

Trance dalam Kuda Kepang Mabuk (KKM): Suatu Manifestasi Simbolik Perjalanan Kerohanian

Mohd Kipli Abdul Rahman

Universiti Sains Malaysia

Tarian yang berunsurkan *trance* merupakan suatu fenomena lazim yang terdapat di negara-negara Asia Tenggara terutamanya di Indonesia dan Malaysia¹. Tarian ini mempunyai suatu elemen *spiritual* yang mengamalkan prinsip *mind over matter*. Hal ini dapat disaksikan dalam tarian Kuda Kepang Mabuk (KKM) yang terdapat di negeri Johor, Malaysia. Sejarah asal usul tarian atau permainan KKM masih lagi kabur. Ada beberapa teori atau pendapat yang dikemukakan berkaitan dengannya sama ada menerusi cerita-cerita lisan yang dituturkan turun-temurun atau berdasarkan sejarah. Teori pertama menyatakan tarian atau permainan ini berasal dari Tanah Arab dan Parsi. Pada abad ke-13 Masihi, pelaut-pelaut Jawa yang pernah ke Timur Tengah, dikatakan membawa balik tarian ini untuk diperkenalkan kepada masyarakat Jawa. Tarian ini merupakan gambaran telatah perwira-perwira Arab di bawah pimpinan Sayidina Ali menunggang kuda ketika berperang menentang musuh Islam (*Dewan Budaya* 1982).

Tentera berkuda Sayidina Ali berhadapan dengan pihak musuh dengan diiringi alat bunyi-bunyian yang diperbuat daripada buluh. Ini memberi semangat sehingga dikatakan tentera Islam semacam mabuk ketika memerangi musuh. Keadaan *khayal* dan semangat keberanian itu mungkin diistilahkan sebagai telah *naik syeh*. Lagipun, istilah *syekh* sering digunakan bagi

gelaran kepada orang-orang Arab. Oleh itu, *naik syeh* atau *syekh* mungkin dimaksudkan 'mendapatkan semangat keberanian atau kekuatan' seperti perwira-perwira Arab itu. Sementara itu, di negeri Johor *naik syeh* juga dikenali sebagai 'mabuk'. Hal yang berlaku itu telah disaksikan oleh pelaut-pelaut dari Jawa tadi. Ada antara mereka cuba menyiasat bagaimana perwira-perwira berkuda itu boleh naik semangat sedemikian rupa. Mereka yang kembali ke Tanah Jawa telah pergi bertapa untuk mendapatkan ilmu, kemudiannya menubuhkan pasukan *Djaran Kepang*. Ketika itu di Jawa tidak terdapat kuda, maka patung-patung kuda dianyam daripada buluh dan dinamakan *Nini Cawong*. *Djaran Kepang* selalunya dimainkan untuk menggambarkan peperangan yang terjadi antara tentera Islam dengan bukan Islam di Tanah Arab.

Tarian ini dibawa oleh orang-orang Jawa apabila mereka berdagang ke Semenanjung Malaysia dalam abad ke-20. Terdapat juga teori yang mengatakan bahawa KKM ini berasal dari Tanah Jawa sendiri, yang kemudiannya dibawa ke Semenanjung Malaysia oleh komuniti Jawa yang datang menetap di beberapa bahagian Pantai Barat, khususnya di Johor. Menurut pendapat ini, kira-kira pada abad ke-14 Masihi, semasa agama Islam bertapak di Jawa, tarian KKM digunakan untuk memberi penerangan tentang ajaran Islam kepada masyarakat di desa-desa. Tugas memberi penerangan ini diserahkan kepada *Wali Songo*² (Wali Sembilan). Perjalanan ke kawasan-kawasan pedalaman adalah jauh dan sukar serta hanya dapat dilakukan dengan cara berkuda. Penduduk di pedalaman kurang memberi sambutan, malah ada yang menyembunyikan diri apabila melihat orang-orang yang datang dengan menunggang kuda. *Wali Songo* berikhtiar untuk menarik perhatian mereka ini supaya dapat berkumpul. Maka, patung-patung kuda pun dicipta dan diadakan tarian menunggang kuda buatan itu sambil diiringi bunyi-bunyian. Penduduk-penduduk itu akhirnya dapat dikumpulkan dan sebagai selingan, *Wali Songo* memberi penerangan tentang ajaran Islam (*Dewan Budaya* 1982).

Selain itu, terdapat juga beberapa mitos berkaitan dengan KKM. Kononnya terdapat seorang puteri bernama *Sayang Wenang* yang sedang menunggang kuda bergelar *Kuda Sembarani*

sambil bermain di awang-awangan. Hal ini dilihat oleh *Wali Songo* lalu mencabar puteri itu supaya menunjukkan satu permainan yang serupa dan dapat pula dilakukan secara beramai-ramai. Dari situ wujudlah tarian KKM. Menurut Soedarsono, tarian KKM adalah satu-satunya hasil peninggalan masyarakat primitif yang ada kaitannya dengan kepercayaan totemisme. Kemungkinan ia merupakan tarian kepahlawanan yang bersifat upacara bagi seorang lelaki yang sudah meningkat dewasa. Ditinjau dari aspek persembahannya, tarian KKM merupakan sejenis permainan. Perkataan kuda membawa maksud 'tunggangan' dan *kepang* bererti 'anyaman'. Mereka berlagak seperti kuda ketika menari. Apabila penari-penari itu *naik syeikh* atau mabuk mereka akan memakan benda-benda yang pada kebiasaannya dimakan oleh kuda.

Manakala di Pulau Jawa, tarian seumpama ini mempunyai nama yang berbeza mengikut daerah tertentu Holt (1967: 104). Misalnya, di bahagian Jawa Timur, ia dikenali sebagai *Djaran Kepang* atau *Djaranan* sahaja. Penduduk di Jawa Barat pula menamakannya *Kuda Lumping* kerana patung kuda itu diperbuat daripada kulit bernama lumping. Penduduk di barat daya Jawa pula menamakannya *Ebleg* sementara masyarakat Yogyakarta pula memanggilnya *Djatilan*. Di samping itu, ada juga yang menyebutnya sebagai *Intjling*. Di Malaysia, di sesetengah tempat atau desa seperti Batu Pahat, Muar dan Pontian di Johor, tarian ini sering juga disebut oleh masyarakat keturunan Jawa sebagai *Jaran Ebleg* atau Kuda Kepang Mabuk.

Kesejagatan Kerohanian melalui Fahaman Sinkritisme dalam KKM

Fahaman *sinkristime*³ telah membentuk kosmos masyarakat pelaku KKM yang terpancar melalui persembahannya. Hal ini dijelaskan oleh Mohamed Ghouse (1994: 377) yang menyatakan bahawa setiap agama mempunyai konsep kosmosnya yang tersendiri dan diterangkan melalui mitos dan legenda. Kosmos orang Melayu dibentuk daripada unsur-unsur kosmos animisme, Hindu dan Islam. Pada asalnya, orang Melayu khususnya Melayu Proto dan Melayu Deutro menganuti kepercayaan animisme. Kosmos mereka dipengaruhi oleh pelbagai semangat yang mengawasi tempat-tempat seperti hutan, gunung, laut, pohon-pohon

besar, busut dan sebagainya. Semangat-semangat ini perlu disaji dari semasa ke semasa untuk menentukan perlindungan dan pertolongan daripada mereka. Hal ini dilakukan bertujuan berdamping dan memahami keadaan alam semula jadi masyarakat zaman *purwa* (purba). Mereka membentuk kosmos yang sesuai dengan tahap pengetahuan yang dikhususkan untuk *survival*, iaitu menentu dan memelihara kehidupan, dari segi memperoleh makanan, tempat kediaman dan keamanan jasmani dan rohani.

