

## PELESTARIAN SENI BENDRONG LESUNG DARI CILEGON

**Rahmandito Dwiatno, Didit Widiatmoko Soewardikoen**

Desain Komunikasi Visual, Telkom University Bandung, Indonesia

Email: rahmanditodwiatno@student.telkomuniversity.ac.id,

diditwidiatmoko@telkomuniversity.ac.id

### Abstrak

Bendrong Lesung merupakan kesenian tradisional yang berasal dari Cilegon, seni pertunjukan dengan memanfaatkan suara lesung dan alu sebagai instrumen utama. Kesenian ini semakin memudar seiring perkembangan teknologi modern, yang sudah memberikan hiburan yang lebih menarik sehingga tidak adanya minat dari generasi muda untuk meneruskan kesenian ini. Perlu adanya upaya pelestarian agar dapat diwariskan sampai ke generasi berikutnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan observasi partisipatif terhadap objek penelitian dan wawancara serta studi pustaka. Hasilnya akan digunakan untuk pengembangan aplikasi interaktif game, untuk dapat digunakan oleh generasi muda sehingga pelestarian kesenian ini dapat dijalankan.

**Kata Kunci:** Konservasi, Kesenian, Aplikasi Interaktif Game.

### Abstract

*Bendrong Lesung is a traditional art originating from Cilegon, a performing art using the sound of a mortar and pestle as the main instrument. This art is fading along with the development of modern technology, which has provided more interesting entertainment so that there is no interest from the younger generation to continue this art. There needs to be conservation efforts so that it can be passed on to the next generation. This study uses a qualitative approach by conducting participatory observations of the object of research, interviews and literature studies. The results will be used for the development of interactive game applications, to be used by the younger generation so that the preservation of this art can be carried out.*

**Keywords:** Conservation, Art, Interactive Game Applications.

### Pendahuluan

Berdasarkan biro pemkesra provinsi Banten (2022), kota Cilegon merupakan daerah di provinsi Banten yang memiliki kekhasan yang tidak kalah menarik dibandingkan dengan daerah – daerah lainnya, Kota Ciligon memiliki banyak kebudayaan lain, diantaranya kesenian Bendrong Lengsung, Debus, Rampak Bedug, dan Ubrug. Kota Cilegon belum

memiliki tarian selamat datang khas Kota Cilegon bernama Bendrong Lesung (Rizki Setiawan, 2021).

Bendrong Lesung adalah alat tradisional untuk pengolahan padi gabah menjadi beras (Musfikoh et al., 2022). Cara bekerjanya, pemain biasanya perempuan mengayunkan alu untuk dipukulkan secara berulang-ulang dan teratur pada gabah padi dengan pukulan yang cukup untuk bisa mengelupaskan kulit padi tanpa menghancurkan beras itu sendiri. Tradisi sejenis Bendrong Lesung terdapat di banyak tempat di Indonesia, ada Gejog lesung di Yogyakarta, Alu ketetong di Sumatra utara, Mappadendang dari Sulawesi tengah, Gendang buhun dari Pangandaran.

Kesenian Bendrong Lesung merupakan kesenian yang berasal dari Cilegon Banten yang kaya akan budaya dan tradisi yang sudah melekat sejak zaman dahulu (Humaeni et al., 2017). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia seni adalah suatu karya yang diciptakan dengan keahlian luar biasa seperti tari, lukisan, dan ukiran (Felix, 2012). Dapat diartikan juga Bendrong lesung merupakan tari yang memiliki karya tersendiri, dimana tarian tersebut digunakan untuk menyambut panen padi tiba dengan menggunakan alat lesung dan alu (Guru, 2018).

Tradisi bendrong lesung pemainnya umumnya perempuan (Heradista et al., 2020). Dari dulu sampai sekarang, tidak sedikit dari perempuan terlibat banyak dalam persoalan cocok tanam bahan pokok utama, yaitu padi (Harini & Wicaksono, 2019). Kesenian bendrong lesung adalah salah satu kesenian, dimana perempuan memiliki ruang dan kesempatan untuk beraktivitas di ruang publik (Pribadi, 2018). Dalam tari Bendrong lesung terdiri dari 6 hingga 8 perempuan yang memainkan alat lesung dan alu (Huriyudin, 2014).

