



Kecerdasan *Place-making* Pentas Barong Kemiren, Banyuwangi

D. Lindarto¹, D.D. Harisdani², M. Rahman³

^{1,2,3} Lab.Sejarah/ Teori dan Kritik Arsitektur/ Departemen Arsitektur/Fakultas Teknik/ Universitas Sumatera Utara.

| Diterima 24 Desember 2022 | Disetujui 12 Mei 2023 | Diterbitkan 15 Juni 2023|
| DOI <http://doi.org/10.32315/jlbi.v12i2.74> |

Abstrak

Desa Kemiren, Kecamatan Glagah, Banyuwangi memiliki atraksi Barong Kemiren yang berpotensi sebagai unsur pembentuk identitas tempat. Identitas tempat salah satunya dapat terwujud oleh kegiatan lokal. Kajian ini secara arsitektural bertujuan mengungkapkan bagaimana atraksi Barong Kemiren membentuk suatu tempat yang disebut sebagai konsep *place-making*. Menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dilakukan jelajah terhadap hubungan timbal balik antara jalan, lapangan, ruang publik dengan aktivitas tarian Barong Kemiren yang akhirnya membentuk tempat berkarakter sebagai suatu *place attachment*. Dengan metode kritik interpretatif evocatif diungkapkan bahwa pentas Barong Kemiren memiliki *locally distinctiveness*. Hasil analisis menunjukkan bahwa produksi *place* Kemiren memenuhi kaidah pentas *dramaturgi*, *back-stage*, *audio visual place*, *boundary*, *audience place*, *interaction*, *atmosphere*, *stage-catwalk* dalam versi lokal yang unik dan berkarakter. Masing-masing panggung tersebut berpotensi membentuk *linkage* yang berfungsi sebagai pengarah kunjungan wisata. *Linkage* antar panggung Barong Kemiren tersebut merangkai atraksi wisata desa Kemiren berupa *serial vision* dan *sequential view tourism*. Manfaat kajian pembentukan panggung Barong Kemiren dapat dikatakan sebagai kecerdasan lokal tentang konsep *place-making*.

Kata-kunci: Banyuwangi, barong cilik Kemiren, *linkage*, *place-making*, *serial vision*

The intelligence of *place-making* at the Barong Kemiren stage, Banyuwangi

Abstract

Kemiren Village, Glagah Subdistrict, Banyuwangi has Barong Kemiren attraction which has the potential to be an element of place identity. Place identity can be realized by local activities. This study architecturally aims to reveal how the Barong Kemiren attraction shapes a place as the *place-making* concept. Using a phenomenological qualitative approach, the study explores the reciprocal relationship between roads, fields, public spaces and Barong Kemiren dance activities that eventually forming a place with character. Using the evocative interpretative critique method, it is revealed that the Kemiren Barong performance has *locally distinctiveness*. The analysis shows that Kemiren's place production fulfills the rules of *dramaturgical stage*, *back-stage*, *audio-visual place*, *boundary*, *audience place*, *interaction*, *atmosphere*, *stage-catwalk* in a unique and characterized local version. Each of these stages has the potential to forming a *linkage* that functions as a guide for tourist visits. The linkage between the stages of Barong Kemiren assembles Kemiren village tourism attractions in the form of *serial vision* and *sequential view tourism*. The benefits of the study of the Kemiren Barong stage can be said to be the local intelligence about the concept of *place-making*.

Keyword : Banyuwangi, small barong Kemiren, *linkage*, *place-making*, *serial vision*

Kontak Penulis

Dwi Lindarto H
Lab.Sejarah, Teori dan Kritik Arsitektur, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara
Jl. Perpustakaan No. 1, Padang Bulan. Medan, Sumatera Utara
E-mail : dwi.lindarto@usu.ac.id



Pendahuluan

Perkembangan tempat yang digunakan sebagai pentas suatu pertunjukan kesenian ruang luar memiliki sejarah panjang semenjak berupa panggung batu jaman prasejarah *alaman na bolak Toba*, hingga panggung canggih sendratari Ramayana di Prambanan, ataupun tari Kecak di pelataran Garuda Wisnu Kencana Bali. Industri pariwisata dewasa ini banyak yang menampilkan kesenian ruang luar sebagai atraksi andalan daerah tujuan wisata.

