penguat batin dan puasa juga sebagai ibadah (Alwi Shihab, 2001, p. 16).
- ii. “Mutih”. Dalam amalan “kejawen” ialah dengan berpuasa pada hari Isnin dan Khamis serta hanya boleh memakan nasi putih (“mutih”) sahaja (Koentjaraningrat, 1953, p. 371).
- iii. “Tirakat”. “Tirakat” merupakan amalan berpantang makan selain nasi putih, iaitu “mutih” pada hari Isnin dan Khamis. Amalan ini dilakukan dengan cara berpuasa pada bulan puasa (“siyam”) dan adakalanya berpuasa dalam beberapa hari (“nglowong”) menjelang hari-hari besar Islam seperti “bakda” besar (bulan pertama menurut perhitungan Jawa), iaitu bulan Syura (Alwi Shihab, 2001, p. 16).
- iv. “Patigeni”. “Patigeni” ialah melakukan sesuatu upacara dalam ruangan yang gelap dan tidak dapat ditembusi oleh cahaya. Upacara ini termasuklah berpuasa dan masuk ke dalam bangunan yang gelap, bersembunyi di dalam hutan, masuk ke dalam perigi buta dan tempat-tempat yang ditakuti oleh manusia untuk tinggal (Koentjaraningrat, 1953, p. 371).
- v. Bertapa. Upacara bertapa atau “semendi” dalam amalan “kejawen” ialah penarikan diri sementara daripada dunia luar. Caranya ialah duduk lurus dengan berdiam diri dan mengosongkan diri daripada berfikir tentang isi dunia. Bertapa bertujuan untuk penyucian batin dan mencapai kesempurnaan roh (Simuh, 1988, p. 38-52, & Alwi Shihab, 2001, p. 16).
- vi. Menyediakan barang-barang yang perlu seperti yang diminta oleh tok guru untuk proses pengisian “isim” tersebut. Barang-barang yang perlu disediakan berbeza mengikut tok guru.

“Isim” memasuki badan pemain melalui bacaan mantera dalam bahasa Jawa yang diberikan oleh guru dan setelah semua syarat yang diminta dipenuhi. Bacaan itu perlu diamalkan oleh mereka sehingga sehati dalam jiwa. “Isim” dikaitkan dengan keinginan untuk menjadi “sesuatu” ketika mabuk (watak haiwan). Mereka boleh memilih untuk menjadi kuda, monyet, harimau dan sebagainya bergantung kepada keinginan serta niat mereka. Situasi ini bertitik tolak daripada kepercayaan bahawa dengan meniru perbuatan haiwan, darjat seseorang akan meningkat dengan menghidupkan semangat roh (Royce, 1977, p. 20). Bagi mendapatkan keadaan mabuk, pemain perlu membaca mantera yang telah dipelajari setiap kali mereka mengambil bahagian dalam persembahan.

Kebiasaannya, “isim” yang diperoleh akan mengubah tingkah laku mereka. Contohnya, jika peserta mengambil “isim” kuda Sembrani (nama kuda), pemain akan berkelakuan seperti kuda Sembrani semasa mabuk. Jika pemain mengambil “isim” monyet, pemain akan berkelakuan seperti monyet semasa mabuk. Pemilihan “isim” oleh tok guru juga bergantung

kepada kesesuaian penari. Seseorang tok guru mempunyai syarat tersendiri dalam mengambil “isim” dan setiap syarat adalah berbeza antara satu sama lain. Ada sebahagian pemain yang tidak menepati “isim” yang diberikan, maka “isim” tidak akan dapat masuk ke dalam tubuh seseorang pemain. Oleh itu, pemain terpaksa mencari tok guru lain yang sesuai dengan diri mereka. Tidak semua pemain boleh mengambil “isim” dan boleh menerima “isim”. Setiap pemain yang mengambil “isim” perlu menggunakan ayat-ayat dan mantera yang diajar semasa persembahan bagi memastikan mereka sampai ke peringkat mabuk. Ayat dan mantera tersebut hendaklah dihafal.

“Isim” juga bergantung kepada kekuatan jiwa pemain. Pemain yang tidak mempunyai semangat yang kuat dan mempunyai keyakinan yang rendah tidak akan memperoleh “isim”. Tok guru mempunyai kebolehan mengetahui kekuatan jiwa setiap pemain. “Isim” bergantung kepada kekuatan hati dan jiwa dan bukanlah hanya pada kekuatan badan semata-mata. “Isim” juga boleh “ditanggalkan” sekiranya pemain tidak mahu lagi untuk menggunakan atau menyimpannya. Tiada sebarang syarat khusus dikenakan sekiranya pemain ingin membuang “isim”, tetapi pemain hendaklah benar-benar berniat membuangnya dengan hati yang kuat, yakin dan tenang. Untuk mengeluarkan “isim”, pemain hendaklah berjumpa dengan tok guru yang memberinya “isim”. Walau bagaimanapun, jika tok guru tersebut telah meninggal dunia, pemain perlu mencari tok guru lain yang boleh membuang “isim” tersebut.

