

FUNGSI PERMAINAN REMAJA NINI DHIWUT
DUSUN GEBANG SANANWETAN BLITAR
(KAJIAN MAKNA SIMBOLIK DAN NILAI-NILAI EDUKASI)

Hendra Hermawan*
Abraham Nurcahyo*

Abstrak

Penelitian ini membahas Permainan Nini Dhiwut yang diperuntukkan para remaja berupa warisan lisan masyarakat Dusun Gebang. Penelitian ini ditujukan guna menganalisis Fungsi, makna simbolik serta nilai-nilai edukasi di dalamnya.

Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif khususnya kajian teks dan etnohistoris terutama penggunaan dimensi waktu (sejarah) sebagai komparasi. Sumber data menggunakan sumber data primer berupa wawancara dan observasi. Data sekunder berupa kajian teks yang relevan dan kearsipan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan fungsi wujud (manifest) Permainan Nini Dhiwut telah bergeser menjadi pertunjukkan yang bersifat hiburan, adapun fungsi tersembunyi (laten) terdiri dari fungsi emosi keagamaan, ritual inisiasi para remaja, teater rakyat berbentuk drama liturgi dan drama simbolis serta fungsi gotong royong dan fungsi pendidikan. Makna Simbolik pertama dari permainan Remaja Nini Dhiwut menyajikan unsur hiburan yang dibalut, ritual Animistik, shaman, pengaruh Hindu, Islam serta tradisi lokal. Makna simbolik kedua dari permainan mengajarkan Nilai kedudukan perempuan terdiri dari perjdohan, kesuburan, kepasrahan, pengorbanan, dan kesetiaan. Pada aspek perlengkapan yang dihadirkan yaitu terdiri atas nilai kesuburan, tanggung jawab, keteguhan dan peran domestik perempuan Jawa. Sedangkan makna simbolik pada tembang berupa ajaran lisan yang mempunyai makna religi terdiri atas sifat mawas diri, unsur ruwat, makna kedua yaitu inisiasi (pengukuhan), makna ketiga berupa tanggung jawab makna keempat bersifat romantika (perjdohan). Nilai-nilai edukasi yang dapat dimaknai dan dikorelasikan dengan pendidikan karakter antara lain nilai religius, kejujuran, dan tanggung jawab.

Kata Kunci: Nini Dhiwut, Simbolik, Nilai Edukasi

Pendahuluan

Indonesia dikenal terdiri dari beragam suku bangsa dengan adat yang berbeda satu sama lain. Pada awal perkembangan sampai menjadi sebuah bentuk negara kesatuan hingga sekarang, proses interaksi budaya terus dibangun dan mampu menciptakan interaksi, persilangan dan saling melengkapi satu sama lain dengan karakteristik yang khas

membentuk masyarakat Indonesia multikultural.

Pulau Jawa yang menjadi salah satu wilayah Indonesia yang memiliki kekayaan budaya, dan secara umum bisa dikatakan unsur-unsur beberapa upacara ataupun keyakinan dalam pandangan Jawa terkesan pra logis, namun bukan berarti aktifitas yang dilakukan tanpa kehadiran makna bagi pendukung budayanya.

* **Hendra Hermawan** adalah Alumni Mahasiswa Pendidikan Sejarah UNIVERSITAS PGRI MADIUN

* **Abraham Nurcahyo** adalah Dosen Prodi Pendidikan Sejarah UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Budaya Jawa atau istilah *kejawen* dalam Mulder (1996: 16), menyatakan arti umum dalam bahasa Inggris adalah *Javanes*, *Javanism* yang merupakan suatu deskriptif bagi unsur Jawa yang khas, diperkirakan berasal dari masa Hindu-Budha dalam sejarah Jawa dan bergabung dalam suatu filsafat serta sistem khusus dari dasar perilaku kehidupan. Dimensi kehidupan sosial budaya masyarakat Jawa, memiliki berbagai aspek kepercayaan religius yang kadang bersifat mistik spiritual, adapun hal tersebut juga memberikan pengaruh terhadap tubuh sosialnya termasuk juga pada media berupa permainan tradisional.

Permainan tradisional dalam masyarakat Jawa terdapat beberapa permainan yang bisa dibedakan menjadi dua kategori, yaitu (1) permainan yang bersifat sakral (suci) ataupun yang bersifat (2) *profan* (biasa). Menurut Overback (dalam Dananjaya 1991: 180) mengklasifikasikan permainan anak-anak Jawa yang dapat juga dimainkan oleh anak laki-laki kecil dalam tiga kategori (1) permainan biasa (2) permainan *towok* permainan gaib (3) permainan gaib lainnya. Salah satu permainan yang sarat mistis atau bersifat sakral yang jejaknya masih bisa bertahan yaitu, permainan *Nini Dhiwut* di Blitar.

Nini Dhiwut merupakan salah satu permainan ritual sakral Jawa yang memiliki ragam dan nama yang berbeda Menurut Hazeu (1901: 38-50) mendeskripsikan

nama lain yang berkembang di daerah Jawa tengah dan Jawa timur, tepatnya di Solo mempunyai nama *Ni Towok*, daerah Magetan dengan nama *Nini Edok*, atau *Kaki Diwoet*. Sedangkan Kendal sekitar Semarang dikenal dengan istilah *Nini Soendring*, daerah Cianjur dikenal dengan istilah *Nini Buyut*. Sedangkan kesamaan nama varian di daerah Magetan dan di daerah Blitar dengan nama *Nini Dhiwut*.

Permainan *Nini Dhiwut* yang dulunya tumbuh dan perkembangan di sekitar Jawa Tengah maupun Jawa Timur, memiliki ciri khas yang cukup menarik karena menyajikan konsep supranatural dan relasinya dengan roh-roh halus. Pada beberapa sumber yang didapatkan, sifat dari permainan *Nini Dhiwut* diperuntukkan sarana hiburan, yang sering diadakan saat waktu senggang bertepatan dengan bulan purnama (tanggal lima belas bulan Jawa) dikutip dari sumber <http://www.Blitarian.com> diunduh tanggal 20 Agustus 2010).

Salah satu ciri yang menarik dari permainan ini pemegang boneka yang telah dihias yang memang berasal dari alat dapur berupa *siwur* (gayung) dan juga *senik* atau *rinjing* (tempat sayuran) yang sebelumnya telah diisi roh halus dan yang memegang haruslah remaja perempuan dengan syarat perawan ataupun dalam keadaan suci.

Kondisi permainan *Nini Dhiwut* sendiri melalui wawancara observasi dengan informan oleh peneliti pertama kali

diselenggarakan kembali pada tahun 2009, tepatnya digunakan untuk merayakan hari Kemerdekaan Republik Indonesia di dusun Gebang kelurahan Sananwetan. Permainan tersebut dikemas melalui seni pertunjukkan yang sederhana, melalui sarana tersebut masyarakat kembali menggugah kembali permainan yang sengaja tidak dilakukan pada kurun waktu 1960an tepatnya semenjak 1967 karena berbagai faktor salah satunya aspek pemegang yang banyak menikah.

Permainan Nini Dhiwut beberapa diyakini terdapat makna simbolik baik tradisi *pitutur* melalui wahana tembang mantra bersifat sakral maupun aspek simbolik dari benda yang dimainkan. Permainan *Nini Dhiwut* sebagai bagian hasil tradisi budaya Jawa, memiliki kekayaan tuturan lisan terkait aspek kesejarahan, mitos ataupun sastra lisan yang dapat diungkapkan, dengan harapan terdapat makna yang dapat direfleksi dalam konteks masa sekarang dan yang akan datang.

Melalui fakta sosial ini, setidaknya memberi kesempatan menguraikan latar permainan ini, seperti dugaan garis pewarisan yang putus atau bahkan menafsirkan ulang penghayatan masa sekarang perihal fungsi permainan bagi pendukung budaya. Proses pelestarian dan dinamika yang terjadi pada permainan *Nini Dhiwut*, menjadi motif dalam mendorong peneliti untuk penjelasan komprehensif mengenai fenomena ini.

Selain hal tersebut terbuka lagi dalam menjelaskan terkait kontribusi dalam pendidikan. Nilai-nilai pendidikan karakter yang disosialisasikan oleh pemerintah pada masa sekarang nampaknya bisa menjadi alternatif untuk menggali lebih lanjut konsep permainan ini untuk menggugah nilai identitas berbasis nilai kearifan lokal.

Dengan berbekal harapan itu permainan *Nini Dhiwut* yang dikenal sarat mistis bisa digunakan pendekatan dalam upaya menguraikan secara mendalam aspek diakronik maupun sinkronik simbol perangkat serta norma sehingga menjadi modal dasar ketahanan budaya pada pendidikan nilai, guna rekayasa masa depan tanpa harus tercerabut akarnya.

Untuk itu, peneliti mengupas kajian Fungsi Permainan Remaja *Nini Dhiwut* Dusun Gebang Sananwetan Blitar (Kajian Makna Simbolik dan Nilai-Nilai Edukasi).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dirumuskan: (1). Bagaimana hubungan fungsi permainan *Nini Dhiwut* dalam kehidupan masyarakat Dusun Gebang Sananwetan Blitar?, (2). Bagaimana makna simbolik dari permainan *Nini Dhiwut*?, (3). Apa saja nilai-nilai edukasi yang terkandung dalam permainan *Nini Dhiwut* dalam pembelajaran.

