



Songah : strategi inovasi dan diseminasi kesenian lokal ke global

Ridwan ^{a,1,*}, Tati Narawati ^{a,2}

^aUniversitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia.

¹ Ridwansimon@student.upi.edu; ² tnarawati@upi.edu;

* Correspondent Author

KATA KUNCI

Songah;
Pelestarian;
Manajemen;
Lokal;
Global

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu sebagai strategi kebudayaan dalam melestarikan kesenian tradisional dengan mengenalkan, mewariskan dan mempopulerkan seni tradisional yang dianggap kuno. Kegiatan inovasi dilakukan dengan merubah *songsong* sebagai alat dapur menjadi sebuah alat musik. Tidak hanya itu, inovasi terus berlanjut dilakukan terhadap teknik pewarisan dan manajemen pengelolaan sehingga berdampak pada kesenian songah yang mengglobal. Kegiatan inovasi yang dilakukan peneliti bersama masyarakat menarik untuk dikaji guna mengungkap dan mengetahui secara lebih jelas terkait dengan strategi inovasi dan strategi pemuliaan kesenian songah yang dikupas tuntas dengan mendasar pada teori Etnomusikologi. Penelitian ini dilakukan dengan menggagas suatu inovasi dan proses deseminasi manajemen kesenian tradisional melalui *Participatory Action Research* (PAR) pada kesenian tradisional songah yang ada di Kabupaten Sumedang Jawa Barat. Kegiatan penelitian dilakukan dengan proses pendahuluan, inkulturas, perencanaan, dan pelaksanaan tindakan. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis secara deskriptif. Temuan dilapangan terlihat bahwa masyarakat sebagai actor kreatif mampu mengembangkan pelestarian kebudayaan yang ada akan tetapi belum mampu dilakukan secara terstruktur. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti bersama masyarakat merumuskan kegiatan pewarisan kesenian tradisional dengan konsep songah yaitu Sentra pelatihan (sanggar), Organisasi, Nasionalisasi, Growing, Apresiasi dan Helaran. Begitu juga pada manajemen pertunjukan kesenian tradisional terumuskan sebuah konsep songah yang meliputi *Siapkeun* (Persiapan), *Organisasikeun* (Pengorganisasian), *Nepakeun* (Penugasan), *Garap* (Pelaksanaan), *Awaskeun* (Pengawasan), dan *Hangkeutkeun* (Motivasi). Berasarkan penelitian yang dilakukan, partisipasi masyarakat sebagai pemilik kesenian songah bersama peneliti dalam berinovasi dapat mempertahankan eksistensi kesenian songah di kalangan masyarakat Desa Citengah pada khususnya dan dikenal secara luas pada umumnya.

Songah: innovation strategy and dissemination of local arts to the global

KEYWORDS

Songah;
Preservation;
Management;
Local;
Global

The purpose of this research is as a cultural strategy in preserving traditional arts by introducing, inheriting and popularizing traditional arts that are considered ancient. Innovation activities are carried out by changing the songong as a kitchen tool into a musical instrument. Not only that, innovation continues to be carried out on inheritance techniques and management management so that it has an impact on



global songah art. The innovation activities carried out by researchers with the community are interesting to study in order to reveal and know more clearly related to innovation strategies and breeding strategies for songah art which are thoroughly explained based on ethnomusicological theory. This research was conducted by initiating an innovation and dissemination process of traditional arts management through Participatory Action Research (PAR) on traditional songah art in Sumedang, West Java. Research activities are carried out with a preliminary process, inculturation, planning, and implementing actions. Data was collected through observation, interviews, documentation, and literature studies. After the data is collected, then the data is analyzed descriptively. The findings in the field show that the community as creative actors is able to develop the preservation of existing culture but has not been able to do it in a structured manner. Based on these findings, the researcher and the community formulated traditional arts inheritance activities with the SONGAH concept, namely Training Centers (studios), Organization, Nationalization, Growing, Appreciation and Helaran. Similarly, in the management of traditional arts performances, a SONGAH concept is formulated which includes Siapkeun (Preparation), Organisasikeun (Organizing), Nepakeun (Assignment), Garap (Implementation), Awaskeun (Supervision), and Hangkeutkeun (Motivation). Based on the research conducted, the participation of the community as the owner of songah art together with researchers in innovating can maintain the existence of songah art among the people of Citengah Village in particular and is widely known in general.

