

## Syair *Smong* dalam Nyanyian Warisan Penyelamatan Diri dari Bencana Tsunami Aceh Simeulue

### Kaksim

kaksim010983@gmail.com  
Universitas PGRI Sumatera Barat

### Maira Hidayat

mairahidayat1986@gmail.com  
PMT Prof. Dr. Hamka II Padang

### Zulfa

zulfaeva75@gmail.com  
Universitas PGRI Sumatera Barat

**ABSTRAK:** Aceh khususnya daerah Simeulue pada tahun 1907 dan tahun 2004 terkena bencana yang besar yaitu Tsunami. Pada zaman dulu masyarakat menjaga diri mereka dari bencana Tsunami dengan menyanyikan Syair *Smong*. Namun pada saat sekarang masyarakat sudah tidak menyanyikan syair ini lagi sebagai suatu bentuk penyelamatan diri dari bencana tsunami. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana syair *Smong* yang telah menyelamatkan diri dari bencana tsunami. Metode penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif dengan berdasar kepada observasi lapangan, terlibat langsung, wawancara, dan perekaman data dalam bentuk audiovisual. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) dari aspek musikal, syair *smong* menggunakan tangga nada mikrotonal khas Simeulue, dalam bentuk semi free meter, dan tekstur heterofonis; (2) dari aspek tekstual syair *smong* adalah termasuk ke dalam jenis syair, terdiri dari lima bait, yang secara keseluruhan bercerita tentang apa itu tsunami (*smong*) dan bagaimana menyelamatkan diri dari *smong* tersebut, makna yang terkandung teks *smong* sebagian besar adalah makna denotatif dan sedikit saja makna konotatif yang metaforik; (3) secara fungsional, syair *smong* memiliki guna dan fungsi. Penggunaan syair *smong* adalah: (i) memeriahkan suasana pesta perkawinan, (ii) memeriahkan suasana pesta khitanan, (iii) memeriahkan upacara penyambutan tamu, (iv) untuk memeriahkan acara ulang tahun kemerdekaan Indonesia, (v) meresmikan gedung pemerintahan, (vi) untuk kegiatan pariwisata, (vii) pertunjukan budaya, dan lain-lainnya, sesuai dengan perkembangan zaman. Sementara terdapat dua fungsi utama syair *smong* yakni: (a) untuk memberitahu gejala dan fenomena tsunami serta (b) memberitahu bagaimana menyelamatkan diri dari bencana tsunami ini, ditambah fungsi-fungsi lainnya seperti: (c) menjaga keseimbangan kosmologis, (d) komunikasi, (e) kesinambungan kebudayaan, (f) memperkuat identitas kebudayaan Simeulue, (g) penghayatan agama Islam, (h) hiburan, dan (i) integrasi sosiobudaya. (4) Dari aspek kearifan lokal, maka nandong *smong* mengekspresikan kearifan orang Simeulue dalam menghadapi bencana.

**Kata kunci:** syair *Smong*, nyanyian, warisan penyelamatan diri, tsunamai

**ABSTRACT:** Aceh especially the Simeulue area in 1907 and 2004 was hit by a major disaster, namely the Tsunami. In ancient times, people protected themselves from the Tsunami disaster by singing *Smong* Poems. However, nowadays people no longer sing this poem as a form of saving themselves from the tsunami disaster. This study aims to reveal how *Smong's* poetry saved itself from the tsunami disaster. The method of this research is to use qualitative research methods based on field observations, direct involvement, interviews, and audiovisual data recording. The results of this study are as follows: (1) from a musical aspect, *smong* poetry uses Simeulue's typical microtonal scales, in the form of a semi-free meter, and a heterophonic texture; (2) from the textual aspect, *smong* poetry is included in the type of poetry, consisting of five stanzas, which as a whole tells about what a tsunami (*smong*) is and how to save oneself from the *smong*, the meaning contained in the *smong* text is mostly denotative meaning and little metaphorical connotative meaning; (3) functionally, *smong* poetry has a purpose and function. The use of *smong* poetry is: (i) to enliven the atmosphere of a wedding party, (ii) to enliven the atmosphere of a circumcision party, (iii) to enliven the ceremony of welcoming guests, (iv) to enliven the anniversary of Indonesian independence, (v) to inaugurate a government building, (vi) for tourism activities, (vii)

*cultural performances, and others, in accordance with the times. While there are two main functions of poetry smong, namely: (a) to tell the symptoms and phenomena of the tsunami and (b) to tell how to save oneself from this tsunami disaster, plus other functions such as: (c) maintaining cosmological balance, (d) communication, (e) cultural continuity, (f) strengthening Simeulue's cultural identity, (g) appreciation of the Islamic religion, (h) entertainment, and (i) socio-cultural integration. (4) From the aspect of local wisdom, nandong smong expresses the wisdom of the Simeulue people in dealing with disasters.*

**Keywords:** *Smong poetry, singing, legacy of self-rescue, tsunami*

## Pendahuluan

Syair smong merupakan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Simeulue yang berupa syair-syair berisikan pesan-pesan dan diyakini masyarakat sebagai media penyelamatan diri dari bencana tsunami. Karena berdasarkan pengalaman nenek moyang masyarakat Simeulue, syair Smong hadir di tengah masyarakat. Pengalaman ini diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori fenomenologi Stanley Deetz. Kajian menemukan bahwa syair smong disimpan di nafi, salah satu wilayah masyarakat Simeulue. Nafi-nafi, atau menceritakan kejadian masa lalu, merupakan salah satu budaya tutur masyarakat Simeulue. Syair Smong merupakan salah satu dari sekian banyak cerita dalam nafi yang sangat populer.

Penelitian ini mengkaji empat aspek dari nandong smong di Desa Sukamaju Simeulue Aceh, yaitu: (1) musikal, (2) tekstual, (3) fungsional, dan (4) kearifan lokalnya. Dalam penelitian ini, untuk mengkaji keempat aspek nandong smong, digunakan teori-teori tersendiri: untuk musikal digunakan teori weighted scale, untuk tekstual digunakan teori semiotik, untuk fungsional digunakan teori fungsi, dan kearifan lokal digunakan teori etnosains (etnometodologi).

Hal ini seperti diungkapkan dalam ketetapan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor: 3030/F4/KB.09.06/2002, *Smong* merupakan warisan budaya takbenda Indonesia yang berasal dari Aceh. Ini ditetapkan di Jakarta pada tanggal 21 Oktober 2022. *Smong* dijadikan sebagai warisan budaya takbenda tidak terlepas dari terjadinya bencana *Tsunami* yang melanda Aceh dan sekitarnya pada 26 Desember 2004. Namun kalau dilihat dari sejarahnya, ini berkaitan dengan bencana yang terjadi pada 04 Januari 1907. Tidak banyak diketahui berapa jumlah yang menjadi korban. Namun legenda menceritakan hingga 70% populasi meninggal, banyak di antaranya ditemukan di puncak pohon kelapa setinggi lebih dari 10 m atau di perbukitan, (McAdoo et al., 2006). Berbeda dengan apa yang terjadi pada 26 Desember 2004, informasinya langsung menyebar keseluruhan dunia seiring kemajuan teknologi informasi.

Berbicara Etnis atau suku merupakan suatu kesatuan sosial yang dapat dibedakan dari kesatuan yang lain berdasarkan

akar dan identitas kebudayaan, terutama bahasa. Etnis adalah kelompok manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas tadi seringkali dikuatkan oleh kesatuan bahasa. Etnis dapat ditentukan berdasarkan kesamaan asal-usul yang merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan satu ikatan (Koentjaraningrat, 2007).

Keterikatan etnis merupakan modal dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara yang sudah dirumuskan oleh para pendiri bangsa dengan motto "Binneka Tunggal Ika". Etnis ini juga telah menimbulkan kesadaran masa pergerakan nasional akan pentingnya persatuan dalam menghadapi penjajah demi terwujudnya Indonesia merdeka. Hal ini dibuktikan dengan bersatunya para pemuda dari berbagai daerah untuk bersatu dalam konsep keindonesiaan.

Pulau "U" (Simeulue) yang merupakan bagian dari negara Indonesia adalah sebuah kabupaten yang ada di Provinsi Aceh. Simeulue resmi menjadi sebuah Kabupaten sejak tahun 1999 yang sebelumnya tergabung dalam Kabupaten Aceh Barat. Simeulue merupakan sebuah pulau yang berada kurang lebih 150 km dari lepas pantai barat Aceh, berdiri tegar di Samudra Indonesia. Pulau Simeulue yang memiliki luas 2.051,48 km<sup>2</sup> dan memiliki penduduk sebanyak 94.251 jiwa tersebar ke dalam 10 kecamatan, ternyata memiliki keunikan sendiri. Ini dilihat dari etnis atau suku, agama, bahasa yang ada.

Bagi masyarakat simeulue, bencana yang terjadi pada 04 Januari 1907 telah memberikan pelajaran untuk mewaspadai peristiwa yang sama dikemudian hari yang diwariskan melalui cerita, syair dan senandung di berbagai wilayah yang ada di Simeulue dengan menggunakan bahasa lokal. Alhasil, kearifan lokal *Smong* bisa menekan jumlah korban etnis Simeulue pada bencana *Tsunami* 26 Desember 2004.

Dari beberapa hasil penelitian salah satunya adalah tentang nandong smong dalam komunikasi oleh Dea Wulandari (2022;1) menyatakan bahwa nandong smong adalah salah satu komunikasi dalam bencana tsunami di Aceh. penelitian ini menemukan bahwa ceirta smong disimpan di nafi, salah satu wilayah masyarakat Simeulue. Nafi-nafi, atau menceritakan kejadian masa lalu, merupakan salah satu budaya tutur masyarakat Simeulue. Narasi Smong merupakan salah satu dari sekian banyak cerita

dalam nafi yang sangat populer. Selanjutnya penelitian dari Mohamad Takhari Fadlin dan yomi yang melakukan penelitian tentang nandong smong nyanyian warisan sarana penyelamatan diri dari bencana tsunami dalam budaya suku simeulue di desa suka maju; kajian musical, tekstual, fungsional dan kearifan lokal (2017;2).

Penelitian ini mengaji bagaimana syair smong dalam nyanyian warisan penyelamatan diri dari bencana Tsunami di Aceh Simeulue. Namun belum ada yang mengkaji smong dalam nyanyian warisan penyelamatan diri dari bencana tsunami Aceh Simeulue.

## Metodologi dan Kajian Teoritis

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan berdasar kepada observasi lapangan, terlibat langsung, wawancara, dan perekaman data dalam bentuk audiovisual. Penelitian ini mengkaji *Smong* dari aspek syair smong dengan melakukan pengamatan literatur terkait *Smong* dan Simeulue. Selain literatur, penelitian ini juga menggunakan sejarah lisan dengan melakukan wawancara kepada beberapa orang narasumber atau pengkisah. Wawancara dilakukan dengan menghubungi narasumber melalui alat komunikasi berupa HP. Wawancara dilakukan dengan tokoh yang ada di Semulue baik di bagian pemerintahan maupun kepada tokoh adat dan budaya. Wawancara dilakukan selama 1 jam bahkan ada yang lebih dari 1 jam. Jumlah narasumber yang diwawancarai dalam penelitian ini sebanyak 10 orang.

## Hasil dan Pembahasan

Syair smong dianalisis dalam teori weighted scale. Pada prinsipnya teori weighted scale adalah teori yang lazim dipergunakan di dalam disiplin etnomusikologi untuk menganalisis melodi baik itu berupa musik vokal atau instrumental. Ada delapan parameter atau kriteria yang perlu diperhatikan dalam menganalisis melodi, yaitu: (1) tangga nada (scale), (2) nada dasar (pitch center), (3) wilayah nada (range), (4) jumlah nada (frequency of note), (5) jumlah interval, (6) pola-pola kadensa (cadence patterns), (7) formula melodi (melody formula), dan (8) kontur (contour) (Malm dalam terjemahan Takari 1993:13).

