



DAMPAK PAWAI *OGOHO-OGOHO* TERHADAP SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT DI DESA ADAT KUTA

Indah Sista Prabandari¹, I Wayan Sonder²

¹Akpar Denpasar, Denpasar, Indonesia, Email:indahsistap@gmail.com

²Akpar Denpasar, Denpasar, Indonesia, Email:sonderiwayan@gmail.com

ABSTRAK

Pawai *ogoh-ogoh* merupakan salah satu kreativitas seni budaya masyarakat Bali yang dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata. Pawai *ogoh-ogoh* adalah arak-arakan atau iring-iringan dari *ogoh-ogoh* yang dilaksanakan pada saat *pengerupukan*, yaitu sehari sebelum Hari Raya Nyepi. Salah satu kelurahan di Kabupaten Badung yang tiap tahunnya secara rutin mengadakan festival lomba *ogoh-ogoh* pada setiap menjelang Hari Raya Nyepi adalah Desa Adat Kuta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi, kendala, dampak sosial budaya, persepsi dan sikap wisatawan terhadap pawai *ogoh-ogoh* sebagai daya tarik wisata.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik penentuan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara *purposive*. Kajian ini berpengaruh positif terhadap hubungan interpersonal antara anggota masyarakat, tidak berdampak terhadap meningkatnya penyimpangan-penyimpangan sosial, dan berdampak terhadap bidang kesenian dan adat istiadat, serta dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Persepsi dan sikap wisatawan terhadap pawai *ogoh-ogoh* sebagai daya tarik wisata adalah mereka sangat menyukai dan berantusias terhadap pawai *ogoh-ogoh* sebagai salah satu daya tarik wisata di daerah Kuta.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pawai *ogoh-ogoh* sangat berpotensi sebagai daya tarik wisata. Saran yang dapat diajukan, antara lain: (1). Perlu adanya peran aktif, koordinasi dan kerjasama antar komponen pariwisata (*stakeholders*) untuk mengembangkan pawai *ogoh-ogoh* sebagai daya tarik wisata dan juga dalam mengatasi kendala yang terjadi baik masalah promosi, masalah penonton, lalu lintas, kenyamanan dan juga keamanan; (2). Perlunya sosialisasi tentang konsep dari *ogoh-ogoh* bagi para pemuda di seluruh Bali, agar *ogoh-ogoh* sebagai salah satu budaya Bali tidak dilarang dan tetap dapat eksis dan tidak punah.

Kata kunci: Pawai *ogoh-ogoh*, daya tarik wisata dan pariwisata budaya

THE IMPACT OF PAWAI *OGOHO-OGOHO* ON THE SOCIAL CULTURE OF THE COMMUNITY IN THE KUTA TRADITIONAL VILLAGE

ABSTRACT

Parade of *ogoh-ogoh* is one of the cultural art activities of the Bali community which can be used as a tourist attraction. The parade of *ogoh-ogoh* is a parade which is performed on



Pengerupukan Day, a day before *Hari Raya Nyepi* (Silent Day). One of the villages which perform such a parade every time Silent Day comes is Kuta Customary Village. This study aims at identifying the potentials, the obstructions, the social cultural effects, the perception and attitude of tourists towards the parade of *ogoh-ogoh* as a tourist attraction.

Qualitative method was employed in this study and the data needed were collected by observation, deep interview, and documentation. The informants used in this study were purposively determined. The study is that it positively affects the interpersonal relationship among the community members, it can minimize social deviations, it contributes to the development of arts and tradition, and it can increase the number of tourist visit. The last finding is that the tourists like the parade as a tourist attraction at Kuta Village.

Based on the findings above, it can be concluded that the parade of *ogoh-ogoh* is a potential tourist attraction and positively affects. The suggestions which are given in this study are: (1). an active coordination among the tourist components (the stakeholders) is needed in developing the parade as a tourist attraction and in overcoming the obstacles which are related to promotion, onlookers, traffic, comfortableness and security; (2). socialization of *ogoh-ogoh* should be made to the youth all over Bali so that the parade, as a tourist attraction, is not prohibited, still exists and is not getting extinct.

Key words: parade of *ogoh-ogoh*, cultural Tourism and tourist attraction.

Copyright ©2021. UHN IGB Sugriwa Denpasar. All Right Reserved

I. PENDAHULUAN

Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah (UU No.10 Tahun 2009). Dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 disebutkan bahwa keadaan alam, flora dan fauna, peninggalan sejarah, seni dan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan sumberdaya dan modal pembangunan kepariwisataan untuk peningkatan kemakmuran dan kesejahteraan rakyat.

Bali memiliki hampir semua potensi kepariwisataan seperti keindahan alam, kesenian, berbagai ragam budaya dan tradisisosial kemasyarakatan yang dijiwai oleh agama Hindu. Semua potensi yang ada kemudian dikemas sebagai daya tarik wisata untuk mendukung pariwisata budaya, sebagai jenis kepariwisataan yang dikembangkan di Bali, sesuai dengan Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 1991. Pariwisata Budaya adalah jenis kepariwisataan yang dalam

perkembangan dan pengembangannya menggunakan kebudayaan daerah Bali. Kebudayaan Bali yang dijiwai oleh agama Hindu merupakan bagian dari Kebudayaan Nasional sebagai potensi dasar yang dominan. Di dalamnya tersirat satu cita-cita akan adanya hubungan timbalbalik antara Pariwisata dan Kebudayaan sehingga keduanya meningkat secara serasi, selaras, dan seimbang. Penyelenggaraan pariwisata budaya adalah untuk memperkenalkan, mendayagunakan, melestarikan, dan meningkatkan mutu daya tarik wisata, mempertahankan norma-norma dan nilai-nilai kebudayaan agama dan kehidupan alam Bali yang berwawasan lingkungan hidup, mencegah dan menghindarkan pengaruh-pengaruh negatif yang dapat ditimbulkan oleh kegiatan kepariwisataan.

Ogoh-ogoh merupakan karya seni tiga dimensional berbentuk patung yang dapat dipindah-pindahkan atau dapat ditarikan, biasanya dibuat dengan ukuran besar. Ogoh-ogoh merupakan produk seni massal, yang termasuk dalam budaya populer pada saat ini. Pawai ogoh-ogoh mulai dikenal sejak tahun

1983, setelah Soeharto sebagai Presiden RI pada saat itu mengeluarkan Keputusan Presiden No. 3 Tahun 1983, yang menyatakan Hari Raya Nyepi sebagai hari libur Nasional. Masyarakat menyambut dengan suka cita, yang diwujudkan dengan pembuatan *ogoh-ogoh* di beberapa tempat dan terus berkembang sampai sekarang. Puncaknya pada tahun 1990, *ogoh-ogoh* diikutsertakan dalam Pesta Kesenian Bali XII, yang diwakili oleh delapan kabupaten (Indrayana, 2006:5).

Pawai ogoh-ogoh yang berlangsung setiap tahun ini memang bukan bagian ritual dari perayaan Nyepi, namun lebih menjadi bagian kreativitas dan budaya masyarakat Bali. Karena itulah, *pawai ogoh-ogoh* dilakukan untuk memeriahkan pengerupukan pada malam menjelang Nyepi. Selain itu, saat ini *pawai ogoh-ogoh* sudah menjadi salah satu events yang ditawarkan di Kota Denpasar, sedangkan pada Kabupaten Badung dimana di daerah ini terdapat banyak daya tarik wisata, belum mengagendakan *pawai ogoh-ogoh* sebagai salah satu events di Kabupaten Badung. Sedangkan untuk events lain yang termasuk dalam ritual Hari Raya Nyepi seperti: Melasti dan Tawur Kesanga sudah masuk dalam agenda events tahunan yang dilaksanakan di Kabupaten Badung khususnya di Desa Adat Kuta.

Desa Adat Kuta adalah salah satu kelurahan yang ada di Kabupaten Badung yang setiap tahunnya secara rutin mengadakan festival lomba *ogoh-ogoh* pada setiap menjelang Hari Raya Nyepi tepatnya pada malam pengerupukan. Kuta dengan penduduk yang majemuk baik dari segi etnik maupun status sosial, merupakan kawasan pariwisata yang sangat terkenal secara nasional maupun internasional. Masyarakat Kuta yang merupakan masyarakat heterogen di tengah budaya pariwisata yang mempengaruhinya, peranan desa adatnya masih sangat kuat untuk menjadi filter atas budaya global dan berperan aktif dalam perkembangan seni budaya Bali yang bernafaskan agama Hindu. Karena kekuatan tersebut, *ogoh-ogoh* yang

menjadi fenomena di tempat lain dan juga di daerah Kuta, tetap eksis dan rutin dilombakan di Desa Adat Kuta setiap tahun pada malam pengerupukan (Indrayana, 2006:6).

Pawai ogoh-ogoh saat ini tidak hanya dapat dilihat pada saat pengerupukan (sehari sebelum Hari Raya Nyepi), tetapi akhir-akhir ini *pawai ogoh-ogoh* juga dipakai dan menjadi atraksi dalam kegiatan-kegiatan komersial seperti: festival, promosi pariwisata, dan kegiatan pembukaan dalam events olah raga internasional. Selain itu, saat ini tidak hanya umat Hindu di Bali yang membuat *ogoh-ogoh* pada saat pengerupukan (sehari sebelum Hari Raya Nyepi), tetapi umat Hindu di luar Bali seperti: di Jawa, salah satu contohnya: Di Desa Sumbersewu, Kecamatan Muncar, Kabupaten Banyuwangi, *pawai ogoh-ogoh* sudah diagendakan dalam kalender wisata dan dikemas dalam budaya campuran (Bali, Jawa, dan Using) (<http://www.cybertokoh.com>). Berdasarkan fenomena di atas dapat dilihat bahwa *pawai ogoh-ogoh* sebagai suatu seni budaya yang telah menjadi tradisi masyarakat Bali pada malam pengerupukan, yaitu: sehari sebelum Hari Raya Nyepi memiliki potensi untuk dijadikan sebagai daya tarik wisata Bali, khususnya di Desa Adat Kuta, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung. Dari paparan latar belakang di atas, adapun permasalahan yang menarik untuk dikaji lebih mendalam yaitu bagaimana dampak *pawai ogoh-ogoh* sebagai daya tarik wisata terhadap sosial budaya masyarakat di Desa Adat Kuta, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung?

1.1 KAJIAN PUSTAKA

1. *Pawai Ogoh-ogoh*

Kata *ogoh-ogoh* berasal dari kata *ogah-ogah* yang dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (1986), berarti *ondel-ondel* yang beraneka ragam dengan bentuk yang menyeramkan. *Ogah-ogah* dalam bahasa Bali berarti sesuatu yang digoyang-goyangkan (dalam Indrayana, 2006:14).

