

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu negara yang kaya akan keanekaragaman budaya. Hal ini dikarenakan Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa dan masing-masing suku bangsa tersebut memiliki karakteristik tersendiri baik dari segi bahasa daerah, adat istiadat, kebiasaan, dan berbagai hal lain yang memperkaya keanekaragaman dari budaya Indonesia. Menurut Taylor (dalam Prayogi & Danial, 2016) kebudayaan adalah kompleks keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan semua kemampuan dan kebiasaan yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Berdasarkan pengertian di atas kebudayaan diartikan bahwa sesuatu yang memengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi pemikiran manusia yaitu berupa gagasan dan ide sehingga berpengaruh terhadap kebiasaan manusia. Menurut Koentjaraningrat (dalam Prayogi & Danial, 2016) kebudayaan memiliki beberapa wujud yang meliputi : Pertama wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai, atau norma; Kedua wujud kebudayaan sebagai aktivitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat; Ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Kebudayaan memiliki berbagai bentuk yang dihasilkan oleh manusia salah satunya yaitu kesenian. Menurut Rijoatmojo (dalam Dyastriningrum, 2009) menyatakan bahwa kesenian adalah segala sesuatu ciptaan manusia untuk memenuhi atau untuk menunjukkan rasa keindahan. Kesenian memiliki empat macam bentuk yaitu seni rupa, sastra, musik, dan seni pertunjukan.

Menurut Heriyawati (2016) seni pertunjukan adalah suatu peristiwa yang wujudnya berupa hasil olahan atau garapan dari seniman sehingga karya seni pertunjukan merepresentasikan kreativitas senimannya. Seni tersebut dijadikan sebagai hiburan untuk masyarakat agar masyarakat ikut melestarikan kebudayaan walaupun hanya menyaksikan saja. Pada seni pertunjukan ini tidak hanya sebatas

kesenangan semata, tetapi juga terdapat nilai moral dari masing-masing seni yang dipertunjukkan. Biasanya nilai moral dari suatu seni mengenang nenek moyang mereka, tetapi juga yang sudah diberi inovasi agar seni pertunjukan tersebut semakin banyak diminati.

Di Indonesia seni pertunjukan banyak diminati oleh masyarakat. Ada berbagai macam seni pertunjukan salah satunya yaitu kesenian tradisional. Kesenian tradisional adalah hasil ciptaan atau karya masyarakat yang mengandung unsur keindahan dengan berpegang teguh pada norma dan adat istiadat yang berada di lingkungan masyarakat tertentu. Kesenian tradisional tentunya memiliki nilai keindahan yang mempunyai keunikan tersendiri di masing-masing daerahnya. Keberadaan kesenian tradisional dapat menjadikan kebanggaan bagi masyarakat pada daerah tersebut. Di Jawa Timur ada berbagai macam kesenian tradisional yang berkembang. Salah satu kesenian yang banyak diminati masyarakat terutama daerah Mojokerto yaitu kesenian tradisional *bantengan*.

Kesenian tradisional *bantengan* adalah sebuah seni pertunjukan budaya tradisi yang berasal dari Jawa timur yang menggabungkan unsur sendratari, olah kanuragan, dan syair/mantra yang sangat kental dengan nuansa magis (Ditwdb, 2019). Kesenian *bantengan* ini merupakan kesenian khas dari Kabupaten Mojokerto. Namun ada banyak versi yang perlu dibuktikan kebenaran asal usul kesenian *bantengan* tersebut. Pada hasil wawancaranya Anam (2019) menemukan bahwa kesenian *bantengan* menceritakan tentang penghuni hutan yang diganggu ketenangannya oleh manusia. Selain itu juga mengungkapkan bahwa ada dua versi mengenai asal usul kesenian *bantengan*. Versi pertama, kesenian *bantengan* ini berasal dari kota Batu diceritakan ada seorang pendekar yang membawa kesenian ini ke Pacet dan bergabung dengan kelompok Siliwangi dari Pacet kemudian berkembang di Pacet. Versi kedua kesenian *bantengan* berasal dari Claket. Namun kedua versi ini sulit untuk dilacak kebenarannya, akan tetapi wilayah Pacet yang hingga saat ini terus melestarikan kesenian *bantengan* ini.