Dalam hal ini, tangga nada dapat diartikan sebagai nada-nada yang digunakan di dalam suatu komposisi musik, sebagai dasar pengembangan melodi atau harmoni. Misalnya tangga nada C mayor di dalam kebudayaan musik Barat, terdiri dari nada-nada c-d-e-f-g-a-b-c'. Nada dasar adalah nada yang menjadi pusat tonalitas suatu komposisi musik, misalnya nada dasar dari tangga nada C Mayor di dalam kebudayaan musik Barat adalah nada c.

Wilayah nada atau teba nada atau interval, adalah jarak antara nada terendah dengan nada tertinggi yang terdapat dalam suatu komposisi musik, biasanya diukur dengan satuan laras, langkah, sent, dan lainnya. Jumlah nada adalah munculnya secara kuantitatif nada-nada dalam suatu komposisi musik, yang juga mempertimbangkan durasi atau nilainya. Jumlah interval adalah 27 bagaimana secara kuantitatif interval (jarak nada yang satu ke nada berikutnya) dalam suatu musik, biasanya diukur dengan istilah musik seperti prima murni, sekunde minor, sekunde mayor, ters minor, ters mayor, dan seterusnya. Pola-pola kadensa adalah beberapa nada di akhir-akhir frase atau bentuk melodi musik. Sementara formula melodi adalah bentuk-bentuk dasar yang membentuk keseluruhan rangkaian melodi. Sementara unsur melodi yang disebut kontur adalah garis lintasan melodi. Dalam rangka penelitian ini, sebelum menganalisis melodi syair smong yang disajikan oleh narasumber penulis, maka terlebih dahulu data audio ditranskripsi ke dalam notasi balok dengan pendekatan etnomusikologis. Setelah dapat ditransmisikan ke dalam bentuk notasi yang bentuknya visual, barulah notasi tersebut dianalisis. Dalam kerja ini juga penulis melakukan penafsiran-penafsiran.

Selanjutnya syair smong dilihat dalam teori Semiotik menganalisis teks yang dinyanyikan, penulis menggunakan teori William P. Malm. Malm menyatakan bahwa dalam musik vokal, hal yang sangat penting diperhatikan adalah hubungan antara musik dengan teksnya. Apabila setiap nada dipakai untuk setiap silabel atau suku kata, gaya ini disebut silabis. Sebaliknya, bila satu suku kata dinyanyikan dengan beberapa nada disebut melismatik. Studi tentang teks juga memberikan kesempatan untuk menemukan hubungan antara aksent dalam bahasa dengan aksent pada musik, serta sangat membantu melihat reaksi musikal bagi sebuah kata yang dianggap penting dan pewarnaan kata-kata dalam puisi (Malm dalam 28 terjemahan Takari 1993:15).

Oleh karena itu, untuk mengetahui apakah teks ini silabis atau melismatis, penulis menggunakan metode weighted scale yang dikemukakan oleh Bruno Nettl. Selain itu dalam konteks menganalisis makna teks nandong smong ini penulis menggunakan teori semiotik. Teori semiotik adalah sebuah teori mengenai lambang yang dikomunikasikan. Istilah semiotik berasal dari bahasa Yunani, semeion. Panuti Sudjiman dan van Zoest (dalam Bakar 2006:45-51) menyatakan bahwa semiotika berarti tanda atau isyarat dalam satu sistem lambang yang lebih besar. Menurut Ferdinand de Saussure (perintis semiotika dan ahli bahasa), semiotik adalah the study of "the life of signs within society". Secara harafiah dapat diartikan dengan studi dari tanda-tanda kehidupan dalam masyarakat. Selain itu, teori pendekatan semiotik sosial (social semiotics)

yang diperkenalkan oleh Halliday juga menyatakan bahwa bahasa adalah sistem arti dan sistem lain (yaitu sistem bentuk dan ekspresi) untuk merealisasikan arti tersebut.

## Asal Usul Smong

*Smong* merupakan kisah yang diceritakan secara turun-temurun melalui melalui iinafi, nanga-nanga, syair dan nandong atau senandung dari satu generasi ke generasi berikutnya. Peristiwa yang diceritakan melalui iinafi, syair dan nandong atau senandung ini tidak hanya terkait musibah, namun terdapat juga di posisi nasihat-nasihat termasuk salah satunya adalah nasehat kewaspadaan terhadap terjadinya *Smong*. Kemunculan istilah *smong* bagi masyarakat Simeulue tidak terlepas dari terjadinya bencana besar pada tahun 1907. Pada tahun 1907 terjadi musibah ombak besar yang menghantam pesisir pulau Simeulue, terutama di Kecamatan Teupah Barat.

Pada Waktu itu terjadi gempa dengan kekuatan 7,6 yang diiringi dengan ombak besar yang menimbulkan kehancuran dan memakan banyak korban jiwa. Jejak bencana hebat tersebut masih terlihat pada sebuah kuburan yang terletak di pelataran masjid Desa Salur, Kecamatan Teupah Barat. Sejak itu, kata *Smong* menjadi budaya tutur yang menyebar di antara masyarakat Simeulue untuk menggambarkan bencana gempa dan gelombang air laut yang mematikan tersebut. *Smong* disampaikan kepada generasi muda termasuk anak-anak diberbagai kesempatan termasuk di surau-surau setelah mengaji, ketika anak-anak membantu orang tuanya, menjadi cerita selingan di tengah kesibukan, atau sebagai kisah pengantar tidur.

## Smong

Hari ini 26 Desember 2022 bertepatan dengan 18 tahun peristiwa *Tsunami* Aceh yang terjadi pada hari minggu 26 Desember 2004. Hari itu merupakan hari bersejarah bagi masyarakat Aceh bahkan dunia. Bagaimana tidak, korban dari peristiwa tersebut tidak dapat dipastikan baik korban jiwa, harta dan sebagainya.

Berkat syair tersebut, warga Simeulue mengerti apa yang harus dilakukan sebagai langkah mitigasi yaitu segera mencari tempat yang tinggi. Ada juga warga yang mengenali pertandanya dari perilaku kerbau yang tiba-tiba berlari tak tentu arah, dan burung-burung yang tiba-tiba beterbangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan masyarakat Desa Sigulai Kecamatan Simeulue Barat Kabupaten Simeulue, bahwa pada saat menjelang *Smong* terjadi pada 26 Desember 2004, kerbau yang ada di Muara Sungai Desa Sigulai, serentak melarikan diri untuk ke arah Desa Lamamek dan mencari dataran yang lebih tinggi.

Adanya kearifan lokal *Smong* ini telah menyelamatkan masyarakat Simeulue yang notabennya bertempat tinggal di pesisir dan dengan jumlah korban yang sangat sedikit (7 orang) dari 78.000 penduduk pulau Simeulue. pada Setelah kejadian bencana 26 Desember 2004 telah membuat kearifan lokal *Smong* Simeulue mendunia. Bahkan sudah disahkan oleh kementerian sebagai budaya nonbenda dari Simeulue Aceh. Secara mandiri tanpa adanya teknologi canggi, warga Simeulue sudah bisa melakukan mitigasi bencana secara mandiri.

Kearifan lokal *Smong* telah memberikan dampak dalam penyelamatan masyarakat yang ada di kepulauan Simeulue. Padahal, dilihat dari posisi pusat gempa Aceh 26 Desember 2004 yang berkekuatan 9,1-9,3 Mw dan terjangan *Smong* (*Tsunami*) yang memiliki kecepatan 15-40 km per jam dengan korban jiwa mencapai 250.000 orang lebih, Simeulue berjarak paling dekat yakni di posisi 3,298<sup>o</sup> Lintang Utara dan 95 tentu akan menelan korban yang sangat signifikan. Namun untuk masyarakat Simeulue, terbantu dengan adanya kearifan lokal *Smong* yang diwariskan secara turun temurun. Ada yang menarik dibalik peristiwa 26 Desember 2004 yang sangat populer di tengah masyarakat dengan istilah *Tsunami*. Namun berbeda halnya bagi masyarakat simeulue sebuah kabupaten yang dulunya tergabung dalam Kabupaten Aceh Barat. Sejak 1999 barulah menjadi Kabupaten sendiri.

Berdasarkan sejarahnya, peristiwa *smong* Peristiwa yang terjadi 26 Desember 2004 itu, ternyata telah mencatat sejarah baru bagi masyarakat Simeulue, dimana peristiwa tersebut memberikan peran yang sangat berarti dalam mengenalkan kepada dunia luar terkait adanya budaya nonbenda yaitu *Smong*. Pada tahun 1907, wilayah terparah yang dilanda *smong* adalah Teupa Barat. Pada tahun 2004 wilayah Simeulue yang terparah adalah wilayah barat, yakni kecamatan Alafan. Dimana, rumah masyarakat berpindah dari tempat semula akibat terjangan *Smong*. Masyarakat yang sudah memiliki kearifan lokal *Smong* sudah berada di atas bukit bahkan ada yang sudah memanjat ke atas pohon. Dari atas pohon, masyarakat menyaksikan bagaimana *Smong* menghantam perkampungan dan membawa hanyut rumah tempat kediaman mereka. Sebelum bantuan datang, masyarakat berinisiatif untuk membuat tenda-tenda seadanya dengan menggunakan kayu dan daun kelapa serta daun rumbia (pohon sagu).

## Syair *Smong* Dalam Pencegah Bencana di Aceh Simeulue

*Smong* merupakan istilah yang muncul pada masyarakat yang berada di Kabupaten Simeulue Aceh. *Smong* merupakan kearifan lokal yang muncul setelah terjadinya musibah bencana air bah yang terjadi pada tahun 1907.

Peristiwa ini menyebabkan kematian 70% penduduk simeulue (Rahman et al., 2017). Pada tahun 2004, peristiwa smong terjadi lagi, namun pada tahun 2004, masyarakat Simeulue, dengan kearifan lokalnya Smong dapat menekan jumlah korban yang sangat signifikan. Hal ini berbeda dengan daerah lain yang terdampak Tsunami. Kearifan lokal melalui tradisi lisan Smong merupakan alat mitigasi bencana lebih ampuh bahkan jika dibandingkan dengan sistem peringatan berteknologi tinggi, (Kamil et al., 2021).

Warisan kearifan lokal *smong* pada masyarakat Simeulue yang disampaikan secara turun temurun dari orang tua kepada generasi berikutnya, telah memberikan kemandirian (Sutton et al., 2020) berkaitan dengan keadaan lokasi masyarakat simeulue yang merupakan daerah kepulauan. Peristiwa gempa yang terjadi pada 26 Desember 2004 berhasil menyadarkan orang Simeulue dari bencana besar. Mereka lari dari tepi pantai ke daerah yang lebih tinggi (Suciani et al., 2018).

Pewarisan budaya kearifan lokal Smong di Simeulue dilakukan dengan menceritakan peristiwa yang pernah terjadi oleh orang tua kepada anak-anaknya secara turun temurun. Sistem pewarisan budaya Smong pada masyarakat Simeulue ini dikategorikan unik, hal ini dikarenakan pewarisannya melalui syair senandung, nandong, nanga-nanga yang dikemukakan dalam bahasa masing-masing di daerah tersebut. Syair senandung, nandong, iinafi, nanga-nanga terkait dengan smong, ini dilakukan dalam kegiatan hiburan baik dalam pesta pernikahan, maupun acara adat lainnya.

Selain itu, pewarisan budaya smong juga dilakukan oleh orang tua disaat mengayunkan buayan anak kecil dengan mendendangkannya. Sehingga, bagi masyarakat simeulue iinafi, syair senandung, nandong dan nanga-nanga smong menjadi pelajaran yang sangat berharga mengingat wilayah itu sangat rawan dengan gempa dan ombak besar atau smong.