Ogoh-ogoh adalah karya seni patung dalam kebudayaan Bali yang

menggambarkan kepribadian *Bhuta Kala*. Dalam ajaran Hindu Dharma, *Bhuta Kala* merepresentasikan kekuatan (*Bhu*) alam semesta dan waktu (*Kala*) yang tak terukur dan tak terbantahkan. Dalam perwujudan patung yang dimaksud, *Bhuta Kala* digambarkan sebagai sosok yang besar dan menakutkan; biasanya dalam wujud *Rakshasa*. Selain wujud *Rakshasa*, *ogoh-ogoh* sering pula digambarkan dalam wujud makhluk-makhluk yang hidup di *Mayapada*, *Syurga* dan *Naraka*, seperti: naga, gajah, garuda, *Widyadari*, bahkan Dewa. Dalam perkembangannya, ada yang dibuat menyerupai orang-orang terkenal, seperti: para pemimpin dunia, artis atau tokoh agama bahkan penjahat. Terkait hal ini, ada pula yang berbau politik atau SARA walaupun sebetulnya hal ini menyimpang dari prinsip dasar *ogoh-ogoh*. Contohnya: *ogoh-ogoh* yang menggambarkan seorang teroris. Dalam fungsi utamanya, *ogoh-ogoh* sebagai representasi *Bhuta Kala*, dibuat menjelang Hari Raya Nyepi dan diarak beramai-ramai keliling desa pada malam *pengerupukan*, yaitu sehari sebelum Hari Raya Nyepi (<http://id.wikipedia.org/wiki/Ogoh-ogoh>).

Sedangkan menurut Indrayana (2006:6), *ogoh-ogoh* merupakan suatu perkembangan seni budaya, yang timbul dari *taksu*, yang diambil dalam konsep seni *mulihnia ring sajroning taksu, taksu mulihnia ring sajeroning ayu*. Perkembangan *ogoh-ogoh* sangat pesat dan bila diarahkan dengan baik akan mendatangkan kebahagiaan. *Ogoh-ogoh* merupakan karya seni pertunjukan, seperti karya seni wayang yang merefleksikan karakter tertentu, akan tetapi dimainkan secara kolektif.

Selain itu menurut Arcana (2005: 77), *ogoh-ogoh* adalah sebuah produk seni rupa (patung) yang umumnya berwujud makhluk-makhluk menyeramkan dibuat dari rangka bambu dibungkus kertas, kain, atau benang pada

bagian tertentu, penuh dengan warna-warni yang komposisi warnanya disesuaikan dengan visualisasi karakter wajah-wajah makhluk yang diinginkan. Sedangkan, pawai *ogoh-ogoh* adalah arak-arakan atau iring-iringan dari *ogoh-ogoh* yang dilaksanakan pada saat *pengerupukan*, yaitu sehari sebelum Hari Raya Nyepi.

2. Pariwisata

Dalam UU No. 10 Tahun 2009 disebutkan bahwa: "Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah". Sesuai dengan Pasal 4 UU No. 10 Tahun 2009 dijelaskan bahwa; "Penyelenggaraan kepariwisataan ditujukan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan rakyat, menghapus kemiskinan, mengatasi pengangguran, melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya, memajukan kebudayaan, mengangkat citra bangsa, memupuk rasa cinta tanah air, memperkuat jati diri dan kesatuan bangsa, dan mempererat persahabatan antar bangsa".

Menurut Spillane (1987), pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain bersifat sementara, dilakukan oleh perorangan maupun kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan dan kebahagiaan dalam lingkungan hidup, dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu pengetahuan. Wisatawan mengunjungi daerah tujuan wisata (DTW) dan pulang pada saatnya telah tiba.

Pendit (2006) menyebutkan bahwa pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lowongan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta mensimulasikan sektor-sektor produktif lainnya. Sedangkan menurut Pitana (2005), yang menyebutkan bahwa pariwisata hanya terdiri atas tiga kata

yang diulang "image, image and image", yang artinya seluruh aktivitas pariwisata menyangkut citra, termasuk di dalamnya pelayanan, keamanan semua tergantung pada citra. Jika citra itu rusak, maka hancurlah industri pariwisata tersebut.

3. Pariwisata Budaya

Konsep pariwisata budaya yang diterapkan di Bali tertuang dalam peraturan Pemerintah Daerah Nomor 3 Tahun 1974, yang kemudian diperbaharui dengan Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 1991. Dimana di dalamnya disebutkan bahwa pariwisata budaya adalah jenis kepariwisataan yang dalam perkembangan dan pengembangannya menggunakan kebudayaan daerah Bali yang dijiwai oleh agama Hindu sebagai potensi dasar yang dominan. Dalam konsep pengembangan pariwisata di daerah Bali tersirat suatu cita-cita adanya hubungan timbal balik antara pariwisata dan kebudayaan sehingga kedua piranti ini meningkat secara selaras, serasi dan seimbang. Selanjutnya pasal 3, disebutkan bahwa peyelenggaraan pariwisata budaya adalah untuk memperkenalkan, mendayagunakan, melestarikan dan meningkatkan mutu daya tarik wisata, mempertahankan norma-norma dan nilai-nilai kebudayaan, agama dan kehidupan alam Bali yang berwawasan lingkungan hidup, mencegah dan meniadakan pengaruh-pengaruh negatif yang dapat ditimbulkan oleh kegiatan kepariwisataan.

Pada dasarnya wisatawan ingin mengetahui dan memperoleh pengalaman tentang perbedaan cara hidup (*way of live*) maka pariwisata budaya menjadi aktivitas yang memungkinkan wisatawan untuk mendapatkan keinginan untuk kemudian mengetahui adat istiadat tradisi religiusnya serta ide-ide intelektual yang terkandung dalam warisan budaya yang

belum dikenal (dalam Wiratnaya 2007:20). Menurut Boniface (1995), pariwisata budaya adalah jenis kepariwisataan yang berhubungan dengan kehidupan manusia dan cara hidupnya, serta hasil karyanya teristimewa pada jaman dahulu.