Pertunjukkan mereka juga dapat dimaknai dalam hal gender dan kekompakan (Sunardi et al., 2014). Mereka beraktivitas di ruang publik, padahal tempat mereka di ruang privat, dan mereka tetap memenuhi sejumlah norma yang dianggap cocok dengan perempuan yang menjaga kesopanan dengan pakaian sesuai, dan melakukan gerakan yang tidak mengumbar (Hendra Afianto & Hervina Nurullita, 2022). Dengan ini, mereka berhasil keluar rumah secara positif, menghibur dan dengan kualitas kesenian tertentu.

Dari fenomena kesenian bendrong lesung, secara umum, menginformasikan temuan dimana perempuan menikmati sejumlah keleluasaan untuk terlibat dalam kegiatan publik dengan cara memainkan peran di ruang publik. Mereka melalui permainan tradisional ini dapat mengekspresikan keterampilan seni mereka, menghibur, dan mengisi waktu secara bermanfaat di luar rumah (Herman & Bachtiar, 2018).

Kesadaran masyarakat kota Cilegon pada keseniannya sendiri sudah sangat menurun akibat perkembangan teknologi yang semakin pesat dan semakin mempengaruhi kehidupan masyarakat. Hal ini menimbulkan hilangnya praktek dan materi pembelajaran tentang budayanya sendiri. Demi memperbaiki ini dibuat suatu media virtual interaktif menggunakan teknologi *virtual reality* tentang kesenian Bendrong Lesung dengan

memberikan informasi secara detail, lengkap, dan edukatif. Ditambah juga adanya game untuk menghibur pengguna.

Perkembangan teknologi saat ini didukung dengan tampilan tampilan grafik yang semakin baik dan canggih. Untuk meningkatkan pemahaman belajar masyarakat tentang kesenian bendrong lesung, maka ke depan perlu diupayakan suatu pemberdayaan, baik sumber daya manusia maupun peningkatan kualitas sarana teknologi modern yaitu Virtual Reality, yang mengacu pada konsep dimana semua objek seakan dapat dijelajahi seperti dunia aslinya, dapat berjalan menelusuri ke segala arah, melihat ke segala arah, memutar, dan menjelajahi sekelilingnya (Rembulan, 2020).

Dari permasalahan diatas diperlukan Interaksi Manusia dan komputer yang menarik untuk mempelajari disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi system computer interaktif untuk digunakan oleh manusia (Rahadian et al., 2019). Tujuan dari interaksi manusia dan komputer yaitu perancangan dan evaluasi antarmuka pemakai. Untuk penyampaian antarmuka dengan baik dibutuhkan alat bantu berupa Multimedia sebagai perpaduan bermacam media seperti teks, gambar, animasi, video, dan lain-lain kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi dan pesan (Munir, 2015). Sehingga bisa saling terintegrasi secara struktur untuk pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan jurnal (Sovia & Hadi, 2019), membahas bagaimana membuat objek unity 3D pada virtual reality secara realtime menggunakan platform android. Virtual reality dimanfaatkan sebagai media untuk mengedukasi masyarakat sebagai teknologi modern. Lingkungan unity 3D akan menyimulasikan keadaan dan mengajak pengguna untuk berinteraksi secara langsung dilingkungan virtual melalui android sebagai platform berbasis linux yang dirancang untuk perangkat mobile.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. menurut (Sugiyono, 2017), kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci. Hasilnya untuk penggunaan aplikasi interactive multimedia system of design and development dalam merancang perangkat lunak game.

Pada tahap awal, observasi dan wawancara akan dilakukan kepada dinas kebudayaan dan pariwisata kota Cilegon dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan memperoleh nilai – nilai yang terkandung pada kesenian Bendrong lesung. Studi pustaka dilakukan dengan tujuan memperkuat perspektif dan kemudian diletakan dalam konteks untuk menganalisis sumber dari para ahli yang telah melakukan penelitian (Sovia & Hadi, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa belum ada inisiatif dari masyarakat untuk melestarikan tari Bendrong lesung. Banyak masyarakat yang sudah tidak

peduli dengan adanya tarian Bendrong lesung khususnya generasi muda. Dikarenakan pada saat ini generasi muda lebih menyukai budaya yang dikembangkan secara modern. Oleh karena itu masyarakat harus sadar bahwa kesenian tarian bendrong lesung harus dipelihara dan dilestarikan, karena telah diyakini bahwa seni budaya merupakan unsur dalam menentukan ciri suatu bangsa.