Sehubungan itu, dari segi pandangan dunia Jawa seperti yang ditegaskan oleh Franz Magnis Suseno (1999: 82) ialah pandangan secara keseluruhan semua keyakinan deskriptif tentang realiti kehidupan yang dialami oleh manusia. Ia sangat bermakna dan diperoleh daripada pelbagai pengalaman. Selanjutnya, Suseno menjelaskan bahawa pandangan dunia Jawa melihat realiti sebagai sesuatu yang saling berhubungan dan mempunyai kesatuan. Oleh itu, pada hakikatnya orang Jawa tidak pernah membeza-bezakan antara sikap beragama dengan tidak beragama. Mereka menganggap bahawa interaksi sosial sekali gus merupakan sikap terhadap alam. Sementara sikap terhadap alam mempunyai relevansi sosial.

Dalam pandangan dunia Jawa, terdapat empat lingkaran yang bermakna: lingkaran pertama bersifat *ekstrovert*⁴, yang isinya adalah sikap terhadap dunia luar yang dialami sebagai kesatuan kepercayaan *ukhrawi*⁵ antara alam, masyarakat dan alam Maha Kuasa yang keramat. Pelaksanaannya dilakukan dalam kegiatan ritual tanpa refleksi eksplisit terhadap dimensi batin sendiri. Lingkaran kedua, memuatkan kekuasaan politik sebagai ungkapan alam *numinus*⁶ (*ukhrawi*/Maha Kuasa). Lingkaran ketiga, berpusat pada pengalaman tentang keakuan sebagai jalan penyatuan dengan Yang Maha Kuasa. Unsur-unsur lingkaran pertama diterjemahkan ke dalam dimensi pengalaman kebatinan sambil alam lahir distrukturkan dengan bertolak daripada dimensi batin. Puncak wujud ini adalah usaha untuk mencapai pengalaman mistik. Selanjutnya, lingkaran keempat adalah penentuan semua lingkaran pengalaman oleh Yang Ilahi (Suseno 1999: 84).

Secara umumnya, pandangan dunia Jawa termaktub dalam lingkaran pertama (menurut istilah Suseno), iaitu dunia luar yang dihayati sebagai lingkungan kehidupan individu dan Allah memberikan keselamatan di dalamnya. Kata *selamet* (selamat) merupakan sebuah kata kunci dalam segala perilaku hidup. Hal ini digambarkan oleh Koentjaraningrat (1975: 95) sebagai, “*A state in which events will run their fix course smoothly and nothing untoward will happen to anyone.*” Justeru, untuk mencapai keselarasan dunia seseorang harus memegang kata kunci *selamet*. Pandangan ini merupakan penghayatan masyarakat Jawa terhadap alam, iaitu alam Ilahi sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Berdasarkan kepercayaan ini, mereka yakin akan menemui keselamatan. Hal ini menjelaskan bahawa bagi masyarakat Jawa, alam fizikal mempunyai hubungan yang erat dengan alam ghaib (metafizik). Kedua-duanya saling meresapi antara satu dengan lain yang akhirnya mendorong mereka menterjemahkannya dalam pelbagai ritual kehidupan, misalnya dalam upacara-upacara rakyat yang berunsur mitos kuno (nenek moyang), kematian, perkahwinan, penanaman padi, dan sebagainya.

Pandangan dunia yang sedemikian mendorong mereka bersikap hormat kepada nenek moyangnya. Mereka mengunjungi makam nenek moyang untuk memohon berkat dalam menghadapi segala persoalan hidup. Selanjutnya, sifat alam ghaib menyatakan diri melalui kekuatan-kekuatan yang tidak kelihatan dan dipersonafikasikan sebagai roh (Suseno 1999: 87). Semua kekuatan alam dikembalikan kepada roh dan kekuatan halus. Maka, wujudlah makhluk yang dikenali sebagai *dhanyang*⁷, iaitu roh pelindung desa. Selain itu, terdapat juga makhluk ghaib seperti *lelembut*⁸, *memedi*⁹, *dhemit*¹⁰ dan *tuyul*¹¹. Ekoran itu, ritual *slametan*¹² menjadi sangat penting bagi masyarakat Jawa. Ritual ini dilaksanakan dalam peristiwa penting seperti kehamilan, kelahiran, perkahwinan, kematian, menanam padi, menuai padi, bahkan dalam setiap kesempatan yang ada. Semua itu merupakan usaha mereka untuk mencapai keselamatan daripada gangguan roh jahat. Apabila selamat daripada gangguan, mereka dapat melaksanakan tugas dengan bebas dan tenteram. Jelas bahawa masyarakat, alam, dan makhluk-makhluk halus merupakan ruang *numinus* yang menjadi kerangka acuan spontan bagi orang Jawa.

Ekoran kesejagatan tersebut juga telah terbentuk kosmologi *kejawen*¹³. Pada umumnya, ciri utama yang merupakan ajaran asas *kejawen* adalah *sinkretisme*, yaitu persenyawaan dan percampuran pelbagai akidah atau kepercayaan. Antaranya ialah animistik, pantheistik dan kebatinan yang mempengaruhi kosmologi *kejawen* (Abdul Rahman Abdullah 1999: 27). Sistem kosmologi kebatinan Jawa yang bertolak daripada doktrin *pantheisme* atau kesatuan wujud Tuhan dengan alam, membentuk sistem kosmologi dan kosmogoni kebatinan yang menganjurkan kejadian alam melalui proses emanasi, iaitu alam yang mengalir daripada Tuhan, atau pancaran dan penjelmaan Tuhan. Ia bukannya dicipta daripada ketiadaan, tetapi sebagai sebahagian atau bayangan Tuhan. Jelasnya, sistem kosmologi yang berasaskan *sinkritisme* tersebut telah membentuk kosmologi masyarakat pelaku persembahan KKM yang terpancar pula melalui persembahannya.

Proses Penyucian Kerohanian Pemain KKM

Sehubungan itu, pandangan dunia Jawa yang telah dibincangkan dimanifestasikan dalam aspek kerohanian pemain KKM dari sudut *gambuh* (ketua) dan penari KKM. Ketua KKM ialah orang yang dianggap mampu mengembalikan kesedaran penari apabila mereka mengalami kerasukan. Individu tersebut lazimnya dikenali sebagai *gambuh* atau bomoh. Lazimnya *gambuh* atau bomoh juga disebut sebagai 'orang pintar' yang dalam pengertian yang lebih dalam, iaitu mempunyai pengetahuan tentang perkara-perkara ghaib. *Gambuh* hanya terdapat dalam kesenian KKM yang berfungsi mengawal dan mengawasi perjalanan persembahan. Tugas-tugas *gambuh* dalam persembahan bermula dari awal lagi, iaitu sebelum acara bermula. *Gambuh* harus mempersiapkan *sajen*¹⁴ dan membakar kemenyan untuk menghormati roh halus yang berada di tempat persembahan. Sekiranya 'anak wayang' (penari) berada dalam keadaan *trance*, maka *gambuh* akan bertindak untuk mengembalikan kesedaran mereka. Oleh sebab hubungan antara pemain dengan *endang* dalam KKM adalah bersifat mistik, maka orang yang hendak menuntut itu perlu menjalani ujian zahir dan batin. Pertama, dengan mengamalkan upacara berpuasa dan bertapa selama beberapa hari yang dikenali sebagai *patigeni* dalam bahasa Jawa. Kedua

adalah *semadi*, manakala yang ketiga adalah *ngesti*. Pada umumnya, para *gambuh* yang ingin mempelajari atau mendalami ilmu perlu melalui ritual berpuasa dan *patigeni* selama tiga hari tiga malam. Di samping itu, mereka tidak dibenarkan tidur sama ada pada siang atau malam selama seminggu, mengikut tingkat ilmu yang hendak dituntutnya. Amalan ini akan ditingkatkan melalui puasa pada hari Isnin dan Khamis kerana dipercayai membawa berkat (rahmat).