Di Mojokerto hampir setiap kecamatan mempunyai kelompok kesenian *bantengan*. Menurut Nurwawati (2016) di Kabupaten Mojokerto sendiri sudah ada 56 kelompok seni tradisional *bantengan* dan tersebar di 15 kecamatan. Data tersebut tercatat pada tahun 2017 oleh forum komunikasi *bantengan* Majapahit. Dalam perkembangannya kesenian ini telah banyak melakukan variasi terhadap penyajiannya sehingga menjadi tontonan yang menarik. Kesenian ini juga sering ditampilkan pada saat acara-acara penting di Mojokerto. Dari perkembangan kesenian pertunjukan yang dilakukan oleh pelaku kesenian *bantengan*, kini kesenian ini menjadi sebuah seni pertunjukan yang favorit. Selain itu kesenian ini juga banyak melakukan variasi seperti menambahkan pertunjukan jaranan dan barongan. Hal ini dikarenakan agar kesenian tradisional *bantengan* ini tetap menjaga keutuhannya sebagai seni pertunjukan yang menarik dan banyak peminatnya.

Dalam kesenian *bantengan* ada beberapa pertunjukan yang ditampilkan diantaranya : pencak silat dan *buron alas* . Penampilan yang paling favorit yaitu *buron alas* dan pertunjukan *banteng*, sebab pada kedua penampilan tersebut menampilkan karakter hewan yaitu pada *buron alas* yang menampilkan macanan, barongan. Pada *buron alas* pemain melakukan gerakan-gerakan yang sesuai dengan gerakan hewan berdasarkan masing-masing karakter hewan. memiliki sisi magis, sebab berhubungan dengan hal gaib. Hal ini bisa terlihat pada hasil penelitian yang dilakukan Khasanah (2019) di salah satu grup *bantengan* yang ada di Kecamatan Trawas dalam penelitian, ia menemukan hasil bahwa pada masyarakat dan anggota kesenian *bantengan* tersebut mayoritas beragama Islam, namun masih kental dengan adat dan budaya Jawa yang dapat terlihat ritual magis dalam setiap pertunjukan. Hal magis tersebut terlihat tidak menjadi masalah bagi pemain dan penonton kesenian *bantengan* dan mereka sangat menikmati kesenian ini.

Pada kesenian *bantengan* semua kalangan bisa memainkan kesenian ini, namun ada pembagian-pembagian khusus pada setiap kelompok usia. Pada pemain dewasa biasanya berperan sebagai pawang dan juga ikut dalam pertunjukan banteng. Selain itu kesenian *bantengan* juga dapat dijadikan sebagai

sarana pengembangan diri bagi kalangan muda dan anak-anak. Sebab pada kesenian ini ada beberapa yang bisa diikuti dan tidak berbahaya yaitu pada pencak silat. Pada pencak silat siapa saja boleh mengikuti karena pada pertunjukan pencak silat ini tidak berbahaya. Selain itu pada kesenian ini ada beberapa tahap ketika ingin bergabung dalam kesenian ini. Yang pertama harus mengikuti pencak silat terlebih dahulu bagi yang berusia anak-anak dan remaja. Setelah lama bergabung dalam kesenian pencak silat untuk yang berusia remaja diperbolehkan untuk menjadi pemain banteng, barongan. Sehingga untuk mengikuti kesenian perlu adanya pendampingan dari sesepuh dan orang lebih ahli dalam kesenian *bantengan* ini. Hal ini dilakukan agar kesenian ini akan terus berkembang dan ada yang meneruskan. Selain itu kesenian *bantengan* ini bisa dijadikan sarana berprestasi bagi kalangan muda terutama para remaja.

Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian Candra (2019) pada kesenian *bantengan* yang berada di Desa Talok, Kecamatan Dlanggu, Mojokerto menemukan bahwa pada tahun 2011 kelompok remaja putra Sawunggaling membuat konser tunggal seni *bantengan* dan kelompok ini juga mulai berani mendaftarkan induknya ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Mojokerto atas nama kelompok seni *bantengan* putra sawunggaling. Kesenian *bantengan* ini dituntut untuk terus berkembang dengan segala kreativitasnya. Kreativitas tersebut akan menjadikan kesenian *bantengan* menjadi salah satu seni tradisional yang banyak diminati oleh remaja sebagai seni pertunjukan yang menarik. Namun pada dasarnya kesenian *bantengan* ini merupakan kesenian yang sangat kental dengan hal-hal magis. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan salah satu mantan pemain kesenian *bantengan*.

“Kulo biyen tau melok bantengan mboten suwe se mas sekitar wulanan lan kulo pernah melok tanggapan ping pisan mas, pas iku kulo sek kelas 2 SMK. Wong tuwo kulo ngongkon leren keronu nang njerone bantengan niku kentel kalihan hal magis lan niku bahaya gawe kulo. Teko niku kulo nyadari mas nek bantengan niku pancen bahaya gawe kulo” (BSN, 23 Mei 2020)

“Saya dulu pernah ikut *bantengan* dan itu tidak lama mas sekitar satu bulan dan pernah ikut tanggapan (pertunjukan) satu kali, saya waktu itu masih duduk di kelas 2 SMK. Orangtua saya menyuruh saya untuk berhenti

alasannya karena didalam *bantengan* tersebut sangat kental dengan hal magis dan hal itu bisa membahayakan bagi saya. Dari situ saya menyadari mas kalo *bantengan* itu memang bahaya bagi saya“ (BSN, 23 Mei 2020)

Dari pernyataan BSN dapat dikatakan bahwa hal-hal magis yang terdapat dalam kesenian *bantengan* menjadi satu alasan orangtua BSN untuk menyuruh BSN tidak bermain kesenian *bantengan*. Hal-hal magis yang terdapat pada kesenian *bantengan* yaitu seperti ritual merawat pendamping (jin), *trance* (kesurupan). Namun pada dasarnya hal-hal magis menjadi salah satu sesuatu yang favorit bagi penonton kesenian *bantengan* terutama pada pertunjukan *buron alas* yang pada pertunjukan tersebut terjadi fenomena *trance* (kesurupan). Kesurupan dapat diartikan bahwa individu yang mengalami kesurupan tiba-tiba berubah kepribadiannya hal ini dikarenakan sebab dari luar (masuknya roh atau setan, jin ke dalam tubuh) (Siswanto, 2015) Hal ini yang membuat banyak orang sering menghubungkan kesurupan dengan persoalan yang bersifat supranatural. Banyak situasi yang mengakibatkan kesurupan bisa terjadi pada seseorang yaitu seperti sakit/kelemahan, praktek agama, dan ritual budaya. Hal ini bisa terlihat dari banyak kasus-kasus kesurupan yang terjadi karena banyak situasi.

Pada penelitian yang dilakukan Anjaryani dan Rahardanto (2016) menghasilkan bahwa pada salah satu subjek mengalami kesurupan yang diakibatkan oleh mimpi buruk yang dialami oleh subjek, mimpi buruk tersebut merupakan kecemasan-kecemasan yang dialami oleh subjek. Kasus berbeda mengenai kesurupan terlihat pada hasil penelitian Rahmatika (2018) yang meneliti tentang faktor psikologis pada remaja yang mengalami kesurupan. Pada penelitian ini Rahmatika mengambil dua remaja yang dijadikan subjek hasilnya mengungkapkan bahwa penyebab terjadinya kesurupan yang dialami oleh kedua subjek tersebut yaitu karena dendam ditimbulkan dari orang tidak menyukai keluarga subjek. Kasus kesurupan yang lain bisa terlihat pada kutipan berita yang dikutip oleh Siswanto (2015) , pada berita tersebut melaporkan bahwa sekitar 17 siswa-siswi pada salah satu sekolah mengalami kesurupan. Kutipan berita yang lain yang dikutip oleh Siswanto melaporkan 15 siswi salah satu sekolah di Pasuruan mengalami kesurupan ketika sedang berada di Laboratorium. Selain itu Siswanto juga mengatakan bahwa fenomena kesurupan yang terjadi pada kasus

diatas sering terjadi di sekolah khususnya pada saat ujian. Stres, tekanan yang dihadapi oleh siswa karena ada berbagai ujian dan latihan serta pembatasan kesenangan diduga menjadi penyebab munculnya kesurupan. Belum lagi lingkungan sekolah yang menjadi kurang sehat, tuntutan siswa, serta gaya hidup yang tidak ramah bagi para guru pada umumnya. Akibatnya, siswa yang kurang tahan dengan situasi tersebut akhirnya mengalami gangguan, antara lain muncul dalam bentuk kesurupan.