Desa Kemiren, Kecamatan Glagah, Banyuwangi yang dicanangkan sebagai salah satu destinasi wisata andalan *geopark tourism* Banyuwangi kini muncul sebagai tujuan wisata yang menampilkan desa wisata, rumah adat tradisional Osing, pasar wisata kuliner lokal, seni tabuh lesung dan yang menarik adalah atraksi tetarian Barong Kemiren yang diperankan oleh anak-anak (*lare alit*, anak kecil osing) setempat. Atraksi Barong Kemiren yang semulanya adalah tarian sakral penuh nuansa magis kini telah pula dimainkan oleh anak-anak bergembira.

Tarian Barong Kemiren yang dimainkan oleh belasan anak-anak serta penabuh musik angklung Kemiren ini berlangsung pada tempat-tempat yang cukup lapang disela-sela rumah kampung wisata Kemiren. Walaupun sederhana dan terkesan seadanya tempat atraksi tersebut namun oleh keramaian Barong terbentuklah suatu suasana tempat yang disebut sebagai *place attachment* [1].

Dalam teori tentang *Genius Loci* dijabarkan tentang bagaimana suatu tempat itu terwujud oleh adanya paduan antara *space* (ruang) dan *character* (karakter) dalam wujud konkretisasi ruang eksistensial. 'Tempat' ini dalam fungsinya menyandang peran sebagai wadah kegiatan juga memenuhi kebutuhan manusia akan "orientasi" keposisian lokasi di belantara alam juga kebutuhan akan "identifikasi" kekhasan penanda perbedaan lokalitasnya (ciri spesifik) [2].

Secara teoritis kemenjadian suatu tempat yang berkarakter sebagai suatu pentas seni merupakan perpaduan harmonis antara tampilan atraksi dan ketersediaan ruang untuk menampilkan atraksi tersebut. Karakter tempat yang membentuk identitas suatu tempat bisa berwujud fisik maupun non fisik. Adapun unsur tempat berkarakter fisik telah diungkap oleh [3] yang menyatakan bahwa terdapat setidaknya generalisasi tempat yang mampu menjadi identitas kawasa. Pada kawasan desa wisata Kemiren tempat

yang memiliki karakter fisik adalah jalur jalan (*path*) yang membelah sekaligus menjadi tempat berjualan *street food* yang ramai. Di kawasan desa wisata ini juga terdapat *cluster* kegiatan dengan batas (*edge*) yang jelas yaitu rumah, halaman, jalan dengan simpul sirkulasi atau simpang jalur (*node*). Disisi lain karakter tempat yang bersifat non-fisik yang tampil membentuk identitas tempat adalah masih diselenggarakannya seni warga Kemiren yang gemar bermain angklung caruk, angklung paglak dan Barong Kemiren. Paduan karakter atraksi (non fisik) dengan karakter tempat (fisik) inilah yang akan dijelajahi dalam penelitian ini sehingga mengungkap kearifan dan kecerdasan lokal bagaimana terbentuknya tempat beridentitas terutama pentas Barong Kemiren.

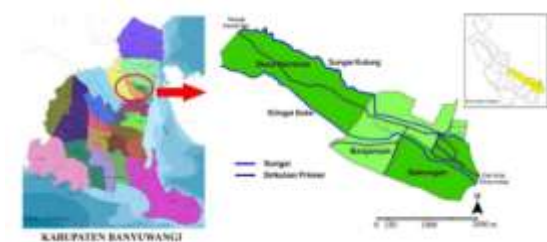
Jelajah awal menunjukkan bahwa atraksi Barong Kemiren berlangsung pada beberapa lokasi. Lokasi demi lokasi menjadi potensi yang menarik bagi sekuensial kunjungan wisata sebagaimana konsep pengkayaan desain urban dalam istilah *serial vision* untuk menggambarkan penikmatan peristiwa-peristiwa pada jalur pedestrian sebagai suatu *scenery* tatanan lingkungan yang mempesona [4].