Tinjauan pustaka

Secara pengertian, fungsionalisme adalah dari suatu paham yang menyatakan bahwa unsur-unsur dalam suatu

masyarakat atau kebudayaan saling bergantung dan menjadi kesatuan yang berfungsi (Suyono, 185: 126). Berawal kerangka penelitian ini, fungsionalisme merupakan suatu teori yang menekankan bahwa unsur-unsur di dalam suatu masyarakat atau kebudayaan yang saling bergantung dan menjadi kesatuan yang berfungsi.

Radcliffe Brown dalam penelitiannya tentang agama dan masyarakat menyatakan bahwa setiap objek atau peristiwa memiliki pengaruh penting terhadap kesejahteraan masyarakat (Syam, 2007: 29-35). Apabila dihubungkan dengan keterkaitan mengenai hubungannya kajian fungsi dengan konsep kebudayaan. Fungsi menurut Saifudin (2006:156) adalah sebuah tugas sosial, suatu kegiatan yang harus dilaksanakan dengan tingkat ketepatan tertentu apabila ada pengelompokan sosial dan mempertahankan keanggotaan kelompok.

Di antara tugas-tugas ini terdapat rentang wilayah kerja yang meliputi sosialisasi dan pendidikan kalangan muda, pengaturan hal ihwal ekonomi dan politik, regulasi pelaku kejahatan dan selanjutnya. Kaplan & Manner Terjemahan Landung (2002: 79), menyatakan guna memperdalam konsep fungsi, memperkenalkan perbedaan antar fungsi *manifest* dan fungsi laten (fungsi tampak dan fungsi terselubung), dalam suatu tindakan atau unsur budaya. Fungsi *manifest* adalah konsekuensi objektif yang

memberikan sumbangan pada penyesuaian atau adaptasi sistem yang dikehendaki dan disadari oleh partisipan dan fungsi laten suatu ihwal budaya yang tidak disadari oleh masyarakat.

Fungsi yang lain dan cukup menonjol dalam *genre* kepercayaan rakyat berfungsi sebagai penebal emosi keagamaan atau kepercayaan. Hal itu disebabkan manusia yakin akan adanya makhluk makhluk gaib yang menempati alam sekeliling tempat tinggalnya dan yang berasal dari jiwa orang-orang mati atau manusia takut akan krisis dalam hidupnya, manusia yakin akan adanya gejala yang tidak dapat diterangkan dan dikuasai oleh akalinya, atau manusia mendapat suatu firman dari Tuhan, atau semua sebab tersebut di atas Koentjaraningrat (dalam Danajaya, 1967: 218).

Dengan adanya konteks pada paragraf sebelumnya maka dengan konsep fungsi menjadi analisis dalam menjelaskan peran atau guna dari permainan *Nini Dhiwut* serta keterkaitan pengaruh sosial di dalam kehidupan masyarakat dusun Gebang Sananwetan Blitar. Sedangkan aspek Permainan secara etimologis menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008: 897) berarti atraksi, pertunjukkan ataupun tontonan main berbuat untuk menyenangkan hati, atau dengan menggunakan alat kesenangan, melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati. Menurut Huizingga dalam Simon (2008: 70)

konsep permainan (*play*) menarik karena permainan merupakan elemen dasar kebudayaan. Permainan merupakan aktifitas yang memiliki dimensi waktu luang guna memberi kebebasan dalam proses kreatifnya.

Permainan dalam *folklor* juga banyak muncul terutama pada setiap bangsa di dunia umumnya mempunyai permainan rakyat. Kegiatan ini juga termasuk *folklor* karena diperolehnya melalui warisan lisan. Hal terutama berlaku pada permainan rakyat kanak-kanak, karena permainan ini disebarkan melalui tradisi lisan dan banyak di antaranya disebarluaskan tanpa bantuan orang dewasa seperti orang tua mereka atau guru sekolah mereka (Dananjaya, 1991: 171).

Menurut James Dananjaya (1991: 460), bentuk-bentuk folklor (*folklore games*) yang termasuk dalam kelompok folklor lisan adalah sebagai berikut: (1). Bahasa rakyat, (2) ungkapan, (3) pertanyaan tradisional, (4) puisi rakyat, (5) cerita prosa rakyat, (6) nyanyian rakyat. Bentuk-bentuk *folklor* yang termasuk dalam kelompok *folklor* sebagian lisan adalah sebagai berikut: (1). Kepercayaan dan takhayul (*superstition*), (2) permainan dan hiburan rakyat (*games and amusesment*), (3) teater rakyat, (4) tari rakyat, (5) adat kebiasaan, (6) upacara-upacara dalam lingkaran hidup, (7) Pesta-pesta rakyat (*Feast and festivals*).

Permainan anak-anak merupakan bagian dari permainan rakyat. Peserta tidak terbatas pada umur, tua maupun muda putra maupun putri semua dapat menjadi peserta. Sedangkan permainan anak-anak pesertanya terbatas pada umur kelompok anak, ialah semasa mereka belum berkeluarga. Sedangkan pada klasifikasi berdasarkan jenisnya, dalam suatu permainan dibedakan pada permainan yang bersifat sakral (suci) dan profan (biasa). Dalam kategori sakralisasi permainan ini yang mempunyai kecenderungan aspek mistis dan berhubungan dengan dunia gaib, menurut Koentjaraningrat (2002: 377), pembicaraan terkait ilmu gaib dibagi menjadi dua pokok khusus, yaitu sistem religi dan ilmu gaib. Hal itu kemudian dijelaskan, emosi kegamaan yang mendorong bahwa suatu benda, suatu tindakan atau gagasan mendapat nilai keramat, atau *Sacred Valuae*, dan dianggap sebagai tindakan keramat.

Mengenai segi pembagian waktu yang berhubungan dengan durasi, Eliade menyatakan (2002: 69), waktu sakral merupakan ungkapan sebuah pengulangan yaitu penghadiran kembali waktu mitos (*mytichal time*) waktu pertama yang menjadi makna kesucian dari seluruh bagian waktu yang sifatnya profan. karena konsepnya mengenai yang sakral tidak hanya berpusat pada Tuhan. Segala konsep yang berada dalam ruang lingkup antara manusia dengan yang nir-duniawi (non

fisik) dapat dikatakan sebagai sesuatu yang sakral. Pada kategori yang kedua, Permainan dikategorikan kriteria pesertanya yaitu; (1). anak laki-laki (2) anak perempuan (3) orang dewasa.

Pada kategori umur bagi peserta permainan, dibagi menjadi tiga yaitu; (1). anak-anak (2) remaja (3) orang dewasa. Permainan *Nini Dhiwut* memang melibatkan banyak orang dari segala usia, namun penelitian ini mengkhususkan remaja karena dalam inti permainan tersebut melibatkan remaja secara penuh, terutama aspek material yang dipegang berupa boneka *Nini Dhiwut* dan juga *gandik* atau *alu* yang dipegang laki-laki. Sehingga fokus penelitian ini akan mencoba menguraikan akar mendasar dari pengertian remaja serta perempuan.

Kebudayaan sebagai sistem simbol mempunyai penafsiran yang sangat luas. Semua obyek apapun tentang hasil kebudayaan yang mempunyai makna secara umum dapat disebut simbol. Kebudayaan dipahami sebagai perpaduan gagasan, simbol, dan nilai-nilai sebagai hasil karya dari tindakan manusia. Melalui ulasannya terkait simbol, Spradley (terjemahan Misbah dkk, 1997: 121) memberi definisi, simbol sendiri melibatkan tiga unsur, simbol itu sendiri, satu rujukan atau lebih dan hubungan antara simbol dengan rujukan. Ketiga hal tersebut merupakan dasar bagi semua makna simbolik.

Simbol menurut Saefudin (2006: 289) menyatakan suatu hal yang berkaitan dengan objek kejadian atau bahkan tertulis yang diberi makna oleh manusia, bentuk dari simbol salah satunya adalah bahasa. Namun pada sisi yang lain manusia berkomunikasi menggunakan tanda dalam lukisan, tari, musik, arsitektur, mimik wajah, pakaian, agama, kekerabatan dan bentuk-bentuk yang lain sehingga manusia dapat memberikan makna kepada setiap kejadian atau objek yang berkaitan dengan pikiran, gagasan, serta emosi.

Pada pengertian tersebut maka bisa disederhanakan makna simbol lebih menekankan korelasi suatu penafsiran akan bentuk, pemahaman dari penampakan visual ataupun non visual berupa tindakan maupun komunikasi. Konteks bahasa merupakan alat bantu yang menunjang dalam memahami memproyeksikan, mengimajinasi hubungan tentang yang diacu, maksud serta simbol baik kebendaan dalam permainan *Nini Dhiwut* beserta perilaku, dengan konteks latar nilai-nilai masyarakat pendukungnya.

Pendidikan merupakan salah satu narasi dalam agenda suatu bangsa. Pendidikan dapat diartikan sebagai sesuatu yang bersifat kontekstual dengan berbagai berbagai simbol sosial dan corak budaya masyarakat. Pemaknaan pendidikan tidak hanya diterjemahkan dalam bangku formal melalui kelembagaan sekolah tetapi juga nilai-nilai dalam proses pewarisan budaya

baik melalui keseharian maupun bentuk tradisi lisan khususnya permainan ataupun kesenian. Melalui permainan yang bersifat rekreatif dan membangun, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang produktif pada nilai pendidikan.

Menurut Tirtarahardja (2005: 33), secara fungsi pendidikan berkontribusi salah satunya sebagai transformasi budaya yang dapat diartikan sebagai pewarisan budaya dari generasi satu ke generasi yang lain dan kebudayaan mengalami transformasi dari generasi tua ke muda dengan nilai yang masih cocok diteruskan dan kurang cocok untuk diperbaiki. Menurut Elmubarok (2008: 23) konsep pendidikan nilai adalah suatu proses seseorang menemukan maknanya sebagai pribadi dimana nilai itu memberikan arti bagi jalan hidupnya..dan harapannya dapat menyentuh bagian terdalam diri manusia seperti daya refleksi, intropeksi analisa dan kemampuan menemukan dirinya dan betapa besar harga dirinya.

