

# **KOMPARASI VISUAL PROPERTI KESENIAN KUDA LUMPING KAMPUNG SIDOSASI DESA CIPANAS KECAMATAN CIPATUJAH KABUPATEN TASIKMALAYA DENGAN KAMPUNG KEBON WARU DESA GUNUNG BATU KECAMATAN CIRACAP KABUPATEN SUKABUMI**

**Dais Eryka Endang**

Prodi Sendratasik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya,  
Jl. Tamansari No. KM 2.5 Mulyasari Kec. Tamansari Tasikmalaya Jawa Barat Indonesia  
Email: daisersykae21@gmail.com

**Wan Ridwan Husen**

Prodi Sendratasik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya,  
Jl. Tamansari No. KM 2.5 Mulyasari Kec. Tamansari Tasikmalaya Jawa Barat Indonesia  
Email: [wanridwanhusen@gmail.com](mailto:wanridwanhusen@gmail.com)

**Asep Wasta**

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya Prodi Sendratasik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Jl. Tamansari No. KM 2.5 Mulyasari Kec. Tamansari  
Tasikmalaya Jawa Barat Indonesia  
Email: ontabelang69@yahoo.co.id

## **ABSTRACT**

In Cipatujah Subdistrict Tasikmalaya Regency, to be precise in sidosari Village, Cipanas Village, there is a Kuda Lumping art group. The existence of this art group is a cultural asset that must be fully appreciated and its existence be maintained, considering that currently the Kuda Lumping art is rarely recognized and rarely found. In the research process the author found a thesis that examines the visual properties of Kuda Lumping art in Kebon Waru Village, Gunung Batu Village, Ciracap District, Sukabumi District. On this occasion the author will make comparisons regarding matters relating to the art of the Kuda Lumping that is in Sidosari Village Cipanas Village Cipatujah District Tasikmalaya District with Kebon Waru Village Gunung Batu Village Ciracap District Sukabumi District, reveal and analyze in the form of how to visualize the costume accessories and properties in the two places. This research uses qualitative methods with a descriptive approach. Data collection in this study using interviews, documentation and literature studies that are covered by using instruments or tools such as cameras, cellphones, and writing instruments. The object under study is the art of Kuda Lumping. The results of this study are expected to provide insight to the public regarding the visualization of the art properties of the Kuda Lumping art.

Keywords : comparison, visual properties, kuda lumping art

## **ABSTRAK**

Di Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya, tepatnya di Kampung Sidosari Desa Cipanas terdapat sebuah kelompok kesenian Kuda Lumping. Keberadaan kelompok kesenian ini merupakan suatu aset budaya yang harus diapresiasi secara penuh dan harus dipertahankan keberadaannya, mengingat saat ini kesenian Kuda Lumping sudah jarang dikenali dan jarang ditemukan. Dalam proses penelitian penulis menemukan sebuah skripsi yang meneliti tentang visual properti kesenian Kuda Lumping yang berada di Kampung Kebon Waru Desa Gunung Batu Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi. Dalam kesempatan kali ini penulis akan melakukan perbandingan atau komparasi mengenai hal-hal yang menyangkut dengan kesenian Kuda Lumping yang berada di Kampung Sidosari Desa Cipanas Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya dan Kampung Kebon Waru Desa Gunung Batu Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi, mengungkap serta menganalisis berupa bagaimana visualisasi kostum, aksesoris dan properti di dua tempat tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi dan studi literatur yang dibantu dengan menggunakan instrumen atau alat seperti kamera, handphone, dan alat tulis. Objek yang diteliti adalah kesenian Kuda Lumping. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat mengenai visualisasi properti kesenian Kuda Lumping.

