

KESENIAN MOP MOP DI KABUPATEN ACEH UTARA: STRUKTUR PERTUNJUKAN KESENIAN MOP MOP

Rasyidin

Dosen Program Studi Seni Teater Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh

Email: rasyidin@isbiaceh.ac.id

Diterima 21 Mei 2018/Disetujui 04 Juni 2018

ABSTRAK

Mop mop merupakan kesenian tradisional yang ditemukan di Kabupaten Aceh Utara dalam bentuk pertunjukan cerita tuturan. Mop mop memiliki banyak kiasan sindiran sebagai media penyampaian pesan sosial. Saat ini, kesenian mop mop sangat jarang ditemukan. Penelitian ini dilakukan di Sanggar Meurak Jeumpa Kecamatan Muara Batu Krueng Mane Aceh Utara. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode wawancara dan dokumentasi video sebagai sumber data. Struktur pertunjukan mop mop terdiri atas tema, plot dan karakter pertunjukan mop mop. Tema pertunjukan biasanya diambil dari keadaan sosial masyarakat cerita mitos *Musang Meujanggot* dan *Geumbak Meuh*. Plot yang digunakan adalah plot realis dan berkonsep *linier* (lurus ke depan). Karakter pertunjukan mop mop adalah *ayah dara baroe*, *dara baroe* dan *linto baroe*. Karakter *ayah dara baroe* bersifat *flat character*, sedangkan *dara baroe* dan *linto baroe* memiliki karakter yang bersifat *round character*.

Kata kunci: *mop mop, tuturan, sanggar Meurak Jeumpa*

PENDAHULUAN

Kesenian mop mop merupakan kesenian yang berunsur pantun, musik dan tarian yang dikemas dalam pertunjukan cerita tuturan. Pertunjukan mop mop terdapat kiasan berbentuk sindiran yang digunakan dengan tujuan menyampaikan pesan sosial. Kiasan ini diartikan sebagai pertunjukan mop mop. Mop mop diartikan menjadi dua makna, yaitu: 1) diartikan sebagai tujuan mengancam; dan 2) diartikan sebagai pertunjukan. Makna komunikasi yang bersifat ancaman kemudian dikiaskan menjadi maop.

Kemahiran pengarang cerita pertunjukan mop mop merumuskan tema cerita menggunakan tiga orang pemain merupakan kunci penting dalam kesuksesan pertunjukan *mop mop*. Menurut Syech Seuhak kepada Abdullah, pertunjukan mop mop memiliki kemampuan lebih dan tidak dapat dimainkan oleh tiga orang, tetapi bisa juga lebih dari tiga orang tergantung kebutuhan cerita.

Kesenian mop mop merupakan kesenian yang hampir punah di masyarakat. Saat ini tercatat sanggar Meurak Jeumpa di Kecamatan Muara Batu merupakan salah satu dari sedikit sanggar yang masih mempertahankan kesenian mop mop. Selain itu, pelaku kesenian mop mop umumnya sudah berusia lanjut sehingga regenerasi kesenian ini sangat diperlukan untuk keberlangsungan kesenian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan di Kecamatan Muara Batu, Kabupaten Aceh Utara, Aceh ini merupakan penelitian kualitatif, yang diawali dengan mengumpulkan data catatan perjalanan sanggar Meurak Jeumpa di Kecamatan Muara Batu Krueng Mane. Metode penelitiannya adalah metode resepsi sastra, yang bertujuan untuk mengumpulkan data deskriptif hasil wawancara para informan yang telah mengungkapkan keberadaan seni mop mop yang akan membantu mengungkap catatan perjalanan perkembangan bentuk kesenian mop mop sanggar Meurak Jeumpa.

Adapun sumber data penelitian adalah anggota sanggar Meurak Jeumpa, yang terdiri dari: 1) Mansyur Muhammad Alamsyah (29 tahun) sebagai inisiator grup ilustratif Meurak Jeumpa; 2) Syarkawi (Syech