Selain itu, bersemadi juga dianggap sebagai suatu hal yang sama seperti berpuasa. Orang yang rajin bersemadi akan memperoleh kekuatan diri dan dia dapat mempergunakan kekuatan tersebut untuk kepentingannya. Kadangkala kekuatan tersebut dapat digunakan untuk menolong orang lain seperti mengubati pesakit, meramal dan sebagainya. Sekiranya seseorang itu telah memiliki kekuatan batin yang kukuh, maka *endang* akan mudah mendampinginya. Selain itu, calon juga harus melalui proses *ngesti* yang bermaksud menyatukan semua kekuatan individu dan mengarahkannya secara langsung ke suatu arah tujuan yang tunggal. Pada saat calon mencapai *ngesti* itulah *endang* datang kepadanya dan bertanyakan keinginannya. Pada ketika itu calon tersebut boleh menyatakan apa sahaja niat dalam hatinya dan *endang* akan mengabulkan permintaannya. Jelas apabila *ngesti* telah dicapai, bermaksud seseorang itu telah menemui *endang* yang sudi untuk berkawan dan bekerjasama dengannya. Justeru, dia akan dianggap sebagai tuan atau pemilik kepada *endang* tersebut.

Seperti juga halnya dengan *gambuh*, calon penari (anak wayang) juga harus melaksanakan dan memahami ritual berpuasa atau *patigeni*. Ia merupakan syarat yang terpenting untuk menjadi anak wayang. Dalam berpuasa, anak wayang bukan sahaja dilarang daripada makan dan minum tetapi juga dilarang daripada tidur. Hal ini bertujuan melatih diri agar tetap bersiap sedia dalam menghadapi kemungkinan yang tidak diingini. Calon anak wayang dikehendaki berjaga selama 24 jam. Jika syarat ini tidak dipatuhi maka calon tersebut akan dianggap gagal dalam menempuh ujian. Puasa selama 24 jam bermula pada pukul 12:00 tengah malam dan berakhir pada 12:00 tengah malam keesokannya. Puasa akan dihentikan tepat pada jam 12:00 tengah malam dan ketika ini calon tersebut dibenarkan untuk makan dan minum. Walaupun begitu,

masih ada pantang larang atau syarat yang perlu dipatuhi. Semua bahan makanan dan minuman yang diambil haruslah berwarna putih sahaja. Bahan-bahan tersebut seperti nasi, tauhu kukus dan minuman air putih bertujuan supaya hati dan jiwa bersih setelah menjalani puasa yang panjang. Pada malam tersebut juga calon anak wayang akan dibawa ke sungai oleh bomoh untuk dimandikan dengan air bunga. Sebelum calon dimandikan, dia perlu dimenterai dengan membaca mantera terlebih dahulu oleh bomoh yang dianggap sebagai *jimat*. Perlakuan sedemikian dianggap sebagai keberhasilan calon tersebut menjalani ujian dan meditasi yang melayakkan dia menjadi anak wayang.

Ritual Mistikal sebelum Bermain KKM

Sebelum persembahan, beberapa istiadat penting perlu dilakukan kerana permainan ini dikuasai oleh benda ghaib. Sekiranya tidak dilakukan istiadat maka dipercayai akan berlaku bencana ke atas ahli-ahli kumpulan atau kepada khalayak. Oleh itu, suatu upacara pemujaan dilakukan untuk menghormati makhluk-makhluk ghaib tersebut. Sebagai umat Islam, pemujaan tersebut ditumpukan kepada Tuhan Yang Esa untuk meminta pertolongan dan perlindungan. Mereka membaca doa selamat dan membaca surah al-Fatihah kerana percaya bahawa pahala daripada bacaan tersebut dapat dikirimkan kepada arwah Wali Sembilan yang telah memberi petunjuk berhubung dengan tarian KKM. Di samping itu, jampi-jampi juga dibacakan. Selepas itu, sebuah bakul berisi sajian (*sajen*) yang terdiri daripada tujuh jenis makanan (*jajan pasar*¹⁵) serta wang dua puluh lima sen turut disediakan. *Sajen* diberikan kepada *endang* sebagai usaha memanggil, menghantar dan tanda ucapan terima kasih kepada *endang*. Sekiranya tidak dilakukan demikian, semangat orang yang mabuk atau khayal dalam persembahan tersebut tidak dapat dipulihkan. Bahan-bahan *sajen* yang digunakan dalam persembahan KKM terdiri daripada pelbagai jenis makanan (tujuh jenis yang berbeza/*jajan pasar*), bunga-bunga, duit, dupa, dan kemenyan. Bunga-bunga yang lazimnya digunakan ialah bunga melati, kantil, mawar kuning, merah, dan putih yang diletakkan di dalam sebuah 'wadah' atau bekas yang berbentuk mangkuk. Kemudian kemenyan atau dupa yang menghasilkan wangian akan turut

dibakar. Kesemua barangan tersebut dipersembahkan kepada makhluk halus yang hidup di luar alam fizikal.

Sajen juga diberikan sebagai penghormatan kepada *dhanyang* – makhluk halus yang tinggal di sekitar tempat pertunjukan agar tidak marah. Dengan membakar kemenyan dan memberi *sajen*, *endang* telah diundang untuk hadir ke tempat persembahan. Dengan yang demikian, pemain berharap agar *endang* merasuk tubuh penari. *Sajen* juga disediakan dengan tujuan agar tidak ada orang lain yang mengganggu persembahan. Orang lain yang dimaksudkan ialah orang yang dipercayai mempunyai ilmu ghaib yang dapat digunakan untuk mengganggu persembahan. *Sajen* juga turut disediakan sewaktu persembahan yang antaranya adalah seperti minyak wangi cap duyung, kaca, bunga-bunga, biji-bijian, pecut/pemecut (cambuk), dan buah kelapa. Bahan-bahan tersebut sangat diperlukan terutamanya apabila para penari mula kerasukan. Deria penciuman penari yang mabuk tersebut sangat kuat atau tajam berbanding manusia biasa. Justeru, mereka sangat suka kepada bunga cempaka dan kenanga yang mempunyai bau yang kuat dan harum. Bahan-bahan tersebut menjadi makanan dan minuman penari yang mengalami *trance* tersebut.

Tahap-Tahap Perjalanan Rohani dalam Struktur Persembahan KKM

Secara umumnya, struktur dramatik persembahan KKM dapat dibahagikan kepada empat tahap atau fasa. Tahap pertama adalah upacara yang dilakukan sebelum persembahan, iaitu ritual pembukaan yang bertujuan memanggil makhluk halus dengan penyediaan *sajen*. Terlebih dahulu, *ensemble* muzik akan diatitkan dengan menghadap ke arah dalam ruang persembahan. Kemudian diikuti dengan upacara pemujaan yang dilakukan untuk menghormati makhluk-makhluk halus. Selain itu, mereka meminta kebenaran daripada penguasa ghaib untuk memainkan tarian KKM. *Sajen* tersebut diletakkan di atas sebuah meja di tepi ruang (gelanggang) persembahan. Kemudian *gambuh* akan membakar kemenyan di hadapan *ensemble* muzik di dalam ruang persembahan sambil membaca jampi yang ditujukan kepada makhluk halus.