Kebiasaannya, pengambilan “isim” dimulai dengan memasang niat sewaktu hendak pergi menonton persembahan atau membantu sewaktu persembahan permainan kuda kepang. Menurut Mohamad Dennis (temu bual peribadi, Julai 27, 2019) yang bertugas sebagai penari, beliau mengambil isim daripada Tok Guru Wan dengan membayar syarat RM 51.50. Beliau berniat untuk mencapai keadaan mabuk setiap kali menyertai persembahan kuda kepang dan membaca mantera yang telah diajar oleh gurunya iaitu:

- i. Membaca Bismillah,
- ii. Membaca al-Fatihah,
- iii. Membaca “Kudurul Sheikh Mohd Suhaimi” (mantera bahasa Jawa),
- iv. Membaca doa dengan menyebut “Aku meminta mabuk “isim” seperti harimau, “pentol” atau merak (pilihan). Kebiasaannya, beliau meminta mencapai mabuk untuk salah satu dari tiga perkara tersebut, dan
- v. Menyambung mantera dengan membaca “Pencak silat berkat Laila haillallah”, lalu membaca surah Al-Fatihah, Surah An-nas dan Surah Al-Ikhlâs sebanyak tiga kali.

Cara mengambil “isim” juga berbeza mengikut tok guru kerana penggiat kuda kepang menyatakan bahawa jika tidak dapat mencapai keadaan mabuk sewaktu persembahan, maka kesan atau perkara kurang baik akan dibawa pulang ke rumah. Pemain mengakui mereka mudah marah, merasakan badannya berpeluh, badan terlalu panas, sakit badan dan tidak dapat tidur. Sikap dan keadaan itu berbeza antara satu pemain dengan pemain yang lain. Oleh itu, pengisian “isi” dan “isim” serta mantera penting bagi “gambuh” untuk merealisasikan keadaan mabuk dengan kehadiran “danyang”.

Melalui pemerhatian dan temu bual yang dilakukan terhadap keempat-empat kumpulan, dapatan kajian telah mencapai objektif untuk mengenal pasti terdapatnya keadaan mabuk kerana proses ritual yang dilakukan, pengisian “isi” dalam peralatan persembahan dan pemilikan “isim”

yang ada dalam diri pemain serta peranan “gambuh” yang melakukan proses ritual tersebut. Kombinasi tiga perkara tersebut menyebabkan keadaan mabuk berlaku. Walau bagaimanapun, terdapat kumpulan kuda kepong yang masih mengadakan persembahan walaupun dilarang. Hal ini bertujuan untuk menjaga status mereka sebagai masyarakat Jawa yang mempertahankan kuda kepong. Seperti yang dinyatakan oleh Santosa (2021, p. 271), “Dengan adanya status, peringkat, dan kelas dalam masyarakat menjadikan setiap orang mungkin akan menyedari kelasnya sendiri”.

Kesimpulan

Pengambilan “isim” merupakan amalan dalam permainan kuda kepong kerana masyarakat Jawa mempercayai bahawa kematian terdahulu dapat menghubungkan manusia dengan roh makhluk halus yang telah mati. Untuk mewujudkan hubungan yang baik antara manusia dengan makhluk halus, mereka melakukan proses ritual melalui permainan kuda kepong. Mereka juga percaya bahawa makhluk halus dapat masuk ke dalam tubuh manusia sehingga menyebabkan seseorang menjadi “kesurupan” (mabuk). Pemain permainan kuda kepong harus memiliki “isim” supaya roh “danyang” yang dipanggil masuk dalam diri mereka ketika persembahan permainan kuda kepong berlangsung. Untuk menghubungkan pemain yang berisim dengan makhluk halus, peralatan kuda kepong juga harus diisi. Pada masa yang sama, makhluk halus boleh mendengar alat muzik yang dimainkan, pukulan tali tas memanggil “danyang” oleh “gambuh” dan menggunakan model kuda sewaktu persembahan. Oleh itu, pemilikan “isim” oleh pemain merupakan tunggak utama dalam persembahan permainan kuda kepong yang dibantu dengan pengisian “isi” dalam peralatan persembahan. Tanpa kesemua elemen tadi, tidak akan berlaku keadaan mabuk kepada pemain walaupun proses ritual telah dilakukan dan syarat-syarat ritual yang lain telah dilaksanakan. Hal ini demikian kerana keadaan mabuk berlaku pada pemain menyebabkan mereka harus memiliki hubungan halus dengan “danyang” yang telah dipanggil di sekitar kawasan gelanggang persembahan dan peralatan yang membantu kepada proses tersebut. Hubungan halus ialah “isim” yang ada dalam diri pemain dan pengisian “isi” peralatan. Tanpa “isim” dalam diri pemain dan “isi” dalam peralatan persembahan, “danyang” tidak dapat masuk dan bersatu dengan pemain serta tidak berlaku keadaan mabuk dalam persembahan permainan kuda kepong.

Rujukan

- Agung, R. & Soetopo, D. (2021). Budaya kesurupan seni Tradisi Jaranan di Banyuwangi. *Seminar Nasional Universitas PGRI Banyuwangi*, 7(1),16-22.
- Alwi Shihab. (2001). *Islam Sufistik. “Islam Pertama” dan Pengaruhnya Hingga Kini di Indonesia*. Mizan.
- Belo, J. (1960). *Trance in Bali*. Columbia University Press.
- Burridge, K. O. L. (1961). *Kuda Kepang in Batu Pahat Johor*. Royal Anthropological Institute.

- Curt, S. (1937). *World history of the dance*. Norton.
- Dewi. H. (2016). Keberlanjutan dan perubahan seni pertunjukan Kuda Kepang di Sei Baman, Serdang Berdagai, Sumatera Utara. *Jurnal Panggung*, 2(26), 140-150.
- Dinawati, I. (2010). Istilah-istilah Sesaji dalam Tradisi Merti Desa di Desa Dadapayam Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang (Kajian Etnolinguistik). *Skripsi Surakarta Fakultas Sastra dan Seni Rupa*.
- Effendy, E. & Ginting, S. R. R. (2019). Post-Dissociative trance disorder-traditional culture of Nini Pagar from Tigabinanga. *Jurnal of Medical Science*, 7(16), 2681-2686.
- Geertz, C. (1964). *The religion of Java*. The Free Press of Glencoe.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of culture: Selected essays*. Basic Books.
- Gennep, A. V. (1960). *Rites of passage*. The University of Chicago.
- Gowan, J.C. (1975). *Trance, art and creativity*. Northridge.
- Hendriko, T. & Effendy, E. (2019). Kuda Kepang: A case report of Javanese Cultural-Related Trance in Medan. *Journal of Medical Sciences*, 7(16), 2705-2707.
- Ismawati. (2002). Budaya dan kepercayaan Jawa masa pra- Islam. Dalam Drs. H.M. Darrori Amin (penyunting), *Islam dan Kebudayaan Jawa* (3-24). Gama Media.
- Ismail Hamid. (1988). *Masyarakat dan budaya Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kementerian Kebudayaan Kesenian dan Perlancongan Malaysia. (2003). *Tarian Kuda Kepang*. Oak Publication.
- Koentjaraningrat. (1953). *Javanese culture*. Oxford University Press.
- Ludwig, F. (1967). *Lectures on the essence of religion*. Harper & Row.
- Minarto, S. W. (2007). Jaran Kepang dalam tinjauan interaksi sosial pada upacara ritual Bersih Desa. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 35(1), 76-87.
- Mohamed Ghouse Nasuruddin. (1990). *Tarian Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd Kipli Abdul Rahman. (2012). *Sinkritisme dalam Wayang Wong Johor*. Penerbit USM.
- Mohd Kipli Abdul Rahman. (2009). *Mabuk Mistikal: Semiotik metafizik dalam kuda kepang mabuk*. Universiti Sains Malaysia.

- Mohd Kipli Abdul Rahman. (2006). “Trance” dalam Kuda Kepang Mabuk (KKM): Suatu manifesti simbolik perjalanan kerohanian. *Wacana Seni Journal of Art Discourse*, 6 (5), 17-41.
- Nur Afifah Vanitha Abdullah, Fatimah Muhd Shukri, & Nur Aifaa Nabilah Mohd Rosdi (2021). Hubungan alam dan manusia dalam filem Tombiruo Penunggu Rimba (2017). *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 32(1), 105-117.
- Rahimah Abdul Aziz. (1997). *Pembaratan pemerintahan Johor*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Rahmah Bujang. (2007). Fungsi komunikasi dan estetika dalam persembahan teater tradisional wayang kulit. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 18(1), 125-156.
- Rappaport, R. A. (1967). *Pigs for the ancestors*. Yale University Press.
- Rappaport, R. A.. (1967). *Ecology, meaning and religion*. North Atlantic Book.
- Rappaport, R. A. (1999). *Ritual and religion in the making of humanity*. Cambridge University Press.
- Roslina Abu Bakar. (2014). Tarian Kuda Kepang: Animisme dalam kesenian masyarakat Jawa. *Jurnal Peradaban Melayu*, 9(2), 30-44.
- Royce, A. P. (1977). *The Anthropology of Dance*. Indiana University Press.
- Simuh. (1988). *Mistik Islam Kejawen Raden Ngabehi Ranngawarsita*. UI pess.
- Suparno, T. S. (2009). Seni Pertunjukan Tradisional Jawa Era Reformasi. *Jurnal Tirai Panggung*, 9(1), 1-24.
- Santosa, W. H (2021). Nilai-nilai kepriyayian Jawa dalam novel-novel para Priyayi, Canting dan Gadis Tangsi. Kajian budaya, ideologi dan sosiopragmatika. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 23(1), 257-275.
- Suwaidi, F. & Abu Aman. (2013). *Ensiklopedi Syirik & Bid'ah Jawa*. Aqwam.