Kawi, 73 tahun) sebagai seniman mop mop generasi ketiga; 3) Abdullah (53 tahun) sebagai pemerhati kesenian mop mop. Data tambahan berupa video Biola Aceh oleh Syech Muhammadiyah Ben bagian 1-5; dokumen video pentas kesenian mop mop pada acara Kemah Seniman ke-4 di Kota Jantho, rekaman pertunjukan mop mop pada acara Cipta Budaya Taman Ismail Marzuki tanggal 24-28 November 2013, makalah yang ditulis oleh Tim Balai Pelestarian Budaya Banda Aceh, jurnal oleh Muhammad Takari dalam *Ronggeng Melayu Sumatera Utara: Sejarah, fungsi dan strukturnya* terbitan UGM dan USU 14 September 2016, esai Sulaiman Juned tentang Tradisi Populer Aceh sebagai Media Komunikasi Sosial terbitan Kementrian Komunikasi dan Informasi RI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Struktur dan Tekstur Pertunjukan Mop mop adalah:

Tema

Tema pada pertunjukan mop mop bersumber dari kejadian sosial di masyarakat dan peristiwa legenda secara spontanitas. Pembentukan tema dapat terjadi di awal, di tengah, bahkan di akhir pertunjukan. Mitos cerita *Musang Meujanggot* dan peristiwa *Geumbak Meuh*. Brandon (2003) dalam Pramayoza (2013) menyatakan bahwa hubungan aktivitas teater kuno (*proto-theatrical practice*) meninggalkan tema besar bernama *Musang Meujanggot* dan *Geumbak Meuh*. Tema ini melahirkan peristiwa bertema percintaan, konflik pertentangan hidup, konflik ayah dan anak yang kemudian menjadi sebuah gagasan dalam penciptaan tema seperti penggalan adegan berikut:

Fatimah boh gluk tidak menyukai Ibrahim, tetapi bagaimana dalam lakon cerita Ibrahim dapat membuat Fatimah boh gluk jatuh hati kepada Ibrahim” (salah satu adegan cerita dalam lakon *Mop mop*) dan kisah satu lagi “ayah bik inong hantem galak si agam, sedangkan si inong cukup galak ngon si agam” (artinya ayah kandung si perempuan tidak menyukai si pemuda namun anak perempuannya sangat menyukai pemuda tersebut”).

Tema dalam konflik peristiwa Ibrahim dan Fatimah Boh Gluk menciptakan tema cerita *boh giri meujak-jak* merupakan model dari bentukan tema pertunjukan, pengendapan lalu pengadaptasian dari tema besar *geumbak meuh*. Kemudian lahir sub tema kecil sebagai pertunjukan yang dipertunjukan hingga sekarang. Latar sejarah peristiwa *musang meujanggot* dan *geumbak meuh* menentukan tema pertunjukan *mop mop*, tiga pemain *mop mop* harus memahami kisah mitos. Pernyataan Abdullah.

Proses pembekuan peristiwa cerita pertunjukan *mop mop* dihubungkan dengan peristiwa cerita mitos. Seperti dialog adegan pertunjukan *Mereuhui*, salah satu dialog dalam adegan cerita *Mereuhui*, yaitu:

“Musang meujanggot teungoh di pajoh manok, bek kajak keunan, nyan maop”, “Bila ikah jak keunan maka maop nyan akan di pajoh tanyo”(artinya musang berjenggot sedang mencari mangsa seekor ayam dan kamu jangan kesana, anggapan orang tua untuk menakuti sang anak dan menyebutnya itu adalah maop (hantu) dengan berbagai proses maka anak tidak beranjak ketempat yang ada larangan dan anak pun merasa ketakutan karena takut dimakan oleh hantu tersebut. Tragedi peristiwa ini terjadi karena berpedoman kepada mitos *geumbak meuh* dan *Musang Meujanggot*. (Wawancara Abdullah, 17 Desember 2016 Krueng Mane, Aceh Utara).

Wibowo (2013), menyatakan bahwa bagaimana karangan cerita disetiap pertunjukan yang diciptakan para seniman melalui cara kerja yang spontan mampu menjadi tema baru dan hasilnya berbeda, menurut penulis hal ini perlu diteliti agar peneliti lain menemukan jawaban lebih detail. Arti maksud lain yang ditafsirkan penulis bahwa tema lakon cerita *mop mop* hanya dapat dinikmati berdasarkan berita dari para penonton mereka dan penulis namakan proses kreatif seniman *mop mop* dalam memanfaatkan “situasi keadaan” sebagai tempat lahirnya tema peristiwa cerita.