Sembilan kuda kepong akan disusun di tengah-tengah ruang persembahan berserta dengan topeng pentolan. Kuda kepong tersebut disusun menegak sambil mukanya menghadap *ensemble* muzik. Setelah itu, bomoh gelanggang akan mengasap pemecut pada kemenyan tadi sambil membaca jampi. Kemudian beliau akan membunyikan pemecut sebanyak empat kali sebelum mengelilingi empat penjuru gelanggang. Bomoh gelanggang kemudian mengelilingi gelanggang sambil menyeret pemecut di atas tanah. Setelah membuat kelilingan tersebut, beliau akan bersiul seperti bunyi wisel. Upacara tersebut dijalankan sambil diiringi bunyi muzik pembukaan. Kemudian bomoh utama akan menghadap kemenyan sekali lagi sambil menjampi dan menyapukan asap kemenyan ke mukanya. Perkara yang sama akan diikuti oleh sembilan orang penari. Setelah selesai melakukan upacara tersebut, semua penari akan menuju ke tengah ruang permainan sambil membongkok ke arah kuda kepong yang diletakkan di tengah-tengah gelanggang tadi.

Tahap kedua dalam struktur dramatik persembahan KKM bermula apabila para penari mengambil kuda kepong sambil berkumpul dan berbaris untuk memulakan tarian. Penari yang menaiki kuda-kudaan mula menari didahului oleh ketua penari yang memberikan isyarat dengan menggunakan pemecut. Mereka akan menari sambil berkeliling seperti kuda keluar masuk secara beriringan. Sementara itu, salah seorang daripada ahli kumpulan akan menyediakan semangkuk air dan bunga yang terdiri daripada pelbagai jenis yang dianggap sebagai makanan kuda. Selain itu, barang-barang lain turut disediakan seperti beberapa ikat buah kelapa, minyak wangi cap duyung dan serpihan kaca yang kadangkala diminta oleh penari apabila mereka mabuk. Barang-barang *sajen* tersebut disusun dekat dengan *sajen* di ruang persembahan.

Tarian bermula dengan gerak yang perlahan tetapi lama-kelamaan menjadi semakin lincah. Formasi pucuk rebung oleh penari merupakan klimaks tahap kedua. Ketika ini, ketua permainan akan memukul cambuk dengan kuat sebagai isyarat menari dengan gerakan yang lebih lincah. Ekoran itu, sorotan mata penari mula berubah menjadi tajam. Seterusnya, cambuk tersebut akan dipusing-pusingkan di udara sambil diikuti oleh penari yang turut berpusing-pusing

mengikuti putaran tersebut. Gerakan penari menjadi lincah dan semakin kencang. Pada saat inilah struktur dramatik KKM berubah ke tahap yang ketiga, iaitu apabila sebahagian penari mulai mengalami kekejangan badan. Ini merupakan satu petanda bahawa penari tersebut telah mengalami kerasukan lalu membuang kuda yang ditungganginya.

Penari yang belum membuang kuda mereka akan dibantu oleh bomoh dan pembantunya untuk melepaskan kuda kepang masing-masing. Bomoh akan berjalan di belakang penari tersebut lalu mendakapnya sambil mengoncangkan tangan penari agar melepaskan kuda kepangnya. Bomoh akan memukul penari sekali lagi dengan cambuknya supaya penari tersebut berdiri tegak. Kemudian penari yang kerasukan itu akan bersandar kepadanya manakala kuda kepang tersebut akan diambil dan diletakkan memanjang di hadapan penari. Kemudian bomoh memukul penari tersebut dengan lebih kuat lagi. Dalam keadaan mabuk, penari tersebut mula meniru tingkah laku kuda, ia menghirup air yang disediakan di dalam bekas dan memakan bunga-bunga. Penari tersebut akan mencium-cium makanan sambil berjingkit-jingkit menjauhinya dan hal yang sama juga turut dilakukan ke atas kaca dan minyak wangi cap duyung.

Menjelang akhir permainan, mereka melakukan tarian berjingkit-jingkit sambil mendekati bomoh untuk 'meminta diri'. Ini merupakan tanda bahawa *endang* yang merasuki tubuh mereka ingin pulang. Para penari akan mencium gendang atau bersujud seolah-olah menyembah gendang¹⁶ tersebut sebelum makhluk halus meninggalkan tubuh penari. Kemudian kuda kepang akan diangkat tinggi-tinggi ke atas badan penari yang mengakibatkan badan mereka kembali mengejang. Bomoh akan memukul tengkuk atau siku penari sehingga penari menjadi lemas dan aksi ini merupakan klimaks pertunjukan tersebut. Saat penari telah sedar daripada mabuk merupakan tahap keempat dalam struktur dramatik KKM. Setelah sedar, penari tersebut nampak kebingungan dan berjalan terhuyung-hayang. Kemudian penari-penari tersebut duduk secara perlahan-lahan, sementara pembantu bomoh mengawasi supaya mereka tidak berkeliaran sekali lagi.

Peranan Ruang, Masa dan Aksi sebagai Medium Perpindahan daripada Alam Fizikal kepada Alam Metafizik

Merujuk kepada konsep fizikal dan metafizik dalam KKM, menjelaskan bahawa kewujudannya turut berkait dengan konsep ruang, masa dan aksi (tindakan). Seluruh kewujudannya hanyalah suatu fenomena kerana ia merupakan aksi manusia dan benda-benda yang berlaku di dalam ruang dan waktu yang subjektif. Ini dibuktikan dengan lebih kukuh lagi melalui pandangan Ibn Rusyd yang mengatakan bahawa memang terdapat kewujudan yang berasal daripada tindakan pelaku dan terjadi dalam ruang dan waktu tertentu. Beliau seterusnya menambah bahawa waktu adalah ukuran perubahan alam. Sementara perubahan tersebut pula melibatkan material (Leaman 1999: 37–38). Secara kosmologinya, keseluruhan persembahan KKM dapat dilihat sebagai suatu alam yang bertindak selaku makrokosmos. Manakala kewujudannya pula terbentuk oleh tindakan pelaku dan segala elemen yang terkandung di dalamnya yang bertindak selaku mikrokosmos.

Keempat-empat tahap atau fasa dalam struktur dramatik KKM boleh dibahagikan kepada dua bahagian, iaitu fizikal dan metafizik. Tahap satu, dua dan empat merupakan bahagian alam fizikal manakala tahap tiga merupakan alam metafizik. Perbezaan antara kedua-dua alam ini dilihat dari sudut kesedaran penari dan bukannya khalayak. Namun, khalayak turut memahaminya ekoran kepercayaan sama yang dimiliki oleh kedua-dua pihak. Justeru, perbezaan antara kedua-dua alam dalam KKM merujuk kepada perpindahan yang berlaku dalam kesedaran penari.