Dari hasil wawancara tersebut kemudian menjadi acuan bahwa kesenian Bendrong lesung perlu dilakukan pengenalan Kembali kepada masyarakat melalui aplikasi interaktif game untuk meningkatkan kesadaran masyarakat kota Cilegon terhadap keseniannya sendiri.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Deskripsi Data/hasil

Dari hasil analisis yang dibuat, bahwa kesenian Bendrong lesung ini menggambarkan bagaimana kesenian ini membentuk perempuan sebagai simbol identitas masyarakat setempat. Dalam pengertiannya mereka ingin adanya kesetaraan gender antara perempuan dan laki-laki. Bendrong lesung juga dapat menjadi simbol perempuan sebagai pelaku tradisi masyarakat setempat, yaitu dengan cara mereka memainkan karakternya saat pertunjukan. Dimana perempuan memiliki peran penting di ruang publik.



**Gambar 1. Kegiatan Bendrong Lesung**  
(Sumber: Dinas kebudayaan dan pariwisata kota Cilegon)

Pada awalnya kesenian Bendrong lesung, perempuan hanya menggunakan kemben, kini menggunakan jilbab dengan menutup seluruh bagian tubuh dan juga dalam

suara yang dimainkan berupa lesung dan alu yaitu menandakan rasa terimakasih mereka kepada tuhan atas hasil tani dan rasa bahagia dalam kerja kerasnya. Di tari Bendrong lesung sendiri memiliki 6 hingga 8 penari yang saling memukul dengan beriringan yang menandakan rasa gotong royong dan kebersamaan dari masyarakat Cilegon.

**Tabel 1.**  
Nilai dalam kesenian Bendrong Lesung

<b>Analisis</b>	<b>Poin</b>
kesenian Bendrong lesung ini menggambarkan bagaimana kesenian ini membentuk perempuan sebagai simbol identitas masyarakat setempat.	Kesetaraan Gender
suara yang dimainkan yaitu lesung dan alu menandakan rasa terimakasih mereka kepada tuhan atas hasil tani dan rasa bahagia atas kerja kerasnya.	Rasa syukur
tari Bendrong lesung memiliki 6 hingga 8 penari yang saling memukul dengan beriringan	Kekompakan

(Sumber: Data Pribadi)

Untuk nilai yang di dapat dari bendrong lesung itu sendiri yaitu Kesadaran akan fungsi dan peran perempuan dalam kesetaraan gender, dimana bendrong lesung ini perempuan menikmati sejumlah keleluasaan untuk terlibat dalam kegiatan publik dengan cara memainkan peran di ruang publik. Dengan mengekspresikan diri melalui rasa syukur dan kekompakan. Mereka dengan melakukan permainan tradisional ini dapat mengekspresikan keterampilan seni mereka, menghibur, dan mengisi waktu secara bermanfaat di luar rumah.

## 2. Pembahasan

Dalam Fenomena yang terjadi berdasarkan sumber dari website kemenko PMK (2021). Berdasarkan hasil survei yang di rilis oleh *organization for economic co-operation and development* menunjukkan bahwa kualitas membaca masyarakat Indonesia menduduki urutan 62 dari 70 negara yang diteliti. Maka dari itu untuk memudahkan dalam memperkenalkan kesenian Bendrong lesung ini yang diperlukan yaitu media interaktif, Media interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan video rekaman dengan pengendalian komputer kepada user yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan konsekuensi penyajian (Arsyad, 2013).

Seiring dengan perkembangan zaman dan juga mulai berkurangnya pengetahuan masyarakat khususnya kota Cilegon, yang menyebabkan generasi muda kurang mengetahui bentuk dan suasana kehidupan kota cilegon pada zaman dahulu. Untuk menjaga dan melestarikan nilai kebudayaan yang mulai terlupakan, maka diperlukan

sebuah media pembelajaran tentang bendrong lesung pada zaman dahulu dengan menggunakan teknologi Virtual Reality.