Penulis memaknai bahwa kode penciptaan tema berangkat dari penyambungan pesan kode sehingga menemukan elemen sejarah yang terputus. Hubungan mitologi sebagai kode dalam ekspresi gagasan

dan membuat tema cerita mop mop di zaman sekarang. Umberto Eco (2009:69), menyatakan bahwa “Ketika sebuah kode membagi elemen sistem penyapaian (*a coveying*) menjadi elemen sistem apa yang disampaikan (*a coveyed system*), maka yang pertama menjadi ekspresi dari kedua dan yang kedua menjadi isi dari yang pertama. Fungsi tanda lahir manakala sebuah ekspresi dikaitkan dengan sebuah isi, kedua elemen yang saling terkait ini menjadi pemungsi (*functive*) untuk korelasi tersebut”.

Senada pernyataan di atas bagaimana penulis mengaitkan tema besar bahwa peristiwa “*Geumbak Meuh*” menjadi ide penciptaan tema dalam pembentukan peristiwa cerita ‘*Meureuhui*’. Bagaimana tema besar “*Musang Meujanggot*” menjadi ide penciptaan tema ‘*bue droep darut*’, ‘*boh giri meujakjak*’ serta bagaimana peristiwa tema besar dari cerita “*li la bagunna*” menjadi gagasan pembentukan tema ‘*hikayat lam aroen*’ menjadi sebuah pesan kode tersembunyi ketika penulis menangkap proses kerja kreatif pertunjukan kesenian mop mop.

Padahal elemen dilihat dalam dua perangkat kerja seperti pemain (pelakon) dan penggesek biola (pemusik) berperan utuh menyampaikan pesan cerita sebagai kode khusus. Mitologi yang dibangun seniman mop mop menjadi kolerasi dalam menghubungkan mitos dan ekspresi menciptakan cerita dalam kesenian mop mop. De Saussure (dalam Levi-Strauss, 2009:70), menyatakan bahwa “Sebuah tanda adalah korespondensi (kesesuaian) antara penanda dan petanda dapat diterima. Asumsi melahirkan hal berikut: a) *tanda bukanlah entitas fisik*, jika dikatakan entitas fisik, itu hanyalah dari segi kemunculan kongkret elemen ekspresif; b) *tanda bukanlah entitas semiotik yang baku*, akan tetapi landasan tempat bertemunya elemen independen (yang muncul dari dua sistem berbeda dari dua ranah yang berbeda pula dan bertemu pada landasan tempat terjadinya kolerasi pengodean)”.

Pernyataan De Saussure merupakan pendapat yang menuntun penulis untuk melihat bagaimana kesesuaian mitos menjadi tanda dan cerita kekinian menjadi petanda adanya unsur hubungan dan membantu penulis menganalisis keterkaitan tema besar dari mitos peristiwa cerita *Geumbak Meuh* dan *Musang Meujanggot* menjadi panduan lahirnya sub tema cerita. Seperti tema cerita berikut: “*Bue Drop Daruet*”(Monyet Menangkap Belalang). Penggambaran tema peristiwa yang menganalogikan makna ‘Monyet Menangkap Belalang’ tentu diartikan sebagai wujud simbolisme perwatakan manusia licik dan buruk sifatnya sebagai pembentukan karakter penokohan dalam menentukan tema. Metafora yang dilambangkan dengan monyet merupakan penggambaran dari jelmaan sifat manusia cerdik dan serakah. Sedangkan karakter monyet lihai melompat, mengintai untuk menangkap belalang.

Lalu, dalam tema yang dikisahkan “*Hikayat Lam Aroen*” (hikayat di dalam batang aroen).Tema cerita ‘*hikayat lam aroen*’ merupakan penceritaan spesies tumbuhan yang tumbuh di pesisir muara pantai atau ditepian pegunungan. Simbolisme perwatakan manusia yang menyerupai sifat batang aroen yang tumbuh subur di dekat muara pantai dan di kaki pegunungan menjadi metafora penanda bahwa manusia memiliki sifat bertahan dan penolong, digambarkan dari alam bagaimana pohon aroen menjadi tempat penahan tanah agar pasir ditepi pantai tidak terbawa oleh ombak laut. Tema yang di ambil dari metafora batang aroen berarti bahwa seorang perempuan pun ingin dilindungi.

Tema cerita peristiwa “*Boh Giri Meujakjak*” (Jeruk Bali berjalan-jalan), adalah perwakilan simbol pemaknaan kebiasaan buruk tempat di daerah Panton Labu, sebagian perempuan desa yang suka mandi di kamar mandi yang terletak di pekarangan halaman rumah tanpa memperdulikan keadaan sekitarnya. Setiap kamar mandi di daerah Panton Labu pada saat itu ditempatkan dihalaman depan pekarangan rumah dan tanpa disadari sering terlihat kalau ada anak gadis yang mandi saat sore hari. Dalam mop mop, peristiwa budaya tersebut dijadikan tema sebagai pemberi pesan sekaligus sindiran kepada penonton di Panton Labu untuk memperhatikan sekitar rumah mereka.

Sedangkan tema peristiwa cerita "*Meuruhui*" (seorang istri), adalah peristiwa yang menggambarkan kecemburuan istri kepada suaminya. Peristiwa dalam tema lakon '*Merehui*' merupakan peristiwa fenomenal bagi para lelaki Aceh khususnya, para suami merasa cemas jika putra-putrinya menyaksikan tontonan *Merehui* sebab banyak mendapat sindiran satir dari dialog yang diucapkan oleh pemeran *dara baroe* dan dikhawatirkan berpengaruh kepada anak, khususnya anak laki-laki. Lalu, tema peristiwa cerita "*Awai Keubut Dudoe Pike*" (bekerja diawal baru akhirnya dipikirkan) merupakan penggambaran karakter manusia yang ceroboh. Pemaknaan bekerja dulu baru berpikir kemudian menggambarkan karakter sifat manusia semberono dalam menghadapi masalah.

Alur/Plot

Plot dalam garapan mop mop mempunyai gaya yang realis sehingga mudah diinterpretasi. Adegan penceritaan dengan pantun, antara susunan pantun terdapat selipan dialog penjelasan mengenai suatu masalah. Pada umumnya pertunjukan mop mop menggunakan konsep *linear* atau garis lurus kedepan, dan akhir cerita mendapat resolusi dalam menyelesaikan konflik yang dibangun. Konflik satu adegan dengan adegan lain memiliki tanda sebagai seluruh rangkaian pertunjukan. Perwatakan peristiwa cerita yang direkonstruksi dalam pertunjukan verbal, penanda plot cerita dan penonjolan perwatakan tokoh dapat diperhatikan dalam dialog serta bersamaan dengan gerakan adegan gerak tarian.

Diantaranya penanda adegan percintaan pada dialog "*Leu that ta sayang maka jih leu that daleh*" artinya "terlalu banyak sayang maka terlalu banyak alasan". Dialog tersebut memberi pesan filosofis dan menegaskan ada perwatakan romantisme yang mengarah kepada pesan yang menandakan watak cerita. Perwatakan memunculkan intepretasi verbal peristiwa kehidupan dan menjurus kepada intepretasi plot cerita, bagi yang menyaksikan pertunjukan dan menikmati jalannya cerita.

Seperti peristiwa pada percintaan dalam dialog peristiwa cerita "*Awai Keubut Dudoe Pike*" yaitu; "*Fatimah tidak menyukai Ibrahim, akan tapi dalam peristiwa cerita Ibrahim bisa membuat Fatimah suku dan akhirnya bisa jatuh hati kepadanya*". Kontruksi konflik asmara tersebut menjelaskan ketidaksukaan Fatimah Boh Gluk dengan sosok Ibrahim dan usaha keras Ibrahim berjuang mendapatkan jawaban ketertarikan Fatimah Boh Gluk. Pesan teks tersebut membuat penonton terkesima dan mengetahui bagaimana plot cerita yang disampaikan pemain.

Begitu juga penggalan cerita lain, yang menjelaskan kedudukan ayah sebagai tokoh penentang dalam cerita '*boh giri meujak-jak*' dan terjadinya peristiwa konflik, seperti berikut:

"*Ayah bik Inong hantem galak si agam, sedangkan si inong cukup galak ngon si agam*". (Artinya: Ayah tidak suka terhadap lelaki pilihan anak gadisnya, namun anak gadisnya sangat menyukai lelaki pilihannya).

Konflik antara Ayah dan anak gadisnya, mengisahkan bahwa ayah tidak menginginkan pilihan anaknya, konflik keluarga tersebut membagi dan membangun plot terlihat menarik dan menjadi suguhan yang penuh tragedi konflik.