This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Eksistensi kesenian tradisional sudah sepatutnya tetap dijaga bahkan sangat perlu dikembangkan menjadi sebuah karya yang mendunia sebagai perwujudan dari kepedulian terhadap kebudayaan yang dimiliki. Hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai inovasi baik itu terhadap objek maupun terhadap komponen pendukungnya. Seperti penelitian yang dilakukan Setiawan (2016) mengungkapkan bahwa kreativitas dan inovasi perlu dilakukan dalam mempertahankan keberadaan kesenian tradisional. Berbagai cara dapat dilakukan salah satunya dengan pembauran terhadap beberapa etnis sehingga terciptanya sebuah akulturasi budaya. Seperti yang peneliti bersama masyarakat lakukan terhadap kesenian songah yaitu dengan mengkolaborasikan kesenian songah dengan berbagai alat musik lain yang modern. Nur Rokhim (2018) melakukan penelitian terkait dengan inovasi terhadap pertunjukan kesenian rakyat kuda lumping. Inovasi dilakukan sebagai solusi dalam menangani permasalahan terkait eksistensi kesenian rakyat kuda lumping. Dengan tekad yang kuat, maka dilakukan sebuah inovasi melalui pemberdayaan masyarakat. Hal ini juga yang peneliti terapkan terhadap masyarakat Desa Citengah sebagai pemilik kesenian tradisional Songah. Peneliti dan masyarakat tergabung dalam sebuah komunitas adat yang anggotanya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Indonesia memiliki kekayaan budaya dan alam yang tersebar di berbagai daerahnya. Keberagaman yang dimiliki dapat dikelola menjadi salah satu destinasi wisata, seperti yang terlihat di Kabupaten Sumedang Jawa Barat. Daerah setempat terlihat begitu apik dalam mengelola kesenian tradisional yang dimiliki. Hal ini dipertegas dengan dijadikannya kabupaten Sumedang sebagai *puseur* (pusat) budaya sunda yang ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah Kabupaten Sumedang Nomor. 113 tahun 2009.

Kesenian tradisional yang berkembang di suatu daerah sudah pasti tidak terlepas dari makna, fungsi dan kebudayaan yang melatarbelakangi masyarakat sebagai peran

pendukungnya. Kelompok masyarakat di suatu daerah memiliki rasa kekeluargaan yang sangat kuat. Mereka terlihat lebih nyaman melakukan kegiatan yang bersifat komunal dibandingkan dengan kegiatan yang bersifat individual. Atas dasar kebersamaan itulah terbentuk sebuah aturan, norma, serta kesenian tradisional sebagai ekspresi masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Peneliti bersama masyarakat berupaya untuk melakukan sebuah inovasi terhadap kesenian songah. Kegiatan inovasi yang dilakukan dengan pengkolaborasian antara ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti dengan nilai-nilai yang tumbuh dan berkembang di masyarakat Desa Citengah. Inovasi yang dilakukan terhadap kesenian songah dengan mengalihfungsikan karena pada awal mulanya *songsong* bukan sebagai alat musik. Seiring dengan perkembangan zaman, eksistensi kesenian tradisional yang ada saat ini terlihat mulai termajinalisasikan oleh kesenian yang lebih modern. Hal itu terjadi karena adanya pandangan jika kesenian tradisional dianggap sebagai sesuatu yang bernilai kuno dan kurang memenuhi tuntutan standar industri pariwisata. Dari sinilah diperlukannya sebuah strategi inovasi dan proses deseminasi manajemen kesenian tradisional dengan tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisi dari kesenian tersebut. Karena pada dasarnya nilai-nilai kearifan lokal merupakan sebuah cara untuk memperkuat identitas sosial suatu kelompok masyarakat (Panjaitan, Margaretha, and Sundawa 2016). Akan tetapi tidak selamanya perkembangan zaman memiliki dampak yang negative terhadap kesenian tradisional. Di era globalisasi ini perkembangan teknologi meningkat pesat. Melalui sebuah pengelolaan yang tepat, maka teknologi dapat digunakan sebagai salah satu media dalam mempromosikan kesenian tradisional secara luas. Hal ini juga menjadi bagian inovasi peneliti bersama masyarakat yang mengemas kesenian songah menjadi sebuah atraksi wisata budaya berbasis pendidikan. Para wisatawan bukan hanya dapat menikmati pertunjukan kesenian songah, akan tetapi para wisatawan juga memiliki kesempatan untuk mempelajari kesenian songah. Selain itu kegiatan pertunjukan kesenian songah juga dipublikasikan melalui jejaring media sosial salahsatunya youtube. Mendasar pada fenomena yang ditemui, peneliti bersama masyarakat Desa Citengah Kabupaten Sumedang berupaya melakukan suatu inovasi dan mengungkap proses deseminasi terkait dengan manajemen kesenian tradisional di daerah setempat. Hal ini dilakukan sebagai upaya mempertahankan eksistensi kesenian tradisional di tengah perkembangan zaman yang semakin pesat. Maka dari itu, terbentuk rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana Strategi, Inovasi dan Strategi pemuliaan kesenian Songah ?