Dari beberapa kasus tersebut terlihat bahwa kesurupan dapat dikategorikan gangguan kesurupan. Hal ini sesuai dengan yang perkataan Siswanto (2015) bahwa penyebab bagi seseorang yang mengalami gangguan kesurupan ini memiliki ciri yaitu isi cerita atau perkataan pada saat mengalami kesurupan merupakan ingatan-ingatan yang dipendam dan juga sebelumnya mengalami ketakutan, kecemasan atau kemarahan. Namun disisi lain ada kesurupan yang belum dapat dikatakan sebagai gangguan atau sakit. Hal ini sesuai dengan perkataan Siswanto (2015) bahwa ada kesurupan yang belum dapat dinyatakan sebagai gangguan/sakit karena penyebab dari kesurupan ini bukan dari pengalaman bawah sadar pribadi tetapi pengetahuan bawah sadar kolektif. Hal ini sesuai dengan kesurupan yang terjadi pada kesenian *bantengan*.

Hal ini dikarenakan pada kesenian *bantengan* masih sangat kental dengan nilai-nilai budaya khususnya kebudayaan Jawa yaitu seperti ritual-ritual yang dijalankan. Ritual-ritual tersebut dilakukan sebelum dan pada saat pertunjukan, pada saat sebelum pertunjukan seluruh pemain dan anggota kesenian *bantengan* mengunjungi makam leluhur atau *punden* dengan membawa sejumlah *among-among* (sesaji). Ritual tersebut dilakukan di tempat atau Desa yang digunakan untuk tempat pertunjukan kesenian *bantengan*. Hal sejalan dengan salah satu hasil penelitian Anam (2019) bahwa penari atau pemain mengalami kesurupan arwah leluhur banteng yang sering disebut *dhanyang*. Kesurupan pada penari atau pemain akan menjadi-jadi ketika aroma bakar kemenyan di rasakan dan bunyi suara cambuk yang dilecutkan terdengar oleh penari atau pemain. Selain itu pengaruh sesaji juga dibutuhkan pada saat pertunjukan yang bertujuan menghormati roh nenek moyang setempat agar diberikan kelancaran pada saat

pertunjukan. Koentjaraningrat (1994) *Dhanyang* dalam sistem keyakinan Agami Jawi adalah roh-roh dari nenek moyang atau kerabat telah meninggal yang menjaga dan mengawasi seluruh masyarakat (yaitu desa, dukuh atau kampung). Dari pemahaman tersebut dapat dikatakan bahwa kesurupan yang terjadi dipicu oleh nilai-nilai budaya dalam kesenian *bantengan*. Selain itu kesurupan terjadi karena pemain memiliki keyakinan bahwa adanya roh nenek moyang yang datang dalam pertunjukan. Hal ini senada dengan Siswanto (2015) bahwa individu yang mengalami kesurupan memiliki keyakinan bahwa ada hal-hal gaib dan yakin bahwa selain manusia, hewan, dan tumbuhan ada dunia lain dan roh-roh yang sama-sama menempati dunia ini. Kesurupan yang terjadi dapat diketahui dari salah satu pemain kesenian *bantengan*.