Menurut Sirtha (2002), pariwisata budaya memiliki motivasi, yakni, (1) mendorong pendayagunaan produksi daerah dan nasional; (2) mempertahankan nilai-nilai budaya, norma, adat istiadat dan agama; (3) berwawasan lingkungan hidup, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial

4. Daya Tarik Wisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1990 tentang kepariwisataan, ada dua jenis daya tarik wisata, yaitu: (1) daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang berwujud keadaan alam, flora dan fauna; dan (2) daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, wisata agro, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi dan tempat hiburan.

Daya tarik pariwisata adalah hal-hal yang menarik perhatian wisatawan yang dimiliki oleh suatu daerah tujuan wisata (Spillane, 1987: 63). Menurut Karyono (1997) bahwa suatu daerah tujuan wisata mempunyai daya tarik di samping harus ada objek dan atraksi wisata, juga harus memiliki tiga syarat daya tarik, yaitu: (1) ada sesuatu yang bisa dilihat (*something to see*), (2) ada sesuatu yang dapat dikerjakan (*something to do*), (3) ada sesuatu yang bisa dibeli (*something to buy*).

Menurut Spillane (1987) ada lima unsur penting dalam suatu objek wisata yaitu: (1) *attraction* atau hal-hal yang menarik perhatian wisatawan, (2) *facilities* atau fasilitas-fasilitas yang diperlukan, (3) *infrastructure* atau infrastruktur dari objek wisata, (4) *transportation* atau jasa-jasa

pengangkutan, (5) *hospitality* atau keramah-tamahan, kesediaan untuk menerima tamu.

Menurut Shaw dan William (1997) bahwa dalam kegiatan pariwisata terdapat sepuluh (10) elemen budaya yang menjadi daya tarik wisatawan yakni, (1) kerajinan, (2) tradisi, (3) sejarah dari suatu tempat atau daerah, (4) arsitektur, (5) makanan lokal atau tradisi, (6) seni atau musik, (7) cara hidup suatu masyarakat, (8) agama, (9) pendidikan, (10) pakaian lokal atau tradisional. Kesepuluh elemen budaya tersebut dikomodifikasi dari hasil temuan Richie dan Zine (dalam Ardika 2003). Di dalam dunia industri pariwisata syarat daya tarik wisata dengan 4a yaitu: aspek daya tarik (*attraction*), aksesibilitas (*accessibility*), fasilitas pendukung (*amenity*), dan kelembagaan pariwisata (*ancillary*) (Burkat & Medlik: 1981:23)

5. Dampak Sosial Budaya Pariwisata

Secara teoritis, Cohen (1984) dalam Pitana dan Gayatri, (2005:117) mengelompokkan dampak sosial budaya pariwisata kedalam sepuluh kelompok besar, yaitu:

1. Dampak terhadap keterkaitan dan keterlibatan antara masyarakat setempat dalam masyarakat yang lebih luas, termasuk tingkat otonomi atau ketergantungannya.
2. Dampak terhadap hubungan interpersonal antara anggota masyarakat
3. Dampak terhadap dasar-dasar organisasi/kelembagaan sosial
4. Dampak terhadap migrasi dari dan ke daerah pariwisata
5. Dampak terhadap ritme kehidupan sosial masyarakat
6. Dampak terhadap pola pembagian kerja
7. Dampak terhadap stratifikasi dan mobilitas sosial
8. Dampak terhadap distribusi pengaruh kekuasaan

9. Dampak terhadap meningkatnya penyimpangan-penyimpangan sosial

10. Dampak terhadap bidang kesenian dan adat istiadat

Dari sepuluh dampak sosial budaya pariwisata dalam penelitian ini hanya akan dibatasi pada tiga dampak, yaitu: dampak terhadap hubungan interpersonal antara anggota masyarakat, dampak terhadap meningkatnya penyimpangan-penyimpangan sosial dan dampak terhadap bidang kesenian dan adat istiadat, yaitu *ogoh-ogoh* itu sendiri.

1.2 METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam mengenai potensi, kendala, dampak, persepsi dan sikap wisatawan terhadap pawai *ogoh-ogoh* sebagai daya tarik wisata di Kabupaten Badung, khususnya Desa Adat Kuta.

Penelitian ini dimaksudkan sebagai sebuah kajian pariwisata (*tourism study*) yang dirancang sebagai penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni prosedur yang menghasilkan data deskriptif, baik data tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif lebih menghendaki arah bimbingan penyusunan teori *substantive* yang berdasar pada data. Data yang akan dikumpulkan selain dari data yang ada saat penelitian ini dilaksanakan, tetapi juga akan terfokus pada pendekatan *retrospektif* yang merupakan teknik pengumpulan data kejadian yang sudah berlangsung sebelumnya.

Menurut Faisal (2003:20) penelitian deskriptif yang biasa disebut juga dengan penelitian taksonomik, dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi langsung saat pawai *ogoh-ogoh*, wawancara mendalam dengan informan yaitu ketua panitia festival pawai *ogoh-ogoh* di Kuta, Bendesa Adat Kuta, seniman *ogoh-ogoh*,

tokoh agama dan *sekaa truna*, dan juga dengan teknik pengumpulan data dokumentasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yakni analisis data yang berusaha mendeskripsikan atau menggambarkan/melukiskan fenomena atau hubungan antar fenomena yang diteliti dengan sistematis, faktual, dan akurat (Kusmayadi&Sugiaro, 2000:29). Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2008:247-252), yaitu terdapat tiga tahapan proses, (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) verifikasi data atau penarikan kesimpulan.