**Gambar 2. Ruang Virtual dalam kesenian Bendrong Lesung**  
(Sumber: Data Pribadi)

Untuk bendrong lesung itu sendiri yaitu berupa aplikasi dunia virtual yang diciptakan menyerupai keadaan cilegon masa lalu dan menampilkan berbagai struktur tradisional virtual yang terdapat didalam sistem virtual.

#### **A. Kebutuhan Sistem**

Dalam tahap kebutuhan sistem ini mendeskripsikan kebutuhan dari sistem yang akan digunakan pada proses membangun aplikasi dalam hal ini yaitu deskripsi kebutuhan sistem juga kebutuhan hardware dan software pada tahap pengembangan.

**Tabel 2**  
Tahap kebutuhan Sistem

Definisi	Media pengenalan juga pelestarian kesenian Bendrong lesung berisi informasi dan nilai yang ada di kesenian Bendrong Lesung, sebagai identitas tentang kesenian Bendrong lesung yang berda di kota Cilegon
Pengguna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna yang memiliki Handphone</li> <li>2. Generasi muda (12 tahun -21 tahun)</li> <li>3. Pelajar dan mahasiswa</li> <li>4. Berpendapatan menengah keatas</li> </ol>
Deskripsi Sistem	Virtual interaktif berbasis virtual reality pada kesenian Bendrong lesung berbentuk aplikasi interaktif yang menampilkan pengguna untuk menelusuri dan mencari keberadaan lesung dengan membawa alu, sebelum raksasa

---

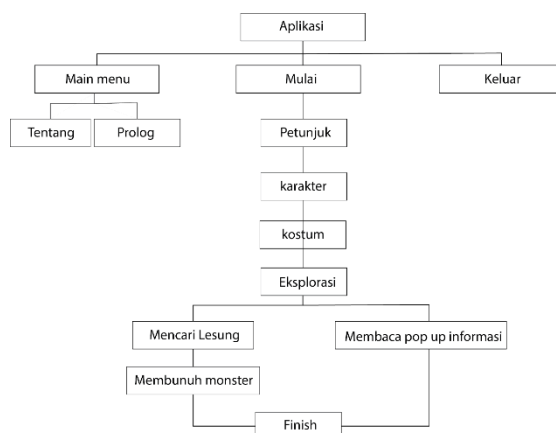
atau penjahat menghancurkan area persawahan

---

(Sumber: Data Pribadi)

## B. Perancangan

Dalam Proses perancangannya, yang memainkan karakternya merupakan Perempuan, yang dimana di game virtual tersebut dimainkan secara tim, baik itu *single player* maupun *multi player*, yang berlokasi di area Persawahan. Cara memainkannya itu pengguna akan masuk kedalam zaman masa lalu, dimana semua pemandangan hanya persawahan dan bangunan gubuk. Di karakternya ini mereka membawa alu untuk mengeksplorasi berbagai tempat di area persawahan dan mencari keberadaan lesung, sebelum beberapa raksasa menghancurkan area persawahannya. Dimana pada kepercayaan masyarakat zaman dulu terkait gerhana matahari dan bulan, mereka beranggapan bahwa gerhana tersebut diakibatkan ditelannya matahari oleh raksasa yang bernama Batara Kala.



**Gambar 3. Struktur pada game Virtual Bendorong Lesung**

(Sumber: Data Pribadi)

Di aplikasi ini terdapat tiga tombol, yaitu berupa main menu, mulai, dan juga keluar. Di tombol main menu ini pengguna tidak perlu memainkan menggunakan *virtual reality box*, karena terdapat penjelasan visual secara 3D untuk menarik pengguna yang melihatnya dan membacanya, serta adanya audio 3D yang memberikan sensasi lebih kepada pengguna. Di tombol mulai ini pengguna akan memainkan menggunakan *virtual reality box* untuk menelusuri dan memainkan perannya di karakter dalam kesenian Bendorong lesung. Lalu pengguna akan diberikan petunjuk terlebih dahulu cara memainkan game virtual reality tersebut, dilanjut dengan pemilihan karakter dan

kostum, setelah itu pengguna akan menelusuri area dan mencari keberadaan lesung sambil membawa alu.

Untuk Peran perempuan dalam game ini yaitu menikmati sejumlah keleluasaan untuk terlibat dalam kegiatan dengan cara memainkan perannya Mereka. melalui permainan tradisional ini dapat mengekspresikan keterampilan seni mereka, menghibur, dan mengisi waktu secara bermanfaat.