“Pas wektu pecut diuniaken mas awak rosone abot koyok onok seng gandoli.. Nek jarene lare-lare nggeh ngerang, terus gulung-gulung ngunu iku mas, pas onok nyeru witi iku jarene se mas ngamuk terus nguber. Pas warase biasane awak loro kabeh mas, bingung, nggeh lemes, terkadang yo muntah, terus isok delok barang goib mas. (RV, 05 Februari 2021)

“Pada waktu cemeti dibunyikan mas badan terasa berat seperti ada yang menggantung. Kalo kata teman-teman ya mengerang, terus guling-guling, pas waktu ada membunyikan peluit ya mengejar. Pas waktu sembuhnya biasanya badan terasa sakit semua, bingung, ya lemes terkadang juga muntah, terus bisa melihat makhluk gaib mas” (RV, 05 Februari 2021)

Dari pernyataan salah satu remaja pemain kesenian *bantengan* yang mengalami kesurupan yang terjadi pada saat pertunjukan kesenian *bantengan*, awalnya dipicu oleh cemeti yang dibunyikan oleh pawang yang mengakibatkan tubuh pada pemain menjadi berat seperti ada yang menggantung. Selain Pada saat itu juga pemain mengalami kesurupan dan tidak menyadari apa yang dilakukan. Pada saat kesurupan perilaku yang dimunculkan yaitu mengerang, berguling-guling ditanah, bercicara tidak jelas dan mengejar penonton yang membunyikan peluit. Pada saat pertunjukan hampir mulai selesai pemain disadarkan dari kesurupannya. Pada saat setelah mengalami kesurupan pemain merasakan tubuhnya lemas dan bingung serta muntah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa kesenian *bantengan* masih sangat kental nilai-nilai budaya yaitu ritual-ritual yang mengandung unsur

magis. Unsur magis tersebut dapat mengakibatkan hal-hal gaib terjadi salah satunya yaitu kesurupan. Hal ini dikarenakan ritual-ritual yang dilakukan dapat menjadi penyebab terjadinya kesurupan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Giligan (dalam Sudjana, 2015) bahwa ada beberapa hal yang bisa memicu terjadinya kesurupan salah satunya yaitu upaya ritual yaitu seperti bunyi-bunyian dan bau-bauan. Ritual-ritual tersebut dilakukan pada saat pertunjukan akan dimulai sehingga dapat mensugesti pemain (Siswanto, 2015). Dari sugesti tersebut memunculkan gejala kesurupan yaitu perubahan persepsi bagi pemain yaitu merasakan kehadiran makhluk halus. Persepsi lain dirasakan semakin mendalam ketika tubuh pemain terasa berat. Seiring berjalannya waktu kondisi pemain semakin jauh dari kesadarannya dan terjadi kesurupan. Dalam kondisi ini pemain berubah perilakunya seperti berguling-guling ditanah, mengerang, dan berbicara tidak jelas dan mengejar penonton yang membunyikan peluit. Selama kesurupan energi yang dikeluarkan pemain besar dan berdampak pada kondisi tubuhnya. Kondisi tersebut seperti lemas, tubuh terasa sakit, perasaan bingung dan memunculkan pengalaman subjektif seperti bisa melihat makhluk halus.

Namun disisi lain pada kehidupan sehari-hari remaja pemain kesenian *bantengan* ternyata juga mengalami kesurupan yang dipicu oleh emosi negatif. Namun kesurupan itu jarang dan terjadi pada saat kondisi emosi dari remaja tersebut kurang stabil dan kurang bisa mengontrol emosinya. Hal ini sesuai apa yang dikatakan oleh salah satu remaja pemain kesenian *bantengan* yang berinisial RV :

“Pernah mas nek pas sumpek kudu ngamuk ten omah tapi niku jarang mas. Biasane waras e nggeh dicelukaken Mas kebetulan Mas kulo saget ngonteniku. Sakmarine ndadi nggeh taksih kudu moreng-moreng cumae mboten nemen mas, terus pun rodok enteng. (RV, 05 Februari 2021)

“Pernah mas waktu marah di rumah tapi itu jarang mas. Biasanya pulihnya ya dipanggilkan Kakak kebetulan Kakak saya bisa seperti itu. Sehabis kesurupan ya masih pengen marah-marah cuman sudah agak mendingan. (RV, 05 Februari 2021)