Tempat atraksi Barong Kemiren tersebut juga memiliki peluang untuk menjadi suatu kesatuan suguhan wisata dengan konsep *linkage* struktural yaitu dalam konteks pariwisata, konsep *linkage* membahas keterhubungan antar tempat wisata yang saling menguatkan kemeriahan tempat wisata [5]. "*Linkage*" merupakan perekat tatanan urban "*linkage is simply the glue of the city. It is the act by which we unite all the layers of activity and resulting physical form in the city*" [6].

Dalam khasanah gerakan regionalisme arsitektur dimana ungkapan kearifan lokal menjadi garda depan dalam berarsitektur post-modernisme maka penelitian ini bertujuan mengungkapkan bagaimana tempat pentas Barong Kemiren menjadi model suatu pembentukan tempat (*making places*) berkarakter (*genius locus*). Penelitian ini juga akan menggagas potensi tempat pentas Barong Kemiren sebagai suatu tatanan serial vision dengan metode penggubahan *linkage* struktural. Temuan teknik pembentukan tempat ala Kemiren ini akan bermanfaat menampilkan keragaman kreatifitas 'pembentukan tempat bermakna' sekaligus kreatifitas peningkatan suguhan wisata melalui perencanaan fasilitas pentas yang berbasis kearifan lokal.

Metode

Rancangan metode untuk meneliti kreatifitas pembentukan tempat pentas Barong Cilik Kemiren ini menggunakan pendekatan kualitatif *naturalistic inquiry* dalam kategori fenomenologis. Dengan strategi eksplanatoris sekuensial, penelitian akan merekam segenap kegiatan atraksi diterjemahkan kedalam konstruksi konseptual hubungan ruang dan perilaku secara timbal balik [7]. Selanjutnya dianalisis secara tematik hubungan ruang dan perilaku atraksi, dengan pembahasan *iterary* ditarik kesimpulan secara induktif atas tema-tema temuan lapangan. Teknik perolehan data dilakukan dengan cara observasi langsung di lapangan oleh peneliti sebagai instrumen utama penelitian dengan cara membuat rekaman foto sepanjang perilaku atraksi berlangsung dalam ruang publik yang memiliki *cultural significancy* logis. Pembahasan secara kritik interpretatif *evocatif* [8] akan dilakukan dengan tema *place-making* berbasis genius loci (versi Norberg-Schutz), potensi tempat pentas atraksi Barong dalam peran sebagai perekat kawasan atau *urban linkage factors* (seturut Fumihiko Maki) dengan fokus bahasan *street and square* (merujuk Cliff Moughtin) sebagai pembentuk tatanan urban, yang dalam hal ini adalah tatanan kawasan desa wisata kampung Kemiren, Banyuwangi. Untuk validasi partisipatif dilakukan secara sekuensial melalui model *in depth interview* terhadap nara sumber tetua desa Bpk. Suhaimi dan Bpk. Sae Panji, serta Bpk. Aekanul Hariyono dari Dinas Kebudayaan Pariwisata Banyuwangi melengkapi pembahasan. Gambar 1 menunjukkan lokasi penelitian di desa wisata Kemiren, Kecamatan Glagah, Banyuwangi.



Gambar 1. Lokasi Desa Wisata Kemiren, Glagah, Banyuwangi [9]

Hasil Analisis dan Pembahasan

Pembentukan Tempat (*Making-Place*) Arena Pentas Barong Kemiren

Atraksi Barong Kemiren biasa diselenggarakan pada hari Ahad pagi sekitar pukul 06.30 saat bersamaan dengan keramaian pasar wisata Kemiren berlangsung. Persiapan atraksi dilakukan di halaman rumah pengelola dan pelatih tarian Barong layaknya suatu *back-stage* ruang rias panggung pertunjukan. Anak-anak wayang merias diri sesuai peran dan topeng yang akan dibawa karakternya. Gambar 2 menunjukkan wujud Barong Ider Bumi (ini tokoh sentral tari Barong), ada wujud *macan-macanan* muka seram (karakter harimau), ada wujud *pitik-pitikan* (karakter unggas burung), ada *iwak abang* (karakter ikan bersayap) masing-masing akan dibawa dengan ke-khasan tariannya. Pentas Barong yang pertama adalah pada arena pelataran lahan tidak terbangun antara dua rumah (sela-sela rumah) sebagaimana tampil pada gambar 3 dan 4.



Gambar 2. Karakter topeng Barong Kemiren



Gambar 3. Lokasi pelataran sela-sela rumah sebagai tempat pentas atraksi Barong Kemiren [9]



Gambar 4. *Back-stage* tempat persiapan pentas atraksi Barong Kemiren

Awal acara pentas dimulai dengan tabuhan angklung, kendang, kempul, gong, saron, gamelan yang mulai ditabuh ritmik saat para penari topeng siap beratraksi sebagaimana pada gambar 5. Suasana pentas mulai terbentuk oleh kedatangan penonton berkumpul sekitar pemain gamelan tampil pada gambar 6.



Gambar 5. Tabuh gamelan menarik penonton sebagai pembentuk awal pentas atraksi Barong Kemiren



Gambar 6. Penyucian magis asap bara sabut kelapa pembentuk suasana dan tempat virtual

Seorang pemuka menyalakan bara di sabut kelapa memulai acara. *Setting* gamelan menempati area teduhan dan menjadi latar belakang atraksi. Satu persatu topeng mulai menari berkeliling dan mulai menggoda para penonton yang berdiri (juga jongkok) di tepian. Gambar 7 menggambarkan suasana magis tersebut. Ruang pentas terbentuk sejauh penari topeng ini beraksi. Pada gambar 8 terlihat bahwa kadang pentas membesar, kadang pentas menciut mengikuti wilayah yang dijadikan ajang menari.



Gambar 7. Teritisan dan tempat teduh sebagai tempat penonton outdoor



Gambar 8. Teras rumah sebagai tempat penonton indoor

Batas pentas Barong pada sela-sela rumah ini menjadi demikian cair. Batas/*boundary* jalan dan pelataran seakan menyatu (*blended*) menghilangkan eksistensi adanya batas (*edge*). Gambar 9 menunjukkan arena pentas yang semulanya terbentuk oleh adanya batas rumah, pagar dan lingkaran penonton tergantikan oleh eksistensi penari bergerak dinamik.



Gambar 9. Tarian Macan-macanan mengusik penonton membuat batas tepian pentas Barong

Dapat dikatakan bahwa fenomena kemenjadian *place* (tempat) terbentuk oleh pemakaian *space* (ruangan jalan dan pelataran) dan *character* (kegiatan tari Barong). Konsep demikian sangat sepadan dengan pendapat model *place-making* Schultz [2]. Gambar 10 jelas menampilkan bagaimana *space* dan *character* membentuk tempat (*stage*) Barong Kemiren.



Gambar 10. Jalan dan tarian pembentuk panggung pentas atraksi Barong Kemiren

Tarian Topeng Barong dan macan-macanan dengan postur topeng yang besar dan megah disangga dua penari dalam atraksinya membutuhkan tempat yang cukup luas untuk gerakan dinamis Barong. Perluasan wilayah panggung pentas dengan luwes memanfaatkan jalan sebagai bagian luas dari pentas Barong Ider Bumi ini. Gambar 11 menampilkan bahwa batas *boundary* jalan dan lapangan menjadi lebur oleh atraksi tarian Barong. Terjadi peralihan model pentas *stage-catwalk* dikarenakan atraksi tarian topeng besar Barong atau macan-macanan. Hibriditas ruang pentas yang luwes terjadi demikian ringan dan mudahnya.



Gambar 11. Lapangan dan jalan sebagai stage and catwalk atraksi Barong Kemiren

Pertunjukan atraksi Barong Kemiren ini berlanjut dengan arak-arakan pawai topeng-topeng Barong, *macan-macanan*, *pitik-pitikan* menelusuri jalan. Sepanjang jalan Barong akan sesekali berhenti untuk menyapa dan menggoda penonton anak-anak sepanjang tepian jalan. Terkadang *macan-macanan* memasuki teras-teras rumah warga Kemiren menjahili dan menakut-nakuti anak-anak yang menjerit kegirangan menyambut topeng-topeng itu. Pentas atraksi yang menggunakan jalan dan teras halaman rumah warga sebagai pentas dengan suasana yang khas interaktif pemain-penonton dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Jalan dan halaman sebagai stage and catwalk atraksi Barong Kemiren