2. Metode

Penelitian ini dilakukan dengan *Participatory Action Research* (PAR) yaitu pada pelaksanaannya melibatkan masyarakat sebagai bagian dari peneliti (Winter 1989). Dalam penelitian ini, peneliti bersama masyarakat mengungkap sebuah inovasi dan mengembangkan tata cara pengelolaan manajemen yang tepat dan sesuai kaidah serta norma yang berlaku di masyarakat. Maka dari itu, peran peneliti dalam penelitian ini bukan hanya mengkaji dan meneliti kesenian songah, akan tetapi peneliti ikut serta dalam setiap proses pengembangan, sebagai fasilitator yang dapat menjembatani upaya pengembangan yang dilakukan dengan mendasar pada teori terkait. Sebagai fasilitator peneliti mengajak masyarakat untuk berperan aktif dan ikut berpartisipasi dalam mengembangkan kesenian songah. Penelitian ini dilakukan di Desa Citengah Kabupaten Sumedang Jawa Barat, dengan partisipan penelitian yaitu Ki Madhari sebagai ketua adat dan masyarakat desa setempat yang tergabung kedalam kelompok adat NABAWADATALA. Lokasi penelitian ini dipilih dengan teknik *purposive sampling* yaitu dilihat daerah asal kesenian songah.

Penelitian ini dilakukan dengan langkah awal yaitu riset pendahuluan. Langkah ini merupakan upaya mencari tahu mengenai konsep awal kesenian songah. Selanjutnya yaitu inkulturas, yang dilakukan dengan melakukan kolaborasi antara peneliti bersama masyarakat terkait pengetahuan dan pengalaman dari kedua belah pihak. Langkah ketiga yaitu perencanaan yang dilakukan dengan menyusun strategi hasil dari pengembangan yang dilakukan. Selanjutnya yaitu pelaksanaan tindakan atas rencana yang telah disusun

sebelumnya. Setelah dilakukan tindakan, selanjutnya dilakukan evaluasi guna melihat kekurangan dari kegiatan yang telah dilakukan sehingga diperoleh model yang sesuai untuk diterapkan secara luas. Data-data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara yang bersifat terbuka, dan dokumentasi baik itu gambar, audio, video dan lain sebagainya. Data-data yang didapat dianalisis secara deskriptif dengan diperkuat oleh beberapa teori relevan yang didapatkan dari hasil studi pustaka.