### **Kesimpulan**

Bendrong lesung dipraktikkan oleh masyarakat melalui serangkaian proses, kesenian ini bermula dari kaum perempuan yang memainkan dengan tidak sembarangan membendrongkan alu ke lesung, mereka harus mengikuti ritme, Dalam tarian Lesung sendiri, aktifitas ini sering dijumpai di Indonesia, sejarah dan perkembangannya juga hampir sama. Pada sisi lain, bendrong lesung menekankan pada nilai kesetaraan gender, rasa syukur, dan kekompakan. Selain itu dengan adanya rasa syukur dan kekompakan sebagai identitas masyarakat Cilegon.

Virtual Reality memperluas sudut pandang kita dalam menerima dan mengolah informasi melalui pemanfaatan visualisasi 3D. Virtual Reality Bendrong lesung memberikan kontribusi yang baik kepada generasi muda di Cilegon didalam mengenal kembali kebudayaan yang telah mereka terima secara turun termurun. Sehingga meskipun zaman telah berubah dan unsur – unsur kebudayaan secara fisik mulai berkurang, generasi muda Tangerang khususnya Cilegon masih dapat mengenal dengan baik kebudayaan mereka melalui lingkungan virtual yang disediakan oleh Virtual Reality.



## BIBLIOGRAFI

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Felix, J. (2012). Pengertian seni sebagai pengantar kuliah Sejarah Seni Rupa. *Humaniora*, 3(2), 614–621.
- Guru, S. M. (2018). Interpretasi Nilai-Nilai Edukatif Lagu Minang untuk Membangun Karakter Peserta Didik. *DEDIKASI*.
- Harini, S., & Wicaksono, A. G. (2019). Manfaat Penggunaan Pranata Mangsa Bagi Petani Desa Mojoreno Kabupaten Wonogiri. *Jurnal Inada: Kajian Perempuan Indonesia Di Daerah Tertinggal, Terdepan, Dan Terluar*, 2(1), 82–97.
- Hendra Afianto, A., & Hervina Nurullita, H. (2022). *Mengurai Simpul Kelanggengan Domestikasi Perempuan Yogyakarta dan Drama Kesehariannya*. Samudra Biru.
- Heradista, D., Permanasari, A. T., & Lestari, D. J. (2020). Makna Gerak Tari pada Kesenian Rampak Bedug di Sanggar Seni Harum Sari Pandeglang Banten. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 595–605.
- Herman, H., & Bachtiar, M. Y. (2018). *Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi: Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Badan Penerbit UNM.
- Humaeni, A., Ulumi, H. F. B., & Heryatun, Y. (2017). *Peta Bahasa Masyarakat Banten*.
- Huriyudin, H. (2014). Ekspresi Seni Budaya Islam di Tengah Kemajemukan Masyarakat Banten. *Jurnal Lektur Keagamaan*, 12(1), 57–296.
- Munir, K. A. (2015). A loss of power in institutional theory. *Journal of Management Inquiry*, 24(1), 90–92.
- Musfikoh, M., Permanasari, A. T., & Lestari, D. J. (2022). Bentuk Penyajian Tari Kreasi Bendrong Lesung Di Sanggar Seruni Kota Cilegon Banten. *Jurnal Seni Tari*, 11(1), 56–67.
- Pribadi, Y. (2018). *Banten dalam Perspektif Konseling*. Penerbit A-Empat.
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Petik*, 5(1), 11–24.
- Rembulan, R. R. (2020). Aplikasi Virtual Tour Islamic Center Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 203–214.

Rizki Setiawan, L. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat Terdampak Pembangunan Jalan Tol Serang-Panimbang: Pada Masyarakat Kampung Cinagasari Desa Pasirgintung Kecamatan Cikulur Kabupaten Lebak Banten. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(2), 378–389.

Sovia, R., & Hadi, A. F. (2019). Membandingkan Metode SAW Dan MFEP Dalam Penentuan Jurusan di Tingkat SLTA. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(1), 59–65.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.

Sunardi, S., Suwarno, B., & Pujiono, B. (2014). *Revitalisasi dan Inovasi Wayang Gedog*. ISI Press.

---

**Copyright holder:**

Rahmandito Dwiatno (2022)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