Sampailah atraksi Barong ke panggung pentas berikutnya yang juga berupa lapangan kosong bekas runtuhnya rumah. Jalan dan lapangan kosong yang digunakan untuk atraksi Barong layaknya sebutan elemen urban design versi Moughtin yang menyebut kedua aspek tersebut yaitu *street and square* sebagai kategori unsur yang penting bagi terbentuknya suatu tempat (*place-making*) [10]. Gambar 13 menunjukkan peta dan suasana lapangan kosong untuk atraksi Barong sebagai suatu *square*.



Gambar 13. Posisi lokasi dan suasana lapangan kosong bekas runtuhnya rumah pentas atraksi Barong Kemiren [9]

Pada pentas lapangan ini kembali berlanjut acara dengan tetabuhan gamelan angklung sembari menunggu pera pemain wayang berhias dan memperbaiki dandanan, berbagi peran. Bara api sabut kelapa yang telah dinyalakan dibawa berputar-putar ditiupkan diatas para penabuh gamelan lalu beranjak seputar pinggiran lapangan yang kembali ramai didatangi penonton.

Atraksi Barong Kemiren ini menyuguhkan acara beraroma magis yang biasanya menjadi klimaks atau sajian puncak yang paling ditunggu oleh penonton yaitu acara '*ndadi*' (*trance action*) dimana ada beberapa pemain yang dilakonkan menjadi kesurupan oleh roh-roh lokal lalu berlakon bertingkah layaknya binatang. Pemain ini mulanya ditiupkan asap bara sabut kelapa sejenak kemudian mulai kesurupan dan menari tidak terkendali. Suasana magis mulai muncul mengawali ritual tarian Barong terlihat pada gambar 14. Penonton sangat antusias dengan atraksi kesurupan ini. Acara *trance* ini menjadi kejadian yang ditunggu dan puncak klimaks atraksi tari Barong sebagai suatu penanda ke absahan atraksi yang dalam bahasa arsitektural diartikan sebagai *node virtual*, penanda tempat oleh adanya atraksi khas berkarakter [2].



Gambar 14. Ritual Bara api sabut kelapa peneguh suasana magis atraksi kesurupan

Pembentukan tempat demi tempat yang terjadi oleh adanya atraksi Barong Kemiren menjadikan terbentuknya pentas yang tidak terbatas *rigid* masif secara fisik namun lebih kepada penggunaan ruang publik yang secara bersama disepakati oleh pemilik lahan, pemain dan penonton. Bantukan tempat tersebut cukup cair dalam dimensi dalam artian luasannya bisa melebar atau menyempit sesuai ritme tarian dan atraksi yang dibawa oleh pemain topeng Barong.

Tempat pentas terbentuk secara alamiah ditentukan oleh para pelaku/aktor pertunjukan Barong yaitu penabuh gamelan akan menempati area *background* pertunjukan dan yang cukup teduh karena akan mengiringi sepanjang waktu pertunjukan. Penonton akan mengelilingi (dalam bentuk memusat) dengan memilih sendiri tempat nyaman yaitu dibawah teduh teritis rumah, di bawah pohon atau gardu, ataupun berpayung. Sementara pemain topeng berkuasa membentuk luasan (dimensi besar-kecil) pentas atraksi seturut peran yang dimainkannya, tarian topeng barong akan meluaskan pentas sementara tarian topeng pitik-pitikan akan menyempitkan arena pentas. Penonton gembira ria terikut maju mundur bahkan menari bersama para artis Barong Kemiren.

Tempat yang digunakan oleh para penari Barong yaitu sela-sela rumah, jalanan dan lapangan sejauh ini mungkin masih dipandang sebagai suatu arena yang terpisah dan tidak berhubungan. Lapangan (*square*) dan jalanan (*street*) oleh karena digunakan untuk atraksi pertunjukan Barong mengukuhkan kemenjadian suatu tempat pentas pertunjukan. Tempat atraksi Barong dengan demikian merupakan paduan dari adanya kegiatan manusia dan dimensi psikologis karakteristik budaya kriya tari pada suatu ruang fisik jalan dan lapangan. Ruang fisik Kemiren memperoleh pengkayaan dengan adanya keunikan kegiatan Barong yang berakar pada kearifan lokal.