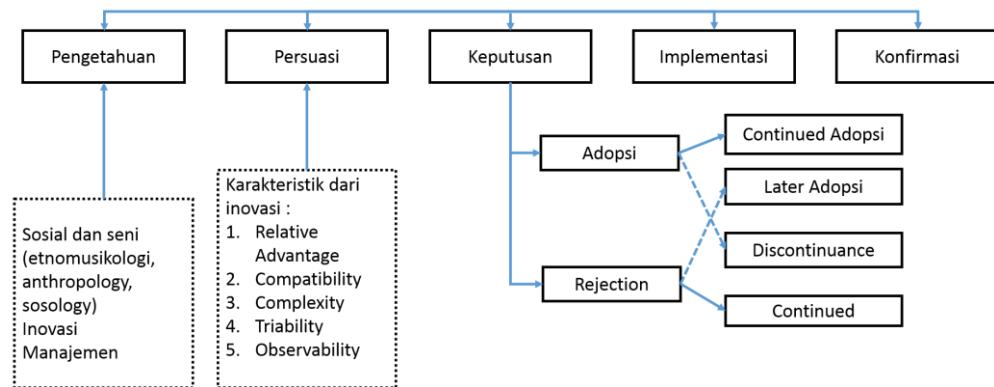
3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Strategi

Inovasi kesenian songah dilakukan dengan langkah awal membentuk kelompok masyarakat yang dipimpin oleh Ki Madhari sebagai pemangku adat Desa Citengah. Dengan demikian terlihat jika inovasi pada kesenian songah bukan hanya dari segi objeknya saja akan tetapi dari segi organisasi pendukung berkembangnya kesenian tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Meeus dan Edquist (Damanpour and Evan 1987) bahwa inovasi dapat dikategorikan menjadi dua yaitu inovasi pada objek dan inovasi pada organisasi, strategi dan proses administrasi. Dalam melakukan inovasi, peneliti memposisikan diri menjadi bagian dari masyarakat. Langkah inovasi yang dilakukan peneliti bersama masyarakat yaitu terlihat pada Gambar 1.

Kondisi Awal :

1. Situasi awal, kebutuhan, dan permasalahan
2. Inovasi
3. Sistem sosial



Gambar 1. Langkah Inovasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi merujuk pada (Rogers 2003)

Langkah awal yaitu pengetahuan. Hal ini berkaitan dengan proses mengumpulkan informasi beserta teori-teori pendukung. Selain itu tahapan ini juga digunakan dalam menggali informasi mengenai kesenian songah beserta kelompok masyarakat pendukungnya mulai dari awal terbentuknya hingga keadaannya saat ini. Yang ditemukan di lapangan yaitu minimnya pengetahuan masyarakat terkait dengan manajemen tata kelola kesenian tradisional. Hal ini yang mendorong peneliti bersama masyarakat untuk melakukan inovasi pada pengelolaan kesenian songah di kelompok masyarakat. Langkah kedua yaitu persuasi atau imajinasi. Pada praktiknya kegiatan persuasi dilakukan berdasarkan lingkungan eksternal dari kesenian songah seperti peluang pasar, teknologi, dan situasi keuangan masyarakat sekitar. Sehingga ide-ide yang berkembang dapat disesuaikan dengan keadaan, guna mengoptimalkan perkembangan yang terjadi. Pelaksanaan inovasi ini perlu memperhatikan beberapa aspek yang meliputi *relative vantage* atau keunggulan, *compatibility* atau kesesuaian, *complexity* atau kerumitan, *triability* atau ketercobaan, dan *observability* atau keterlihatan.

Pada dasarnya, inovasi yang dilakukan peneliti bersama masyarakat terhadap kesenian songah dan kelompok pendukungnya tidak terlepas dari proses kreatif seperti yang