Menurut beberapa pengertian maka Nilai dapat diartikan sebagai ide dalam bahan pertimbangan baik dalam pikiran, maupun berperilaku dan hal ini dikorelasikan dengan fenomena permainan *Nini Dhiwut*. Fungsi pendidikan hal ini dikhususkan terutama menyangkut pendidikan karakter. Adapun nilai-nilai yang diharapkan berupa delapan belas (18) nilai karakter menurut Kementerian pendidikan Nasional. Panduan pendidikan

karakter (2011: 8) diuraikan sebagai berikut :

Nilai religius, kejujuran, Toleransi, Semangat kebangsaan, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, Disiplin, kerja keras, kreatif, Cinta Tanah air, peduli sosial, Mandiri, Demokratis, rasa ingin tahu, Menghargai prestasi, Gemar membaca, Tanggung Jawab.

Permainan *Nini Dhiwut* dikorelasikan dengan sifat nilai-nilai edukasi maka harapannya terdapat dekripsi nilai yang terkandung dibalik tata cara sekaligus saat permainan ini berlangsung. Unsur dalam permainan *Nini Dhiwut* dapat dikorelasikan dengan konteks yang berkembang dalam masa kini, sehingga baik aspek folklor, sejarah, dan juga deskripsi yang lain didapatkan guna menjadi bagian materi yang terintegrasi untuk disampaikan dalam materi pelajaran di sekolah.

Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif. Penelitian yang sifatnya kualitatif, dalam Moleong (2012:6), bahwa dalam penelitian kualitatif merupakan cara untuk memahami fenomena subjek penelitian berkaitan dengan perilaku ataupun persepsi dengan cara mendeskripsikan kata-kata atau bahasa guna memberikan pemahaman dari hasil pengamatan pada suatu konteks khusus dan alamiah. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian deskriptif khususnya kajian pustaka dan etnohistoris

terutama penggunaan dimensi waktu (sejarah) sebagai komparasi dan analisa. Aspek percampuran dalam metode ini digunakan sebagai asas keilmuan interdisipliner guna merekonstruksi dan menguraikan fenomena dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu yang sejenis sebagai upaya menganalisis varian permainan dengan karakter dan kajian teoritik yang berbeda guna memudahkan mengambil cara pandang dalam mengupas penelitian. Dengan adanya dua gabungan metode ini maka mengisyaratkan adanya penelitian lapangan yang memungkinkan untuk mengetahui secara jelas dalam memenuhi kedalaman kajian ini. Konteks metode penelitian budaya. Pendekatan Sejarah sebagai ilmu bantu dalam penelitian ini meliputi, aspek simbol dan latar belakang dengan beberapa sumber sejarah dan teks masa lampau yang dianggap relevan. Sebagai tambahan seperti jurnal maupun penelitian terdahulu yang serumpun oleh peneliti lain, sehingga aspek mikro maupun makro dalam permainan *Nini Dhiwut* bisa dikaji diperbandingkan melalui beragam hasil penelitian.

A. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah kualitatif berupa tindakan kata-kata, selebihnya tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data primer berasal dari kata-kata tindakan orang yang telah diamati serta diwawancarai melalui sebuah catatan ataupun alat perekam. Beberapa

narasumber kunci dan masyarakat yang menonton dan berpartisipasi dalam permainan tersebut. Sumber data sekunder diperoleh melalui kajian literatur atau penelitian terdahulu dan juga artikel yang memperkuat data pertama.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian di lapangan bisa melalui beberapa langkah berupa pengamatan langsung dan mencatat secara deskripsi. idalah pencatatan substansi, persiapan permainan, ritual, dan segala prosesi serta kebendaan permainan *Nini Dhiwut*

Metode observasi digunakan untuk sumber data dan hasilnya yang diharapkan suatu penelitian. Dari penggunaan metode dan teknik observasi ini, penulis bertindak sebagai pengamat dan kemudian memungkinkan untuk dengan mudah memperoleh segala variasi informasi, yaitu dengan mengamati situasi dan kondisi dari objek yang diteliti.

C. Teknik wawancara mendalam

Wawancara yang akan dilakukan berupa yang terencana dan tidak terencana *unstandarrized interview* (Koentjaraningrat, 1983: 138). Metode *unstandarrized interview* dipilih karena lebih fleksibel dalam mengulas dan memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peneliti sehingga tidak terlalu formal dalam pencarian data.

Pembahasan

A. Sejarah struktur Permainan *Nini Dhiwut*

Arti kata dan juga nama terdapat sejumlah tanda pembahasan sebelumnya, pada tataran pertama kata yang diperoleh sebelumnya tentang *Nini* sebagai sosok *wadon*, *simbah* atau nenek dalam bahasa madya yang diasosiasikan nenek dengan sifat pembawaan yang membimbing, namun pada tataran yang kedua dalam indeks berdasar kontek religi tertuju pada kata *Nini* dan *Ra Nini*, atau dikenal dengan Bhatari Durga. Bhatari Durga dan *Nini Dhiwut* menjadi salah satu cerminan pengaruh nama yang sifatnya menjadi lokal, karena seperti ajaran Hindu di Jawa atau bahkan disamakan, pengaruh tersebut hidup dalam angan dan pikiran orang Jawa sampai saat ini.

Kata *Dhiwut* ini memiliki kedekatan bunyi (homofoni) berupa kata *Dwiya* yang berasal dari istilah Jawa kuna yang berarti Dewa, adikodrati, gaib dan berasal dari dunia lain (Wojowasito, tanpa tahun: 78). Sedangkan untuk akhiran *wut* hal ini mempunyai kemiripan kata dengan *juwawut* yang artinya sekoi atau jenis tanaman pangan (Purwadi, 2006: 126). Kesepadanan kata tersebut penggabungannya mengarah pada *Dhiwut*.

Menurut penelitian dari Santiko Kedudukan dan Peran Durga Abad X - XV di Jawa, yang mengisyaratkan terjadi pergeseran makna dalam peran Durga.

Dalam pandangan Keraton diperoleh Durga sebagai Pembina Asura dan pasangan Siwa, dan pandangan yang lain berupa Dewi yang diseru bersama Makhluq dunia bawah dalam prasasti yang digunakan guna menakuti sekaligus mematuhi isi parasasti dicantumkan sehingga berakibat citra negatif tersebar pada masyarakat *peri peri* atau rakyat (Santiko, 1992: 295).

Nini Dhiwut dengan ragam variannya yang diketahui masyarakat, terdapat adanya dugaan kesenian dari masyarakat Keraton namun sejak kapan pengaruh tersebut dikenal rakyat, perlu diulas secara mendalam. Terdapat fakta dalam segi penulisan dalam *History of Java* yang menguraikan tentang permainan anak-anak di bawah pohon besar yang bernama *Brindung*. Beberapa deskripsi diperoleh dari sumber antara lain etnografi dari Hazeu (1901) secara khusus membahasnya yang memang terdapat relasi Durga dan juga Kidung Sri Tanjung, Overback (1903) menggolongkan sebagai permainan sakral di kalangan anak-anak perempuan Jawa.

Pada paparan sebelumnya bahwa penyebutan nama *Nini* dalam Kamus Jawa Kuno karangan Zoetmulder, tertuju pada konsep *Ra Nini* berdasar *Sudamala*, yang merupakan bentuk atau sifat Durga dalam bentuk Raksasi dalam kutukan yang memang dalam naskah atau relief kuno salah satunya adalah *Sudamala*, *kidung Sri Tanjung* dan juga *Gatotkacaswaha*. Cerita *Sudamala* sendiri dipahatkan pada relief di

Candi antara lain di Sukuh dan Tegowangi. Dugaan yang diperkuat aspek simbolik dari unsur permainan ini. Sehingga Tinjauan nama *Ra Nini*, perlu diulas guna mendapatkan peran dan pengaruhnya pada permainan *Nini Dhiwut*. Pemujaan pada Dewi Durga, menurut penelitian dari Santiko Kedudukan dan Peran Durga Abad X-XV, yang mengisyaratkan terdapat pergeseran dalam peran Durga sebagai Raksasi *Uma* yang memang jauh dari interpretasi dari sisi Keraton dan tersebar pada masyarakat peri peri.

Sehingga ajaran mengenai pemujaan kepada Durga kurun waktu tersebut dapat ditarik pada periode Abad XI-XV. Pada periode pada masa Majapahit akhir tepatnya periode Girindrawardhana, pada Prasasti (Jiyu) *Triyalokyalopuri* I-III yang menyebutkan upacara pemujaan yang dilakukan *dharmmasima* di Tailokyapuri, terutama pemujaan bagi San Rsiswara Bharadhawaja, Bhatara Wisnu, Pemujaan kepada Yama, Bhatari Durga dan Pemujaan di *Kabuyutan* (Djafar, 2009: 129). Sehingga pemujaan selain aliran Syiwa berlangsung sampai dengan akhir masa Majapahit.