Sehubungan itu, ruang fizikal dipilih oleh bomoh sesebuah kumpulan KKM melaksanakan proses perpindahan ruang yang dialami oleh kesedaran penari. Lazimnya, ruang ini merupakan halaman rumah yang digunakan oleh bomoh, pemuzik, penari dan pembantu teknikal melaksanakan permainan KKM. Sebelum persembahan, ruang fizikal tersebut akan dijampi oleh bomoh supaya apabila penari mabuk, mereka tidak bergerak keluar daripada ruang fizikal

yang telah dijampi. Ini bertujuan memudahkan bomoh mengawal aksi penari. Selain itu, ia juga bertujuan memisahkan ruang penari dan ruang khalayak. Dengan yang demikian, penari yang mabuk mudah dikawal daripada mengganggu khalayak. Ruang fizikal berfungsi untuk pihak penari menyusun gerak, gestura dan pola lantai secara terancang dan berstruktur apabila memanggil makhluk halus supaya merasuki tubuh mereka. Sementara pemuzik pula menggunakan ruang fizikal untuk menyusun peralatan muzik dan membebaskan bunyi yang keluar daripada peralatan muzik ke dalam ruangan. Bunyi yang bebas di dalam ruangan akan membantu penari menyusun gerak, gestura, dan pola lantai secara teratur.

Selain ruang dan masa, aksi juga turut berperanan dalam perpindahan roh daripada alam fizikal kepada alam metafizik dalam KKM. Merujuk kepada struktur persembahannya, faktor masa dan aksi bermula daripada upacara pembukaan dalam fasa pertama persembahan, iaitu jampian bomoh yang mengambil masa beberapa minit untuk dilaksanakan. Begitu juga dengan penari dan pemain muzik. Pemuzik memerlukan masa untuk menyusun *ensemble* muzik mengikut aturan dan susunan yang ditetapkan. Manakala, penari dengan diiringi alunan muzik, beraksi dalam ruang dan masa dalam melakukan setiap aturan gerak, gestura, dan pola lantai dalam usaha untuk mencapai *trance*. Jelasnya, perubahan daripada satu fasa kepada fasa selanjutnya dalam struktur persembahan KKM adalah hasil interaksi ruang, masa dan aksi yang berlaku secara serentak. Perubahan daripada satu tahap kepada tahap lain menunjukkan wujudnya pergerakan dalam ruang dan waktu yang membentuk keseluruhan kosmos persembahan.

Ruang, Masa dan Aksi Metafizik

Masa dan ruang saling berhubungan dengan dua skala, iaitu keduniaan (*temporal*) dan bukan keduniaan (*intemporal*). Hal ini turut berhubungan dengan kewujudan manusia itu sendiri yang menurut Iqbal (1930) adalah percampuran material dan roh. Material berasal daripada bumi manakala roh pula daripada Tuhan. Iqbal berpendapat prinsip utama realiti adalah perubahan terus-menerus. Manusia itu berubah dan berkembang secara konstan dalam aras kesedarannya. Yang lebih penting ialah manusia mengembangkan diri (*self*) yang telah disucikan

(*abstracted*) daripada alam empirikal dan mengandungi gagasan murni tentang keindividuan seseorang. Inilah yang dikatakan diri sejati yang berkaitan dengan siapa kita sebenarnya. Ia bertindak selaku saingan kepada diri empirikal kita dan bergerak secara bebas daripada tubuh kita.

Perbezaan antara kedua-dua diri tersebut dijelaskan oleh Iqbal dengan mengkontraskan dua konsep tentang masa. Pertama ialah 'waktu yang berurutan' (*ordinary serial time*) dan kedua ialah 'durasi murni' (*pure duration*). Waktu berurutan adalah lalu lalang peristiwa biasa yang lazimnya dianggap sebagai bentuk yang meruang (*spatialized form*). Melalui bentuk ini, kita dapat mengalami kuasa perubahan alam dan perubahan dalam diri kita sebagai wujud yang berjasad. Walaupun begitu, menurut Iqbal, terdapat gagasan yang lebih jelas tentang masa yang selaras dengan bentuk abadi sesuatu wujud. Masa atau waktu tersebut adalah ibarat perasaan kita ketika membuat renungan (meditasi). Ketika ini, kita mendapati bahawa semua realiti yang kita lihat umpama wujud yang hadir pada waktu yang bersamaan. Begitulah diri yang lebih jelas dan gagasan waktu yang lebih sempurna yang secara prinsipnya dapat kita capai melalui kemampuan spiritual kita (Iqbal 1930: 30).

Struktur dramatikanya bergerak secara berurutan mengikut tahap yang merujuk kepada kesedaran pemain sebagai mikrokosmos. Manakala aspek 'diri yang lebih jelas' dan gagasan 'waktu yang sempurna' dalam persembahan KKM dapat dilihat dalam fasa ketiga struktur dramatik persembahannya. Fasa ketiga merupakan fasa yang paling panjang berbanding fasa sebelum dan selepasnya. Peringkat ini juga merupakan tujuan utama persembahan KKM dimainkan yang membentuk ciri khas persembahan itu sendiri, iaitu fenomena *trance*. Dalam tahap ketiga, pencapaian kerohanian penari telah mencapai tahap yang melepasi ruang dan masa fizikal. Tingkat kerohanian mereka telah melebihi tingkat kerohanian manusia biasa.

Dalam fasa ketiga ini, semua realiti sama ada fizikal mahupun metafizik yang wujud seolah-olah hadir dalam waktu yang sama. Khalayak melihat penari secara fizikal beraksi melepasi

masa dalam ruangan. Sementara bagi pihak penari pula, aksinya berlaku dalam dua ruang dan masa yang berbeza tetapi dalam masa yang relatif sama. Hal ini kerana wujud penari sebagai tubuh yang berjasad kelihatan beraksi dalam realiti ruang dan masa yang fizikal. Tetapi diri sebenar penari (roh) beraksi dalam realiti ruang dan masa metafizik. Walaupun begitu, aksi yang dilakukan oleh penari dalam realiti metafizik hanya dapat dialami oleh dirinya sendiri sahaja. Ini ekoran keupayaan kerohaniannya yang melebihi tingkat kerohanian manusia biasa yang dalam ajaran mistik Jawa dijelaskan sebagai *ngesti*, manakala mistik Islam pula mengenalinya sebagai *fana*.

Hal ini dapat dijelaskan dengan merujuk kepada kuda kepang yang ditunggang oleh penari ketika menari. Jika dilihat daripada realiti fizikalnya, ia hanyalah kuda-kudaan (kuda mainan). Tetapi apabila penari mabuk, ia bukan lagi sekadar kuda mainan tetapi telah menjadi kuda yang sebenarnya dalam kesedaran metafizik penari. Hal penting yang diperhatikan di sini ialah kuda kepang tersebut bertindak sebagai medium 'penghantar' yang menghantar penari berpindah daripada alam fizikal kepada alam metafizik. Penjelasannya dapat disaksikan apabila penari yang di awal tarian menggunakan kuda kepang sebagai alat tunggangan. Tetapi, apabila penari mula mengalami mabuk, kuda kepang tersebut akan dilepaskan. Sekiranya penari tidak melepaskan kuda kepang tersebut, maka pembantu bomoh akan melepaskannya daripada penari. Justeru, yang dimaksudkan dengan 'pengantar' tadi ialah apabila mabuk penari akan mendapat 'kuda yang sebenar' dan tidak memerlukan kuda kepang lagi. Kuda sebenar yang dimaksudkan di sini ialah semangat 'Kuda Sembarani'. Apabila penari melepaskan kuda kepang, dalam masa yang sama juga ia turut melepaskan tubuh fizikalnya. Pada detik inilah bermulanya situasi yang dinyatakan oleh Iqbal sebagai 'semua realiti yang kita lihat umpama wujud yang hadir pada waktu yang bersamaan'. Jasad dan roh penari tidak lagi bersatu, sebaliknya berpisah untuk sementara dan berada dalam dua alam yang berbeza iaitu fizikal dan metafizik. Roh penari keluar daripada jasadnya dan mendapatkan Kuda Sembarani. Manakala semangat Kuda Sembarani pula masuk ke dalam jasad penari dan mengambil alih ruang yang ditinggalkan oleh roh penari. Maka dengan itu, kedua-duanya menjadi satu dan dua dalam relatif ruang, masa dan aksi yang bersamaan.