Dari penjelasan salah satu remaja pemain kesenian *bantengan* bahwa kesurupan yang terjadi di kehidupan sehari-hari disebabkan oleh kondisi emosi

yang kurang stabil. Setelah mengalami kesurupan emosi atau kemarahan dari remaja tersebut mengalami penurunan. Hal sesuai dengan Siswanto (2015) bahwa individu yang mengalami kesurupan bila mengalami situasi yang menekan (situasi stres). Situasi yang menekan itu bisa bermacam-macam salah satunya yaitu marah. Pendapat lain yaitu Santrock (2007) dalam bukunya bahwa seseorang yang berada pada masa remaja kemampuan kognitif dan kesadaran diri meningkat dan memiliki kesiapan untuk mengatasi stres dan fluktuasi emosional yang lebih efektif, namun banyak remaja tidak dapat mengelola emosinya secara lebih efektif. Sebagai akibatnya remaja tersebut sangat rentan mengalami depresi, kemarahan, kurang mampu meregulasi emosinya. Sehingga pada masa remaja sangat rentan mengalami tekanan.

Fakta-fakta tersebut membuat peneliti tertarik untuk meneliti remaja pemain kesenian *bantengan*. Alasan peneliti tertarik meneliti remaja pemain kesenian *bantengan* karena pada kesenian ini masih tertanam nilai-nilai budaya yang tertanam dan keyakinan mengenai roh leluhur (*dhanyang*). Selain itu pada kesenian *bantengan*, pelaku kesenian meyakini bahwa roh leluhur yang masuk pada tubuh pemain saat pertunjukan. Disisi lain alasan peneliti tertarik meneliti remaja pemain kesenian *bantengan* karena remaja dijadikan sebagai alat pengembangan kesenian *bantengan*. Hal ini terlihat pada data yang ditemukan oleh peneliti yaitu kelompok remaja dapat membuat konser tunggal kesenian *bantengan*. Dari sisi kesurupan bahwa kesurupan yang terjadi pada remaja pemain kesenian *bantengan* cukup rentan. Hal ini bisa dibuktikan bahwa remaja mengalami kesurupan tidak hanya dalam pertunjukan namun di kehidupan sehari-hari juga mengalami kesurupan. Dari pemaparan dan data-data yang didapatkan, peneliti tertarik mengambil penelitian skripsi dengan bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami dinamika kesurupan yang terjadi pada remaja pemain kesenian *bantengan*.

1.2 Signifikansi Penelitian

Penelitian sebelumnya berjudul “Tari *Bantengan* Di Dusun Randegan Desa Jatirejo, Kabupaten Mojokerto” tahun 2019 oleh Muhammad Choerul Anam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Choerul Anam ini membahas tentang bentuk penyajian dan perkembangan tari *bantengan* di Di Dusun Randegan Desa Jatirejo, Kabupaten Mojokerto. Hasil dari penelitian ini yaitu *bantengan* sebagai bentuk tarian rakyat dalam sajiannya menggunakan properti barongan berbentuk kepala hewan banteng dan dalam penyajiannya melakukan perubahan-perubahan dengan ditambahkan pencak silat pada awal sajian. Selain itu perkembangan *bantengan* juga ditandai dengan penambahan alat musik sajian barongsai. Hasil yang menunjukkan *bantengan* pada tahun 2012 sampai 2014 mengalami kevakuman hal ini yang mengakibatkan seniman *bantengan* mulai menciptakan gerak khas dan sesuai dengan penggambaran tokoh banteng. Kaitannya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan model pendekatan studi kasus. Selain itu kesamaan dengan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya yaitu terletak pada pembahsan konteks penelitian yaitu kesenian *bantengan*. Namun ada perbedaan yaitu pada peneltian sebelumnya membahas mengenai penyajian perkembangan kesenian *bantengan* sedangkan pada peneltian ini membahas tentang kajian psikologi mengenai dinamika kesurupan kesenian *bantengan*. Karena pada kesenian *bantengan* sangat kental dengan hal-hal magis seperti pertunjukan *buron alas* yang pada saat itu pemain mengaami kesurupan. Selain itu pada penelitian sebelumnya sasaran subjek yaitu pimpinan kelompok kesenian *bantengan* sedangkan pada penelitian ini subjeknya yaitu remaja pemain kesenian *bantengan*.