Syair smong berdasarkan ilmu sastra, dapat dikategorikan sebagai genre syair. Apa yang dimaksud syair, adalah karya sastra yang umumnya menceritakan sesuatu, terdiri dari bait-bait teks, satu bait umumnya empat baris, mengikuti peraturan rima di ujung-ujung barisnya, bisa bersajak rata a-a-aa, maupun binari a-b-a-b. Genre sastra ini umum dijumpai di dalam berbagai kebudayaan di Nusantara, termasuk di Simeulue, yang masuk dalam rumpun bahasa Melayu Polinesia. Genre sastra Melayu (termasuk di Simeulue) yang disebut syair ialah suatu bentuk puisi Melayu tradisional yang sangat populer. Kepopuleran syair sebenarnya bersandar pada sifat penciptaannya yang berdaya melahirkan bentuk naratif atau cerita, sama seperti bentuk prosa, yang tidak dipunyai oleh pantun, seloka, atau gurindam. Dari bentuk kata atau istilahnya jelas bahwa

kata ini berasal dari bahasa Arab. Kamus al-Mabmudiyah (1934) karangan Syed Mahmud ibnu Almarhum Abdul Qadir al-Hindi memberikan makna kata syair sebagai "karangan empat baris yang sama sajak (s-j-?)nya pada akhir keempat-empat kalimat dan sama pertimbangan perkataannya" (Syed Mahmud 1934:159). Dari konteksnya kita fahami apa yang dimaksudkan dengan sajak (s-j-?) ialah persamaan bunyi di akhir tiap-tiap baris atau rawi. Tentu saja keterangan yang terdapat dalam Kamus Al-Mabmudiyah sangat ringkas, karena penyusun kamus ini menyadari bahwa semua orang Melayu [termasuk orang Simeulue] pasti tahu apa itu syair (Siti Hawa Haji Salleh 2005:1).

Dalam bentuk asalnya, syair tidak mungkin dikelirukan dengan seloka dan gurindam karena cara penulisannya. Syair yang pada mulanya ditulis dalam tulisan Jawi (Arab Melayu), ditulis berpasang-pasangan, yaitu dua kalimat (ayat) pada baris pertama dengan dipisahkan oleh suatu tanda hiasan atau bunga di tengah-tengahnya. Biasanya dua pasangan ayat (yaitu empat baris) mempunyai bunyi akhir sama, walaupun kadang-kadang ditemui sepasang ayat sahaja yang mempunyai rima akhir yang sama (Siti Hawa Haji Salleh 2005:4). Kekeliruan terjadi ketika syair dalam tulisan Jawi diperturunkan ke dalam tulisan Romawi dan mungkin karena keterbatasan ruang, empat baris syair berpasang-pasangan terpaksa diletakkan sebagai suatu rangkap yang terdiri dari empat baris. Baris-baris syair ini biasanya ditransliterasikan dalam bentuk yang sangat berbeda dengan yang asalnya dalam tulisan jawi (Arab Melayu). Baris-baris membawa maksud atau amanat syair, semuanya membawa maksud amanat yang berkaitan. Jika ditransliterasikan ke dalam tulisan Latin dalam bentuk rangkap empat baris, maka mudah dikelirukan dengan seloka (Siti Hawa Haji Salleh 2005:5). Za'ba dalam bukunya Ilmu Mengarang Melayu (1962 dan sebelumnya) menyatakan bahwa penulisan syair tidaklah terkungkung pada menerima saja. Beliau mengemukakan beberapa contoh yang memperlihatkan variasi yang berbeda, seperti syair dua baris serangkap berima a/b, a/b, a/b, dan seterusnya; syair tiga baris serangkap dengan rima a/a/b, a/a/b, dan seterusnya; syair empat baris serangkap berima a/a/a/b, c/c/c/d, dan seterusnya. Contoh dua baris serangkap berima a/b, a/b: Dihitung banyak tidak terkira, Apabila dijumlahkan menjadi satu. Melompat tak seperti kera, Hanya tak pandai memanjat pintu. Menghidupi memelihara, Tetapi orang benci bercampur bersatu. (Za'ba 1962:236 dalam Harun Mat Piah 1989:232). Contoh syair tiga baris serangkap berima a/a/b, a/a/b:

Meskipun menggunakan pendekatan yang berbeda, seperti A. Teeuw yang menggunakan pendekatan ekstensif (emik) dan Syed Naquib al-Attas yang menggunakan pendekatan intensif, para sarjana ini tidak dapat menafikan bahwa

dalam realitanya Hamzah Fansuri yang memusatkan penggunaan syair dalam perkembangan kesusastraan Melayu. Oleh karenanya, soalan yang perlu dibagi jawaban ialah sangat menentukan seperti yang dikemukakan Harun Mat Piah (1989:216): Pertamanya, apakah syair itu merupakan bentuk puisi Melayu Indonesia yang asli (purba), ertinya telah ada sebelum kedatangan Islam atau, keduanya, benarkah syair dikarang dandicipta oleh Hamzah Fansuri dan hanya dikenali dan berkembang selepas Hamzah Fansuri (m. 1630 Masihi) Harun Mat Piah mengemukakan empat kesimpulan berasaskan kepada berbagai-bagai pendapat dan polemik yang timbul berhubung dengan syair yang dikemukakan oleh para sarjana. Tanpa mengulangi satu per satu penghujahan yang dikemukakan oleh para sarjana dan mengulangi lagi asal-usul syair dan lain-lain yang berkaitan dengannya, kita lihat keempat simpulan mengenai syair yang dikemukakan oleh Harun Mat Piah (1989:209-210). (1) Bahwa istilah syair berasal dari bahasa Arab; dan penggunaannya dalam bahasa Melayu hanya sebagai istilah teknik. (2) Bahwa syair Melayu itu, walau ada kaitannya dengan puisi Arab, tetapi tidak berasal dari syair Arab dan Persia, atau sebagai penyesuaian dari mana-mana genre puisi Arab atau Persia. Dengan perkataan lain, syair adalah ciptaan asli masyarakat Melayu. (3) Ada kemungkinan syair itu berasal dari puisi Melayu Malaysia Indonesia asli.

Bahwa syair Melayu dicipta dan dimulakan penyebarannya oleh Hamzah Fansuri dan beracukan puisi Arab-Persia. Pengkaji lainnya yaitu Mohd. Yusof Md. Nor dan Abdul Rahman Kaeh (1985: vii) mengemukakan empat yang dikemukakan oleh Harun Mat Piah, yaitu: (1) Karena kata syair datangnya dari Arab-Persia, maka syair dianggap datang dari luar. (2) Meskipun kata syair ada kaitannya dengan bahasa Arab-Persia, tetapi bentuk syair ialah ciptaan orang Melayu di Nusantara ini. (3) Syair sudah ada sejak abad kelima belas di Melaka. (4) Syair dikarang oleh Hamzah Fansuri dan berkembang selepasnya. Sementara Siti Hawa Salleh menambahkan bahwa selain simpulan seperti di atas ada sebuah lagi aspek yang berkaitan dengan eksistensi syair di dunia Melayu.

Menurutnya, kegiatan keagamaan dalam tradisi merayakan Maulidur Rasul (Maulid Nabi) memperkenalkan dan merapatkan masyarakat Melayu dengan puisi barzanji. Mungkin pada mulanya puisi didendangkan dalam bahasa Arab asalnya dan kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Melayu sambil memberi perhatian kepada rima akhir setiap baris. Akhirnya para penyair Melayu sendiri mencipta puisi-puisi dengan berpandukan penulisan puisi barzanji. Contoh-contoh yang dipetik dari buku barzanji memperlihatkan bahwa bentuk penciptaan puisi itu ialah bentuk syair seperti yang wujud sekarang. Kegiatan menyanyikan puisi barzanji dalam majlis Maulidur Rasul (maulid Nabi) setiap tahun pasti meninggalkan kesan

terhadap Makna Konotatif dan Denotatif Syair Smong Lirik lagu yang menggunakan bahasa daerah ataupun, jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia kemungkinan sangatlah tidak sesuai dengan apa yang dimaksudkan pada teks aslinya. Oleh karena itu, penulis ingin menjelaskan makna sebenarnya yang terkandung dalam lirik smong ini, untuk mempermudah proses penggalan makna yang terkandung, penulis membagi liriknya ke dalam lima bagian bait puisi syair, yaitu sebagai berikut. a. Larik nomor 1, 2, 3, dan 4 (bait I) Larik: Enggelan mon sao surito (dengarlah suatu kisah) Inang maso semonan (pada zaman dahulu kala) Manoknop sao fano (tenggelam suatu desa) Uwilah da sesewan (begitulah dituturkan) Makna bait pertama di atas keseluruhannya adalah makna denotatif. Setersunya makna denotatif dari teks di atas adalah, orang tua yang sedang menceritakan kepada anaknya tentang sebuah desa yang tenggelam oleh lautan pada zaman dahulu. Orang tua tersebut mengetahuinya dari orang tuanya dan kemudian menceritakan kembali kepada anaknya. Pada zaman dahulu, terjadi bencana alam luar biasa yang menyebabkan tenggelamnya salah satu desa di pulau Simeulue, begitulah menurut cerita nenek moyang kita. Secara kontekstual teks ini menjelaskan kepada pendengarnya bahwa cerita tentang tenggelamnya suatu desa itu, berasal dari nenek moyang orang Simeulue.

Cerita tersebut dituturkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengarkanlah cerita ini, karena penting bagi seluruh masyarakat Simeulue, terutama tentang smong dan bagaimana menyelamatkan diri dari bencana smong tersebut. b. Lirik nomor 5, 6, 7 dan 8 (bait II) Lirik: Unen ne alek linon (diawali oleh gempa) Fesang bakat ne mali (disusul ombak besar) Manoknop sao hampong (tenggelam seluruh negeri) Tibo-tibo maawi (secara tiba-tiba) Makna denotatif (makna sesungguhnya) dari teks di atas adalah, menjelaskan bahwa sebelum desa tersebut tenggelam, ada beberapa tanda-tanda alam dan gempa yang berkekuatan besar mengguncang desa itu. Selepas itu, setelah terjadi gempa, berselang beberapa menit, lalu air laut surut hingga mencapai kering di dasar lautan, kemudian air laut yang surut dengan seketika naik membentuk ombak yang sangat besar dan menenggelamkan seluruh desa di pesisir pantai. Teks ini menjelaskan dari satu indeks makna ke indeks makna berikutnya. Secara semiosis dapat digambarkan pada bagan berikut. 118 Bagan 5.1 Makna Multi-indeksikal pada Bait II Nandong Smong c. Lirik nomor 9, 10, 11 dan 12 (bait III) Lirik: Anga linon ne mali (jika gempanya kuat) Uek suruik sahuhi (disusul air yang surut) Maheya mihawali (segeralah cari tempat) Fano me senga tenggi (tempat kalian yang tinggi) Makna denotatif teks di atas adalah untuk menghindari bencana alam tersebut, jika terjadi gempa yang dahsyat (pada masa sekarang diukur 7.0 ke atas, dalam skala richter), perhatikanlah tanda-tanda alam, seperti seluruh hewan berlarian ke gunung terdekat

dan air laut surut dari bibir pantai hingga mencapai kering, segeralah berlari ke daratan yang lebih tinggi seperti gunung yang jauh dari bibir pantai. Tinggalkan semua harta benda dan selamatkan sanak saudara. Jika gempanya kuat, maka akan menimbulkan tsunami. Jika gempanya dirasa tidak kuat (berdasarkan pengalaman orang Simeulue), dan air laut Hindia tidak surut, maka tidak perlu mencari tempat yang tinggi, karena gempa tersebut tidak menimbulkan tsunami. Namun dalam hal ini perlu berhati-hati, 119 karena bisa saja setelah gempa yang relatif lemah, akan terjadi gempa yang dahsyat yang dapat menimbulkan tsunami. d. Larik nomor 13, 14, 15 dan 16 (bait IV) Lirik: Ede smong kahanne (itulah smong namanya) Turiang da nenekta (sejarah nenek moyang kita) Miredem teher ere (ingatlah ini semua) Pesan navi-navi da (pesan dan nasihatnya) Makna denotatif dari bait keempat teks nandong smong ini adalah menurut dari cerita nenek moyang di Simeulue, bencana alam tersebut adalah smong namanya. Pesan dan nasihat mereka ini harus kita ingat dan ceritakan kembali ke anak cucu. Dari penggalan lirik ini masyarakat sudah diingatkan tentang bencana alam yang akan terjadi, sehingga masyarakat di pulau simeulue dapat selamat dari bencana tsunami 2004, karena masih melestarikan kearifan lokal dan tradisi lisan ini secara turun-temurun. Teks ini menjelaskan dengan tegas, itulah tsunami atau dalam bahasa Simeulue disebut smong. Tsunami ini sangat berbahaya bagi kehidupan, karena ia berupa gelombang besar dan menyapu bersih daratan yang dilaluinya. Gelombang besar ini adalah sebagai proses alam yang harus dihindari, dengan cara segera lari ke daerah dataran tinggi

#### Syair Smong dalam Bahasa Sigulai

<i>Longo amba carito</i>	Dengarlah sebuah cerita
<i>Nafe e ofena</i>	Pada zaman dahulu
<i>Tobanam amba gampung</i>	Tenggelam satu desa
<i>Manakda boceritola</i>	Begitulah mereka ceritakan
<i>I awali gampo</i>	Diawali oleh gempa
<i>I susul bakat heba</i>	Disusul ombak yang besar sekali
<i>Tobanam mahalek gampung</i>	Tenggelam seluruh negeri
<i>Tibo-tibo amak</i>	Tiba-tiba saja
<i>Bo gamponi abele</i>	Jika gempanya kuat
<i>I ikuti idane asurut</i>	Disusul air yang surut
<i>Akhala niofai</i>	Segeralah cari
<i>Banuami yu ekhek alawa</i>	Tempat kalian yang lebih tinggi
<i>Dakdaya Smong dei ni</i>	Itulah smong namanya
<i>Sejarah da nenek ta</i>	Sejarah nenek moyang kita
<i>Nienuge ekhi-ekhi</i>	Ingatlah ini betul-betul
<i>Pesan dan nasehatni</i>	Pesan dan nasihatnya

#### Syair Smong Bahasa Devayan

<i>Enggel mon sao curito</i>	Dengarlah sebuah cerita
<i>Inang maso semonan</i>	Pada zaman dahulu
<i>Manoknop sao fano</i>	Tenggelam satu desa
<i>Uwi lah da sesewan</i>	Begitulah mereka ceritakan
<i>Unen ne alek linon</i>	Diawali oleh gempa
<i>Fesang bakat ne mali</i>	Disusul ombak yang besar sekali
<i>Manoknop sao hampong</i>	Tenggelam seluruh negeri
<i>Tibo-tibo mawi</i>	Tiba-tiba saja
<i>Anga linon ne mali</i>	Jika gempanya kuat
<i>Uwek suruik sahuli</i>	Disusul air yang surut
<i>Maheya mihawali</i>	Segeralah cari
<i>Fano me singa tenggi</i>	Tempat kalian yang lebih tinggi
<i>Ede smong kahanne</i>	Itulah smong namanya
<i>Turiang da nenekta</i>	Sejarah nenek moyang kita
<i>Miredem teher ere</i>	Ingatlah ini betul-betul
<i>Pesan dan navi da</i>	Pesan dan nasihatnya

Pada gempa 26 Desember 2004, masyarakat Simeulue yang korban berjumlah 7 orang. Hal ini terjadi karena tokoh masyarakat gampong langsung memberikan instruksi kepada masyarakat untuk menaiki bukit yang terdekat. Ini dilakukan untuk upaya meminimalisir korban.

#### Syair Smong

*Smong* sebagai budaya nonbenda berasal dari Simeulue Aceh merupakan tradisi lisan yang secara turun temurun diwariskan oleh masyarakat di kepulauan Simeulue. Pewarisan tradisi lisan terkait dengan *Smong* dilakukan dalam berbagai bahasa daerah yang terdapat di Simeulue. Wilayah Simeulue Barat, Alafan, Salang dan Simeulue Tengah, *Smong* diwariskan melalui iinafi, nanga-nanga, dan nandong.

##### 1. Iinafi

Tradisi lisan melalui iinafi, biasanya dilakukan oleh orang yang lebih tua seperti kakek, nenek, ayah, ibu, paman atau etek kepada anak yang lebih kecil sebagai pengantar tidur. Cerita dalam iinafi ini beragam, bisa berupa cerita dongeng maupun cerita sesuai dengan apa yang terjadi salah satunya adalah cerita terjadinya *Smong*. Ketika iinafi disampaikan, para pendengar terdiri dari anak-anak, merebahkan badan ditempat tidur sambil mendengar dengan hikmat apa yang disampaikan dalam iinafi tersebut. Bahkan anak-anak yang mendengarkan ada yang tertidur dalam cerita iinafi tersebut. Menariknya, anak-anak yang mendengar, tidak jarang ada yang bertanya bahkan kalau belum tertidur, minta diceritakan lagi terkait hal yang lain. Sehingga apa yang disampaikan melalui iinafi tersebut, membekas bagi anak-anak dan bisa menjadi bekal untuk masa yang akan datang, salah satunya adalah cerita terkait dengan peristiwa *Smong*.

## 2. Nanga-nanga

Tradisi nanga-nanga merupakan seni tutur bagi masyarakat yang mendiami Kecamatan Simeulue Barat, Alafan, Salang dan Simeulue Tengah. Nanga-nanga adalah salah satu kesenian tradisional yang telah lama mengakar di Simeulue yang diwariskan secara turun temurun oleh nenek moyang, pada setiap lirik-lirik yang disampaikan mengandung nilai-nilai estetika antara perpaduan irama dengan makna syairnya yang mendayu-dayu. Selain itu Nanga-nanga juga memiliki makna pada setiap liriknya disesuaikan dengan fungsinya, fungsi Nanga-nanga ada beberapa, yaitu fungsi religi, pendidikan, sosial, nasehat dan hiburan, (Trianov et al., 2018).

Seni tutur nanga-nanga didendangkan dalam bahasa yang berbeda sesuai dengan Bahasa yang digunakan hari-hari di daerah masing-masing. Untuk daerah Simeulue Barat, Alafan dan Salang menggunakan Bahasa Sigulai, sementara untuk Kecamatan Simeulue Tengah kebanyakan dalam Bahasa Devayan. Selain itu, seni tutur nanga-nanga ini didendangkan dalam berbagai situasi atau kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat. Biasanya, seni nganga-nanga ini didendangkan ketika masyarakat berada di rumah atau sedang melakukan kegiatan yang sifatnya agak santai. Seperti sedang memetik buah cengkeh, memancing ikan, menuai padi, mendayung perahu ketika bepergian, sedang bersantai dan kegiatan lainnya.

Selain nanga-nanga *Smong* yang masuk kategori nasehat, juga terdapat nanga-nanga nasehat lainnya yang digunakan atau didendangkan ketika orang tua mengayunkan ayunan sebagai upaya untuk menidurkan anak, sebagai berikut:

*Umbaa Ila-ilaa* (ada satu burung murai)  
*Tabangdi fela duufaa* (terbang di atas pohon dufa)  
*Boenuk ugela ebaa* (kalau kamu sudah besar)  
*Rajin-rajinn ge sikoolaa* (Rajin-rajin kamu sekolah)  
*Boenuk ugela ebaa* (kalau kamu sudah besar)  
*Rajin-rajinn ge sikoolaa* (Rajin-rajin kamu sekolah)

*Umbaa Gelii Khelii* (ada satu burung geli kheli)  
*Tabangdii fela e ii* (terbang di atas pohon e i)  
*Ekhii-ekhii ami fa akhii* (baik-baik kalian menjalin hubungan persaudaraan)  
*Dade sampai meiksikheei* (jangan sampai ada perkelahian)  
*Ekhii-ekhii ami fa akhii* (baik-baik kalian menjalin hubungan persaudaraan)  
*Dade sampai meiksikheei* (jangan sampai ada perkelahian)  
 (Syair nanga-nanga karanga Kaksim)

## 3. Nandong

*Smong* juga dapat ditemui dalam kesenian tradisional

Nandong yang populer di daerah Simeulue, Aceh. Nandong diambil dari istilah senandung, yaitu nyanyian atau alunan lagu yang disampaikan dengan suara yang lembut. Orang tua menggunakan Nandong untuk mengajarkan tentang Smong dengan melihat tanda-tanda kedatangannya. Semua orang tua melakukan hal yang sama hingga smong menjadi sebuah kearifan lokal yang diwariskan dengan harapan kejadian yang sama tidak akan terjadi lagi. Berikut adalah bunyinya. Enggelmon Sao curito (Dengarlah sebuah cerita) Inang maso semonan (pada masa jaman dulu) Manoknop sao fano (tenggelam satu tempat) Wila dasesewan (Begitulah mereka ceritakan) Unenne Alek Linon (Diawali dengan gempa) Besang bakatne Malli (Disusul ombak yang besar sekali) Manoknop Sao hampong (Tenggelam seluruh kampung) Tibo-tibo Mawi (Tiba-tiba saja) Anga linonne Malli (Kalau gempanya kuat) Uwek surui sahuli (Disusul air surut sekali) Mahea mihawali (Segera cari) Fanome singa tenggi (Tempat kalian yang lebih tinggi) Ede Smong kahanne (Itulah Smong namanya) Turiang da nenekta (Sejarah nenek moyang kita) Miredem teher ere (Ingatlah ini betul-betul) Pesan dan navida (Pesan dan nasihatnya) Smong yang menyelamatkan ribuan nyawa dari Tsunami Aceh Dalam syair Smong tersebut memang jelas diungkap ciri-ciri dari gejala bencana alam tsunami, seperti guncangan kuat, air laut yang tiba-tiba surut, serta gelombang besar yang akan melanda. Kesenian nandong ini disampaikan dengan berbagai cara dalam berbagai kegiatan. Ada yang disampaikan melalui tradisi khumendang (Bahasa sigulai). Dimana khumendang ini biasanya dilakukan dalam acara pernikahan. Khumendang dilakukan pada malam hari sekitar jam 9 sampai azan subuh. Salah satu syair yang bisa dibawakan dalam kegiatan khumendang adalah syair tentang Smong.

Di sisi lain, syair nandong juga bisa disampaikan ketika masyarakat melaut, memanjat cengkeh dan kegiatan lainnya. Namun nandong yang disampaikan dalam kegiatan pekerjaan (bukan acara adat) biasanya tidak diiringi oleh pukulan gendang atau khumendang. Kegiatan khumendang dalam acara adat pernikahan, seiring dengan marapulai dan anak daro melakukan pemasangan inai oleh laulu (keluarga dari ibu). Kegiatan khumendang ini biasanya dilakukan oleh kaum laki-laki.

## Keberadaan *Smong* di Aceh Simeulue

Simeulue merupakan sebuah pulau yang pada awalnya dikenal oleh masyarakat sebagai pulau U atau pulau kelapa. Sebagai upaya untuk melihat perkembangan wilayah, maka bisa dilihat dari beberapa priode:



**Gambar 1.**

Foto acara khumendang dengan syair nandong.

**Sumber:**

<https://youtu.be/XbcXetOMyYk>

### Viral, KHUMENDANG Salah satu media pewarisan kearifan lokal Simeulue tentang SMONG

- a. Sebelum masuknya pengaruh Islam  
Sebelum agama Islam masuk ke pulau simeulue, penduduk yang mendiami pulau ini hidup dalam bentuk persekutuan-persekutuan yang dipimpin oleh kepala suku. Daerah yang didiami oleh penduduk disebut *Bano* yaitu Bano Teupah, Bano Simulul, Bano Along, Bano Sigulai dan Bano Leukon. Masing-masing kepala suku mempunyai otonomi sendiri dan tidak mempunyai hubungan dalam segi pemerintahan dan berjalan sendiri-sendiri.
- b. Setelah masuknya pengaruh Islam  
Setelah agama Islam masuk ke Pulau Simeulue tepatnya di bawah Kesultanan Aceh Darussalam, pulau ini dibagi menjadi kerajaan kecil, yaitu Kerajaan Teupah, Kerajaan Simulul, Kerajaan Sigulai, Kerajaan Leukon, dan Kerajaan Along, masing-masingnya dipimpin oleh seorang raja. Pengembangan Wilayah Simeulue pada masa dibawah Kesultanan Aceh Darussalam dimungkinkan terjadi sejak terjadinya perluasan kerajaan Aceh Darussalam bagian Barat. Akhir abad ke 15, Kerajaan Aceh Barat memiliki raja pertama Sultan Salatin Alaidin Riayat Syah dengan gelar Poteu Meureuhom Daya.
- c. Masa Kolonial Belanda  
Sementara pada masa Belanda, Pulau Simeulue masuk dalam bagian afdelling wetkust van Aceh, yang populer dengan sebutan Onder afdeling Simeulue. Daerah ini dipimpin oleh seorang Controleur dan dibagi menjadi lima landschap. Kelima landschap tersebut adalah Sinabang yang ibukotanya Sinabang, Simeulue beribukota Pulau Aie, Salang beribukota Nasrehe, Lekon beribukota Lekon, dan Sigulai beribukota Lamamek.

- d. Masa Pendudukan Jepang  
Kekalahan belanda dalam perang Asia Timur Raya secara resmi tanggal 8 Maret 1942 menyerah tanpa syarat kepada jepang, maka pulau Simeulue sebagai salah satu wilayah nusantara yang juga di kuasai belanda juga harus di tinggalkan. Melalui Negeri Tapak Tuan, bala tentara Jepang menyeberang ke pulau simeulue dipimpin oleh Letnan Hego.

Status pemerintahan diganti dengan bahasa jepang yaitu "Onder afdeeling simeulue" diganti dengan "Simeulue Gun", "Landschap" diganti "Son". Nama Son dan pemimpin yang ada di wilayah Simeulue pada masa pendudukan Jepang dapat dilihat dalam tabel 2.

Dalam rangka pertahanan militer Jepang di pulau simeulue, didirikan sebuah RESIMEN dengan beberapa Batalyon, yaitu:

1. Sinabang Pusat pemerintahan simeulue Gun terdiri dari 4 batalyon
2. Lasikin sebagai markas besar terdiri dari 4 batalyon
3. Kampung Aie 1 batalyon
4. Sibigo 1 kompi
5. Labuhan bajau 1 kompi.

Tabel 1. Nama landschap dan pimpinan di masing-masing negeri

No.	Nama Landschap	Ibu Negeri	Pemimpin	Ket.
1	Tapah	Sinabang	Sutan Amin	
2	Simeulul	Kampung Aie	T. Raja Mahmud	
3	Salang	Nasrehe	Datuk Mohd. Syawal	
4	Sigulai	Lamamek	Datuk Mohd. Ali/Datuk Muhd. Tunai	
5	Leukon	Leukon	Datuk Sukgam	

Tabel 2. Nama Son dan pemimpin di masing-masing negeri

No.	Nama Son	Ibu Negeri	Pemimpin	Ket.
1	Tapah	Sinabang	Sutan Kemala/Sutan Amin/Sutan Bustami	
2	Simeulul	Kampung Aie	T. Raja Mahmud/T. Raja Kahar	
3	Salang	Nasrehe	T. Hamzah	
4	Sigulai	Lamamek	T. Mohd. Husen	
5	Leukon	Leukon	T. Syamsudin	

Upaya memperkuat bala tentara Jepang, Jepang melatih para pemuda untuk dididik menjadi militer yang tergabung dalam kesatuan Peta seperti HEIHO, GYUGUN, KAYGUN, dan TOKO BETSU.

e. Masa Kemerdekaan

Berita Proklamasi kemerdekaan Indonesia 17 Agustus 1945 baru di ketahui pada tanggal 25 September 1945 ( $\pm$  39 hari setelah kemerdekaan) lewat sebuah teks proklamasi dikirim oleh Letnan Nasir dari tapak tuan melalui sebuah perahu bernama "LENGGANG MANGAT", Teks proklamasi tersebut dibacakan oleh R. Sumarto dan Abd. Wahab bertempat di Busi Hai Koyo (kantin pemerintah Jepang) di suka damai sinabang toko Bintang Salur, dilanjutkan dengan pengibaran bendera oleh Sutan Ruswin dan Aminul Bin Ilyas Badu Amu.

Status pemerintahan simeulue dari simeulue Gun menjadi Kewedanan Simeulue dengan ibu kotanya Sinabang, dipimpin Oleh T. Raja Mahmud pembagian dari 5 Son menjadi 3 Kecamatan yaitu:

1. Kecamatan simeulue timur ibu kotanya Sinabang, dipimpin oleh asisten wedana Sutan Bustami.
2. Kecamatan simeulue tengah ibu kotanya Kampung Aie, dipimpin oleh asisten wedana T. Raja kahar.
3. Kecamatan simeulue barat ibu kotanya Lamamek, dipimpin oleh asisten wedana Tgk. Ismail

Selanjutnya pada tahun 1966 terjadi pemekaran menjadi 5 kecamatan sesuai dengan SK Gubernur Aceh No. 175/1966 tanggal 2 September 1966 yaitu:

1. Kecamatan simeulue timur ibu kotanya Sinabang, dipimpin oleh asisten wedana Sutan Bustami.

2. Kecamatan simeulue tengah ibu kotanya Kampung Aie, dipimpin oleh asisten wedana T. Raja kahar.
3. Kecamatan simeulue barat ibu kotanya Lamamek, dipimpin oleh asisten wedana Tgk. Ismail
4. Kecamatan teupah selatan dengan ibu kotanya Labuhan bajau, dipimpin oleh asisten wedana Mohammad Amin.
5. Kecamatan salang ibu kotanya Nasreuehe, dipimpin oleh asisten wedana Muhammad Yusuf R.

Berdasarkan Keputusan Presiden No. 22 tahun 1963 tanggal 25 oktober 1963 dan Surat Menteri dalam Negeri No. PAM 7/6/18 tanggal 12 mei 1975 sebutan kewedanan wilayah simeulue diubah menjadi Perwakilan kabupaten aceh barat di sinabang dipimpin oleh seorang perwakab Tgk. Mohd. Rasyidin. kemudian dengan UU No. 5 tahun 1975 tentang pokok pemerintahan di daerah dan surat gubernur kepala daerah istimewa aceh No 1912/1.351 tanggal 23 Agustus 1975, sebutan perwakilan kabupaten Aceh barat diubah menjadi pembantu Bupati Simeulue.

Perkembangan selanjutnya, berdasarkan UU Nomor 48 tahun 1999 tentang pembentukan Kabupaten Simeulue dan Bireuen tanggal 12 Oktober 1999, Kabupaten Simeulue resmi menjadi Kabupaten Administratif yang diresmikan oleh menteri dalam negeri Ad Interim Faisal Tanjung di Departemen dalam negeri Jakarta. Tahun 2012, berdasarkan Qanun Kabupaten Simeulue Nomor 14 Tahun 2012, Kabupaten Simeulue resmi terbagi kedalam 10 Kecamatan.

Fungsi syair Smong berdasarkan teori fungsionalisme antropologi (dari Malinowski maupun Radcliffe-Brown) juga uses and functions etnomusikologi 136 (dari

Merriam), maka fungsi syair smong adalah: (1) fungsi memberi tahu gejala dan peristiwa tsunami; (2) fungsi memberitahu cara menyelamatkan diri dari bencana tsunami; (3) fungsi menjaga keseimbangan kosmologis; (4) fungsi komunikasi; (5) fungsi kesinambungan kebudayaan; (6) fungsi memperkuat identitas kebudayaan Simeulue; (7) fungsi penghayatan agama Islam, (8) fungsi hiburan, (9) fungsi integrasi sosiobudaya, dan lain-lainnya, seperti uraian berikut ini.

Selain itu syair smong juga berfungsi Memberitahu Gejala dan Peristiwa Tsunami Fungsi utama nandong smong, menurut kajian dan tafsiran penulis adalah untuk mempelajari gejala dan peristiwa tsunami, yang dialami oleh nenek moyang Simeulue beberapa ratus tahun yang lampau, dan sangat mungkin akan terulang kembali. Mengenai gejala dan peristiwa tsunami ini jelas terkandung di dalam teksnya. Unen ne alek linon (diawali oleh gempa) Fesang bakat ne mali (disusul ombak besar) Manoknop sao hampong (tenggelam seluruh negeri) Tibo-tibo maawi (secara tiba-tiba) Teks dari tradisi lisan ini mengisyaratkan bahwa apa itu tsunami (smong), yakni peristiwa alam yang dimulai dengan gempa. Gempa ini umumnya terjadi di Samudera Hindia, tentu saja gempa yang berkeuatan dahsyat (kini dapat diukur oleh skala Richter). Setelah gempa, maka, akan disusul ombak besar dari Lautan Hindia, bahkan sangat besar dibanding ombak hari-hari biasa, bisa mencapai puluhan meter. Kemudian tenggelamlah seluruh negeri, terutama 137 kawasan tepi pantai. Kejadian ini hanya makan waktu sekejap saja atau tibatiba saja yang dalam bahasa Simeulue disebut dengan tibo-tibo maawi.

Dari teks ini tegambar fungsi utama smong menjelaskan dengan sejas-jelasnya gejala tsunami dan peristiwanya, yang menurut penulis adalah multi indeksikal. Artinya satu kejadian akan disusul dengan kejadian lain, sampai akhirnya tenggelamlah seluruh negeri (wilayah Simeulue). Inilah salah satu fungsi utama syair smong. Fungsi Memberitahu Cara Menyelamatkan Diri dari Bencana Tsunami Fungsi syair smong berikutnya adalah memberitahu cara menyelamatkan diri dari bencana tsunami. Fungsi ini penting ditinjau dari aspek kontinuitas generasi manusia Simeulue, agar tidak menjadi korban dari tsunami. Cara menyelamatkan diri itu terkandung dalam contoh teks yang dikutip berikut ini. Anga linon ne mali (jika gempanya kuat) Uek suruik sahuli (disusul air yang surut) Maheya mihawali (segeralah cari tempat) Fano me senga tenggi (dataran tinggi agar selamat) Ede smong kahanne (itulah smong namanya) Turiang da nenekta (sejarah nenek moyang) Miredem teher ere (ingatlah ini semua) Pesan navi-navi da (pesan dan nasihatnya) Teks di atas memiliki fungsi penyelamatan diri dari tsunami. Dimulai dari penjelasan atau pemberitahuan jika gempanya kuat, yang kemudin disusul air yang surut, maka nenek moyang orang Simeulue melalui syair ini

138 menganjurkan agar keturunannya segeralah mencari tempat dataran tinggi, agar mereka semua selamat dari bencana tsunami atau smong. Pemberitahuan ini, tentu saja dikaitkan juga dengan peristiwa gempa yang tidak menimbulkan smong, yaitu jika gempanya tidak kuat, dan air laut tidak surut, maka tidak perlu terburu-buru mencari dataran yang tinggi, karena peristiwa gempa tersebut tidak akan menyebabkan tsunami. Namun demikian mereka perlu juga berhati-hati setiap adanya gempa. Dalam budaya Simeulue, gempa kuat dan kemudian air laut turun, kemudian berubah menjadi gelombang besar yang dahsyat dan biasanya memuluh-lantakkan daratan (pulau) disebut dengan smong. Melalui tradisi lisan ini dijelaskann bahwa smong menjadi sejarah kebudayaan mereka, sejak zaman nenek moyangnya ada, dan mengalami peristiwa tersebut. Oleh karena itu, nenek moyang orang Simeulue mengajarkan dan memberitahukan tentang tsunami ini melalui nandong smong. Dengan demijian dua fungsi utama nandong smong, adalah untuk memberitahu apa itu tsunami dan memberitahu bagaimana menyelamatkan diri dari bencana tsunami ini, berdasarkan pengalaman nenek moyang mereka.