Pentas Barong tercipta oleh adanya sintesis unsur atraksi Barong lebih daripada manipulasi sederhana bentuk spasial. Pentas Barong sebagai suatu *place*

adalah ruang dengan karakter yang *distinctive* dan penuh dengan makna kontekstual yang berasal dari konten budaya. Signifikan dalam hal ini adalah perumusan Aldo van Eyk tentang pergeseran dari pemahaman '*space and time*' menjadi '*place and occasion*' dalam pernyataannya: "*Whatever space and time mean, place and occasion mean more. For space in the image of man is place, and time in the image of man is occasion*" [11].

Dari rangkuman serangkaian pembahasan diatas dilakukan analisis mengenai bagaimana atraksi/*occasion* mampu menjadi unsur kuat bagi pembentukan tempat bermakna ditampilkan pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Analisis pembentukan tempat atraksi Barong Kemiren

Unsur pertunjukan	Atraksi Barong	Kearifan pembentukan tempat
Back stage	Persiapan pakaian dan topeng, <i>briefing</i> pemain	Teras rumah warga
Audio visual Room	Pemain dan perangkat gamelan	Halaman yang teduh, latar belakang pentas
Boundary	Barong menari menjelajah ke tepian halaman	Pembentukan batas virtual pentas seluas arena Barong menari
Audience	Penonton mengelilingi pemain	Tempat teduh, bawah pohon, teritis dan teras rumah
Interaction	Barong menyusup dan mengejar penonton	Membagi tempat penonton tidak berdesakan
Atmosphere	Pemangku mengasapi pemain dengan bara sabut kelapa	Pembentuk suasana magis pentas Barong, seketika penonton akan fokus kepada pentas
Stage and Catwalk	Barong berpindah dari satu tempat ke tempat pentas lain	Lapangan dan jalan sebagai panggung dan <i>catwalk</i> pentas
Dramaturgi	Tabuh gamelan, ritual, tarian macan pitik, <i>trance</i> - klimaks, tarian Barong penutup	<i>Serial vision</i> melalui sekuen atraksi dari lapangan-jalan-lapangan

Pentas atraksi Barong Kemiren yang terselenggara pada tiga *node* utama: ruang di sela rumah, jalanan dan lapangan bekas rumah rubuh membentang hampir separuh dari kampung wisata Kemiren. Selama ini pentas demi pentas tersebut dimaknai secara terpisah oleh jeda waktu, atraksi maupun jenis penonton yang hadir. Upaya *urban design* dalam membentuk tempat yang disebut sebagai konsep *place-linkage* [5].

The place-linkage ini didasarkan pada penyusunan penghubungan antara unsur-unsur tempat yang

berbeda. Penghubung ini terwujud dalam bentuk jalan, pedestrian, jalan setapak, tepi sungai atau ruang linier lainnya yang menghubungkan berbagai unsur tempat tersebut. Konsep *place-linkage* membahas hubungan antar tempat sebagai suatu generator tempat bermakna lebih luas. Konsep *place-linkage* tata tempat dikemukakan dalam tiga pendekatan yaitu *Linkage visual* (dalam *linkage visual* dua / lebih kawasan wisata dihubungkan menjadi satu kesatuan secara visual), *Linkage struktural* (Penggabungan dua atau lebih kawasan wisata menjadi satu kesatuan tatanan. Menyatukan kawasan-kawasan melalui bentuk jaringan struktural seperti garis, sisi, irama, koridor, sumbu dengan sistem kolase (*collage*)). Desain *setting* fisik demikian sejalan dengan konsep *the third-place* dimana ruang publik memiliki fungsi utama interaksi sosial, rekreasi dan *leisure* yang berkaitan dengan konteks fisik yang didukung oleh ketersediaan aksesibilitas [12].