Penelitian sebelumnya berjudul “Faktor Psikologis Terhadap Fenomena Kesurupan Yang Terjadi Pada Remaja” tahun 2018 oleh Vina Rahmatika. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif menggunakan pendekatan studi kasus. Pada penelitian Vina Rahmatika ini membahas tentang faktor

psikologis pada fenomena kesurupan yang terjadi remaja. Penelitian mengambil subjek remaja yang berjumlah dua orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesurupan yang dialami oleh kedua remaja tersebut yaitu disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dialami oleh kedua subjek karena kondisi fisik dan psikis subjek tidak stabil. Gejala sebelum kesurupan yang dialami subjek yaitu karena stres, banyak pikiran dan pikiran kosong. Keadaan saat kesurupan yang menyadari sepenuhnya, ada yang menyadari sebagian, dan ada juga tidak menyadari sama sekali. Kaitannya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan model pendekatan studi kasus dan sama-sama membahas kesurupan yang terjadi pada remaja. Namun ada beberapa perbedaan dengan penelitian ini yaitu meskipun sama-sama membahas mengenai remaja tetapi pada penelitian subjek remaja pemain kesenian *bantengan*. Selain itu pada penelitian sebelumnya membahas mengenai faktor psikologis pada penelitian ini lebih memfokuskan pada dinamika atau gambaran kesurupan yang terjadi pada remaja pemain kesenian *bantengan*. Alasan lain yaitu subjek penelitian sebelumnya kesurupan yang dialami karena kondisi psikis dan kondisi fisik yang tidak stabil, berbeda dengan kesenian *bantengan* yang tidak diakibatkan dari dari kurang stabilnya kondisi fisik dan psikis.

Penelitian sebelumnya berjudul “ Kuda Lumping Dan Fenomena Kesurupan Massal : Dua Studi Kasus Tentang Kesurupan Dalam Kebudayaan Jawa ” tahun 2009 oleh Lucy Angela Clare Springate. Hasil dari penelitian ini yaitu pertama, kesurupan massal yang terjadi dianggap noda sosial karena orang kesurupan dilihat sebagai orang yang tidak sehat atau orang islam yang tidak saleh. Kedua, ditemukan bahwa ada kesamaan antara kesurupan dalam kuda lumping dan kesurupan massal, ketika pemain kuda lumping kesurupan mereka bermain seperti kuda buas yang melompat dan lari-lari dengan irama musik. Sedangkan pada kesurupan massal buruh-buruh dan murid-murid yang kesurupan bertingkah laku seperti pemain kuda lumping, mirip dengan kuda buas. Ketiga kesurupan dalam kuda lumping dan fenomena kesurupan massal memberikan penjelasan tentang mistik di Jawa, meskipun ada ketegangan dengan kepercayaan Islam. Kaitannya dengan penelitian yaitu sama-sama membahas mengenai

kesurupan. Namun pada penelitian ini membahas kesurupan dan mengetahui lebih jauh kesurupan yang terjadi pada kesenian *bantengan* terutama pada remaja pemain kesenian *bantengan*.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas, fokus penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini berfokus pada “Bagaimana dinamika kesurupan remaja kesenian *bantengan*?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dinamika kesurupan pada remaja pemain kesenian *bantengan*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pengembangan ilmu psikologi selanjutnya mengenai dinamika kesurupan.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek

Dengan adanya penelitian ini diharapkan subjek mengetahui dinamika kesurupan yang terjadi sehingga subjek dapat mengontrol emosinya ketika sedang menjalani kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Kelompok Kesenian *Bantengan*

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan wawasan, pengetahuan, dan informasi mengenai dinamika kesurupan kesenian *bantengan*. Sehingga diharapkan kelompok kesenian *bantengan* sering melakukan kegiatan agama bersama-sama seperti *do'a* bersama.

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memberi pengetahuan dan memperluas pemahaman di bidang psikologi yang berkaitan dengan dinamika kesurupan yang terjadi pada remaja pemain kesenian *bantengan*.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan informasi, dan bahan kajian bagi penelitian selanjutnya mengenai kesenian *bantengan*