diungkapkan oleh Wallas (Wallas 1926; Utami 1999; Hulbeck 1945). Teori yang diungkapkannya berupa tahapan proses kreatif yang meliputi tahap persiapan, inkubasi, pencerahan atau iluminasi dan verifikasi. Keempat tahapan tersebut diterapkan dalam proses inovasi yang dilakukan oleh peneliti bersama masyarakat. Tahapan persiapan dilakukan dengan menformulasikan masalah awal terutama berkaitan dengan perumusan berbagai inovasi yang akan dilakukan. Hasil dari tahapan ini yaitu peneliti dan masyarakat merumuskan sebuah langkah inovasi terhadap kesenian songah yang dikemas menjadi sebuah atraksi wisata sebagai proses pewarisan yang didukung dengan manajemen pengelolaan yang lebih terstruktur. Dalam mewujudkan rumusan tersebut, peneliti melakukan inkubasi atau megupayakan berbagai kebaruan terhadap kesenian songah terutama dalam aspek penyajian yang dikemas menjadi lebih modern. Walaupun demikian, nilai-nilai yang tradisi yang sudah ada sebelumnya tidak ditinggalkan. Hal ini berkaitan dengan tahapan iluminasi atau pencerahan sebagai pengalaman atas dasar perilaku yang telah dilakukan peneliti dan masyarakat. Tahapan yang terakhir yaitu verifikasi. Tahapan ini dilakukan guna menguji pemahaman dengan menerapkan berbagai tahapan inovasi yang dilaksanakan.

3.2. Inovasi

Hasil karya cipta rasa dan karsa masyarakat Kabupaten Sumedang khususnya Desa Citengah terlihat beranekaragam, salah satunya yang menjadi ikonik yaitu kesenian songah. Kesenian ini merupakan bentuk warisan leluhur masyarakat daerah setempat, bermula dari *Song-song* yang merupakan alat tiup untuk menyalakan api biasanya digunakan dalam memasak. Namun sayangnya penggunaan *songsong* seiring berjalannya waktu terlihat mengalami penurunan. Masyarakat mulai beralih menggunakan alat-alat yang lebih modern. Guna tetap mempertahankan warisan leluhur yang ada masyarakat tetap berusaha untuk mempertahankan keberadaan *songsong*. Hasil bunyi dari tiupannya mengilhami masyarakat sekitar untuk berinovasi menjadikan sebuah *songsong* sebagai alat kesenian yang kini dikenal dengan Songah (*Songsong Citengah*). Pada awalnya *songsong* tidak memiliki nada dalam bunyinya. Untuk menghasilkan bunyi yang diharapkan masyarakat melakukan pembaruan terhadap *songsong*. Pada kesenian songah, terdapat 6 macam waditra yang meliputi : *Songsong* besar, sosong kecil, *hatong* besar, *hatong* kecil, kokoprak dan suling. Keenam waditra tersebut memiliki karakteristik bunyi dan fungsi yang berbeda ketika dimainkan secara bersamaan. *Songsong* besar atau dikenal dengan *songsong* buhun dan *songsong* kecil yang dikenal dengan *songsong* kendang. Kedua *songsong* tersebut dimainkan dengan cara ditiup dengan teknik menggetarkan bibir suara diresonansi sehingga diperoleh suara yang khas dari *songsong* tersebut. Sesuai dengan namanya, kedua *songsong* ini memiliki ukuran yang berbeda. *Songsong* buhun memiliki ukuran panjang 115cm dengan diameter 5cm, berbeda dengan itu *songsong* kendang memiliki ukuran panjang 75cm dengan diameter 3cm. Kedua *songsong* ini dalam kesenian songah memiliki fungsi sebagai ryhtm. (Simon 2016; Ridwan et al. 2020; Ridwan and Surya 2018)

Sama seperti *songsong*, *hatong* ini pada awalnya bukan sebuah alat musik melainkan alat yang berfungsi untuk memanggil burung. Kedua *hatong* ini memiliki fungsi sebagai melodi. Namun, keduanya memiliki ukuran yang berbeda yang mana *hatong* besar memiliki ukuran panjang 20cm dengan diameter 5cm, sedangkan *hatong* kecil memiliki ukuran panjang 10cm dengan diameter 3cm. Cara membunyikan *hatong* ini dengan cara ditiup dan lubang yang ada pada *hatong* dibuka dan ditutup sehingga dapat menghasilkan suara yang seperti burung. Berbeda dengan *songsong* dan *hatong*, kokoprak tidak memiliki ketentuan ukuran. Pada awalnya, kokoprak juga bukan sebagai alat musik akan tetapi alat yang biasanya digunakan oleh petani untuk mengusir burung di sawah. Oleh masyarakat Desa Citengah dikembangkan menjadi sebuah alat musik yang berfungsi sebagai rhythm guna mengatur ritme lagu yang dibawakan. Terakhir yaitu alat musik suling. Bunyi yang dihasilkan dari suling memiliki karakteristik yang lembut sehingga cocok dipadukan dengan *songsong* *hatong* dan kokoprak dalam kesenian songah. Suling ini berfungsi untuk memainkan harmoni sebagai pelengkap dari *songsong*.