Pada fase semasa periode Majapahit akhir, pengaruh latar religi ini secara tidak langsung terdapat kondisi kemunculan kembali beberapa corak agama asli yang cukup berkembang pada masa yang bersamaan. Hal ini diperlihatkan seperti corak bangunan batu besar *Megalithik* suci di gunung Lawu maupun yang tersebar di

sekitar gunung Pawitra (Penangunggan). Menurut Djafar (2009: 135), kemunculan selain corak bangunan diantaranya seperti pemujaan arwah nenek moyang, upacara ruwatan, sihir dan perdukunan sampai dengan pandangan hidup, dan keagamaan asli dicontohkan seperti *Kidung Sudamala* dan *Tantu panggelaran*. Secara unsur pengaruh nampaknya permainan *Nini Dhiwut* apabila dilacak jejak sebelumnya pada wawancara sebelumnya, memiliki aspek religi masa Pra aksara dimana unsur kepercayaan Nenek moyang tetap dipertahankan, sehingga rentangan waktu menjadi bagian terpenting dari corak masyarakat di awal sebelum pengaruh Hindu atau Budha masuk ke dalam kebudayaan Jawa.

Deskripsi cerita *Sudamala* berupa cerita *Sri Huma* yang bermain serong dengan Hyang Brahma dan dikutuk oleh Hyang Guru menjadi *Bhatari Dhurga* yang dikenal dengan nama *Ra Nini*. Ia harus menjalani hukuman selama 12 tahun, dan selama ini itu ia harus tinggal di kuburan *Setra Gandamayu*, Setelah 12 tahun ia diruwat oleh *Sadeva*. Bagian kitab lain yang menceritakan hal sama terkait kutukan dan harus berada. *Kidung Sri Tanjung* sebagai hubungan dengan cerita *Sudamala* yang mengkisahkan Sidapaksa anak *Sadewa* dengan Istrinya Sri Tanjung tentang menghidupkan kembali mayat Sri Tanjung.

Pada aspek Sejarah pengubahan *Kidung Sudamala* menurut (Endraswara,

2015: 134-135) terdapat interpretasi pembacaan angka tahun atau *candrasengkala*, *teja bayu wangsitipun* yang apabila diangkakan 1753 S atau Oktober 1831 oleh seorang *Puphutut (cantrik)* bernama *Citragothra*, Kidung yang bercirikan karya sastra Jawa pertengahan dengan ciri karya sastra pedesaan dan kemungkinan merupakan karya sastra Mandala atau karya sastra yang digubah di pertapaan. Kontinuitas nampak seperti halnya pengaruh terutama Islam berupa tembang Sunan Kalijogo yaitu tembang anak-anak *Lir ilir* yang memang digunakan untuk penyebaran Islam. Ritus ini pun berubah sedikit fungsi namun makna persebaran Islam tercermin dalam permainan Ini. Pada hakikatnya jika ditarik makna dan nilainya, peristiwa dalam dua cerita bersetting religi yang

Dari beberapa observasi dan juga berbagai informasi *Nini Dhiwut* di Gebang memang ditemukan beberapa benda yang dibungkus daun jambu yang memiliki simbol dalam semiotika dinyatakan sebagai indeks, berupa hubungan lebih lanjut yang menurut informan inti kurang bagus untuk dipublikasikan kekerabatan masyarakat yang mendukung dari unsur permainan ini tertuju pada unsur *wong Kalang* yang dimitoskan sebagai keturunan anjing oleh kebanyakan masyarakat Jawa.

Guna memperoleh informasi yang jelas, korelasi tentang kedudukan hewan tersebut, terdapat pada studi tinjauan

Wong Kalang di Kendal, yaitu kepercayaan terkait mitos asal asul bahwa mereka merupakan keturunan anjing dari penjelmaan Dewata atau seorang mendapat kutukan dari orangtuanya, dan perkawinan dengan seorang putri dan diyakini pula sebagai titisan raja (Muslichin, 2011: 170). Selain di daerah Kendal, mitos asal-usul *Wong Kalang* yang lain tersebar di daerah timur Hoery (2011: 65-74) berpendapat cerita lisan antara lain seperti Kyai Iniwirio, Siluman Benyang Yungyang (daerah Magetan), Dewi Rayungwulan, Bandung Bondowoso, dan terakhir Joko Sasana yang berasal dari Bali sebagai tukang pahat pada masa Sultan Agung.

Cerita Kyai terdapat empat cerita mulai dari Kyai Iniwirio, Dewi Rayungwulan, Bandung Bondowoso menunjukkan gejala yang sama keterkaitan yaitu adanya sifat kutukan yang tertuju keturunan Dewa dan kedua sifat perubahan menjadi hewan anjing dan dianggap cikal bakal dari nenek moyang *Wong Kalang*. Sedangkan pada cerita Jaka Sasono yang bekerja sebagai tukang pahat di Keraton Mataram, hal ini disebabkan ungkapan kemurkaan Sultan Agung karena Joko Sasono (berasal dari Bali) menghamili putri Keraton, ungkapan Sultan "Sana dan pergeseran menjadi Sona" atau anjing menjadi tafsiran Putri Ambar Larung kawin dengan anjing dan keturunannya yang kemudian disebut orang *Kalang* yang mempunyai ekor.

Cerita tersebut tersebar di daerah Purwokerto, Tegalendu (Kota Gede) sampai dengan Sala, Sragen dan Malang Selatan (Hoery, 2011: 72-73). Sehingga tidak menutup kemungkinan indeks ini memberikan petunjuk dari identitas dan latar religi masyarakat *Kalang*. Guna memperoleh deksripsi *Kalang* dan pengaruhnya dalam permainan ini perlu menelusur jeli kedudukan dan peran *Kalang* sebelumnya. Masyarakat *Kalang* sendiri dalam teks sejarah pada masa Perniagaan kuno disekitar bengawan Solo digunakan istilah untuk penyedia jasa dalam menarik pedati (Lombard 2008: 32).

Kalang merupakan salah satu masyarakat yang terbentuk dari representasi teks pinggiran sejak perluasan wilayah dan perluasan pembabatan hutan Jawa yang mengakibatkan mereka terpaksa merubah gaya hidup, yang memang di mata masyarakat dalam perkembangannya kelompok ini di rangkul Sultan Agung, dan dulunya penebang kayu atau penarik pedati kemudian seringkali beralih profesi menjadi pengarajin kayu (Lombard, 2008: 44).

Mengenai pengaruh *Kalang* dan juga aspek lain setidaknya ada beberapa catatan, hal ini masyarakat *Kalang* sendiri mempunyai kepercayaan dan lingkungan yang cukup terisolir sepanjang abad XVI-XIX. Pada konteks yang lain dalam menelusuri unsur kekerabatan nampaknya pendukung dan riwayat ini diturunkan secara lisan dari beberapa generasi hal ini

diketahui dari informasi yang memang belum diungkap secara terbuka karena memang informan inti mengakui adanya putusnya alih generasi dari Mbah Atmorejo ataupun Mbah Martoderi akan makna dan filosofi dari permainan *Nini Dhiwut*. Namun pada tambahan informasi dari dari penuturannya, Mbah Martoderi berasal dari Tulungagung tepatnya *Kalangbret*, dulu sering diceritakan pula bahwa Mbah Martoderi dan saudaranya sering berdagang dengan pedati (*Cikar*) menyediakan jasa pengantaran barang perdagangan antara Tulungagung dan Trenggalek bahkan sampai ke *Solo* (Surakarta) mengantarkan batik dengan corak khas Tulungagung. Dua ciri antara lain tukang dan juga penarik pedati dalam masyarakat *Kalang* sendiri memperkuat asal-usul dari Martoderi yang membawa tradisi ini di tengah kekerabatan di lingkungan Gebang *kidul*.

Sebagai perbandingan dalam sumber lain melacak persebaran dan pengaruh masyarakat *Kalang* Bojonegoro, Sastroatmodjo dalam Hoery mengemukakan (2011: 81) ada empat tipe masyarakat *Kalang* yang tersebar di Jawa diantaranya:

a) *Kalangjantra* (*Kalangbret* atau *Kalangabrit*) yang tersisa di sekitar Blitar Tulungagung yang aslinya adalah pengembaran b) *Kalangjarakan* yaitu suku *Kalang* yang tinggal di sepanjang kali Brantas c) *Kalangtulis* yang tinggal di sepanjang pesisir tanah Jawa dan muara

sungai dan menganut kemurnian sikap hidup animistik d) *Kalangpawilang* yaitu golongan berdarah pendeta yang berasal dari perdikan masa Hindu dan masih taat dengan pengaruhnya sebagai *Owahgingingsirnya Wong Kalang*. Sehingga dalam temuan data di atas maka identitas dari unsur permainan tersebut dapat diduga berasal dari golongan *Kalangjantra* terutama persebarannya meliputi di daerah Tulungagung sampai dengan Blitar.

Sehingga dalam merekonstruksi aspek permainan ini, maka dapat diperoleh permainan *Nini Dhiwut* terdapat dugaan pengaruh Keraton yang dibawa orang *Kalang* terutama dari arah barat yaitu Tulungagung yang sampai sekarang masih tersimpan ingatan kolektifnya oleh masyarakat Dusun Gebang terutama berasal dari warisan lisan Martoderi.

Para penerus dari permainan *Nini Dhiwut* Kasiyati maupun Sutrisno merupakan generasi yang kedua dari pewaris lisan pada masa sebelum gejolak politik tahun 1965, para pemain merupakan anak turun dari Martoderi dan Atmorejo kerap bermain *Nini Dhiwut* di sekitar lingkungan rumah. Pada tahun 2009-2010 dengan berbekal memori masa kecil dari mereka yang masih melekat dan upaya pelestarian permainan *Nini Dhiwut* kembali diselenggarakan ke dalam lingkungan bersangkutan pada momentum HUT Kemerdekaan Republik Indonesia

2. Fungsi permainan dalam segi Manifet

Pada data yang diperoleh baik dari segi pelaksanaan maupun tempat masih bergantung tanggapan dari luar daerah. Salah satu penyebabnya tiadanya tanah lapang yang biasanya dipakai dalam Permainan *Nini Dhiwut*. Dalam beberapa kesempatan hanya sekitar empat kali penyelenggaraan di daerah asalnya. Dari empat penyelenggaraan permainan ini hingga penelitian dilangsungkan hal ini masih dikatakan bukan lagi sekedar rutinitas atau sifat tradisi (keberulangan). Dari informasi diperoleh selama kurang lebih enam tahun setelah kebangkitan sejak tahun 2009, terdapat enam kali penyelenggaraan di ruang lingkup Kelurahan Sananwetan dan empat kali diselenggarakan di luar lingkup wilayah itu.

Sebagai bagian dari seni pertunjukan, aspek permainan *Nini Dhiwut* ciri seperti kostum, tata cara dan juga instrument pendukung dalam segi pementasan. Unsur latihan baik gladi bersih, *Nini Dhiwut* telah menjadi sebagai bagian dari seni pertunjukkan yang ditandai segi persiapan pertunjukan. Seperti halnya pada aktifitas persiapan ibu-ibu, dan para remaja pemegang *Nini Dhiwut* berkumpul untuk menyamakan ritme dan juga arahan yang dikordinir oleh Kasiyati. Sehingga muncul kekompakan dan gerakan bisa sesuai arahan yang sebelumnya telah dilatih.

Dorongan dalam mengemas permainan dalam segi pertunjukkan antara lain penambahan instrument pendukung seperti

kendang dan alat musik lainnya. Tambahan variasi tari, keseragaman kostum yang dipakai para pemain maupun *swarawati* pada saat permainan menjadi salah daya tarik visual. Secara aspek pertunjukkan modifikasi dapat ditemukan antara lain tari-tarian, gerakan teatrikal serta proses interaktif dengan penonton sengaja diadakan sebagai bentuk kehadiran *Nini Dhiwut* langsung kepada penonton.

Modifikasi tanpa merubah struktur asli seperti bentuk boneka *Nini Dhiwut* dan syarat terutama pemegang yang harus suci. Langkanya seni ritual permainan ini, masih banyak faktor yang berpengaruh terutama daya dukung internal masyarakat selain dari kekerabatan pengusung.

Fungsi Laten permainan *Nini Dhiwut*.

1) Fungsi Emosi keagamaan

Permainan *Nini Dhiwut* tidak terlepas pula hubungan dengan religi atau kepercayaan orang *Kalang* yang dibawa oleh Mbah Martoderi menggunakan media salah satu benda yang ditinggalkan oleh hewan tertentu yang menjadi prasyarat permainan. Pada waktu pembakaran kemenyan dan juga saat boneka dilakukan ritual penyucian, kemenyan dibakar bersama dengan bungkusan daun jambu. Dalam tahapan tersebut menandakan perilaku penghormatan leluhur *Kalang* yang secara simbolis.

Permainan *Nini Dhiwut* melibatkan beberapa hal termasuk dukun dan juga roh-roh halus, sehingga aspek latar

keagamaan cukup kental dalam dimensi religi orang Jawa. Termasuk keyakinan di lingkungan kekerabatan Mbah Martoderi dan Atmorejo (penggiat *Nini Dhiwut*) terdapat kemampuan spiritual mistis yang diwariskan secara turun temurun.

Emosi keagamaan tersebut nampak pada gejala kepercayaan adanya getaran jiwa maupun kepercayaan mengenai konsepsi dunia gaib dalam permainan *Nini Dhiwut*. Nilai-nilai berupa sistem kepercayaan dan pola perilaku pada permainan *Nini Dhiwut* merupakan bentuk dasar dari emosi keagamaan.

2) Fungsi Inisiasi

Permainan *Nini Dhiwut* yang dimainkan oleh para lelaki atau wanita muda bersama sama dengan beberapa orang yang lebih tua menjadi satu cerminan tentang proses inisiasi (pengukuhan) yaitu tahapan integrasi dan pengukuhan. Ritus berupa pengukuhan terdapat beberapa unsur contohnya pelajaran adat istiadat dan juga seluk beluk hubungan pria dan wanita (melalui media alat-alat dapur), tembang yang dinyanyikan selama permainan berlangsung, dan terdapat inisiator dari pihak yang lebih tua. Upacara melalui kemasan permainan tersebut individu sengaja dibiarkan dipisahkan dan kembali disatukan dalam lingkungan baru.

Ilustrasi adegan dari pengenalan dan saat membawa boneka *Nini Dhiwut* dan diasapi kemenyan menandakan prosesi keterpisahan. Kemudian boneka yang dan

juga dibawa dengan posisi boneka dengan membelakangi boneka dengan ilustrasi cermin dan sisir oleh pawang disertai dialog antar *swarawati* menandakan arti kesiapan perjalanan dari bentuk lama ke bentuk baru. Dengan demikian remaja perempuan dianggap siap secara jiwa dalam menyanggah status baru dan juga sekaligus siap dalam memainkan *Nini Dhiwut*.

3. Teater rakyat berbasis Drama Liturgi dan Drama Simbolis

Kajian terutama konsep teater atau drama, permainan *Nini Dhiwut* yang memiliki latar cerita *Sudamala* maupun *Sri Tanjung* dapat mengarah berupa Drama Liturgi dan Simbolis. Drama Simbolis adalah drama yang menggunakan lambang artinya pelukisan lakon tidak langsung ke sasaran kejadian yang dilukiskan dipergunakan untuk melambangkan kejadian lain.

Permainan *Nini Dhiwut* ditafsirkan berdasar sifat pengemasan baik tokoh yang dibicarakan seperti *Ra Nini*, *Sadewa* maupun *Sri Tanjung* sengaja dilukiskan dalam bentuk lain seperti benda maupun tembang merupakan sarana insiasi dan memperteguh nilai kedudukan perempuan. Selain itu permainan *Nini Dhiwut* memiliki korelasi dengan teater rakyat berdasarkan sifat dan penyampaianya.

Pada kajian mengenai perkembangan Teater di Indonesia teater tradisi atau yang disebut dengan teater rakyat Ahmad (dalam Waluyo, 2008: 75) berpendapat ciri tersebut dapat dikenali

melalui sifatnya yaitu tanpa naskah (bersifat improvisasi), supel artinya dipentaskan disembarang tempat dan terdapat improvisasi, sederhana, spontan, dan menyatu dengan kehidupan rakyat. Apabila mengacu pengertian di atas maka, bisa dikatakan Permainan *Nini Dhiwut* sama dalam prinsip teater rakyat, yaitu latar penyajian diruang terbuka, dan bentuk interaktif menghidupkan suasana pertunjukkan.

4. Mengikat kembali identitas (Nilai gotong royong)

Kegotong royongan dalam upaya membangkitkan permainan ini dimulai dari lingkaran kekerabatan keturunan Mbah Martoderi dan Atmorejo mereka mengajak para tetangga lain yang meminati dan bahkan menarik perhatian utuk ikut andil dalam permainan tersebut. Segala persiapan permainan yang saat ini dikemas dengan seni pertunjukkan dan proses persiapan sebelum tanggapan dikerjakan secara gotong royong dengan swadaya di lingkungan Dusun Gebang *kidul*. Sebelum permainan, beberapa individu bahkan bukan kerabat ikut berpartisipasi dalam permainan baik sebagai *pengrawit*, *swarawati* atau orang yang menyiapkan peralatan, sesaji dan lainnya.

Selama ini dalam permainan seni pertunjukkan yang diselenggarakan di dalam atau di luar dusun Gebang umumnya dengan sukarela karena *Nini Dhiwut* yang diusung oleh kekerabatan tidak mematok

tarif sebagaimana kelompok seni profan yang lain.

5. Fungsi Pendidikan

Mengenai permainan *Nini Dhiwut* terdapat beberapa tradisi lisan berupa tembang. Lagu-lagu tersebut banyak dinyanyikan anak-anak dalam rangka hiburan dan permainan. Ragam lagu dolanan anak meliputi; (1) *proto folksong*, (2) lagu nina bobo (*Lulaby*), (3) lagu *profetik* wawasan kebijaksanaan ke arah hidup yang baik. Hal ini terkait dengan hal ke-Tuhanan dan kemanusiaan, (4) lagu permainan contoh *Iilir-ilir Gumanthi*, (5) lagu perjuangan, (6) lagu jemah, (7) lagu mantra, (8) lagu sindiran (Endraswara, 2005: 99).

Beberapa tembang permainan *Nini Dhiwut* diklasifikasikan lagu yang bersifat sebagai mantra karena pemakaian yang cenderung disakralkan oleh pendukung budayanya. Dibalik ritual atau mantra dalam tembang ini terdapat unsur sastra lisan berupa edukasi terutama *sanepan* untuk mengingatkan tanpa menyinggung perasaan dengan kemas yang halus.

Fungsi pendidikan yang kedua yaitu mengenalkan sifat dan ajaran tentang adanya makhluk lain sesuai dengan falsafah orang Jawa dalam dimensi kehidupannya sehingga keberanian ditanamkan tidak langsung melalui permainan *Nini Dhiwut*. Pada unsur yang ketiga tanggung jawab terhadap marabat dan status yang telah diinisiasi terutama kesucian kewanitaan

menjadi semacam *mores* tata kelakuan yang memiliki unsur pemaksa dan pengendalian.

B. Makna Simbolik permainan *Nini Dhiwut*

1. Permainan sebagai Hiburan

Permainan ini merupakan salah satu bentuk ritus inisiasi berdasarkan cerita *Sudamala* dan Sri Tanjung. Bentuk profan permainan ini merupakan salah satu hiburan semata yang menghadirkan gabungan kekuatan fisik dan emosional dari para pemain yang bersangkutan, baik ketakutan atau kecemasan saat memegang *Nini Dhiwut* yang dimasuki roh halus dengan harus memegang erat berlarian dari tempat yang satu ke yang lainnya. Sisi keberanian dalam mengenal dunia lain ditanamkan sejak dini dikemas dengan cara yang menyenangkan. Pada sisi sakralitas, boneka hanya boleh dipegang oleh mereka yang disyaratkan pada kondisi suci, syarat dan niat yang baik.

2. Unsur *Shamanisme* (Pawang atau Dukun)

Kedudukan pawang dalam permainan ini penting selama permainan berlangsung. Seringkali Pawang diambil dari kekerabatan Martoderi atau Mbah Atmorejo seperti diteruskan oleh Kasiyati dan Sutrisno. Budaya Pawang atau dukun dekat dengan istilah *Shaman*. Konsep *Shaman* dikenal sebagai dukun dalam upacara religi di daerah Siberia akan tetapi seringkali dipakai untuk segolongan dukun yang melakukan upacara khusus.

Memanggil arwah ataupun roh halus dalam permainan *Nini Dhiwut* merupakan suatu upaya menghidupkan boneka *Nini dhiwut* yang dipegang oleh gadis remaja. Konsep *Shaman* sendiri merupakan ajaran Pra akasara yang dikenal dalam berbagai belahan dunia, namun di Nusantara praktiknya masih kental ditemukan dalam berbagai upacara religi.

3. Unsur Animisme (Penghormatan leluhur)

Pada bab sebelumnya telah diuraikan fungsi laten permainan *Nini Dhiwut* merupakan bentuk emosi keagamaan. Bentuk emosi keagamaan dengan latar atau sistem kepercayaan perihal dunia gaib baik makhluk halus juga para leluhur tercermin melalui nilai yang anut sampai dengan tata cara permainan oleh masyarakat bersangkutan. Pada sajian cerita yang bersandarkan *Sudamala* memiliki pandang lain terkait kedudukan Dewa, dan roh halus yang berbeda dengan India walaupun secara umum lakon ini berasal dari epos Mahabarata dengan tokoh Kunti, Nakula dan Sadewa Sehingga corak Animisme turut melatar belakangi ritual permainan *Nini Dhiwut*. Leluhur dari Mbah Martoderi yang diduga kuat berasal dari golongan *Kalang* diselundupkan dalam tahapan ritual *Nini Dhiwut*

C. Makna Simbolik Remaja pada Permainan *Nini Dhiwut*

Syarat yang telah diketahui dalam permainan *Nini Dhiwut* yaitu Perawan atau

dalam kondisi suci, perawan dapat dimaknai gadis yang belum bersuami dan bahkan dipahami sebagai identitas yang belum pernah melakukan hubungan seksual pada lawan jenis. Remaja perempuan yang berstatus perawan memiliki makna telah siap dalam menjalani proses berikutnya yaitu perubahan status dengan pranata pernikahan.

Pada aspek kedua terkait kedudukan *Ra Nini* yang juga disinggung dalam *kidung Sri Tanjung* cerita tersebut secara tidak langsung memberikan beberapa gambaran tuturan lisan, terutama menyikapi aspek rumah tangga dengan Petuah bijak mengenai romantika, kepercayaan dan ketulusan dalam perkawinan.

Simbol *gandik* maupun *alu* yang dibawa oleh remaja laki-laki dapat pula memberikan pesan moral akan posisi kepercayaan dan kesetiaan terutama terhadap perempuan. Kedudukan wanita yang beralih status sering diibaratkan dalam masyarakat Jawa sebagai istilah *estri*. *Estri* sendiri mempunyai *kereta boso* yakni *Angestrining Jiwo* (Jiwa kesetiaan) maupun menyandang gelar, *Garwa Sigaraning Nyawa* yang berarti (separuh nyawa).

Apabila bersandar dari latar cerita kedua adegan *Nini Dhiwut* yang mencari anak-anaknya merupakan cerminan ritual pengorbanan memohon untuk mengalahkan para Kurawa, adegan ini dapat ditarik makna mengenai peranan ibu dalam merawat dan juga ketulusan pengorbanan

orang tua kepada anak-anaknya. Secara umum perempuan akrab dihubungkan dengan kesuburan, Daeng (2000: 106) menyatakan Ibu sering kali dihubungkan dengan kemampuan untuk melahirkan dan ibu adalah ibarat ladang yang akan menghasilkan tanaman, dalam kedudukannya anak perempuan sering kali sejak umur agak dewasa sudah harus mengambil alih tugas seperti ibunya dalam pengelolaan rumah tangga dan dapur di pedesaan. Sehingga makna simbolik dari perempuan tidak hanya prinsip kesetiaan namun saat beralih status mempunyai kontribusi yang penting baik sisi domestik, pengelolaan dan pola pengasuhan. Perempuan dengan peran yang multidimensi menjadi kontribusi penting di dalam ranah keluarga, sebab penanaman nilai dan moralitas yang dianut oleh anak dapat tumbuh berkembang salah satunya berkat kelembutan dan pengorbanan perempuan.

D. Unsur Makna Simbolik berdasar perlengkapan dan tembang Permainan *Nini Dhiwut*

1. Makna Simbolik Sesaji

Pisang

Buah Pisang merupakan salah perlambang dari kesuburan.

***Gulo Abang* (Gula merah)**

Gula Jawa adalah simbol sel telur.

Inang

Sesaji dalam wujud *ubarampe kinang* dan *boreh* bermakna bahwa bayi yang lahir pasti disambut dengan suasana

suka cita seperti makan kinang akan merasakan manis. Begitulah gambaran manusia hidup di bumi dalam mencari hidup selalu ada pergulatan.

Bungan setaman

Bunga setaman merupakan representatif atau pesan yang mewakili keberadaan tiga dimensi dalam orang Jawa yaitu dunia atas tengah dan bawah.

Bungkusan daun Jambu

Seperti yang diuraikan pada bab sejarah dimana benda yang dibungkus merupakan salah satu syarat pendukung permainan *Nini Dhiwut* di Dusun Gebang. Syarat tersebut merupakan satu isyarat identitas pendukung bersangkutan yang mempunyai legitimasi pengaruh religi *Wong Kalang* dan sebagai bentuk penghormatan leluhur *Wong Kalang*.

Cermin dan Sisir

Cermin dan sisir menjadi unsur makna visual dan kesejatan baik secara fisik berupa kecantikan ataupun sifatnya secara spiritual.

2. Makna tembang dalam *Nini Dhiwut*

Makna Tembang *Nini Dhiwut* antara lain sebagai berikut:

1) Makna Religi

Lir lir tandure wis sumilir tak ijo royo-royo

Tak sengguh penganten anyar

Cah angon – cah angon penekna blimbing kuwi

Lunyu –lunyu penekna kanggo mbasuh dodotiro

Dodo tiro - dodo tiro kumitir bedah ing pinggir. Dondomono jlumatono, kanggo seba mengko sore. Mumpung jembar Kalangane, mumpung padhang rembulane Suruak horee (Lir -ilir) padi yang tumbuh berkembang dan padinya tampak Menghijau sekali Indah seperti pasangan penganten baru Pengembala panjatkan pohon blimbing itu Biar licin tetap panjatlal Sebagai bekal mencuci baju Bajumu itu telah robek pinggirnya Jahitlah sebagai bekal menghadap nanti sore Mumpung masih banyak kesempatan, dan rembulan yang menyinari, Soraklah sorak hore.

Konsep tembang *Lir ilir* Menurut Endraswara (2006: 224-225) Dalam lagu *ilir* diyakini sebagai gambar langkah-langkah perjalanan hidup manusia. Perjalanan hidup manusia diibaratkan seperti tumbuhan tanda (tanaman padi) di sawah secara urut penggambaran hidup manusia. Lagu sakral itu menunjukkan mawas diri Sehingga adaptasi permainan ini mendapat pengaruh dari Islam.

Penguasaan lima nafsu dalam konteks religi dapat pula dimaknai sebagai unsur manajemen emosi dalam sifat dasar manusia. Unsur adaptasi ini bisa dapat dimaknai pada mantra awal seperti *Lir ilir* yang diketahui tembang *Lir lir* dalam tembang dolanan anak digunakan Sunan Kalijogo sebagai dakwah agama Islam pada masa perkembangan awal di Jawa. Tembang *Lir lir* yang menjadi dalam satu pembuka tembang mantra guna

mengundang *Nini Dhiwut* menandai akulturasi dan tujuan ritual ini mampu ditumpuk sedemikian rupa tanpa mengurangi isi tujuan dalam akar masyarakat yang masih mempercayainya.

Tembang *Lir ilir* yang mengajarkan mawas diri akan sebelum proses akhir ditandai kalimat *kanggo mbasuh dodotiro, kanggo seba mengko sore*. Secara pengertian essensi *ruwat* memiliki makna bersih dari pengaruh jahat dan tataran indeks kedua jika melihat pengertian dari *Sudamala* bersih dari kotoran.

2) Makna Ruwatan

*Lir ilir lir gumanti, cabuk cinde lirgunanti
Geang geong ngelayoni
Ngelayoni Putra Agung
No agung ndene Dewo Ndene sukma,
midodari tumurana
jo suwe “ dalam, ramekno cah dolanan,
dolanane cah perawan
Suruak hore*

Lir-lir (tumbuhan padi yang tumbuh menghijau) berganti, sabuk cinde yang terus berganti (*cinde* berarti adalah sebutan ikat pinggang yang bermotif cinde yang biasa dipakai oleh bangsawan di jaman kuno)

Terkaparlah jasadnya
Jasadnya putera agung
Putera Agung ada Dewa ada di dalam
juga sukma, bidadari segera turunlah
Jangan terlalu lama, ramaikan anak
bermain, permainannya anak
perawan
sorak hore

Lirik pada tembang *No agung ndene Dewo Ndene sukma, midodari tumurana* tersebut menyajikan ilustrasi cerita bersatunya Sadewa dengan Bhatara Guru

dalam meruwat Sadewa dan juga *Ra Nini* yang kemudian dalam bait selanjutnya telah berubah menjadi kemsli menjadi wujud cantik dan seisi *Gandamayu* berubah bidadari. Pada lirik tembang tersebut dapat dimaknai pada tataran kedua proses bangkitnya Sri Tanjung ditandai dengan diksi *layon putro Agung* (jasadnya putera agung) yang dibangkitkan oleh Durga dan *ruwatan* telah dipaparkan dalam ulasan sebelumnya *Ra Nini* berhutang budi karena pernah diruwat Sadewa. diwakili pada aspek transformasi atau perubahan menjadi *widodari* bagi *Ra Nini* dan juga jiwa yang bersih Sri Tanjung karena kesetianya terhadap sang suami.

Yo ngguwak bocah bajang rambute arang abang (3x)

(Mari membuang anak bajang rambutnya jarang dan merah)

Pada lirik keempat terdapat diksi *Ngguwak Bocah Bajang* Pada bab sebelumnya *bocah bajang* dipahami oleh orang Jawa sebagai bayi yang meninggal pada tataran kedua konteks ini menjadi bentuk dan sifat tentang *ruwat*, adapun *bocah bajang* yang dikenal adalah tradisi pemotongan rambut gimbal di daerah Dieng yang sekarang masih dilakukan. Lirik tersebut juga mewakili latar cerita penyucian Sadewa yang memang masuk dalam kategori *Wong Sukerto* yang telah diuraikan bab kedudukan Durga dalam latar cerita *Sudamala* sebelumnya.

Yo mapak bocah bajang rambute arang abang (3x)

Mari membuang anak bajang rambutnya jarang dan merah
Manten anyar lagi teka 2x (3 x)
 Ayo menjemput anak bajang rambutnya merah jarang xxx
 Bagikan janda tua sedang datang,
 janda tua kamu bagikan
 Pengantin baru sedang datang

Pada lirik ke sembilan di atas hal tersebut juga ditunjukkan adanya proses perbedaan penggunaan antara *Mbuwak* (lirik keempat) dan *Mapak* pada lirik kesembilan perbedaan kata tersebut menunjukkan substansi menjelang *ruwatan* akan tetapi pada bait ke Sembilan ini bersifat jika disandarkan pada cerita *Sudamala* terjadinya musabab kerasukan Kunti karena dirasuki Kalika dan ditambah adegan boneka yang mencari *alu* maupun *gandik* yaitu Nakula dan Sadewa. Apabila makna ini ditarik secara substansi *Ruwat* atau *lukat* yaitu membersihkan pengaruh jahat, yang sampai hari ini aktifitas tersebut masih dilakukan masyarakat Jawa sebagai sarana keselamatan.

3) Makna Inisiasi

No agung ndene Dewo Ndene sukma, midodari tumurana jo suwe " dalam, ramekno cah dolanan, dolanane cah perawan Suruak hore

Pada bab fungsi inisiasi telah diulas mengenai aspek pubertas (masa dewasa) lirik tembang ini bermakna mempertegas status dan kedudukan pemegang boneka *Nini Dhiwut*.

4) Makna tanggung Jawab

*Nyo uceng nyo lengo dimar mancung
ndang ulirno
Mbok rondo jak dolanan, dolanane
rujak degan
Rujak degan ora doyan jalukane
padhang bulan
Suruak horee*

(Inilah lampu dan ini minyak
sumbunya berdiri segera kelilinglah Janda
tua ajak bermain, permainannya rujak
kelapa muda Rujak kelapa muda tidak suka
permintaannya bulan purnama sorak horee)

Makna moral tembang ini secara
kontekstual dapat diartikan guna
memantapkan hati hal ini diperkuat dengan
diksi “ *rujak degan* atau (rujak kelapa
muda), (makanan yang dipercaya untuk
selamatan setelah menikah) karena
menikah dipercaya sebagai ritus peralihan
dalam kehidupan yang memiliki jenjang
cukup panjang dan berbagai konsekuensi
(masa krisis) bagi pasangannya.

*Kil cukil kambil sing nyukil paman
juragan*

*Rujak degan ora doyan, jalukna padhang
mbulan, re-re
Wong lanang ra doyan gawe, yen mangan
puluke gede suruak hore
Mencungkil kelapa yang mencungkil
paman juragan
Rujak kelapa muda tidak suka, mintalah
terangnya bulan,
Laki-laki tidak suka bekerja jika makan
dengan suapan banyak sorak hore*

Aspek tembang ini mengisyaratkan
makna remaja laki-laki yang memegang *alu*
dan *gandik* selaku calon kepala rumah
tangga mengamanahkan prosesi tanggung

jawab untuk berkerja dalam memenuhi
kebutuhan rumah tangga.

5) Makna Romantika (perjodohan)

*Wok awi imo-imo”
Delimo kembang putih yo bapak yo
ndoro
rabi patih isuk sore salin tapih ndoro
muas,
mas sinang kling suwangsa inten berlian
bebet iket dua lolo ..ing
“Wok awi imo – imo”
Delima bunganya nampak putih ya bapak
ya tuan muda “
Menikah dengan patih pagi sore berganti
pakaian tuan muas
Bagaikan logam mulia yang dihiasi intan
dan berlian
Ikatan kain dua lolo ..ing*

Diksi *rabi demang* dapat diambil
makna terkait konteks dan latar struktur
birokrasi dan tugas dalam kerajaan di masa
lampau, sehingga lirik tersebut mewakili
jiwa zaman pemakaian permainan yang
digunakan oleh kalangan Keraton. Pada
makna kedua *Rabi demang* menjadi salah
satu isyarat perjodohan dalam melakoni
fase pernikahan, sehingga makna indeks
hubungan dalam permainan *Nini Dhiwut*
para remaja perempuan dianjurkan dalam
menghadapi proses peralihan berupa
pernikahan.

*Kembang jambu sedompol isine telu, ono
prawan ayu2, ono joko Mbanting kethu
...suruak horee
Bunga jambu yang berisi tiga biji, ada
perawan cantik, ada jejak membanting
peci ...bersorak hore
(Kembang eleng “ enek dayoh gak
dileleng. di deleng kelangan Tumpeng sing
dideleng joko ganteng ...suruak horee*

Bunga eleng, “ada tamu tidak diperhatikan, dilihat kehilangan Tumpeng yang dilihat perjaka tampan).

Makna tembang ini bisa ditafsirkan pada kalimat *enek dayoh gak dileleng. di deleng kelangan tumpeng sing dideleng joko ganteng* nasehat untuk gadis untuk tidak melihat sesuatu dari luarnya yang diibaratkan “perjaka tampan” sehingga dalam aspek perjodohan harapan tersebut di amanahkan kehati-hatian dalam melihat sesuatu jangan dinilai dari luarnya. Karena tembang ini juga memiliki makna nasehat kehati-hatian dalam menjalani aspek romantika yang kental melekat dalam citra gadis remaja.

Nilai Nilai Edukasi dalam permainan Nini Dhiwut

Nilai edukasi yang terkandung dalam permainan *Nini Dhiwut* ini merupakan amanat dan pesan yang dipandang penting disampaikan secara tersurat maupun tersirat. Nilai edukasi tersebut dikorelasikan dengan delapan belas (18) nilai karakter, adapun aspek pendidikan Karakter yang terkandung dalam permainan *Nini Dhiwut* terdiri dari:

1. Nilai Religius

Percaya kepada Tuhan pada umumnya merupakan pengakuan terhadap adanya Tuhan sebagai pencipta segala makhluk serta isi bumi dan alam semesta. Kepercayaan terhadap Tuhan diwujudkan dengan pemeluk terhadap salah satu agama tertentu dan juga kepercayaan

terhadap roh-roh halus yang pada umumnya memang dalam setiap religi kerap diajarkan. Pada lagu *Lir ilir* aspek religi tersebut dapat dimaknai mengingatkan individu tentang proses kesalihan secara pribadi, daya introspeksi, berserah diri dan juga budi pekerti tentang pengendalian sifat dasar emosional manusia.

2. Nilai Kejujuran

Pada saat memegang boneka *Nini Dhiwut* diisyaratkan pemegang atau orang yang berhak dalam kondisi suci. Dengan demikian namun dalam syarat oleh pendukung budaya ini mempunyai makna dalam hal kejujuran. Hal tersebut dapat dicontohkan beberapa orang yang sukarela tanpa harus diperiksa secara kondisi status keperawanan ataupun kesucian bersedia dengan spontan untuk memegangnya selama permainan berlangsung.

3. Nilai Tanggung Jawab

Nilai tanggung jawab merupakan sifat individu yang diharapkan menyangga, atau menjaga apa yang diamanahkan bersikap ke dalam diri dan keyakinanya. Permainan *Nini Dhiwut* sebagai pengukuhan terhadap identitas status ditandai isyarat tentang kondisi masih suci (perawan) batas kesucian ini masih menjadi keyakinan dalam bahasa Jawa menjadi tatanan yang dikemas menjadi tontonan dan tuntunan yang sampai saat ini dipegang teguh oleh masyarakat lingkungan Gebang *kidul*. Bentuk nilai yang dikemas melalui

permainan ini tercermin pola asuh dalam segi gender terutama edukasi mengenai status yang diemban oleh anak perempuan dalam menjaga status kesucian sampai dengan batas yang telah disepakati seperti pernikahan sebagai pranata sosial dan pranata seksual. Tatanan atau pranata ini dapat digolongkan sebagai bagian *folkways* maupun *mores* dengan sanksi ringan baik secara ejekan maupun sanksi yang berat. Pada aspek yang lain terutama *senepan* pada tembang *kil cukil kambil* hal ini tercermin tanggung jawab serta kedudukan pria akan menafkahi keluarga. Tidak hanya lirik yang banyak dibicarakan perempuan namun kedudukan remaja laki laki sebagai calon suami tetap disinggung.

Tanggung jawab yang lain yang menjadi nilai budaya Jawa sampai saat ini adalah peran dan kedudukan wanita sebagai pelengkap (*konco wingking*) sehingga interpretasi perempuan acap kali sebagai sarana kesuburan tersurat pula simbol pengelolaan seperti halnya pola pengasuhan anak-anak. Nilai ini merupakan modal sebuah penghayatan dan juga menjadi unsur penting bagi kedudukan perempuan yang terus mengalami pergulatan tafsir dalam tantangan perkembangan zaman.

Kontribusi pada Mata pelajaran Sejarah

Pada sajian Kurikulum pendidikan sejarah terutama KTSP tingkat Satuan Pendidikan, beberapa nilai pada penelitian ini, dapat dikontribusikan ke dalam

indikator pembelajaran pada kelas X di Sekolah Menengah Atas. Sajian materi tersebut dapat dikorelasikan pada materi pokok pembelajaran Jejak sejarah di dalam sejarah lisan (foklor, mitologi, dongeng, legenda, upacara, dan tembang tradis) dari berbagai daerah di Indonesia. Ada pun beberapa unsur yang dipakai guna menerangkan hal ini, *Nini Dhiwut* merupakan ritual permainan yang menonjolkan unsur adaptasi, paralelisme dan kontinuitas sejarah. Adapun bahan ajar yang dapat dipergunakan guru meliputi

- a. Makna dan kedudukan perempuan Jawa
 1. Hubungan dengan alat alat dapur, dalam istilah *Jawa* sebagai representasi peran domestik perempuan.
 2. Makna perawan, dimana makna pubertas merupakan simbol peralihan seksualitas bagi perempuan dan pendidikan seksual.
- b. Unsur nama terutama *Ra Nini* yang dipengaruhi unsur zaman Hindu Budha, Islam dan tradisi lokal yang diambil dari *Kidung Sudamala* dan *Kidung Sri Tanjung* sehingga adaptasi budaya dan keberlanjutan menjadi persilangan budaya lokal dan dikorelasikan dengan materi Sejarah Nasional.
- c. Unsur Dinamika Budaya terdapat pasang dan surut pendukung permainan ini.
- d. Unsur tembang dalam bentuk (sastra lisan) yang dinyanyikan saat permainan berlangsung.

- e. Unsur pendidikan seni dalam permainan *Nini Dhiwut* dikaji dari sudut pandang aspek visual (gambar) dan teatrikal (olah gerak) dan seni vokal ataupun latar cerita.

Penutup

Sejarah Permainan remaja *Nini Dhiwut* dusun Gebang merupakan permainan sakral sekaligus bersifat profan. *Nini Dhiwut* merupakan salah satu dari ragam permainan *Nini Thowong* ataupun sebutan yang tersebar baik di Jawa Tengah maupun Jawa Timur. Perjalanan permainan *Nini Dhiwut* telah menjadi salah satu dari sekian contoh dari permainan lokal yang diajarkan dalam bentuk tuturan lisan yang kondisinya sempat mengalami pasang surut bahkan mati suri karena berbagai faktor. Sejarah *Nini Dhiwut* merupakan bentuk kesenian Keraton yang pengaruhnya ke pinggiran dan menjadi tradisi rakyat. Adapun sifat kesejarahan dikaji dari segi aspek sastra lisan baik instrument tembang dan aspek simbolis lainnya menyimpan berbagai informasi antara lain tentang kedudukan Durga di Jawa, Karya sastra Jawa berupa *Kidung Sudamala* dan *Kidung Sri Tanjung*, Sejarah kertas (*dluwang*) dan konteks penggunaannya, kedudukan *demang* tugas dalam keraton, kedudukan dan religi masyarakat *Kalang*. Riwayat permainan Remaja *Nini Dhiwut* dusun Gebang dibawa oleh Mbah Martoderi yang berasal dari Tulungagung diduga kuat merupakan

masyarakat *Kalang*. Permainan Remaja *Nini Dhiwut* dalam segi Pewarisan memiliki dinamika dengan proses pasang surut dan hidup kembali. Permainan ini kembali dibangkitkan dan dimainkan kembali pada tahun 2009 dengan dikemas sebagai seni pertunjukkan yang sampai saat ini diteruskan oleh Kekerabatan Mbah Martoderi dan Atmorejo.

Nini Dhiwut Dusun Gebang sebagai bentuk folklor Jawa lebih berfungsi hiburan dan pertunjukkan yang keberadaan masih dipertahankan masyarakat yang bersangkutan. Adapun fungsi dari *Nini Dhiwut* mengalami pergeseran peran sebagai pertunjukkan yang bersifat hiburan. Fungsi Manifest (tidak disadari) dari permainan *Nini Dhiwut* terdiri dari fungsi emosi keagamaan, sebagai ritus atau sarana inisiasi para remaja, Teater rakyat dalam bentuk Drama Liturgi dan Drama Simbolik, Fungsi Gotong Royong, Fungsi pendidikan dalam bentuk *mores* maupun *folkways*.

Makna Simbolik *Pertama*, dari permainan Remaja *Nini Dhiwut* menyajikan unsur hiburan yang dibalut, ritual Animistik, *shaman* dan juga pengaruh Hindu sampai dengan Islam serta tradisi lokal. Makna simbolik *Kedua*, Nilai kedudukan perempuan tentang kesuburan, dan nilai tentang kepasrahan, pengorbanan, dan kesetiaan. Pada aspek perlengkapan yang dihadirkan yaitu terdiri atas nilai kesuburan, tanggung jawab, keteguhan dan peran domestik perempuan Jawa.

Sedangkan makna simbolik pada tembang mempunyai makna religi terdiri atas sifat mawas diri, unsur ruwat, sedangkan makna simbolik lainnya yaitu inisiasi, tanggung jawab dan romantika (perjodohan). Nilai-nilai edukasi yang dapat dimaknai dan dikorelasikan dengan pendidikan karakter antara lain nilai religius, kejujuran, dan tanggung jawab.

Daftar Pustaka

- Dananjaya, J. (1991). *Foklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Djafar, H. (2009). *Masa Akhir Majapahit. Girindrawharddhana dan Masalahnya*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Endraswara, S. (2015). *Sejarah Sastra Jawa. Teori Evolusi dan Transformasi*. Yogyakarta: Ombak.
- Endraswara, S. (2005). *Tradisi Lisan Jawa. Warisan Abadi Budaya leluhur*. Narasi: Yogyakarta
- Endraswara, S. (2006). *Sinkretisme simbolik dan sufisme dalam budaya Spiritual Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- Hazeu, G. A. J. (1901). *Nini Towong*. Tijdschrift voor Indhische. uitgegeven door het. Bataviaasch Genostchap Van Kunsten En Wetenschappen. Van Ronkel, PHS. (Ed). *Taal, Land En Volkukenkunde door* Deel XLIII. (hlm 36 -107). Batavia: Koninklijk Instituut Taa-,land-en Volkenkunde.
- Hoery, J. F. K. Mitos Asal usul wong Kalang. (2011). Anas Abdhul G & Dhanu Priyo Prabowo (Eds), *Napak tilas Wong Kalang Bojonegoro*. (hlm.77-82). Yogyakarta: Dewan Kepurbakalaan kabupaten Bojonegoro (DKKB), Pamarsudi Sastra Jawi Bojonegoro, Elmetera Publishing.
- Iskandar, A K. (2012). *Pepak Bahasa Jawa. Cara Gampang Sinaw Cepet lan Tuntas Basa Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Aswaja Pressindo.
- Kaplan, D & Manner, R. Terjemahan Landung Simatupang. (2002). *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koentjaraningrat. (2002). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulder, N. (1996). *Pribadi Dan Masyarakat Di Jawa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Moleong, L.J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. cetakan ketiga puluh. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwadi. (2006). Siti Mazizah, Sugeng Purwanto dkk (Eds). *Kamus Jawa – Indonesia Indonesia Jawa*. Yogyakarta: Bina Media
- Prabowo. D P dkk. (2007). *Glosarium Istilah Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- Spradley, J P. (1997). terjemahan Misbah dkk. *Metode Etnografi*. Yogyakarta : PT Tiara Wacana.
- Syam, N. (2007). *Madzab-Madzab Antropologi*. Yogyakarta: Lkis.
- Sudikan, S Y. (2001). *Metode Penelitian Kebudayaan*. Surabaya: Citra Wacana.
- Tirtarahardja, Umar & La Sulo, S.L. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- <http://www.Blitarian.com>. *Tradisi Nini Dewut*. (online) Diunduh tanggal 20 Agustus 2010