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan pawai *ogoh-ogoh* sebagai daya tarik wisata di daerah Kuta telah memberikan dampak terhadap sosial budaya masyarakat di Desa Adat Kuta. Dampak sosial budaya yang terjadi antara lain: dampak terhadap hubungan interpersonal antar anggota masyarakat, dampak terhadap meningkatnya penyimpangan-penyimpangan sosial, dampak terhadap bidang kesenian dan adat istiadat, serta dampak terhadap meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan

1. Dampak Terhadap Hubungan Interpersonal Antar Anggota Masyarakat

Dampak terhadap hubungan interpersonal antara anggota masyarakat dalam hal ini para pemuda adalah dengan adanya pawai *ogoh-ogoh* dapat meningkatkan kreativitas, sportivitas, gotong-royong, rasa kebersamaan, kekeluargaan, dan kerjasama antar pemuda di banjarnya sendiri ataupun antar pemuda dengan pemuda banjar lain, serta rasa memiliki antar pemuda terhadap banjarnya masing-masing.

Seperti yang terjadi di Desa Adat Kuta, ketika menjelang Hari Raya Nyepi, para generasi muda dengan antusias mempersiapkan *ogoh-ogoh* untuk memeriahkan malam *pengerupukan*. Dua bulan sebelum

festival *ogoh-ogoh*, para pemuda dari masing-masing banjar sudah mulai berkumpul di *bale* banjar untuk membicarakan persiapan pembuatan *ogoh-ogoh*, yaitu dari pencarian dana, bentuk *ogoh-ogoh* yang akan dibuat, serta tema dan judul dari pertunjukkan yang akan dibawakan pada saat lomba. Adanya pawai *ogoh-ogoh* membuat hubungan antar para pemuda dari masing-masing banjar semakin erat, hal ini dapat dilihat dengan kerjasama yang terjadi dalam membuat dan mempersiapkan *ogoh-ogoh*.

Perkembangan *ogoh-ogoh* saat ini yang dapat di beli, juga mengurangi hubungan interpersonal yang terjadi antar pemuda di masing-masing banjar, maka dari itu Desa Adat Kuta membuat peraturan untuk tidak membeli *ogoh-ogoh* di luar. Hal tersebut bahwa masyarakat Kuta sangat mengutamakan hubungan interpersonal yang baik antar masyarakat. Maka dari itu, panitia festival *ogoh-ogoh* membuat peraturan untuk tidak membeli *ogoh-ogoh* di luar. *Ogoh-ogoh* yang dibuat adalah kreativitas asli dari para pemuda Kuta, hal ini akan memupuk rasa kerjasama, kekeluargaan, persaudaraan, dan gotong royong antar pemuda di masing-masing banjar yang ada di Desa Adat Kuta. Selain itu, adanya pawai *ogoh-ogoh* selain sebagai daya tarik wisata, juga sebagai rangsangan bagi masyarakat Bali dalam mengembangkan budaya Bali yang berasaskan Agama Hindu. Dengan adanya *ogoh-ogoh*, masyarakat Bali baik pemuda ataupun anak-anak akan menghargai budaya dan Agama Hindu yang kita miliki (*Tat Twam Asi*).

Berdasarkan paparan di atas dapat dilihat bahwa adanya pawai *ogoh-ogoh* berdampak positif terhadap hubungan interpersonal, seperti meningkatkan kreativitas, sportivitas, gotong-royong, rasa kebersamaan, kekeluargaan, dan kerjasama antar pemuda di banjarnya sendiri ataupun antar pemuda dengan

pemuda banjar lain, serta rasa memiliki antar pemuda terhadap banjanya masing-masing. Tidak hanya itu, pawai *ogoh-ogoh* juga berfungsi sebagai pembangkit cipta, rasa, karya yang berkaitan erat dengan filsafat agama Hindu

2. Dampak Terhadap Meningkatnya Penyimpangan-penyimpangan Sosial

Penyelenggaraan pawai *ogoh-ogoh* selalu diidentikkan dengan terjadinya penyimpangan-penyimpangan sosial, seperti: minum-minum, perkelahian, pemaksaan kehendak, dan tindak kejahatan lainnya. Maka dari itu, penyelenggaraan pawai *ogoh-ogoh* selalu menuai kontroversi dari banyak pihak. Ada pihak yang setuju diadakannya pawai *ogoh-ogoh*, tetapi tidak sedikit juga yang tidak setuju dengan adanya pawai *ogoh-ogoh*.

Pawai *ogoh-ogoh* di Desa Adat Kuta adalah agenda rutin tahunan yang dilaksanakan secara lomba untuk mempromosikan pariwisata budaya khususnya di daerah Kuta. Pelaksanaan lomba *ogoh-ogoh* dimaksudkan agar dalam pelaksanaan pawai tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, seperti: bentrok antar banjar, minum-minum, dan tindak kejahatan lainnya. Adanya pawai *ogoh-ogoh* akan sangat mengurangi dampak negatif yang terjadi, maka dari itu lebih baik tetap mengadakan pawai *ogoh-ogoh* daripada tidak melaksanakannya, karena pemuda di masing-masing banjar di Desa Adat Kuta akan sibuk membuat *ogoh-ogoh* dan mempersiapkan pertunjukkan pada malam *pengerupukan*. Maka dari itu, hal-hal negatif yang terjadi seperti: minum-minum, perkelahian antar banjar, dan tindak kejahatan lainnya dapat diminimalisasi. Para pemuda dan juga masyarakat Kuta sudah sepakat akan bersama-sama bertanggung jawab menjaga keamanan dan ketertiban selama pawai *ogoh-ogoh* berlangsung.

Pelaksanaan pawai *ogoh-ogoh* khususnya di Desa Adat Kuta adalah

adanya pawai *ogoh-ogoh* mampu menjadi alat/cara pengendalian sosial untuk meminimalisasi dan mengurangi dampak terhadap meningkatnya penyimpangan-penyimpangan sosial, seperti: mabuk-mabukan, bentrok antar banjar, pemaksaan kehendak, dan tindak kejahatan lainnya. Selain itu, rasa saling menghormati dan menghargai antar masyarakat, dan juga Bendesa Adat Kuta (orang yang paling dihormati dan disegani di Desa), serta ijin dari Bapak Bupati Badung mampu mengendalikan sikap para pemuda Kuta untuk tidak melakukan penyimpangan sosial.

Pelaksanaan pawai *ogoh-ogoh* secara lomba (festival) juga merupakan cara/alat pengendalian sosial. Dengan peraturan atau syarat peserta lomba yang ada dalam proposal dan tata tertib lomba mampu mengendalikan dan membuat para pemuda menjaga sikap mereka sesuai dengan harapan Bapak Bupati Badung dan PHDI Kabupaten Badung yang dalam hal ini telah memberikan ijin (audiensi) khusus kepada Desa Adat Kuta untuk tetap dapat melaksanakan pawai *ogoh-ogoh*.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan sebelumnya, penyimpangan-penyimpangan sosial dapat diminimalisasi dengan adanya pengaturan pawai *ogoh-ogoh*, seperti: dalam bentuk festival atau lomba. Sebaliknya, apabila pawai *ogoh-ogoh* ditiadakan maka kecenderungan akan adanya penyimpangan sosial dapat terjadi. Pawai *ogoh-ogoh* yang diatur dan dikemas dengan baik akan mengurangi dampak penyimpangan sosial yang terjadi. Selain itu, perlunya kerjasama semua pihak untuk menjaga keamanan dan ketertiban selama pawai *ogoh-ogoh* berlangsung, serta melaksanakan pawai sesuai dengan rute yang ada, yaitu hanya disekitar wilayah desa atau banjar, hal ini dimaksudkan agar pawai *ogoh-ogoh* dapat berjalan dengan tertib dan lancar

3. Dampak Terhadap Bidang Kesenian dan Adat Istiadat

Bali yang dikembangkan menjadi daerah tujuan wisata tidak bisa lepas dari kemunculan gejala komodifikasi pada berbagai sektor kehidupan, termasuk di dalam kehidupan berkesenian. Menurut Turner (dalam Sumadi, 2003:105), akibat ekonomi uang yang berdasarkan atas keinginan untuk menciptakan keuntungan sebanyak-banyaknya mengakibatkan munculnya gejala komodifikasi. Dikaitkan dengan perkembangan pawai *ogoh-ogoh* saat ini telah mengalami komodifikasi baik dalam bentuk, fungsi, dan maknanya. Komodifikasi terhadap pawai *ogoh-ogoh* dimaksudkan untuk kebutuhan ekonomi dan memberikan kepuasan bagi wisatawan atau untuk pariwisata (produk wisata).

a. Komodifikasi Terhadap Bentuk *Ogoh-ogoh*

Komodifikasi yang terjadi pada bentuk *ogoh-ogoh* dapat dilihat dengan banyaknya bentuk *ogoh-ogoh* dengan model “kekinian” yang mengambil tema-tema populer saat ini. Komodifikasi bentuk *ogoh-ogoh* yang terjadi tidak hanya karena perkembangan kreativitas dan teknologi, tetapi juga dikarenakan oleh permintaan pasar, baik untuk masyarakat Bali sendiri juga untuk kepuasan wisatawan. Perkembangan kreativitas dan kemajuan teknologi memunculkan bentuk-bentuk *ogoh-ogoh* kreasi baru atau biasa disebut *ogoh-ogoh* kontemporer. *Ogoh-ogoh* yang dulunya hanya diiringi oleh musik tradisional Bali (*balaganjur*), saat ini berkembang dan dijadikan sebagai seni pertunjukkan dengan dipadukan oleh seni tari dan dalang.

Selain mengalami komodifikasi bentuk, *ogoh-ogoh* juga mengalami komodifikasi dalam penggunaan bahan yang digunakan dalam membuat *ogoh-ogoh*, hal ini dilakukan agar *ogoh-ogoh* dapat

bertahan lama. Sebelumnya *ogoh-ogoh* pada awal tahun 80-an dibuat dengan bahan yang sangat sederhana, seperti: bambu, kertas semen atau kain, jerami, dan konstruksi rancang bangunnya pun sangat sederhana, ditusuk dari bawah, seperti “babi guling”. Tetapi, pada tahun 90-an *ogoh-ogoh* sudah mulai dilombakan dan diminati oleh wisatawan dan berkembang menjadi daya tarik wisata, maka dari itu *ogoh-ogoh* dibuat agar lebih tahan lama dan bahan-bahan dalam pembuatannya pun mengalami kemajuan, seperti: penggunaan bulu-bulu untuk hiasan, *sterofom* untuk bahan *ogoh-ogoh*, kerangka besi untuk rancang bangunnya, per dan mesin otomatis untuk membuat *ogoh-ogoh* bergerak, serta *fiber glass* untuk melapisi *ogoh-ogoh* agar warnanya bertahan lama (Candra, 2009:3-4).

b. Komodifikasi Terhadap Fungsi *Ogoh-ogoh*

Perkembangan *ogoh-ogoh* saat ini juga membuat perubahan terhadap fungsinya sebagai representasi *Bhuta kala* yang dibuat untuk menetralkan kekuatan-kekuatan negatif. Tetapi dengan perkembangannya saat ini, *ogoh-ogoh* berubah fungsi sebagai daya tarik bagi wisatawan. Perubahan fungsi *ogoh-ogoh* saat ini yang telah berkembang dan berkomodifikasi sebagai daya tarik wisata diharapkan tidak merusak fungsi utamanya sebagai representasi *Bhuta Kala*. Hal ini dapat dimaklumi asalkan *ogoh-ogoh* yang dipajang di hotel-hotel tidak melalui upacara *pasupati*, seperti *ogoh-ogoh* yang diarak pada saat *pengerupukan*. *Ogoh-ogoh* yang diarak pada saat *pengerupukan* dan telah menjalani upacara *pasupati*, dapat juga dipamerkan dan dipajang sebagai daya tarik wisata, tetapi sebelumnya harus disomya terlebih dahulu dengan cara *Kuku Rambutin*,

yaitu mengambil sedikit-sedikit bagian dari *ogoh-ogoh*. Setelah itu, *ogoh-ogoh* dibakar agar unsur dari *Bhuta Kala*-nya hilang, barulah *ogoh-ogoh* tersebut dapat dipajang dan dipamerkan sebagai produk tontonan wisata bagi wisatawan

c. Komodifikasi Terhadap Makna *Ogoh-ogoh*

Perubahan fungsi dari *ogoh-ogoh* tentu saja membuat perubahan terhadap makna dari *ogoh-ogoh* itu sendiri. Sesuai dengan teori *simulacra*, menjelaskan bahwa dalam perkembangannya, *ogoh-ogoh* yang dulu dibuat berbentuk *Bhuta kala* (raksasa) atau tokoh pewayangan saat ini telah disimulasi dan berubah. Masyarakat mulai membuat simulakranya dengan memaknai *ogoh-ogoh* yang tidak bermakna *Bhuta kala* menjadi bermakna *Bhuta kala*. Berbagai bentuk *ogoh-ogoh* dibuat, contohnya: ada yang dibuat menyerupai orang-orang terkenal, seperti para pemimpin dunia, artis atau tokoh agama bahkan penjahat atau teroris, ada pula yang berbau politik atau SARA dan juga pornografi.

Komodifikasi yang terjadi pada makna *ogoh-ogoh* inilah yang terlihat beberapa tahun terakhir sejak berkembangnya *ogoh-ogoh* menjadi daya tarik wisata. Selain dikarenakan oleh permintaan pasar, juga dipengaruhi oleh perkembangan jaman dan teknologi saat ini. *Ogoh-ogoh* yang dulunya berbentuk *Bhuta kala*, saat ini dibuat simulakrumnya dan mengalami perubahan makna. *Ogoh-ogoh* dengan bentuk selain *Bhuta Kala* dan pewayangan saat ini juga digunakan sebagai promosi bagi artis atau tokoh terkenal. Hal ini membuktikan bahwa saat ini *ogoh-ogoh* tidak hanya bermakna sebagai representasi *Bhuta Kala*, tetapi berubah menjadi ajang untuk promosi bagi para artis atau tokoh

terkenal, seperti *ogoh-ogoh* Inul Daratista. Artis Inul Daratista memberikan sumbangan kepada salah satu banjar di Bali untuk membuat *ogoh-ogoh* mirip dirinya, hal ini dilakukannya untuk mempopulerkan dan mempromosikan namanya. Padahal, makna dari *ogoh-ogoh* adalah sebagai representasi *Bhuta Kala* (hal-hal negatif). Hal inilah menjadi bukti bahwa *ogoh-ogoh* telah mengalami komodifikasi makna.

Perkembangan *ogoh-ogoh* saat ini telah membuktikan adanya peran dari perkembangan teknologi (media massa, internet, dan lain sebagainya), kebutuhan ekonomi dan permintaan pasar, baik masyarakat Bali sendiri ataupun wisatawan. Hal inilah yang membuat *ogoh-ogoh* akhirnya tidak lepas dari dampak komodifikasi, baik perubahan dalam bentuk, fungsi, dan maknanya. *Ogoh-ogoh* sebagai kreativitas seni pemuda Bali telah dikomodifikasi menjadi produk wisata untuk menarik wisatawan agar datang ke Bali

d. Dampak Terhadap Meningkatnya Jumlah Kunjungan Wisatawan

Adanya pawai *ogoh-ogoh* di Desa Adat Kuta juga memberikan dampak terhadap meningkatnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Bali, khususnya di daerah Kuta. adanya pawai *ogoh-ogoh* sangat diterima oleh para wisatawan baik mancanegara ataupun domestik yang menyaksikannya. Hal ini dilihat dari persepsi mereka yang menyatakan bahwa pawai *ogoh-ogoh* sangat berpotensi sebagai daya tarik wisata dan menarik minat para wisatawan untuk datang ke Bali. Banyak wisatawan domestik yang datang ke Bali khusus untuk melihat dan menikmati pawai *ogoh-ogoh*. Pawai *ogoh-ogoh* adalah salah satu seni dan tradisi budaya Bali yang dapat dijadikan sebagai komoditi

pariwisata. Selain itu, pawai *ogoh-ogoh* adalah atraksi yang tidak ada duanya dan sangat berpotensi untuk meningkatkan pariwisata Bali khususnya dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan baik dari luar atau dalam negeri.

III. SIMPULAN

Perkembangan pawai *ogoh-ogoh* sebagai daya tarik wisata di daerah Kuta telah memberikan dampak terhadap sosial budaya masyarakat di Desa Adat Kuta. Dampak sosial budaya yang terjadi antara lain: berdampak terhadap hubungan interpersonal antara anggota masyarakat, tidak berdampak terhadap meningkatnya penyimpangan-penyimpangan sosial, berdampak terhadap bidang kesenian dan adat istiadat, dan berdampak terhadap meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan

REFERENSI

- Arcana, I Ketut. 2005. *Tesis: Pesta Kesenian Bali Sebagai Daya Tarik Wisata*. Denpasar: Program Studi Magister (S2) Kajian Pariwisata Universitas Udayana.
- Ardika, I.W. 2003. *"Komponen Budaya Bali Sebagai Daya Tarik Wisatawan dalam Pariwisata Budaya Berkelanjutan", Refleksi dan Harapan di Tengah Perkembangan Global*. Denpasar: Program Studi Magister (S2) Kajian Pariwisata Universitas Udayana.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Boniface, P. 1995. *Managing Quality Cultural Tourism*. New York: Routledge.
- Burkat dan Medlik. 1981. *Tourism. Present and Future*.
- Candra, I Wayan. 2009. *Ogoh-ogoh: Budaya Rupa Masyarakat Bali*. Denpasar: Gases Bali.
- Fairclough, N. 1995. *Discourse and social change*. Cambridge: Polity Press.
- Faisal, Sanapiah. 2003. *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Indrayana, Kadek. A. 2006. *Tesis: Ogoh-ogoh dalam Ritual Nyepi di Bali: Sebuah Kajian Budaya*. Denpasar: Program Studi Magister (S2) Kajian Budaya, Universitas Udayana.
- , 2008. *Majalah Taksu Edisi 179 (Februari 2008): "Ogoh-ogoh dalam Konsep Satyam, Siwam, Sundaram"*. Denpasar.
- Karyono, A.H. 1997. *Kepariwisataaan*. Jakarta: Gasindo.
- Kusmayadi dan Sugiarto, Endar. 2000. *Metodelogi Penelitian Dalam Bidang Kepariwisataaan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Koentjaraningrat. 1997. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mantra, I.B. 1996. *Landasan Kebudayaan Bali*. Denpasar: Yayasan Dharma Sastra.
- Moeliono. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pendit, Nyoman S. 2006. *Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Pilliang, Yasrat Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Pitana, I Gde. 2006. *Bali Bangkit Bali Kembali dalam Artikel: "Industri Budaya Dalam Pariwisata Bali: Reproduksi, Presentasi, Konsumsi, dan Konservasi Kebudayaan"*. Kerjasama Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia dan Universitas Udayana.
- Pitana, I Gde dan Gayatri, Putu G. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: ANDI.
- Rahayu, Ni Putu. 2006. *Tesis: "Komodifikasi Kerajinan patung Kayu Dalam Konteks Pariwisata Di Desa Singakerta, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar"*. Denpasar:

- Program Pasca Sarjana, Kajian Pariwisata, Universitas Udayana.
- Riduwan. 2007. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis, Pengantar: Prof. DR. Buchari Alma*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sarup, Madan. 2008. *Paduan Pengantar Untuk Memahami Poststrukturalisme & Postmoderenisme*. Yogyakarta: Jalan Sutra.
- Sirtha, I Nyoman. 2002. "Aspek Budaya Makan Tradisional Bali dalam Menunjang Program Pariwisata dalam Dinamika Kebudayaan". Denpasar: Lembaga Penelitian Universitas Udayana.
- Spillane, J.J. 1987. *Ekonomi Pariwisata, Sejarah dan Prospeknya*. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
- Soekanto, Soerjono. 1983. *Beberapa Teori Sosiologi Tentang Struktur Masyarakat*. Jakarta: Rajawali.
- Subyantoro, Arief. 2006. *Metode & Teknik Penelitian Sosial*. Yogyakarta: ANDI.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumadi, Ketut. 2003. *Tesis: "Ritual Agama Hindu Sebagai Daya Tarik Pariwisata Budaya Bali (Kasus Pelaksanaan Ritual Di Desa Adat Kuta)"*. Denpasar: Program Pasca Sarjana, Kajian Pariwisata, Universitas Udayana.
- Wiana, I Ketut. 2000. *Yadnya dan Bhakti*. Sabha Walaka Parisada: Pustaka Manikgeni.
- Wiratnaya, I Nyoman. 2007. *Tesis: "Tradisi Megibung Potensi Dan Peluangnya Menjadi Daya Tarik Wisata, Desa Seraya Barat, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem"*. Denpasar: Program Pasca Sarjana, Kajian Pariwisata, Universitas Udayana.
- Yoeti, O.A. 1996. *Anatomi Pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Yoeti, O.A. 2002. *Perencanaan Strategis Pemasaran Daerah Tujuan Wisata: Cetakan Pertama*. Jakarta: PT. Pradnyana Paramita.
- Anonim, 1991. *Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 1991. Tentang Pariwisata Budaya*. Propinsi Daerah Tingkat I Bali.
- Anonim, 1990. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1990: Tentang Kepariwisataaan*. Presiden Republik Indonesia.
- Anonim, 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009: Tentang Kepariwisataaan*. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata: Republik Indonesia.