## Kesimpulan

Smong merupakan warisan budaya takbenda. Sebagai negara kepualaun dan sering terjadinya gempa bahkan *Tsunami*, syair Smong Simeulue ini memberikan manfaat yang cukup besar dalam hal penyelamatan terhadap musibah gemap yang disusul oleh Smong. Fungsi utama syair smong yakni: (a) untuk memberitahu gejala dan fenomena tsunami serta (b) memberitahu bagaimana menyelamatkan diri dari bencana tsunami ini, ditambah fungsi-fungsi lainnya seperti: (c) menjaga keseimbangan kosmologis, (d) komunikasi, (e) kesinambungan kebudayaan, (f) memperkuat identitas kebudayaan Simeulue, (g) penghayatan agama Islam, (h) hiburan, dan (i) integrasi sosiobudaya. (4) Dari aspek keraifan lokal, maka nandong smong mengekspresikan kearifan orang Simeulue dalam menghadapi bencana.

## Daftar Pustaka

- Dwi Widayati, *Vocal and Consonant PAN Features in Nias and Sigulai Languages* International Journal of Linguistics, Language and Culture (IJLLC) Vol. 2, No. 4, November 2016
- Koentjaraningrat. 2007. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan
- Kamil, R., Fitriani, D. N., Alam, N. N. S. B., & Sofiyani, Z. (2021). The documentality of "SMONG" as social control for disaster risk reduction in simeulue island. *Proceedings from the Document Academy*, 8 (2). <https://doi.org/10.35492/docam/8/2/9>

Kabupaten Simeulue dalam angka tahun 2020

McAdoo, B. G., Dengler, L., Prasetya, G., & Titov, V. (2006). Smong: How an oral history saved thousands on Indonesia's Simeulue Island during the December 2004 and March 2005 tsunamis. *Earthquake Spectra*, 22(SUPPL. 3), 661-669. <https://doi.org/10.1193/1.2204966>

Profil Kabupaten Simeulue

Profil Sumber Daya Kelautan dan Perikanan Kabupaten Simeulue tahun 2016

Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik Nomor 37 tahun 2010 tentang klasifikasi perkotaan dan pedesaan di Indonesia

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 1996 Tentang Pembentukan Kabupaten Simeulue Di Wilayah Propinsi Daerah Istimewa Aceh Presiden Republik Indonesia

Qanun Kabupaten Simeulue Nomor 12

Rahman, A., Sakurai, A., & Munadi, K. (2017). Indigenous knowledge management to enhance community resilience to tsunami risk: Lessons learned from Smong traditions in Simeulue island, Indonesia. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 56(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/56/1/012018>

Rusdi Sufi DKK. 1998. *Keanekaragaman Suku dan Budaya di Aceh*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Banda Aceh

Sutton, S. A., Paton, D., Buergelt, P., Sagala, S., & Meilianda, E. (2020). Sustaining a transformative disaster risk reduction strategy: Grandmothers' telling and singing tsunami stories for over 100 years saving lives on simeulue island. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 1-20. <https://doi.org/10.3390/ijerph17217764>

Suciani, A., Islami, Z. R., Zainal, S., Sofiyan, & Bukhari. (2018). «Smong» as local wisdom for disaster risk reduction. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 148(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/148/1/012005>

Trianov, R., Ramdiana, R., & Lindawati, L. (2018). Seni Tutar Nanga-Nanga Di Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ..., III*(November), 386-395.

Azharudin Agur, 1996. *Bunga Rampai Simeulue*. Banda Aceh: Aneuk Mentua.

Arsin Rustam, 2007. *Simeulue Menapak Jalan Hutan Belantara*.

Asriningsih Dewi Murtani, 2009. "Potret Kehidupan Anak-anak Aceh pada Tsunami dalam Komik 'Kisah dari Aceh': Studi Komunikasi Massa dengan Analisis Semiotika terhadap Komik 'Kisah dari Aceh' Karya Garin Nugroho." (skripsi sarjana). Jakarta: Universitas Indonesia.

Azwar, 2009. *Teori Manusia: Sikap dan Pengukurannya*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Ayatrohaedi, 1986. *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*. Jakarta: Pustaka Jaya

## Biografi Penulis

**Kaksim** lahir di Sigulai Kecamatan Simeulue Barat Kabupaten Simeulue Aceh. Sekarang bekerja sebagai dosen di Prodi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Sumatera Barat. Perna memenangi hibah penelitian dan pengabdian dari Kemenristek Dikti.

## Analisis Perubahan Desain Karakter dalam GIM SERI DREADOUT Pendekatan *Manga Matrix*

**Rana Syakirah Rinaldi**

Rana.syakirarinaldi@budiluhur.ac.id  
Universitas Budi Luhur

**Ahmad Thabathaba'i Saefudin**

Thaba@budiluhur.ac.id  
Universitas Budi Luhur

**ABSTRAK:** Gim merupakan sebuah media yang bersifat interaktif yang dapat menciptakan ruang imajinasi. Gim DreadOut merupakan sebuah permainan digital yang mengadaptasi budaya Indonesia sebagai aspek hiburan dalam permainannya, dengan membawa hantu-hantu Indonesia. Dalam pengembangannya, tampilan visual menjadi hal penting dalam membangun gim yang menarik, salah satunya karakter. Terdapat perbedaan pada karakter kuntilanak dan tuyul pada Gim DreadOut 1 dan DreadOut 2. Penelitian ini membedah perbedaan karakter tersebut menggunakan pendekatan manga matrix sehingga penelitian ini mendapatkan perubahan karakter yang terjadi pada gim ini untuk menyesuaikan pasar global agar budaya yang diangkat dapat dinikmati oleh pemain lokal maupun universal. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi sebagai pengembangan penciptaan visual karakter pada gim, agar dapat mengembangkan karakter yang menarik sesuai target market yang dituju.

**Kata kunci:** Karakter, *Manga Matrix*, DreadOut

**ABSTRACT:** Game is an interactive media that can create a space of imagination. DreadOut is a digitale game that adapts Indonesian culture as an entertainment aspect in the game, By bringing Indonesian ghosts. In its development, visual appearance is important in building an interesting game, one of which is the characters. There are differences in kuntilanak and tuyul characters in Dreaout 1 and Dreadout 2. This research dissects the differences between these characters using a manga matrix approach thereby this research gets the character changes that occur in this game to adjust the global market so that the culture raised can be enjoyed by local and universal players. It is hoped that this research will be a reference as a development of visual character creation in the game, in order to develop interesting characters according to the intended target market.

**Keywords:** Character, *Manga Matrix*, DreadOut

### Pendahuluan

Bermain gim merupakan sebuah hiburan yang sangat banyak diminati, dari kalangan muda hingga tua. Bahkan lebih jauh lagi, bermain gim menjadi sebuah pekerjaan seperti yang kita kenal sebagai dunia *e-sport*. Melihat dari pesatnya perkembangan peminat gim, gim digital menjadi jenis gim yang paling diminati, karena gim digital bersifat interaktif, yang memberikan pengalaman kepada pemain dengan penyajian informasi secara audio

visual. Kirriemuir dan McFarlane (2004) mengartikan video game/permainan digital sebagai sesuatu yang memberikan informasi digital dalam bentuk visual kepada satu atau lebih pemain, menerima input data dari pemain, memproses data yang masuk sesuai dengan aturan yang telah diprogram sebelumnya, dan mengubah data digital sesuai dengan kebutuhan pemain.

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan.



**Gambar 1.**  
Poster Game DreadOut 1

**Sumber:**  
<https://store.steampowered.com/developer/DH>,  
diakses pada 16 April 2023



**Gambar 2.**  
Poster Game DreadOut 2

**Sumber:**  
<https://store.steampowered.com/developer/DH>,  
diakses pada 16 April 2023

Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda – beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi (Ridoi, 2018). Menurut Ian Bogost (2020) gim adalah sebuah media bersifat interaktif yang dapat menciptakan ruang imajinasi. Sehingga gim sangatlah menarik karena imajinasi liar manusia dapat terwujud dalam media ini. Di dalam media ini, pemain dapat menjadi seseorang pahlawan yang melawan naga untuk menyelamatkan dunia, atau lari dari kejaran hantu atau monster. Maka dilihat dari proses pengembangan gim, diperlukan konsep yang menarik agar gim tersebut diminati sesuai dengan targetnya. Salah satu yang dipertimbangkan dalam proses pengembangan gim adalah tampilan visual.

Visual menjadi salah satu faktor penting dalam proses pengembangan gim, karena visual merupakan hal yang pertama dilihat oleh pemain sebagai pertimbangan saat memainkan gim. Dalam tampilan visual pada gim terdapat banyak elemen-elemen yang mempengaruhi terbentuknya gim yang menarik, salah satunya karakter. Karakter pada game merupakan sebuah tokoh yang terbentuk dari narasi game, mulai dari tokoh utama, tokoh sampingan, tokoh protagonis maupun antagonis. Pengembangan karakter menjadi penting karena banyak orang mengingat mengenai film, komik dan sebagainya dari karakter yang disajikan.

Dalam implementasinya, pengembangan karakter dapat mengadaptasi dari budaya yang terbentuk pada masyarakat, agar antara pemain dan gim memiliki korelasi yang terbangun, sebab terdapat keterkaitan budaya yang digunakan pada gim tersebut. Salah satu gim yang menggunakan budaya pada proses pengembangan karakternya adalah DreadOut.

DreadOut adalah salah satu gim yang dikembangkan oleh Digital Hapiness yaitu pengembang gim dari Indonesia. Digital Hapiness merupakan perusahaan pengembang

gim dari Bandung, Jawa Barat dengan mengusung konsep budaya Indonesia mengadaptasi mitos horor Indonesia sebagai aspek hiburan dalam gimnya seperti kuntilanak dan tuyul. Pada DreadOut 1 diawali dengan kisah seorang anak perempuan bernama Linda sedang melakukan perjalanan bersama teman-temannya. Akhirnya sampailah pada suatu tempat yaitu sekolah yang terbengkalai, namun Linda dan teman-temannya terpisah. Linda memiliki misi untuk mencari teman-temannya untuk kembali pulang. Namun dalam pencariannya, Linda menemukan hal-hal aneh dan mistis yang mengancam Linda dalam pencarian teman-temannya. Pada DreadOut 2 memiliki cerita yang meneruskan pada seri DreadOut 1, Linda akan menghadapi sesosok hantu bergaun hitam yang terus memberikan ketakutan pada Linda melewati kejadian-kejadian mistis yang dirasakan Linda. Dalam cerita DreadOut 1 dan DreadOut 2 secara *timeline* tidak jauh hanya berbeda beberapa hari saja, namun terdapat penggambaran karakter yang berbeda pada setiap seri yang dihadirkan oleh Digital Hapiness.

Hal yang menarik pada game ini adalah perbedaan desain karakter kuntilanak dan tuyul yang disajikan pada DreadOut 1 dan DreadOut 2. Perbedaan ini dapat dilihat menggunakan teori manga matrix yang dikembangkan oleh Hiroiyoshi Tsukamoto untuk membedah perbedaan desain karakter dari gim DreadOut secara visual dan konseptual. Terdapat tiga variabel matrix dalam pendekatan ini yakni matriks bentuk, matriks kostum, dan matriks penokohan. Maka penelitian ini berfokus pada perbedaan karakter kuntilanak dan tuyul menggunakan pendekatan manga matrix. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi sebagai pengembangan penciptaan visual karakter pada gim, agar dapat mengembangkan karakter yang menarik sesuai target market yang dituju.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan memberikan wawasan mengenai pertanyaan penelitian sebagai

upaya menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan mengenai objek maupun metode. Penelitian terdahulu ini digunakan sebagai perbandingan sehingga dapat memperlihatkan serta memposisikan penelitian ini.

1. Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Horor DreadOut - Ricky Widyandanda Putra, Jeanie Annissa (2021)  
Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah tentang analisis komunikasi budaya pada game DreadOut yang memfokuskan bentuk visualisasi pada karakter game ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan manga matrix sebagai alat pembedah untuk menemukan bagaimana interaksi dan komunikasi antara user dengan tampilan visual game ini.
2. Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "DreadOut" - Nadya, Hadi Saputra (2020)  
Penelitian ini mengkaji visual tentang aset lingkungan dan desain karakter gim lokal Indonesia yaitu DreadOut berbentuk tiga dimensi. Selain itu, penelitian ini juga membahas alur permainan, cerita, dan UI *Layout* pada gim tersebut. Metode yang digunakan adalah metode analisis kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian eksplorasi particular.
3. Representasi Perempuan Tangguh dalam Video Game DreadOut: Sebuah Kajian Adaptasi - Nirmala Khairunnisa Budi (2020)  
Objek yang dibahas dalam penelitian ini menggunakan buku komik DreadOut dan video game DreadOut sebagai korpus penelitian. Fokus tentang narasi dan visual yang terdapat perbedaan signifikan, penelitian ini menjabarkan perbedaan dan membandingkan bagaimana komik dan video game mengimplementasikan narasi dan visual cerita tersebut. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode deskriptif analisis.

Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu, adapun perbedaan pada penelitian sebelumnya yang dirangkum, pada penelitian Ricky Widyandanda Putra dan Jeanie Annissa memiliki kesamaan pada objek penelitian yaitu game horor DreadOut dan kesamaan pada metode yang digunakan yaitu manga matrix, namun penelitian ini memiliki perbedaan korpus dengan penulis, penelitian ini memiliki korpus yaitu analisis komunikasi budaya yang berfokus bentuk visualisasi pada karakter game DreadOut 2 sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yaitu perubahan desain karakter pada game DreadOut 1 dan DreadOut 2. Lalu pada penelitian Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "DreadOut" memiliki kesamaan pada objek yang diteliti yaitu gim

DreadOut namun memiliki perbedaan fokus yaitu visual tentang aset lingkungan dan desain karakter gim. Pada penelitian berjudul Representasi Perempuan Tangguh dalam Video Game DreadOut: Sebuah Kajian Adaptasi memiliki kesamaan dengan objek, Namun yang berbeda dari penelitian ini adalah ruang lingkup penelitian tentang perbedaan karakter buku komik tentang perbedaan karakter DreadOut 1 dan DreadOut 2 permainan.

## Metodologi dan Kajian Teoritis

Penelitian kualitatif adalah studi yang digunakan untuk mempelajari objek secara alami, peneliti adalah alat utama, teknik perolehan data digabungkan, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih penting menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017). Menurut Mulyana, bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia serta menganalisis kualitasnya tanpa mengubahnya menjadi satuan kuantitatif (Mulyana, 2008). Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode ilmiah (Moleong, 2004). Sedangkan pendekatan penelitian ini menggunakan teori manga matrix yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006), manga matrix merupakan sistem pembuatan karakter yang dibangun dari elemen pembangun yang kemudian disederhanakan menjadi diagram yang digunakan sebagai panduan untuk membuat karakter. Dalam teori sistem matrix, metode desain karakter memiliki tiga variabel yang digunakan untuk membuat karakter, yaitu *Form matrix* (matrix bentuk), *Costume matrix* (*limitless costumes*), dan *personality matrix* (*limitless personalities*).

### 1. Form matrix (*limitless forms*)

Pada metode ini berfokus pada anatomi tubuh yang merancang struktur dan bentuk dari tubuh karakter, dalam penerapannya dapat mengacu pada elemen-elemen pembentuk tubuh yang dikombinasikan agar menciptakan keunikan pada tipe karakter baru. Dalam pengembangan tipe karakter yang baru untuk menghasilkan keunikan, dapat menggunakan parameter sebagai berikut: *fixed form*, *nonfixed form*, *collective form*, *mechanical form*, *cracked form*, *increase/decrease*, *length span*, *growth*, *combination*.

### 2. Costume matrix

Ketika bentuk tubuh telah terbentuk menggunakan *form matrix*, maka kostum menjadi langk



**Gambar 3.**  
Karakter Kuntilanak Game  
Dreadout 1

**Sumber:**  
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,  
diakses 16 April 2023



**Gambar 4.**  
Karakter Kuntilanak Game  
Dreadout 2

**Sumber:**  
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,  
diakses 16 April 2023

selanjutnya. Kostum merupakan elemen penting dalam membangun identitas pada karakter. Dalam penerapannya, terdapat parameter kostum yang perlu diperhatikan, meliputi *Body wear, covering/ footwear, ornament, makeup, wrap/tie, carry-on item dan klasifikasi material kostum: heaven, earth, water/ fire, inorganic matter, image*.

### 3. Personality Matrix

Setelah tervisualkan bentuk dan kostum pada sebuah karakter, maka *personality* menjadi langkah terakhir dalam pengembangan karakter. Terdapat 6 parameter dalam pengembangan *personality* karakter: *behavior, Status, profession, position, biological environment, special, attributes, weaknes, dan desire*.

## Hasil dan Pembahasan

### a. Analisis Karakter: Kuntilanak

Dalam buku kisah tanah Jawa jagat lembut (2019) Kuntilanak merupakan se sosok yang familiar pada jagat lembut. Dari berbagai spesies kuntilanak, asal usulnya beraneka ragam, dari yang murni berasal dari bangsa Jin, hingga qorin beraura negatif orang meninggal tidak wajar yang lantas tertarik untuk menjadi sosok kuntilanak. Dalam dimensi kuntilanak, akan tercipta sifat, karakter serta gaun yang berbeda-beda mengikuti aura bawaannya. Pada literasi lain berjudul *A Book of Indonesian Ghost* (2019) mengatakan bahwa Kuntilanak adalah hantu perempuan dalam mitologi Indonesia. Kuntilanak dianggap sebagai arwah seorang wanita yang meninggal saat melahirkan. Namun, terdapat berbagai folklor yang menggambarkan asal usul Kuntilanak lainnya.

Dalam gim DreadOut diceritakan bahwa kuntilanak pernah menjadi wanita cantik, dia diperkosa secara brutal oleh tuan tanahnya. Setelah dia ditemukan hamil, penduduk setempat mengutuknya dan menguburnya hidup-hidup. Semangat pendendamnya berusaha menghukum semua

pria dan keluarga mereka. Barang-barang seperti gunting, pisau, dan paku terkadang dianggap sebagai penolak Kuntilanak.

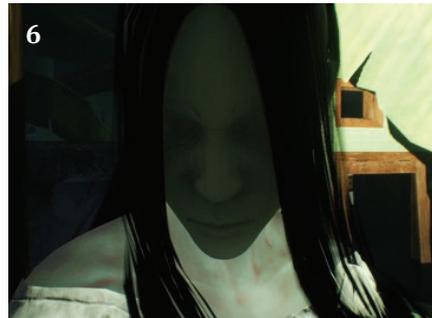
Kuntilanak digambarkan sebagai wanita berkulit pucat dengan rambut hitam panjang yang tidak wajar, kuku setajam silet, dan suara bernada tinggi. Ini adalah ciri-ciri umum dari hantu ini seperti yang diceritakan oleh siapa saja yang memiliki persimpangan jalan dengan Kuntilanak. Kuntilanak suka melahap organ dalam dan menghisap darah dari korbannya. Dia juga memiliki kebiasaan menculik anak kecil. Ini terkait dengan asal usul mereka sebagai wanita yang meninggal saat melahirkan.

Kuntilanak merupakan wanita cantik dengan rambut hitam panjang yang mencapai ke pinggangnya. Dalam game DreadOut, ia mengenakan gaun putih kotor. Perut Kuntilanak membuncit, menunjukkan bahwa dia sedang hamil. Dia memiliki kulit abu-abu pucat dan mata hitam dengan pupil putih. Ketika dia marah, dia ditampilkan dengan rahang lemas panjang yang melorot ke arah perutnya. Pada DreadOut pertama, kuntilanak menampakkan diri digerbang masuk kota yang ditinggalkan. Kuntilanak dapat dilihat duduk diatas tenda kota serta mengayunkan tubuhnya. Dia akan menyerang Linda (tokoh utama) hingga terkalahkan.

Pada DreadOut kedua kuntilanak dapat ditemukan di dalam rumah kontrakan Linda di lantai dua pada siang hari. Linda perlu menggunakan ponselnya dan memunculkan tampilan kamera untuk melihatnya. Jika Linda memotretnya, dia bisa melakukan percakapan persahabatan dengan Linda.

### • Matriks Bentuk Kuntilanak

Dalam gim DreadOut 1, karakter kuntilanak memiliki tampilan fisik seperti manusia biasa dengan kulit pucat, tangan dan proporsi badan yang normal, kuntilanak pada DreadOut 1 memiliki fisik perut yang besar menunjukkan bahwa ia sedang pada kondisi



**Gambar 5.**  
Bentuk Karakter Kuntilanak Game  
DreadOut 1

**Gambar 6.**  
Bentuk Karakter Kuntilanak Game  
DreadOut 2

**Sumber:**  
[https://dreadout.fandom.com/  
wiki/Kuntilanak?so=search](https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search),  
diakses 16 April 2023

	<i>Human</i>	<i>Doll</i>	<i>Mammal</i>	<i>Reptile</i>	<i>Amphibi</i>	<i>Fish</i>	<i>Insect</i>
<i>Human Being</i>	√						
<i>Doll</i>							
<i>Mammal</i>							
<i>Reptile</i>							
<i>Amphibi</i>							
<i>Fish</i>							
<i>Insect</i>							

**Tabel 1.** Bentuk Kuntilanak dalam teori *Manga Matrix*

hamil, bentuk wajah kuntilanak dalam DreadOut 1 memiliki fisik normal dengan kondisi kulit yang pucat. Pada gim DreadOut 2, karakter kuntilanak memiliki fisik yang cukup tinggi, kurus, serta wajah yang datar tanpa mata dan mulut, kulit pada kuntilanak DreadOut 2 juga nampak lebih pucat dibandingkan kuntilanak DreadOut 1. Tangan pada kuntilanak DreadOut 2 terlihat lebih memanjang hingga bawah panggul dengan jari yang lentik.

- **Matriks Kostum Kuntilanak**

Pada kostum karakter kuntilanak pada gim DreadOut 1 dan 2 terdapat beberapa perbedaan. Dalam gim DreadOut 1, karakter kuntilanak memiliki rambut panjang yang disampirkan dari samping hingga sepanjang dada, pada wajah kuntilanak DreadOut 1 terlihat memiliki lebam hitam pada area mata. Pakaian pada kuntilanak DreadOut 1 terlihat sederhana, yaitu gaun putih polos lusuh yang kotor dengan memiliki lengan panjang. Sedangkan pada DreadOut 2, karakter kuntilanak memiliki rambut yang jauh lebih panjang terurai hingga pinggul, dengan penempatan garis belah rambut di tengah dengan tekstur yang lebih detail, seperti sedikit bentuk pada ujung rambut. Karakter kuntilanak DreadOut 2 menggunakan gaun putih lusuh kotor yang memiliki tekstur pada gaun bagian atas yang membentuk lekukan pinggang serta pada lengan baju memiliki tekstur lekukan dan bagian kain yang terlilit mengelilingi lengan tangannya yang panjang.