Seiring dengan berjalananya waktu, kesenian songah ini terus mendapat inovasi dari masyarakat diantaranya yaitu dikolaborasikan dengan beberapa alat musik lain baik itu alat musik tradisional hingga alat musik modern seperti gitar, keyboard dan lain sebagainya. Pengembangan yang dilakukan masyarakat tidak terlepas dari filosofi awal kesenian songah yaitu "*alam nyarita warisan para leluhur nu ngandung harti jeung pangarti diwariskeun kana incu cai nyusu*". Artinya bahwa kesenian songah ini sebagai hasil karya bagian dari cerita alam yang diwariskan secara turuntemurun dari generasi ke generasi. Hal ini yang mendorong masyarakat untuk terus melakukan inovasi kepada kesenian songah mulai bentuk hingga penyajian penampilan yang bukan hanya di kelas nasional akan tetapi dapat juga ditampilkan pada kegiatan festival skala internasional. Sehubungan dengan pengelolaan kesenian songah, peneliti bersama masyarakat merumuskan pembaruan yang merupakan sebuah konsep manajemen "SONGAH" (*Siapkeun* (Persiapan), *Organisasikeun* (Pengorganisasian), *Nepakeun* (Penugasan), *Garap* (Pelaksanaan), *Awaskeun* (Pengawasan), dan *Hangkeutkeun* (Motivasi)). Konsep ini terlahir dengan berorientasi pada pendapat Dr. P Siagian (1982) dan Terry (1899) yang meliputi *planning, organizing, motivating, controlling, and evaluating*. Konsep manajemen "SONGAH" ini menjadi sebuah kebaruan bagi masyarakat sekitar yang pada awalnya hanya menerapkan pengelolaan kesenian dengan manajemen yang sederhana. Walaupun menjadi sesuatu yang baru, penerapan manajemen "SONGAH" ini tetap memperhatikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Seperti halnya nilai kebersamaan, tolong menolong yang merujuk pada *trisilas* (*Silih asah, silih asih, silih asuh*) dan *tritangtu*. Untuk lebih jelasnya, konsep manajemen "SONGAH" teruraikan sebagai berikut :

- *Siapkeun/Persiapan*; *Siapkeun* merupakan langkah awal dalam sebuah manajemen yang biasa disebut dengan perencanaan. Kegiatan perencanaan ini dilakukan dengan mendasar pada keputusan bersama. Biasanya kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan tujuan, alokasi waktu tempat dan pembiayaan, serta berbagai hal lainnya yang diperlukan dalam kegiatan berkesenian.
- *Organisasikeun/Pengorganisasian*; *Organisasikeun* atau pengorganisasian merupakan proses pemberian tugas kepada para anggota komunitas. Tugas ini biasanya disampaikan oleh ketua baik secara lisan maupun tertulis.
- *Nepakeun/Penugasan*; *Nepakeun* ini dilakukan dengan menetukan struktur pengorganisasian, merumuskan garis kegiatan, membentuk hubungan dalam organisasi dan kegiatan pelatihan kepada para anggota.
- *Garap/Pelaksanaan*; *Garap* merupakan pelaksanaan dari berbagai rencana yang telah disusun sebelumnya. Sesuai dengan tujuan utama dari manajemen pengelolaan kesenian ini yaitu guna mewariskan kesenian dan nilai-nilai kebudayaan yang ada di daerah.
- *Awaskeun/Pengawasan*; Pelaksanaan *awaskeun* atau pengawasan dilakukan oleh ketua komunitas dalam hal ini yaitu Ki Madhari. Pengawasan dilakukan selama kegiatan berlangsung mulai dari awal hingga akhir. Hal ini sebagai upaya mengantisipasi adanya penyimpangan agar dapat dengan mudah dicari solusi.
- *Hangkeutkeun/Motivasi*; *Hangkeutkeun* ini dilakukan dengan memotivasi para anggota untuk terus bersemangat menerapkan berbagai kebaruan agar suatu kebudayaan tetap terjaga kelestariannya. Hal ini juga dilakukan guna meningkatkan kompetensi yang dimiliki para anggota sehingga akan tergali ide-ide baru yang cemerlang dari setiap anggota komunitas.