Dalam artikelnya, *Investigations in Collective Form*, istilah “*linkage*” dinyatakan sebagai kualitas ruang kota yang paling relevan ketika menyatakan “...*linkage is simply the glue of the city. It is the act by which we unite all the layers of activity and resulting physical form in the city.*” [6]. Dengan demikian maka potensi tiga pentas atraksi Barong Kemiren merupakan potensi unsur tempat yang memungkinkan untuk dihubungkan menjadi satu kesatuan *linkage place-occasion*. Tujuannya tidak lain adalah memberikan peluang bagi terciptanya *serial vision* dan penikmatan wisata *sequensial* [4]. Kampung Kemiren memperoleh pemerataan kunjungan para wisatawan dengan teknik penghubung tempat sehingga jelajah wisatawan dapat diperluas mulai dari ujung Kelurahan pintu masuk kampung hingga Gapura akhir pintu keluar kampung wisata Kemiren. Model tata panggung Kemiren ini menjadi varian dan kemajemukan melengkapi model panggung teater tradisional model *teater-in-round* dan *prosenium* [13], [14].

Ditegaskan dalam buku *The Concise Townscape*, ‘*the art of relations*’ yaitu upaya yang memanfaatkan semua elemen keramaian seni lokal, magis, riang gembira terjalin sebagai suguhan wisata sehingga atmosphere yang dramatik [4]. Suasana inilah yang sekarang diminati oleh para wisatawan kampung wisata Kemiren. *Serial vision* merupakan pemandangan *scenery* (pemandangan yang ter-skenario-kan) melalui serangkaian *impulse* (dalam hal kampung wisata Kemiren *impulse* ini terajut oleh atraksi Barong Kemiren) [4] seperti terlihat pada gambar 15 berikut ini.



Pentas 1 Pentas 2 Pentas 3
Gambar 15. *Serial vision* yang terbentuk oleh perjalanan lapangan-jalan-lapangan atraksi Barong Kemiren

Merujuk pendapat [4], maka tempat dan konteks wisata Kemiren terjalin melalui hubungan individu (wisatawan, penonton atraksi Barong) dengan ruang material (jalan dan lapangan). Melalui *sense of identity* dengan lingkungan, di jalan maupun lapangan Kemiren, seseorang merasa memasuki (*enter*), berada di dalamnya (*involve*), meninggalkannya (*release*).

Kreasi tata pentas diatas sejalan dengan riset yang menyatakan bahwa tata panggung bukan sekedar unsur ruang dan waktu peristiwa atraksi, mengikat jiwa penonton dan merefleksikan sikap manusia terhadap ruang secara fisik (tarian) maupun psikis (kesenangan) sebagai pengalaman ruang yang menentukan kualitas suatu atraksi (yang dikatakan berkarakter)[15].

Tata pentas Barong Kemiren dapat dikatakan sebagai aplikasi konsep *placemaking* versi lokal yang menjadi unggulan dalam pariwisata yang mengedepankan menekankan keunikan karakter tempat untuk memberikan pandangan positif serta memori pengalaman terbaik, yang ditujukan bagi para pengunjung. *Creative Placemaking* dapat menjadikan desain ruang publik yang mencerminkan pemikiran akan seni dan budaya yang kreatif [16].

Kesimpulan

Atraksi Barong Kemiren menampilkan kecerdasan dalam menetapkan *setting* pertunjukannya melebur kedalam kondisi dann ketersediaan ruang sepanjang jalan dan lapangan desa wisata Kemiren. *Setting* pertunjukan berupa pentas hybrida datar tidak memerlukan properti panggung tinggi layaknya aturan teater modern. *Setting* tempat pentas pertunjukan Barong Kemiren ternyata masih memenuhi kaidah tata panggung dengan adanya *backdrop* pemain gamelan, *back-stage* persiapan pemain, ruang audio-visual, *stage* dan *catwalk*, tempat penonton serta pemenuhan asas dramaturgi yang cukup lengkap (prolog-konflik-klimaks-epilog).

Arena tempat pertunjukan Barong Kemiren tampil berwujud sebagai *spot/node* tempat menarik (oleh paduan tempat dan kegiatan atraksi tarian). Nodal ini

menjadi potensi yang kuat bagi pembentukan tatanan lingkungan wisata yang menerus (*sequential*) dan jalan (dalam fungsi sebagai tempat pentas Barong Kemiren) menjadi penghubung antar potensi wisata desa Kemiren lainnya (potensi rumah Osing, kios kuliner khas Osing, tabuhan angklung paglak, warung kopi Kemiren, kedai Batik Osing dan sebagainya) menciptakan suatu *serial vision* penikmatan wisata kampung Kemiren yang beragam.

Barong Kemiren adalah aset wisata sekaligus upaya kaderisasi dan pelestarian budaya Osing sekaligus merupakan kecerdasan lokal (*genius locus*) yang mengandung simpanan pengetahuan baik filosofis, *artistic* maupun arsitektural. Kajian yang mendalam selanjutnya tentu diperlukan untuk mengungkap *revealing* pengetahuan indigenous tersebut sebagai suatu kekayaan pengetahuan berkarakter dan berjati diri Nusantara.

Temuan penelitian ini diharapkan mampu mengangkat variasi suguhan wisata desa Kemiren serta meningkatkan pemerataan kunjungan wisatawan melintas seluruh desa wisata Kemiren dari ujung ke ujung yang pada akhirnya menjadi *leverage* pengungkit perekonomian desa Kemiren sebagai suatu *growth centre tourism* Banyuwangi.

Daftar Pustaka

- [1] L. Scannell and R. Gifford, "Defining place attachment: A tripartite organizing framework," *J Environ Psychol*, vol. 30, no. 1, pp. 1–10, Mar. 2010, doi: 10.1016/j.jenvp.2009.09.006.
- [2] C. Norberg-Schulz, *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizolli International Publications, 1991.
- [3] K. Lynch, *The Image of The City*. Cambridge, Massachusetts: The M.I.T. Press, 1960.
- [4] G. Cullen, *The Concise Townscape*. Oxford: Architectural Press, 1961.
- [5] R. Trancik, *Finding The Lost Space: Theories of Urban Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1986.
- [6] M. Zahnd, *Perancangan Kota Secara Terpadu*. Yogyakarta: Kanisius, 1999.
- [7] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publications, Inc, 2017.
- [8] W. Attoe, *Architecture and Critical Imagination*. New York: John Wiley & Sons, 1978.
- [9] Google Maps, "Desa Wisata Kemiren, Glagah, Banyuwangi," <https://www.google.com/maps/place/Kemiren,+Glagah,+Banyuwangi+Regency,+East+Java/@-8.2027201,114.3114105,15z/data=!4m6!3m5!1s0x2dd14fed2ee3c989:0xba6a6751767f498d!8m2!3d-8.2030117!4d114.320772!16s%2Fg%2F1215vhnr?entry=ttu>, 2023.
- [10] C. Moughtin, *Urban Design : Street and Square*. Oxford: Architectural Press, 2003.
- [11] E. N. Bacon, *Design of Cities*. New York: Penguin books, 1978.
- [12] A. A. A. R. T.A.K., "Karakter Spasial Ruang Publik sebagai Tempat Ketiga Studi Kasus: Pasar Seni dan Wisata Gabusan," *Review of Urbanism and Architectural Studies*, vol. 20, no. 1, pp. 98–108, Jun. 2022, doi: 10.21776/ub.ruas.2022.020.01.10.
- [13] A. Cinthya and A. S. Bachrun, "Kajian terhadap Ruang Tata Panggung Teater Tradisional," *itruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, dan Lingkungan*, vol. 5, no. 2, 2016.
- [14] A. Rosmiati and I. Rafia, "Bentuk Tata Ruang Pentas Panggung Proscenium di Gedung Wayang Orang Sriwedari Surakarta," *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, vol. 23, no. 2, 2021.
- [15] U. Tri Budi Antono, "Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater," *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, vol. 10, no. 2, Nov. 2013, doi: 10.24821/resital.v10i2.478.
- [16] F. A. Atika and E. Poedjioetami, "Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, Untuk Memperkuat Karakter Dan Identitas Tempat," *Pawon: Jurnal Arsitektur*, vol. 6, no. 1, pp. 133–148, Jan. 2022, doi: 10.36040/pawon.v6i1.3810.