**Gambar 7.**  
Tampilan Karakter Kuntilanak Game Dreadout 1

**Gambar 8.**  
Tampilan Karakter Kuntilanak Game Dreadout 2

**Sumber:**  
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,  
diakses pada 16 April 2023



**Gambar 9.**  
Karakter Kuntilanak Game  
DreadOut 1

**Gambar 10.**  
Karakter Kuntilanak Game  
DreadOut 2

**Sumber:**  
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,  
diakses 16 April 2023



#### • Matriks Sifat Kuntilanak

Pada game DreadOut 1 karakter kuntilanak yang selama mengalami pertempuran atau bagian menyerang karakter utama (Linda), ia akan menjadi jauh lebih agresif serta mengoceh tanpa henti. Dalam bagian pertarungan atau menyerang ia akan menjerit sambil berpegangan pada perutnya

Karakter kuntilanak pada DreadOut 2, Kuntilanak yang linda temui di DreadOut 2 adalah yang baik, karena dia meminta maaf, dan tidak memiliki niat untuk menyerang Linda. Kabut hitamlah yang membuat roh menjadi gelisah dan dipenuhi dengan kedengkian. Dalam gim, apabila Linda (karakter utama) mengambil gambar kuntilanak, ia dapat berkomunikasi dengan kuntilanak tersebut.

	<b>Behavior:</b> Agresif
	<b>Desire:</b> Menggunakan kekuatannya untuk melawan karakter utama (Linda)
	<b>Biological Environment:</b> Sekolah
	<b>Special Atribut:</b> Selama pertempuran, dia akan menjadi lebih agresif dan mengoceh dengan gila-gilaan semakin dia rusak. Nantinya saat pertarungan dia juga akan menjerit sambil berpegangan pada perutnya.
	<b>Weakness:</b> Dapat dikalahkan dengan melihat melalui handphone dan berputar di tempat sampai pemain melihatnya.
	<b>Status, Profession, Position:</b> Ghost

Tabel 2. Sifat Kuntilanak DreadOut 1 berdasarkan *manga matrix*

	<b>Behavior:</b> Tidak agresif, tenang
	<b>Desire:</b> Menggunakan kekuatannya untuk melawan dan berkomunikasi dengan karakter utama (Linda)
	<b>Biological Environment:</b> Rumah Linda
	<b>Special Atribut:</b> Pergerakan yang cepat dan kabut hitam yang membuat sulit untuk dikalahkan
	<b>Weakness:</b> Dapat dikalahkan dengan melihat dan diambil gambarnya melalui <i>handphone</i>
	<b>Status, Profession, Position:</b> Ghost

Tabel 3. Sifat Kuntilanak DreadOut 2 berdasarkan *manga matrix*



**Gambar 11.**  
Karakter Tuyul Game Dreadout 1  
**Sumber:**  
Youtube ACI GameSpot, diakses  
pada 16 April 2023



**Gambar 12.**  
Karakter Tuyul Game Dreadout 2  
**Sumber:**  
Youtube ACI GameSpot, diakses  
pada 16 April 2023

### b. Analisis Karakter: Tuyul

Tuyul merupakan makhluk halus berwujud anak kecil gundul dari bangsa jin ifrit. Tuyul tersohor sebagai pencuri uang yang cukup ulung. Sebenarnya uang yang diambil bukan untuknya melainkan atas suruhan orang tua asuh yang mempekerjakannya (kisahtanahjawa & dapoer tjerita: 2019). Karakter Tuyul terlihat dengan penampilan bayi botak kecil dengan kepala besar proporsional, tangan kecil, telinga runcing dan mata keruh. Mereka terlihat hampir telanjang dengan bungkus kain tipis yang menutupi tubuh bagian bawah mereka. Beberapa ahli spiritual mengatakan tuyul berasal dari janin yang keguguran, baik disengaja dan tidak disengaja yang secara agama tidak disempurnakan dengan baik (kisahtanahjawa & dapoer tjerita: 2019). Dalam literasi lain Kisah Hantu & Makhluk Gaib Nusantara (2019), bahwa Tuyul berwujud seperti manusia kerdil dan mata yang besar melotot serta badan yang kurus kering. Tuyul memiliki kemampuan berpindah tempat untuk mencuri uang.

### • Matriks Bentuk Tuyul

Secara matriks bentuk, bentuk karakter tuyul terlihat dengan penampilan seperti bayi dengan kepala botak dengan tangan kecil serta telinga kecil dan mata yang keruh. Karakter tuyul terlihat telanjang dengan dibungkus kain yang menutupi tubuh bawah mereka. Pada ukuran badan pada karakter tuyul DreadOut 1, tuyul digambarkan dengan kepala yang lebih besar dari badan, lengan dan kaki yang kecil serta ukuran perut yang besar, sedangkan pada gim keduanya, DreadOut 2 memiliki bentuk yang berbeda seperti (kepala berbentuk pada ukuran normal dengan dagu dan leher yang besar, ukuran tangan dan kaki lebih besar serta perut yang melebar kesamping). Karakter tuyul pada game DreadOut 2 mengalami perubahan dari segi bentuk (seperti mata besar, mulut lebih kecil dan dagu yang lebar) perubahan tersebut menjadi lebih mendekati bentuk tuyul yang digambarkan nyata. Berbeda dengan gim sebelumnya, DreadOut 1 memiliki bentuk seperti (mata kecil, mulut tersenyum lebar serta dagu yang kecil).



**Gambar 13.**  
Bentuk Karakter Tuyul Game  
DreadOut 1

**Gambar 14.**  
Bentuk Karakter Tuyul Game  
DreadOut 2

**Sumber:**  
[https://dreadout.fandom.com/wiki/Tuyul\\_Centeng](https://dreadout.fandom.com/wiki/Tuyul_Centeng), di akses 16  
April 2023

	<i>Human</i>	<i>Doll</i>	<i>Mammal</i>	<i>Reptile</i>	<i>Amphibi</i>	<i>Fish</i>	<i>Insect</i>
<i>Human Being</i>	√						
<i>Doll</i>							
<i>Mammal</i>							
<i>Reptile</i>							
<i>Amphibi</i>							
<i>Fish</i>							
<i>Insect</i>							

Tabel 4. Bentuk Tuyul dalam Manga Matrix



Gambar 15. Tampilan Karakter Tuyul Game DreadOut 1

Sumber: <https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>, diakses pada 16 April 2023



Gambar 16. Tampilan Karakter Tuyul Game DreadOut 2

Sumber: Youtube ACI GameSpot, diakses pada 16 April 2023

• **Matriks Kostum Tuyul**

Dalam DreadOut 1, Tuyul seperti mengenakan popok bayi warna putih yang menutupi tubuh bawahnya. Sedangkan dalam DreadOut 2 karakter tuyul menggunakan kain bercorak kotak-kotak yang diikat seperti celana yang menutupi tubuh bawahnya.

• **Matriks Sifat Tuyul**

Pada game DreadOut 1, tuyul digambarkan sebagai karakter hantu yang usil dan tidak agresif. Gerakan

tuyul saat menyerang terhitung lambat, hanya berjalan mengarah kepada Linda ( karakter utama) tidak menyerang secara agresif.

Pada game DreadOut 2, karakter tuyul digambarkan lebih aktif dan agresif, karakter tuyul pada DreadOut 2 menyerang secara agresif dan berpindah-pindah. Karakter tuyul pada DreadOut 2 ini menyerang Linda (karakter utama) secara agresif dan cepat. Gerakan yang dilakukan

	<b>Behavior:</b> Usil, mengerikan
	<b>Desire:</b> Menggunakan kemampuan untuk melawan karakter utama (Linda)
	<b>Biological Environment:</b> Lorong kereta terbengkalai
	<b>Special Atribut:</b> Menyerang hanya dengan berjalan dan senyum mengarah kearah target
	<b>Weakness:</b> Cahaya kamera <i>handphone</i>
	<b>Status, Profession, Position:</b> Ghost

Tabel 5. Sifat Tuyul DreadOut 1 berdasarkan *manga matrix*

	<b>Behavior:</b> Lincih dan Agresif
	<b>Desire:</b> Menggunakan kemampuan untuk melawan Linda (Karakter Utama)
	<b>Biological Environment:</b> Gedung hotel kosong
	<b>Special Atribut:</b> Mampu bergerak cepat berputar hingga menabrakkan diri kepada target
	<b>Weakness:</b> Serangan Fisik
	<b>Status, Profession, Position:</b> Ghost

Tabel 6. Sifat Tuyul DreadOut 2 berdasarkan *manga matrix*

## Simpulan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, ditemukan perubahan pada karakter kuntilanak dan tuyul. Dalam perubahan secara visual, kuntilanak mengalami perubahan berawal dari berbentuk menyerupai manusia menjadi lebih mengerikan. Pada perubahan sifat, kuntilanak berawal mempunyai sifat yang agresif lalu berubah menjadi halus. Lalu perubahan karakter tuyul yang signifikan berawal digambarkan sosok yang lemah namun berubah menjadi sosok yang lebih agresif. Perbedaan-perbedaan inilah yang menjadi keunikan dalam gim ini untuk memberikan pengalaman yang menarik bagi pemain. Perubahan ini juga terjadi untuk menyesuaikan pemain global agar dapat menikmati ketakutan pada gim DreadOut.

Maka dalam perancangan dan pengembangan gim yang mengangkat budaya, perubahan-perubahan pada karakter menjadi salah satu hal yang unik dalam menyesuaikan narasi yang diangkat agar perubahan tersebut menjadi hal yang menarik bagi pemainnya terutama pasar global. Perbedaan budaya menjadi salah satu tantangan bagi pengembangan gim yang mengangkat tema budaya sebagai konten utama dalam gimnya. Maka perlunya memperhatikan kreativitas untuk membangun budaya yang diangkat menjadi sebuah gim sehingga dapat dinikmati oleh pemain lokal maupun universal, salah satu faktornya adalah karakter. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi sebagai pengembangan penciptaan visual karakter pada gim, agar dapat mengembangkan karakter yang menarik sesuai target market yang dituju.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Bianca, F. (2019). *Kisah Hantu & Makhluk Gaib Nusantara*. Yogyakarta: Narasi.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things With Videogames*. London: University of Minnesota Press.
- Khairunnisa, A. (2019). *A Book of Indonesian Ghost*. Bandung: StoryTale Studio.
- Kirriemuir J, McFarlane A. (2004) *Literature review in games and learning*. Futurelab Series.
- Moleong, Lexy J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ridoi, Mokhammad. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Maskha
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*, USA: Collins Design.
- Zidan, Mada, Genta. D. Bonaventura. (2019). *Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut*. Jakarta: Gagasmedia

### Artikel Jurnal

- Andelina, Ika Resmika. (2021). *Analisis Perubahan Desain Karakter Dalam Gim Final Fantasy VII Remake Berdasarkan Pendekatan Manga Matrix*. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain. Vol. 6. No. 1.

- Putra R.W, Muhdaliha, Benny. (2017). *Analisis Visual Game Arena of Valor Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game*. Jurnal Avant Garde. Vol.V No.2.
- Putra R. W, Annissa J. (2021). *Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Horor DreadOut*. AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi Volume I, No. 2
- Nadya, Saputra H. (2020) *Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "DreadOut"*. National Conference of Creativity Industry
- Budi N. K., (2020). *Representasi Perempuan Tangguh dalam Video Game DreadOut: Sebuah Kajian Adaptasi*. Mozaik Humaniora, Volume 20, No. 2

#### **Video dalam Youtube**

ACIGameSpot.(2020).DISERBUKELUARGATUYULHAHA!!  
DreadOut 2 Part 8. Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=Uc2TETQ8354&t=673s>

#### **Biografi Penulis**

**Rana Syakirah Rinaldi** adalah wanita yang lahir di Jakarta pada tanggal 2 Juli 1998. Mahasiswi yang memiliki hobi menggambar dan olah raga ini bekerja secara *freelance* sebagai ilustrator. Ia merupakan mahasiswi yang menyelesaikan Pendidikan S1 Universitas Budi Luhur, Kemudian ia merupakan mahasiswi aktif pada Pendidikan S2 Universitas Budi Luhur pada tahun 2021.