Trance: Suatu Fenomena Sakral Berbentuk Mistikal

Ilmu mistik merupakan suatu pencarian subjektif dan peribadi terhadap pelbagai pengalaman. Ia cuba merealisasikan keinginan manusia untuk memahami realiti *maujud*¹⁷ dengan pola yang lebih langsung dan peribadi, iaitu dengan membebaskan kemampuan seseorang merenungkan realiti secara langsung, bebas dan mengalir (Leaman 1999: 91). Merujuk kepada pandangan tentang *mistisime* tersebut, jelas bahawa persembahan KKM secara keseluruhannya merupakan suatu aspek praktikal dalam menjalani kehidupan seorang mistikus. Tujuan persembahan dilakukan ialah untuk mencapai situasi mabuk. Proses yang dilalui oleh pemain untuk mencapainya merentasi pelbagai peringkat penyaringan dan ujian yang menjurus kepada ajaran mistik sufi ala-Nusantara dalam usaha untuk mencapai *fana*.

Pada umumnya, tujuan keseluruhan kehidupan mistik yang dilalui oleh sufi adalah untuk mencapai 'penyatuan' dengan Tuhan. Kaum sufi sepakat menamakan penyatuan ini dengan istilah *fana*. Tujuan akhir daripada sufisme adalah penyerahan sepenuhnya kepada kehendak *Absolute Reality* dan memandangnya sebagai 'Penggerak Utama' daripada semua kejadian dunia, di samping meninggalkan semua keinginan peribadi dan melepaskan diri daripada sifat-sifat keduniaan. Hal ini turut dikenali sebagai *fana al ma'asi* dan *baqa*¹⁸ *al ta'ah* (meninggalkan dosa dan mentaati perintah). Iaitu kehilangan kesedaran terhadap diri sendiri serta pemusatan ke arah perenungan terhadap Tuhan semata-mata (Afifi 1979: 189). Maka, hal ini dapat dihubungkan dengan kosmologi sufi di daerah Nusantara yang condong kepada kosmologi *kejawen* yang pemikirannya sarat dengan unsur *animisme* dan Hindu-Buddha. Oleh itu, doktrin kosmologinya bersifat *sinkritism* seperti yang dijelaskan oleh Abdul Rahman Abdullah (1999: 56-57) bahawa tingkat-tingkat pengalaman kerohanian dapat dilihat pada pemain KKM. Pengalaman yang dilalui bermula daripada proses sebelum menjadi penari, persediaan pemain sebagai penari, ketua penari, pembantu bomoh sehingga layak menjadi bomoh. Sehubungan itu, tingkat-tingkat martabat tersebut dapat disamakan dengan tahap-tahap perubahan yang dilalui oleh manusia. Hal ini dijelaskan dengan merujuk pandangan teori *homo-religious* yang

diutarakan oleh Mircea Eliade, iaitu 'inisiasi'¹⁹ (*initiation*). Menurut pandangan teori ini, manusia masih belum sempurna sepenuhnya sewaktu dilahirkan, dan perlu mengalami upacara inisiasi untuk mengubah status agama dan sosial seseorang dan seterusnya mengalami perubahan dalam kewujudan-nya di dunia ini (M. Sastrapratedja 1983).

Bertitik tolak daripada teori tersebut, pada peringkat 'Martabat Pertama' iaitu alam manusia, merupakan diri penari sebelum belajar tentang KKM. Merujuk kepada pengalaman manusia, peringkat ini adalah manusia yang masih lagi bayi. Mereka belum lagi begitu memahami tentang keberadaan kewujudannya. 'Martabat Kedua', iaitu 'alam nyata' atau *amartha-manthana* (pemutaran air yang menjadikan alam) merupakan tingkat yang dilalui oleh penari yang baru mempelajari ilmu KKM. Pada tahap ini, penari cuba mengenali kewujudan alam nyata dan persekitaran fizikalnya melalui pendedahan yang didapati daripada KKM. Di samping itu, penari juga melalui proses penyucian diri daripada hal-hal yang dianggap sebagai kotoran dunia.

'Martabat Ketiga', iaitu 'alam ghaib' atau *arasy* yang mulia atau *meru* (gunung), dialami oleh penari pada peringkat ujian-ujian yang dilalui. Pada peringkat ini, keupayaan kerohanian penari mula dicabar bagi memastikan bahawa tahap kesucian dirinya berada pada tempat yang sewajarnya dan dapat memahirkan kesedaran mereka terhadap kewujudan alam ghaib atau metafizik. Pada peringkat ini juga, penari menyedari bahawa diri mereka berupaya menembusi suatu dimensi ruang dan masa yang berbeza daripada kesedaran fizikalnya.

'Martabat Keempat', iaitu 'alam ghaib lagi ghaib' atau alam arwah merupakan peringkat yang melayakkan seseorang itu menjadi penari KKM. Hal ini berlaku setelah mereka lulus dalam setiap ujian yang dilalui. Pada tahap ini juga tingkat kerohanian dan kesucian penari tersebut telah terbukti martabatnya. Penari berupaya mengadaptasikan dirinya dalam kedua-dua dunia yang berbeza.

'Martabat Kelima', iaitu martabat *wahidiyyah* atau *a'yan thabitah* atau *paramartha* (kekayaan yang terbaik) merupakan peringkat apabila penari mula berupaya berdamping rapat dengan

makhluk halus. Sehubungan dengan keupayaan itu, penari tersebut layak menjadi ketua penari atau *dhanyang*.

'Martabat Keenam', iaitu martabat *wahdah*, atau *ta'yun awwal* yang disamakan dengan sifat Vishnu (*jamal*) dan Siva (*jalal*), Purna (*kamal*) merupakan peringkat apabila penari telah berdamping dengan makhluk halus yang melayakkannya menjadi pembantu bomoh. Manakala, 'Martabat Ketujuh' iaitu martabat *ahadiyyah* atau *la-ta'yun* yang disamakan dengan Brahma *abhava* (tidak wujud) adalah peringkat tertinggi yang dicapai dalam KKM. Pada peringkat ini, pembantu bomoh tadi telah layak menjadi tuan kepada makhluk halus dan layak menjadi bomoh atau *gambuh*.

Sehubungan itu, keupayaan penari untuk mengalami mabuk dalam persembahan KKM dapat dicapai setelah mereka berada pada martabat yang keempat. Pada martabat ini, tingkat kerohanian penari tersebut melebihi tahap kerohanian orang biasa. Menurut kaca mata sufi ala-Nusantara, tahap kerohanian tersebut dapat dicapai ekoran kejayaan mereka menguasai tahap-tahap nafsu, iaitu *Amarah*,²⁰ *Lawwamah*,²¹ *Mutmainnah*,²² *Mulhimah*²³ dan *Radhiyah*²⁴. Proses mistikal yang dilalui oleh pemain KKM merupakan usaha mereka untuk mencapai martabat nafsu yang tertinggi, iaitu nafsu *Radhiyah*. Dalam martabat nafsu ini, mereka merasa puas dengan nikmat kesejahteraan yang diterjemahkan melalui fenomena mabuk dalam KKM.