J.A. Cuddon (dalam Soediro Satoto 1989:45), menyatakan bahwa plot merupakan kontruksi, skema atau pola dari peristiwa dalam lakon, puisi atau prosa dan selanjutnya, bentuk peristiwa dan perwatakan itu menyebabkan pembaca atau penonton tegang dan ingin tahu". Peristiwa konflik yang hadir dari awal sampai akhir pertunjukan menjadi daya tarik yang membuat penonton penasaran. Menyaksikan pertunjukan, akan bermunculan dari pengamatan penonton dan akhirnya melahirkan espektasi penafsiran. Penafsiran penulis dalam menganalisa kekayaan makna falsafah dalam kalimat teks pesan percintaan yaitu teks "*Leu that ta sayang maka jih leu that daleh*" yang artinya "terlalu banyak kita menyayangi maka banyak pula akan datang persoalan". Pesan pada adegan dalam dialog

“*menyeu ta gaseh salah pih beuna*” yang artinya “kalau sudah sayang salah pun menjadi benar”. Maka dengan mudahnya penafsiran dalam menyimpulkan sebuah peristiwa plot cerita, cerita yang menghasilkan konflik batin antara manusia dan manusia melahirkan rasa prihatin yang membuat penonton dapat menebak isi cerita.

Situasi lain adalah dengan memasukan idiom gambaran alam menjadi bagian plot yang diadaptasi pengarang untuk menemukan alur gagasan penciptaan, seperti makna syair lagu yang ada dalam pertunjukan mop mop seperti syair “*Ureung Meulaot Ngon Ureung Meugoe Meunan keu Dua Droe Punca Utama*” artinya “orang melaut (nelayan) dan orang pergi bertani (petani) begitulah dua orang sebagai orang yang berperan penting.

Metafora satwa penyus yang berasal dari laut, dan elang, merpati, serta biawak merupakan penjelmaan penokohan karakter psikologis dalam membuat alur cerita dalam pertunjukan mop mop berfungsi sebagai penanda karakter jahat dan karakter baik. Hal ini ditandai dengan syair lagu mop mop seperti syair lagu “*ombak meualon*” artinya “riak ombak”. Beberapa lagu yang menceritakan alam pegunungan terdapat dalam irama lagu mop mop seperti “*Ek u Glee*” berarti “naik ke gunung”. Syair lagu tentang pegunungan tersebut dilantunkan sebagai gambaran peristiwa masyarakat Aceh yang bekerja sebagai peladang. Jerih payah yang dihasilkan dari ladang dan upaya menghormati para petani yang sudah bekerja menghasilkan kebutuhan dapur serta pemasukan tambahan untuk dijual kepasar. Lagu tentang penggambaran nelayan yang pergi ke laut untuk menangkap ikan dan menjual ke pasar dihadirkan dalam lagu “*Tarek Pukat*” artinya “menarik pukat”.

Fenomena kekhasan irama lagu dan syair pada pertunjukan mop mop diyakini ada hubungan alam dan manusia yang telah menjadi satu ikatan tersendiri dalam melahirkan plot cerita. Perpaduan metafora yang ada dalam simbol cerita mop mop, melahirkan bentuk irama yang harmonis dan dimainkan serta dinyanyikan dengan irama gesekan biola. Bentuk plot kemudian menyatu dan melahirkan grafik emosi yang dibungkus dalam lawakan dan candaan. Sehingga gaya penandaan tinggi melahirkan (emosi atau klimaks) dan gaya penandaan rendah (pembentukan eskposisi/konflik). Pembentukan irama diilustrasikan dalam peristiwa anak gadis yang merengek-rengok. Bagaimana sang ayah ingin meminta sang anak untuk mau dikawinkan oleh lelaki. Ilustrasi cerita dalam konteks permainan gesekan biola memiliki garis warna emosi menarik ketika irama dimainkan dengan nada rendah, yang disimbolkan sebagai tanda keceriaan sedangkan nada tinggi melambangkan suasana emosi.

Karakter

Flat character atau karakter datar adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis lakon secara datar dan bersifat hitam putih. *Flat character* biasanya ada pada karakter tokoh yang tidak terlalu penting atau tokoh pembantu, tetapi diperlukan dalam sebuah lakon. Karakter *ayah dara baroe* dalam pertunjukan mop mop memiliki fungsi sebagai penengah atau penjaga alur cerita. Setiap adegan, *ayah dara baroe* berperan menjadi *ayah* yang melindungi anaknya serta diadegan lain, peran *ayah dara baroe* bekerja sama dengan *lintoe baroe* menjadi tokoh yang berseberangan dengan anaknya *dara baroe*. Sedangkan penokohan *dara baroe* dan *lintoe baroe* mempunyai pola pengkarakteran yaitu *round character* (perwatakan bulat), karakteristiknya kaya dengan pesan dramatik. *Round* karakter adalah karakter tokoh dalam lakon yang mengalami perubahan dan perkembangan, baik secara kepribadian maupun status sosialnya.

Kernodle (dalam Dewojati, 2010:170) “penokohan dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu watak datar (*flat characterization*) dan watak bulat (*round characterization*). Watak datar ialah watak tokoh cerita yang bersifat statis, datar, monoton dan hanya menonjolkan satu watak saja selama jalannya

cerita. Sedangkan watak bulat ialah watak tokoh cerita yang kompleks, seringkali mengalami perubahan sehingga tidak bisa diidentifikasi apakah ia berwatak baik atau jahat.

Penulis menyebutkan pengkarakteran yang dipakai dalam mop mop umumnya menggunakan *typical casting* karena dasar pemeranan keberangkatan mereka adalah dari masyarakat biasa yang mendalami dunia seni peran. Penggunaan karakter datar pada peran *ayah dara baroe* pertama menjawab penunjukan *setting* sosio budaya masyarakat Aceh yang sebenarnya tegas dan bijaksana serta tulus. Sedangkan *dara baroe* dan *lintoe baroe* menggunakan pola karakter *round character*, karena perbedaan penokohan di kesenian mop mop terletak pada perbedaan skema pemerannya yaitu peran *ayah dara baroe*, *dara baroe*, dan *lintoe baroe* merupakan bentuk model penokohan yang berkedudukan permanen karena tidak dapat tergantikan posisi peran. Yang dimaksud dengan peran permanen dalam kesenian mop mop, yaitu penunjukan peran ketiga aktor sesuai bakat dan kemampuan masing-masing, misalkan peran *ayah dara baroe* (pemain biola) harus memainkan biola dan memahami teknik irama gesekan, sedangkan peran *badut* (pemeran komik, istilah *linto baroe* yang diberikan seniman mop mop), sebelumnya sudah diseleksi secara khusus oleh pimpinan grup yang merangkap sebagai pemain *ayah dara baroe*, begitu juga pemeran *dara baroe* yang diseleksi khusus oleh pimpinan grup. Pemeran tersebut tidak akan pernah berubah walau naskah ceritanya berubah. Kunci peran pertunjukan mop mop terjadi pada cerita dan musik yang dimainkan dan setiap peran bertanggung jawab menghidupkan peran serta memainkan alur dramatik cerita.

Ayah Dara Baroe

Kedudukan peran ayah dalam kesenian mop mop yaitu menjadi orang tua tunggal bagi tokoh *dara baroe*. Ayah juga berfungsi sebagai sutradara dan pengarang cerita. Sosok ayah menjadi pemain biola sekaligus mengontrol irama, serta tempo permainan, bahkan bertugas mengontrol cerita, baik lagu maupun dalam mengiringi cerita (babakan). Ayah sekaligus pimpinan grup dalam istilah kesenian mop mop disebut Syech. Kedudukan tokoh Ayah ini tidak dapat digantikan oleh tokoh lain karena telah menjadi ketentuan wajib di dalam kesenian mop mop dan menjadi tokoh kunci utama dalam sebuah grup mop mop karena tokoh ayah mengatur irama dan tempo permainan melalui biola. Bila tokoh Ayah tidak hadir, maka tokoh *linto baroe* dan *dara baroe* tidak mampu mengelola irama dan tempo permainannya.

Syech Muhammadiyah Ben merupakan pimpinan grup mop mop, dari Kecamatan Muara Batu. (nama grup mop mop langsung dipakai nama pemain biola seniman mop mop). Posisi Ayah disetiap pertunjukan mop mop tidak berjauhan dari posisi kedua pemain *dangkat* (*linto baroe*) dan *badut* (*dara baroe*), posisi di tengah atau di kiri panggung bertujuan memudahkan mengatur irama menggesek biola atau mengontrol gerakan tarian serta dialog *dara baroe* dan *lintoe baroe*.

Dara Baroe

Peran *dara baroe* merupakan sosok laki-laki yang berperan menjadi mempelai perempuan. Penggunaan nama tokoh *dara baroe* dalam pertunjukan mop mop digunakan sebagai simbolisasi keterwakilan suara perempuan dalam rumah tangga, yang berfungsi sebagai penanda bahwa manusia hidup saling berpasangan. Tokoh *dara baroe* berperan menjadi tokoh istri dan anak gadis dalam struktur tokoh cerita mop mop. Ia berperan sebagai istri yang membantu suami mengatur urusan di rumah. Penyebutan *dara baroe* kepada istri dalam keseharian orang Aceh adalah tanda kasih sayang.

Kedudukan penokohan *dara baroe* dalam kesenian mop mop adalah sebagai tokoh utama dan berperan membangun konflik. Hal ini memberi penafsiran bahwa kedudukan penokohan *dara baroe* menjadi tokoh sentral. Aktor *dara baroe* diwajibkan mampu menari dan berpantun, syarat tersebut bertujuan menghidupkan karakter perempuan yang diperankan oleh aktor laki-laki.

Pada era sekitar tahun 50-an perempuan di Aceh dibatasi oleh hukum adat dan aturan agama tidak memperbolehkan aktifitas apapun karena dipandang tabu dalam adat-istiadat masyarakat Aceh. Atas dasar itu, peran tokoh *dara baroe* diperankan oleh kaum laki-laki. Peranan laki-laki menjadi tokoh *dara baroe* dengan berpakaian layaknya perempuan, serta bertingkah, berinteraksi seperti perempuan umumnya ketika berdialog dengan tokoh *linto baroe*. Selain itu, kostum juga menggunakan kain ikat pinggang layaknya kostum penari *seudati*, menggunakan kacamata serta jam tangan laki-laki, penggunaan kostum ini memperlihatkan kostum pemeran memperjelas watak karakter lelaki asli.

Linto Baroe

Penokohan *linto baroe* menjadi tokoh pelengkap dalam cerita mop mop, karena konsep pertunjukan menggambarkan kehidupan keluarga, maka penokohan *linto baroe* dalam mop mop difungsikan sebagai tokoh penentang, yaitu tokoh *badut* (pemain komikal). Ia mendapat tugas menjadi tokoh suami, anak muda dan menjadi pangeran. Garis kedudukan penokohan *linto baroe* menjadi simbol munculnya konflik dalam peristiwa cerita mop mop dan berperan sebagai penyelesaian konflik. Kostum pemeran *badut* yang tergambar pada tokoh *linto baroe* terlihat sederhana, yang dihiasi dengan bedak putih. Penggunaan topi merah berjambul merupakan penggambaran watak lelaki jenaka, keunikan watak tokoh *badut* pada *linto baroe* adalah gerakannya komikal dan disebut pemeran komik/*badut*.

SIMPULAN

Kesenian mop mop adalah kesenian tradisional yang banyak mengangkat tema sosial di masyarakat.

REFERENSI

- Akbar, Azhari. 2008. *Kesenian Biola Aceh Ikon Budaya Masyarakat Aceh*. Padang Panjang: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Padang Panjang.
- Cahyaningrum, Dewojati. 2010. *Drama Sejarah, Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Eco, Umberto. 2009. *Teori Semiotika, Signifikasi Komunikasi, Teori Kode serta Teori Produksi Tanda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Juned, Sulaiman. 2015. *Seni Tradisi Populer Aceh sebagai Media Komunikasi Sosial dalam buku Pemetaan Media Tradisional Komunikatif, Lestarian Tradisi Kelola Komunikasi*. Jakarta: kementerian Komunikasi dan Informasi RI, Direktorat Jendral Informasi Publik.
- Lexy J. Moleong, 2001. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pramayoza, Dede. 2013. *Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer dalam Masyarakat Poskolonial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Soemadjo, Jakob. 2004. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Indonesia*. Bandung: STSI Press.
- Strauss, Levi. 2009. *Strukturalisme Levi-Strauss, Makna dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Satoto, Soediro. 2012. *Analisa Drama dan Teater*. Surakarta: Ombak.
- Stanislavski, Konstantin, terj. Asrol Sani. 1980. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Takari, Muhammad. 2016. *Ronggeng Melayu Sumatera Utara: Sejarah, Fungsi dan Strukturnya*. diterbitkan Universitas Gajah Mada dan Universitas Sumatera Utara.
- Wibowo; Agus Budi, dkk. 2013. *Seni Tradisi Lisan Mop mop Banda Aceh*. Tim Balai Pelesetarian Banda Aceh.