Dari proses inovasi yang dilakukan, maka peneliti bekerjasama bersama masyarakat dan para ahli dibidangnya melakukan FGD guna mengambil keputusan. Hasil dari kegiatan FGD nantinya dapat diimplementasikan kepada masyarakat sekitar mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Hasil dari implementasi kemudian dikonfirmasi kepada para seniman kesenian songah dan beberapa ahli yang terkait sehingga diperoleh nilai yang baik dan dapat diimplementasikan secara luas pada kelompok masyarakat kesenian di luar songah.

3.3 Deseminasi : Lokal To Global

Kegiatan pewarisan dilakukan sebagai upaya mengembangkan kesenian songah dari lokal ke global. Pewarisan yang peneliti lakukan bersama masyarakat yaitu berdasarkan pada konsep "SONGAH" yang meliputi Sentra pelatihan, organisasi, Nasionalisasi, Growing, Apresiasi, dan Helaran/Hiburan. Melalui sentra pelatihan, kegiatan pewarisan dilakukan melalui pusat pelatihan yang dalam hal ini yang ada di Desa Citengah yaitu lembaga adat NABAWADATALA. Kegiatan yang dilakukannya bukan hanya mengutamakan keterampilan bermusik yang dimiliki individu, akan tetapi menanamkan-etika dan nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari. Keterlibatan masyarakat dalam sebuah komunitas merupakan salah satu faktor pendukung adanya kegiatan pewarisan. Hal ini juga dilakukan guna mendukung program pemerintah dalam pelaksanaan pemberdayaan masyarakat. Melalui kerjasama yang dilakukan masyarakat yang tergabung dalam komunitas, kesenian songah dikemas kedalam sebuah pertunjukan yang dapat ditampilkan bukan hanya dalam skala nasional akan tetapi dapat juga ditampilkan dalam skala internasional. Jazuli (1994 : 17) mengungkapkan bahwa seni pertunjukan sebagai sebuah tontonan yang dikemas melalui pengelolaan yang baik. Kegiatan yang dilakukan ini dapat terus dikembangkan atas dasar inovasi dan kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat, serta didukung dengan pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini.

Teknologi dilibatkan dalam mewujudkan kesenian songah yang mengglobal. Sudah saatnya masyarakat terbuka dengan adanya kemajuan teknologi dan memanfaatkannya dengan baik. Maka dari itu, teknologi ini digunakan dalam kegiatan mempromosikan kesenian songah pada kalangan masyarakat luas dengan cara membuat video pertunjukan kesenian songah yang kemudian dipublikasikan dalam media sosial seperti facebook, youtube, instagram dan media sosial lainnya. Dengan demikian akan banyak apresiasi dari para penikmat kesenian songah termasuk para wisatawan yang nantinya secara tidak langsung akan berdampak pada perekonomian masyarakat sekitar. Hal ini yang dapat mendorong kesenian songah untuk terus dikembangkan dan diikutsertakan dalam kegiatan hiburan kedaerahan, hajat lembur maupun hiburan lainnya.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan inovasi dan proses deseminasi terhadap kelompok masyarakat Desa Citengah terus dilakukan. Baik itu dengan melibatkan alat musik modern maupun pengelolaan pertunjukan kesenian. Munculnya konsep baru dalam pewarisan kesenian songah yang meliputi Sentra pelatihan (sanggar), Organisasi, Nasionalisasi, Growing, Apresiasi dan Helaran merupakan hasil dari adanya inovasi yang dilakukan peneliti bersama masyarakat Desa Citengah. Bukan hanya itu, inovasi juga dilakukan pada aspek pengelolaan pertunjukan kesenian melalui sebuah konsep manajemen "SONGAH" yang meliputi *Siapkeun* (Persiapan), *Organisasikeun* (Pengorganisasian), *Nepakeun* (Penugasan), *Garap* (Pelaksanaan), *Awaskeun* (Pengawasan), dan *Hangkeutkeun* (Motivasi). Dari penerapan konsep pewarisan dan konsep manajemen pertunjukan pada masyarakat kesenian songah terlihat adanya keberhasilan. Ditunjukkan dengan eksistensi kesenian songah yang semakin meningkat dikalangan masyarakat. Saat ini keterlibatan songah dalam pertunjukan bukan hanya berada dalam skala nasional akan tetapi sudah diikutsertakan dalam kegiatan festival yang bersifat internasional salah satunya dalam festival paragliding world championship. Selain itu, terlihat juga meningkatnya kesadaran dan penghayatan masyarakat terhadap upaya dalam menjaga kelestarian kesenian tradisional. Merujuk pada keberhasilan yang terlihat, maka konsep pewarisan dan konsep manajemen pertunjukan hasil inovasi antara peneliti dan masyarakat ini terus diterapkan, dengan pengharapan dapat diwariskan kepada generasi berikutnya.

Daftar Pustaka

- Damanpour, F, and W Evan. 1987. "Organizational Innovation and the Problem of 'Organizational Lag' Administrative Science Quarterly" 29 (3): 392–409.

- Hulbeck, C. R. 1945. *Oilpaintings, Watercolors, Drawings*. Feigl Gallery.
- Jazuli. 1994. *Telaah Teoritis Seni Tari*. Semarang: IKIP Press.
- Nur Rokhim. 2018. "Inovasi bentuk pertunjukan kesenian rakyat kuda lumping di desa gandu ii, kecamatan tembarak, kabupaten temanggung." *isi surakarta*, 1689–99.
- Panjaitan, Lopiana Margaretha, and Dadang Sundawa. 2016. "Pelestarian Nilai-Nilai Civic Culture Dalam Memperkuat Identitas Budaya Masyarakat: Makna Simbolik Ulos Dalam Pelaksanaan Perkawinan Masyarakat Batak Toba Di Sitorang." *Journal of Urban Society's Art* 3 (2): 64–27.
- Ridwan, Ridwan, Tati Narawati, Uus Karwati, and Yudi Sukmayadi. 2020. "Creativity and Innovation of Artist in Maintaining and Developing the Songah Tradition Art" 20 (2): 213–22.
- Ridwan, and C Surya. 2018. "Pemberdayaan Masyarakat Desa Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Di Desa Citengah Kabupaten Sumedang." *Riset Akuntansi Kontemporer*.
- Rogers, E. M. 2003. *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press.
- Setiawan, Budiana. 2016. "Kreativitas Dan Inovasi Seni Pertunjukan Sebagai Jembatan Membangun Multikultur: Studi Kasus Masyarakat Kota Mataram." *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Nilai Tradisional* 23 (1): 1–14. <https://jurnalbpnbbali.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/penelitian/article/view/1>.
- Siagian, S.P. 1982. *Organisasi, Kepemimpinan, Dan Perilaku Administrasi*. Jakarta: Gunung Agung.
- Simon, Ridwan. 2016. "Transformasi Nilai Kebersamaan Dalam Musik Songah." *Metodik Didaktik* 10 (1): 23–36. <https://doi.org/10.17509/md.v10i1.3230>.
- Terry, George Franklin. 1899. *Principles Of Management*. India: Aitbs Publishers.
- Utami, Munandar. 1999. *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wallas, Graham. 1926. *The Art of Thought*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- Winter, Richard. 1989. *Learning Experience : Principles and Practice in Action Research*. Falmer Press Ltd.