Justeru, dalam proses penari untuk mencapai tahap mabuk dalam KKM turut dapat disamakan dengan proses seorang mistikus ekstatik yang mencapai *trance*. Hal ini dapat diperhatikan apabila mistikus dianggap sebagai *fana* dalam penyatuannya dengan Wujud Mutlak. Di samping itu, rujukan juga dapat ditumpu kepada ciri-ciri persamaan yang lazim terdapat dalam proses mistikus dan penari KKM untuk mencapai *trance*. Antara ciri-ciri tersebut adalah gerakan yang konsisten dan berulang serta bunyi dan linguistik yang berulang. Pandangan tentang perkara tersebut turut dikemukakan oleh Leaman (1999: 91) yang menyatakan bahawa sufisme

ekstatik merupakan sekelompok penari yang berputar-putar dalam ekstasi (*ecstasy*) sambil mengulang nama Tuhan sehingga hakikat kesedaran mereka berubah-ubah.

Pengulangan, dalam konteks ini merupakan ciri yang sangat memainkan peranan penting bagi mencapai fenomena *trance*. Bagi mistikus ekstatik, pengulangan yang dapat dilihat adalah dari sudut gerak dan bunyi linguistik, iaitu zikir yang menyeru nama Tuhan. Melalui seruan nama Tuhan yang berulang, mereka dapat berada sedekat mungkin dengan Wujud Mutlak. Manakala dalam KKM pula, peniruan gerak kuda yang berulang memungkinkan mereka menyatu bersama dengan semangat Kuda Sembarani sehingga menjadi mabuk. Sementara itu, nama semangat Kuda Sembarani pula diseru oleh bomoh supaya hadir dalam diri penari. Selain persamaan dari sudut pengulangan, terdapat juga persamaan dari sudut pola lantai iaitu bentuk bulatan dan gerakan berkeliling. Dalam KKM, formasi 'pucuk rebung' terbentuk oleh pola lantai yang berbentuk bulatan dalam gerakan penari yang berkeliling. Sejurus itu, fenomena *trance* berlaku, iaitu apabila penari mula tidak sedarkan diri.

Justeru, pada saat penari berada dalam keadaan tidak sedarkan diri adalah dianggap sebagai *fana* dalam ajaran mistik. Fenomena *trance* yang dianggap sebagai *fana* ini dijelaskan oleh Ibnu Arabi dari dua segi. Pertama, pengertian mistis dianggap sebagai hilangnya ketidaktahuan (*ignorance*) dan 'tinggallah' (*baqa*) pengetahuan sejati (yang diperoleh melalui intuisi) tentang kesatuan esensial daripada keseluruhan. Menurut beliau lagi, mistikus tidak menghilangkan 'diri'nya tetapi menyedari ketidakwujudan (*non-existency*) esensial itu sebagai suatu bentuk. Manakala yang kedua, merujuk kepada *fana* dalam pengertian metafizik yang bermaksud "hilangnya bentuk-bentuk dunia fenomena" dan berlanjutnya substansi universal yang 'Satu'. Hal ini turut dikenali oleh Whinfield sebagai proses abadi daripada fenomena yang secara terus-menerus dihilangkan dalam *numinous* (*Noumenon*) universal. Hal ini disimpulkan oleh Ibnu Arabi sebagai hilangnya sesuatu bentuk adalah *fananya* bentuk itu pada saat Tuhan memmanifestasikan (*tajalli*) dirinya dalam bentuk lain (Afifi 1979: 192).

Kesimpulannya, keseluruhan persembahan KKM merupakan suatu usaha ke arah suatu perjalanan mistik yang bersifat sakral. Ia merupakan sesuatu yang bersifat mistik kerana ditunjangi oleh ciri-ciri yang secara relatifnya bersifat kesucian dan mistik. Manakala keseluruhan bentuk persembahannya merupakan suatu manifestasi simbolik perjalanan kerohanian manusia untuk mencapai *fana*.



Foto 1 Ketua penari KKM (*Dhanyang*) sedang bersedia untuk memulakan permainan sambil memegang pemecut dan kuda kepang.



Foto 2 Penari yang mabuk meminta untuk memakan kemenyan manakala pembantu bomoh (*gambuh*) sedang membakar kemenyan dengan pemetik api untuk diberikan kepada penari tersebut.



Foto 3 Bomoh yang memakai *belangkon* (topi) dengan dibantu oleh *gambuh* (di bahagian belakang yang tidak memakai *belangkon*) sedang memulihkan penari daripada mabuk.



Foto 4 Penari KKM yang mabuk sedang memakan kaca sambil berdiri di atas gendang yang sedang dipalu oleh *panjak*.



Foto 5 Penari KKM yang mabuk sedang mengopek kelapa dengan mulut.

Nota

1. Kertas yang dibentangkan di Persidangan Antarabangsa Kesenian 'Simbolisme dan Kerohanian', Kuala Lumpur dan Shah Alam, Malaysia, 27–30 Ogos 2004, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya, Balai Seni Lukis Negara, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, Universiti Teknologi Mara.
2. *Wali Songo*, iaitu para sufi yang sangat berpengaruh dan memainkan peranan penting dalam perkembangan Islam di Kepulauan Nusantara dalam zaman Islam Kawitan di Demak. (Rujuk Hj. Abdul Halim Bashah, *Wali Songo: Dengan Perkembangan Islam di Nusantara* (Kelantan: Al Kafilah Enterprise, 1996).
3. *Sinkristisme*. Secara etimologis, sinkritisme berasal daripada perkataan *syin* dan *kretiozein* atau *kerannynai* yang bermaksud mencampurkan elemen-elemen yang saling bertentangan. Pengertiannya adalah suatu gerakan dalam bidang falsafah dan teologi yang bertujuan menghadirkan sikap kompromi dalam hal-hal yang berbeza dan bertentangan. Lihat H. M. Darori Amin (ed.), *Islam dan Kebudayaan Jawa* (Jogjakarta: Gama Media, 2000), hlm. 87.
4. *Extrovert* ialah suatu sikap yang lebih menekankan kepada hal-hal luaran atau melihat sesuatu dengan cara yang objektif.
5. *Ukhrawi*, iaitu suatu zat Maha Kuasa.
6. *Numinus* berasal daripada bahasa Latin, iaitu *numen* yang bermaksud cahaya; Inggeris: *numinous*; dan Arab: *nur*. Dari perspektif fenomenologis agama, numinus mengarah kepada pengalaman keagamaan yang menunjukkan zat Allah (Ilahi) dan dapat dikatakan sebagai kepercayaan ketuhanan (*monoteis*).
7. *Dhanyang* merupakan roh pelindung desa yang dalam KKM dihormati dengan memberikan *sajen* yang dilakukan sewaktu upacara ritual semah ruang persembahan. Selain itu, *dhanyang* (*danyang*) dalam persembahan KKM juga merujuk kepada gelaran yang diberikan kepada ketua penari yang istilahnya turut digunakan dalam bab 3 kajian ini.