Kata kunci : komparasi, visual properti, kesenian kuda lumping

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu kesenian yang dikenal oleh masyarakat adalah kesenian Kuda Lumping. Kesenian Kuda Lumping itu sendiri merupakan suatu pertunjukan tarian dengan menggunakan alat peraga berupa kuda tiruan yang terbuat dari anyaman bambu. Menurut Winarsih (2010 : 11) “Kuda Lumping adalah seni tari yang dimainkan dengan menaiki kuda tiruan dari anyaman bambu (*kepeng*). Dalam memainkan seni ini biasanya juga diiringi dengan musik khusus yang sederhana karena hanya permainan rakyat”.

Salah satu daerah yang memiliki kesenian Kuda Lumping ini adalah di sudut Kabupaten Tasikmalaya, tepatnya di Kampung Sidosari Desa Cipanas Kecamatan Cipatujah. Pada kesenian ini banyak sekali terjadi perubahan, baik dari segi fungsi maupun dari cara penyajiannya, terutama dari segi visual yang bisa dilihat seperti kostum, aksesoris dan properti yang digunakan dalam pertunjukan, mejadikannya menambah perasaan *estetis* sehingga menarik untuk diteliti. Sayangnya, referensi mengenai kesenian Kuda Lumping ini masih sangat jarang ditemui.

Dalam seni tari, kostum merupakan salah satu unsur yang bisa dikatakan sangat penting. Sebab, salah satu yang menjadi pembeda antara tarian satu dengan tarian yang lain dapat dilihat dari segi kostum. Selain sebagai ciri dari sebuah karya tari, kostum merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah keindahan seni tari secara visual. Kostum tari menjadi sangat penting sebab kostum tidak hanya mewakili karakter tokoh dan peran yang dimainkan, melainkan juga mencerminkan identitas dan status sosial tokoh yang bersangkutan, sehingga kehadiran dan peran yang dijalankannya memperkuat tema cerita (tarian).

Selain kostum yang menjadi bagian sangat penting, properti serta aksesoris yang dikenakan juga sangat diperlukan guna menunjang berjalannya pertunjukan. Properti

yang dipakai sebagian besar para kelompok kesenian Kuda Lumping ada diantaranya kuda tiruan yang terbuat dari bambu yang dianyam, kuda tiruan ini nantinya dipakai untuk ditanggung para pemain Kuda Lumping. Sedangkan untuk aksesoris diantaranya ada aksesoris kepala, aksesoris telinga, aksesoris tangan, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada segi visual. Saat proses penelitian, penulis menemukan skripsi serupa yaitu mengenai analisis visual properti pada kesenian Kuda Lumping yang ditulis oleh Rustiawan pada tahun 2015 di Kampung Kebon Waru Desa Gunung Batu Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi.

Penelitian ini menarik untuk dilakukan, karena kita bisa membandingkan dua tempat yang memiliki kesenian yang sama, serta dengan ciri khasnya masing-masing. Kemudian, mengingat Tasikmalaya dan Sukabumi yang menjadi bagian dari dilakukannya studi komparasi ini berada di Jawa Barat. Meski jarak lokasi antara kedua tempat tersebut cukup jauh, namun keduanya masih di satu Provinsi yang sama.

Melihat dari kondisi yang terjadi, peneliti memutuskan untuk mengangkat kesenian Kuda Lumping dari kedua kelompok tersebut sebagai objek penelitian dalam karya ilmiah penulis yang berjudul “**Komparasi Visual Properti Kesenian Kuda Lumping di Kampung Sidosari Desa Cipanas Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya dengan Kuda Lumping di Kampung Kebon Waru Desa Gunung Batu Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi**”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum banyaknya arsip/buku mengenai kesenian Kuda Lumping.

2. Penelitian sebelumnya hanya meneliti satu kelompok kesenian Kuda Lumping.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan inti persoalan dalam upaya mengungkapkan bentuk dan makna dari kesenian tradisional Kuda Lumping, penulis memfokuskan dan merumuskan masalah utamanya sebagai berikut:

1. Bagaimana visualisasi kostum dan aksesoris properti Kesenian Kuda Lumping di Kampung Sidosari Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya dan di Kampung Kebon Waru Desa Gunung Batu Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi?

### 1.4 Tujuan penelitian

Sehubungan dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis kostum dan aksesoris properti Kesenian Kuda Lumping di Kampung Sidosari Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya dan di Kampung Kebon Waru Desa Gunung Batu Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi.

## 2. PEMBAHASAN

### 2.1 Landasan Teori

#### 1. Komparasi

Penelitian komparasi adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan dan persamaan dari dua kelompok atau lebih. Pengertian Komparasi menurut Nazir (2005 : 58)

“Penelitian komparasi adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya atau pun muncul sesuatu fenomena tertentu. Bersifat membandingkan dua kelompok atau lebih dari suatu variabel tertentu.”

#### 2. Visual

Menurut Bayu dalam Kristiantoro (2018: 16)

“*Visualisasi* berasal dari kata dasar “*visual*” yang berarti berkaitan dengan penglihatan, berfungsi sebagai penglihatan, diterima melalui indera penglihatan, dihasilkan atau terjadi sebagai gambaran dalam ingatan. Sedangkan menurut Martinus dalam kamus kata serapan, *visual* berarti pandangan, dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata).”

*Visual* atau *visualisasi* merupakan suatu hal yang bisa dilihat atau yang bisa ditangkap melalui indera penglihatan. Sedangkan menurut Susanto dalam bukunya (2011 : 427)

“*Visualisasi* adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya; proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau *visual*.”

Sedangkan menurut Dharsono dalam bukunya (2017: 8), “Seni *visual* menunjukkan pada suatu keberadaan yang pasti dan sangat tergantung dari indera penglihatan.”

Dilihat dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *visualisasi* adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penglihatan artinya segala sesuatu yang dapat dinikmati atau dirasakan dengan penglihatan.

#### 3. Psikologi Warna

##### 1. Merah

Karakter dan simbolisasi warna merah menurut Oktaviani (2018: 16-18) :

“Merah berasosiasi pada darah dan api. Memiliki karakter kuat, enerjik, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, panas simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman, bahaya dan kesadisan.”

Karakter dan simbolisasi warna merah menurut Darmaprawira (2002: 45) :

“Dari semua warna, merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian, bersifat agresif lambang primitif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejantanan, cinta, kebahagiaan.”

## 2. Hitam

Karakteristik dan simbolisasi warna hitam menurut Oktaviani (2018: 18) :

“Hitam berasosiasi pada kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusan. Watak warna hitam adalah menekan, tegas, dalam dan depresif. Melambangkan misterius, kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, kematian, kejahatan, keburukan, sihir, kesalahan, kejajaman, kebusukan, rahasia dan lain-lain.”

## 3. Putih

Karakteristik dan simbolisasi warna putih menurut Oktaviani (2018: 17) :

“Putih berasosiasi pada salju, sinar berkilauan, dan kain kafan. Warna putih memiliki watak positif, merangsang, serah, tegas, dan mengalah. Memiliki lambang sinar kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tidak bersalah, kehalusan, kelembutan dan kewanitaan.”

## 4. Ungu

Oktaviani (2018: 17) menyatakan bahwa “Ungu memiliki watak keangkuhan,

kebesaran, dan kekayaan. Warna ungu melambangkan kebesaran, kejayaan, kenengratan, dan kebangsawanan.”

Sedangkan karakteristik dan simbolisasi warna ungu menurut Darmaprawira (2002: 46) :

“Karakteristik warna ini adalah sejuk, negatif, mundur, hampir sama dengan biru tetapi lebih tenggelam dan khidmat, mempunyai karakter murung dan menyerah. Warna ini melambangkan dukacita, kontemplatif, suci, lambang agama.”

## 4. Kuda Lumping

Menurut Agus Sulistyanto (dalam Kristiantoro 2018 : 23) mengatakan bahwa “*Jaran Kepang* yaitu tarian pasukan berkuda yang melambangkan prajurit Raja Kelono Sewandono yang merupakan kesenian rakyat yang bersifat ritual warisan nenek moyang. Hal itu dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai kesenian primitif, yaitu sebagai sarana upacara ritual, gerakan sederhana diutamakan hentakan kaki, mengandung unsur magis, bersifat spontan, merupakan kebutuhan atau kelengkapan hidup.”

Menurut Winarsih (2010 : 11) “Kuda Lumping adalah seni tari yang dimainkan dengan menaiki kuda tiruan dari anyaman bambu (*kepang*). Dalam memainkan seni ini biasanya juga diiringi dengan musik khusus yang sederhana karena hanya permainan rakyat”.

Kesenian kuda lumping diyakini oleh masyarakat setempat memiliki cerita yang berbeda setiap daerah. Hal tersebut membuat sulit mendapatkan sejarah asal mula kesenian kuda lumping ini.

## 2.2 Hasil Penelitian

Tabel 2.1  
Tabel Komparasi Baju

Sidosari	Kebon Waru
 <p>Gambar 2.1 Baju Sidosari (Sumber: Dok. Endang, 2020)</p>	 <p>Gambar 2.2 Baju Kebon Waru (Sumber: Dok. Rustiawan, 2015)</p>
Bahan: Kain	Bahan : Kain
Ukuran: Pendek	Ukuran: Panjang
Warna: Merah, dengan tambahan hitam	Warna: Biru, dengan tambahan orange, putih, dan hijau.
Bentuk Kerah: Segitiga	Bentuk Kerah : Segi empat
Hiasan: terdapat saku berwarna hitam di bagian dada sebelah kiri.	Hiasan: terdapat aksesoris batik di bagian dada dengan tambahan rumbai-rumbai kecil.
Makna: merah memiliki karakter kuat, enerjik, marah dan berani.	Makna: ungu memiliki karakter sejuk dan khidmat

Tabel 2.2  
Tabel Komparasi Aksesoris Iket

Sidosari	Kebon Waru
----------	------------



Gambar 2.3 Iket/Bengker  
(Sumber: Dok. Endang, 2020)



Gambar 2.4 Ikat  
(Sumber: Dok. Rustiawan, 2015)

Nama: Iket/Bengker	Nama: Ikat
Bahan: Kain	Bahan: Kain
Motif: Polos	Motif: Flora
Warna: Merah	Warna: Putih, biru dan coklat
Bentuk: Kecil memanjang	Bentuk: Segitiga
Makna: merah melambangkan keberanian	Makna: putih melambangkan kesucian, biru menyimbolkan keagungan dan coklat memiliki karakter sopan arif dan bijaksana

Tabel 2.3  
Tabel Komparasi Kuda Tiruan

Sidosari	Kebon Waru
	Gambar 2.6 Kuda Kebon Waru

<i>Gambar 2.5 Kuda Sidosari</i> (Sumber: Dok. Endang, 2020)	(Sumber: Dok. Rustiawan, 2020)
Bahan : Bambu	Bahan : Bambu
Aksesoris : Kain dan Ijuk	Aksesoris : Kain, Ijuk dan Tasbih
Warna : Merah, Putih dan Hitam	Warna : Hitam, putih dan Merah
Makna : Merah memiliki karakter yang enerjik, marah, berani, positif, agresif dan merangsang. Sedangkan hitam berasosiasi pada kegelapan malam, dan melambabngkan kegelapan dan rahasia.	Makna : Hitam berasosiasi pada kegelapan malam, melambabngkan kegelapan dan rahasia. Merah memiliki karakter yang enerjik, marah, berani, positif, agresif dan merangsang.

### 3. Kesimpulan

Bentuk pertunjukan kesenian Kuda Lumping ini telah banyak perubahan baik dari properti, kostum dan aksesoris yang dipakai.

kesenian yang dalam salah satu perubahannya bertujuan untuk memudahkan pemain ketika proses pemakaian sebelum pertunjukan berlangsung, yang artinya agar lebih praktis. Seperti contohnya sampung yang merupakan salah satu aksesoris yang dipakai oleh Kampung Sidosari sudah dibentuk berbeda dengan bentuk sampung pada umumnya. Maka dari itu, perubahan-perubahan itu terjadi berdasarkan kebutuhan yang ada pada kelompok kesenian tersebut.

Dilihat dari visual kostum yang dipakai oleh Kampung Kebon Waru cenderung lebih sederhana dibandingkan Kampung Sidosari, warna yang digunakan oleh Kampung Kebon Waru terlihat lebih sejuk dan sederhana dengan pemilihan warna seperti ungu dan hitam. Sedangkan warna yang dipakai oleh Kampung Sidosari cenderung lebih menyala dengan pemakaian warna yang didominasi oleh merah tersebut. Sehingga, Kampung Sidosari terlihat lebih berani dengan

Hal ini terjadi karena adanya unsur kreatifitas dari pemilik

penggunaan warna-warna yang mencolok seperti merah dan kuning.

Berbeda dengan visual aksesoris yang dipakai oleh kedua kelompok tersebut yang mana aksesoris yang digunakan oleh Kampung Sidosari terlihat lebih disederhanakan, seperti sabuk hitam polos sebagai aksesoris pinggang, dan ikat yang berwarna merah polos memanjang sebagai hiasan kepala. Sedangkan aksesoris yang dipakai oleh Kampung Kebon Waru yang terkesan ramai, sehingga terlihat memenuhi seluruh bagian tubuhnya. Seperti contohnya rumbai-rumbai pada aksesoris telinga yang ketika keduanya dipakai akan terlihat melingkar di bagian leher. kemudian baju dengan lengan panjang yang mereka kenakan memiliki aksesoris pada bagian dada depan serta aksesoris yang digunakan pada pergelangan tangan, hal tersebut membuat tampilan mereka terlihat sempurna.. Meski demikian, para penari Kampung Sidosari tetap sangat terlihat gagah dan berani dengan warna merah yang mereka kenakan saat tampil. Hal

tersebut sesuai dengan pernyataan pemilik sanggar yang mengatakan bahwa mereka memilih warna merah tersebut bertujuan agar terlihat lebih cerah dan gagah.

Dilihat dari bentuk kuda, Kampung Sidosari dan Kampung Kebon Waru memiliki bentuk dan ukuran yang tidak jauh berbeda, yaitu kuda di Kampung Sidosari memiliki ukuran panjang 158cm dan tinggi 63,5cm sedangkan ukuran kuda yang ada di Kampung Kebon Waru memiliki panjang 120cm dan tinggi 50cm. Yang terlihat jelas perbedaannya adalah dari segi warna yang dipilih oleh masing-masing tempat, Kampung Sidosari tetap memilih warna merah dengan tambahan warna putih dan hitam. Sedangkan Kampung Kebon Waru memilih warna hitam dan putih dengan tambahan warna merah di sekitar kepala Kuda Lumping.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Rustiawan, Dika. 2015. *“Analisis Visual Properti Kesenian Kuda Lumping di Kampung Kebon Waru Desa Gunung Batu Kecamatan Ciaracap Kabupaten Sukabumi”*, Skripsi. Bandung: Program Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Kristiantoro, Edy Lea. 2018. *“Kajian Estetika Visual Tata Busana dan Properti Kesenian Jaran Kepang Turonggo Jati Desa Jebengplampitan Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Wonosobo.”* Skripsi. Semarang: Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2001. *Teori dan Kreativitas Penggunaannya Edisi ke 2*. Bandung : Penerbit ITB.
- Oktaviani, Elzha Noer. 2018. *“Komparasi Kostum dan Tata Rias dalam Membangun 3 Dimensi Tokoh-Tokoh pada Film “Cinderella” Versi Live Action Tahun 2015 dengan Film Versi Animasi Tahun 1950”*. Skripsi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Winarsih, Sri. 2010. *Mengenal Kesenian Nasional 12 Kuda Lumping*. Semarang : PT. Bengawan Il