8. *Lelembut* adalah roh halus yang dapat menempati manusia dengan merasukinya (kesurupan/ *trance*) hingga menguasai kemahuannya dan bertindak menggantikannya. Lihat H. M. Darori Amin (ed.), *Islam dan Kebudayaan Jawa* (Jogjakarta: Gama Media, 2000), hlm. 22.
9. *Memedi* adalah roh dalam kesedihan, hantu yang datang kepada orang yang masih hidup; ada pula yang seperti gendruwo (daripada bahasa Sanskreta *ghandarva*), terutama yang suka menggoda orang dengan menjahatinya; ada lagi yang lebih mengerikan, seperti *sundel bolong*, iaitu perempuan cantik dengan lubang (*bolong*) di punggungnya yang tersembunyi oleh rambut panjangnya yang lebat. Lihat H. M. Darori Amin (ed.), *Islam dan Kebudayaan Jawa* (Jogjakarta: Gama Media, 2000), hlm. 22.
10. *Dedemit* atau *demit* adalah makhluk halus setempat yang terikat pada suatu titik dalam ruang tempat. Mereka biasanya dipuji. Mereka setaraf dengan *neak ta* di Semenanjung Indocina. Lihat H. M. Darori Amin (ed.), *Islam dan Kebudayaan Jawa* (Jogjakarta: Gama Media, 2000), hlm. 22.
11. *Tuyul* adalah makhluk halus yang akrab dan melekat pada salah seorang tertentu dan memberinya harta kekayaan, setiap orang kaya baru dikatakan mempunyai tuyul yang senang sahaja dituduh diam-diam mengambil wang orang lain demi orang yang dilindunginya. Lihat H. M. Darori Amin (ed.), *Islam dan Kebudayaan Jawa* (Jogjakarta: Gama Media, 2000) hlm. 22.
12. *Slametan* merupakan upacara yang dilakukan oleh masyarakat Melayu-Jawa agar keluarga mereka terlindung daripada gangguan roh jahat. Mereka meminta berkat daripada roh nenek moyang agar roh jahat tidak mengganggu mereka. *Slametan* yang lazimnya turut disertai dengan tarian-tarian tradisional dan pertunjukan wayang merupakan sisa-sisa tindakan keagamaan Jawa peninggalan zaman animisme. Lihat H. M. Darori Amin (ed.), *Islam dan Kebudayaan Jawa* (Jogjakarta: Gama Media, 2000), hlm. 6–23 dan 74. Lihat juga Beatty, Andrew, *Variasi Agama di Jawa: Suatu Pendekatan Antropologi* (Jakarta: Murai Kencana, 2001), hlm. 39–69.
13. *Kejawen* ialah istilah yang berasal daripada *Jawi (Krami)* atau *Jawa (Ngoko)*. Lihat juga Koentjaraningrat, *Kebudayaan Jawa* (Jakarta: PN Balai Pustaka, 1984), hlm. 399.
14. *Sajen*, iaitu sajian yang berupa barangan makanan dan perhiasan yang disediakan dengan tujuan menjamu makhluk halus yang dipanggil untuk turut terlibat dalam persembahan KKM.

15. *Jajan pasar* merupakan istilah yang digunakan oleh orang Jawa bagi menjelaskan sajen yang mengandung pelbagai jenis makanan yang kesemuanya tujuh jenis. Istilah ini diambil daripada bagaimana makanan tersebut lazimnya didapati atau dibeli, iaitu di pasar.
16. Daripada keterangan *informan*, gendang merupakan lembing gunung, iaitu tempat *endang* berasal. Oleh itu, dengan menyembah gendang bererti meminta agar mereka dikembalikan ke tempat asal mereka semula, iaitu tempat mereka berada.
17. *Maujud* atau keberadaan (*The science of being*), iaitu wujud, yang dalam istilah Inggeris bermakna *being* atau keberadaan khusus dan terikat dengan objek tertentu. Manakala wujud atau *existence* ialah keberadaan dalam pengertian umum dan tidak terikat dengan objek tertentu. Rujuk Leaman, Oliver, *A Brief Introduction to Islamic Philosophy* (Cambridge: Polity Press, 1999), hlm. 87–90 dan 101.
18. *Baqa*, iaitu abadi, terus-menerus atau kekal selama-lamanya. Lihat juga Affifi, A. E., *Filsafat Mistis Ibnu 'Arabi* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1979), hlm. 187.
19. *Inisiasi* atau perpindahan, iaitu upacara yang mengubah manusia secara spiritual yang dengan cara ini akan mengakibatkan berlakunya perubahan budaya dan sosial. Lihat M. Sastrapratedja, *Manusia Multidimensional: Sebuah Renungan Filsafat* (Jakarta: P.T. Gramedia, 1983).
20. *Nafsu Amarah*, yakni satu tingkatan rohani yang masih cenderung mengikuti panggilan hawa nafsu, masih dapat terpengaruh oleh godaan syaitan. Inilah nafsu yang kebanyakannya dimiliki oleh setiap orang. Nafsu ini adalah tingkat kerohanian yang paling rendah. Tetapi apabila diberi pelajaran dan diberikan bimbingan keagamaan, dapat meningkat ke darjat yang lebih tinggi, yakni 'nafsu lawwamah'.
21. *Nafsu Lawwamah*, yakni suatu tingkatan rohani yang sudah lebih tinggi kerana kebiasaan mengawal diri, membaiki kealpaan diri, meneliti diri sendiri dan memeriksanya dengan cermat serta selalu membuat perhitungan timbal balik atas kesalahan dirinya dibandingkan dengan kemajuan amal solehnya. Ia berasa berdukacita dan menyesal dengan keburukannya dan sebaliknya merasa senang dan tenang apabila dia berbuat kebaikan.
22. *Nafsu Mutmainnah*, iaitu jiwa yang tenang tenteram dalam kebaikan. Apabila seseorang sudah demikian menegur diri sendiri apabila terpesong kepada kemungkaran, akhirnya dapatlah berkekalan

mengerjakan kebaikan dan selalu terjauh daripada keburukan kerana kewaspadaannya. Maka boleh diletakkan dia telah mencapai tempat kerohanian yang luhur.

23. *Nafsu Mulhimah*, iaitu jiwa yang diilhamkan Allah dan dikurniakan dengan ilmu serta sifat-sifat yang baik seperti tawaduk, rendah diri, kemurahan dan sebagainya. Jiwa ini memerlukan juga sumber sabar, bertahan dan syukur.
24. *Nafsu Radhiyah*, iaitu jiwa yang rela terhadap Tuhan, berkedudukan dalam kesejahteraan dan berasa nikmat Tuhan, puas dengan apa yang ada.

Rujukan

- Abdul Rahman Abdullah. 1999. *Falsafah Alam Semesta di Nusantara*. Kuala Lumpur: Utusan Publication.
- Affifi, A. E. 1979. *Filsafat Mistis Ibnu 'Arabi*. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Holt, Claire. 1967. *Art in Indonesia*. New York: Cornell University Press.
- Iqbal, M. 1930. *The Reconstruction of Religious Thought in Islam*. London: Oxford University Press.
- Koentjaraningrat. 1975. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Leaman, Oliver. 1999. *A Brief Introduction to Islamic Philosophy*. Cambridge: Polity Press.
- Md. Dahlan Md Yusof. 1982. Kuda Kepang: Tarian Berbaur Mitos. *Dewan Budaya* 4(5).
- Mohamed Ghouse Nasuruddin. 1994. Unsur-Unsur Kosmologi dalam Persembahan Tradisi Melayu. Dalam Seminar Antarabangsa Kosmologi Melayu, 24–26 Januari. Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya.
- Suseno, Magnis F. 1999. *Etika Jawa: Sebuah Analisa Filsafi tentang Kebijakanaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia.