

EDUKASI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DALAM RANGKA PELESTARIAN SENI LAIS BAGI SISWA SMPN 1 RAJAPOLAH KECAMATAN RAJAPOLAH KABUPATEN TASIKMALAYA

Ayu Septiani^{1*} dan Asri Soraya Afsari²

¹Departemen Sejarah dan Filologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran

²Departemen Linguistik Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran

*Korespondensi: ayu.septiani@unpad.ac.id

ABSTRAK. Saat ini Indonesia memasuki peradaban 4.0 yang ditandai dengan bergantungnya masyarakat pada internet atau lebih dikenal sebagai era digital. Periode ini ditandai pula dengan generasi muda yang sangat lekat dengan media sosial. Kelekatannya tersebut dapat dimanfaatkan sebagai upaya pelestarian kesenian oleh generasi muda. Generasi muda yang menjadi sasaran dalam kegiatan PPM ini adalah siswa SMPN 1 Rajapolah. Adapun kesenian yang dimaksud dalam kegiatan ini yaitu Seni Lais yaitu kesenian dalam bentuk akrobatik yang mengandalkan kemampuan fisik. Adapun tujuan dari kegiatan ini yaitu agar para siswa mengetahui dan dapat melestarikan Seni Lais dengan mempelajari Seni Lais dan memanfaatkan media sosial yang saat ini sangat jarang peminatnya. Hasil dari kegiatan ini yaitu para siswa antusias menyimak penjelasan dari narasumber terutama ketika narasumber menampilkan gerakan-gerakan Seni Lais dan bersedia memanfaatkan media sosial sebagai media pelestariannya. Kegiatan ini menggunakan metode pendidikan masyarakat berupa penyuluhan yang bertujuan meningkatkan pemahaman masyarakat. Berkaitan dengan kegiatan ini pemahaman Siswa SMPN 1 Rajapolah tentang pelestarian Seni Lais melalui media sosial Instagram dan Twitter. Adapun artikel ini menggunakan metode kualitatif. Simpulan dari artikel ini yaitu perlu adanya pelatihan secara berkelanjutan bagi para siswa SMPN 1 Rajapolah khususnya Seni Lais.

Kata kunci: edukasi; pelestarian; seni lais; media sosial

ABSTRACT. Currently, Indonesia is entering civilization 4.0, which is characterized by people's dependence on the internet or better known as the digital era. This period is also marked by the younger generation being very attached to social media. This attachment can be used as an effort to preserve art by the younger generation. The young generation targeted in this PPM activity are students of SMPN 1 Rajapolah. The art referred to in this activity is Lais Art, namely art in the form of acrobatics that relies on physical abilities. The aim of this activity is for students to know and be able to preserve Lais Art by studying Lais Art, which is currently very rarely popular. The result of this activity was that the students enthusiastically listened to the explanation from the resource person, especially when the resource person displayed Lais Art movements. This activity uses the community educational methods while this article uses qualitative methods. The conclusion from this article is that there is a need for ongoing training for art enthusiasts, especially Lais Art.

Keywords: education; preservation; Lais Art; social media

PENDAHULUAN

Saat ini, periode peradaban manusia memasuki era 4.0 menuju 5.0. hal tersebut ditandai dengan bergantungnya masyarakat Indonesia kepada internet. Kebutuhan masyarakat untuk mengetahui informasi secara cepat semakin meningkat. Tidak terkecuali generasi muda Indonesia saat ini sangat lihai dalam memanfaatkan internet. Bahkan, banyak dari mereka yang bisa menghasilkan uang. Namun demikian, kondisi tersebut tidak berbanding lurus dengan pelestarian kebudayaan Indonesia. Generasi muda saat ini terlihat abai dan belum adanya kesadaran untuk memanfaatkan internet khususnya media sosial sebagai media pelestarian kebudayaan. Padahal sebagai generasi penerus bangsa, mereka seharusnya dapat menjadi agen pelestari budaya Indonesia – Seni Lais khususnya.

Berdasarkan kenyataan tersebut, kami menduga bahwa Seni Lais menjadi kurang populer di kalangan generasi muda karena kurangnya edukasi kepada

mereka bahwa terdapat kesenian yang unik dan membutuhkan kemampuan fisik yang mumpuni karena Seni Lais termasuk dalam seni akrobatik. Selain itu, alasan lainnya adalah proses regenerasi Seni Lais masih minim dilakukan karena kurangnya minat generasi muda pada Seni Lais. Padahal, Seni Lais dapat dipelajari terutama oleh generasi muda dengan tekun dan bersungguh-sungguh. Generasi muda dalam kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini yaitu Siswa SMPN 1 Rajapolah. Siswa SMPN 1 Rajapolah dipilih karena usia mereka termasuk dalam usia remaja awal yaitu berkisar antara 12-15 tahun. Menurut Kemenkes Republik Indonesia tahun 2015, usia remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis, maupun intelektual. Mereka memiliki rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang. Namun begitu, jika karakteristik khas mereka diarahkan

secara tepat oleh orang dewasa, maka niscaya mereka dapat menjadi manusia yang bermanfaat bagi keluarganya, agamanya, dan masyarakat di sekitarnya di kemudian hari.

Sementara itu, Menurut *World Health Organization* (WHO), remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah (Diananda, 2018: 117). Adapun alasan siswa SMPN 1 Rajapolah kami pilih karena di sekolah tersebut terdapat ekstrakurikuler taekwondo, karate, dan silat yang diikuti oleh siswa dan memiliki prestasi tingkat lokal dan nasional.

Sasaran kegiatan ini yaitu siswa yang mengikuti 3 ekstrakurikuler tersebut karena memiliki kemampuan fisik yang mumpuni untuk dilatih Seni Lais. Untuk menjadi seorang pelais, seseorang harus memiliki kondisi fisik yang baik dan sudah terbiasa latihan fisik. Kegiatan ekstrakurikuler taekwondo, karate, dan silat merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang didominasi oleh latihan fisik. Dengan demikian, mereka lebih mudah berlatih Seni Lais. Selain itu, siswa-siswa tersebut memiliki prestasi dengan menjuarai ajang perlombaan baik di level lokal maupun di level nasional. Alasan penguat lainnya yaitu mereka memiliki akun media sosial seperti Instagram dan TikTok. Oleh karena itu, tujuan kegiatan PPM ini yakni agar Seni Lais dikenal di kalangan generasi muda, menjadi lebih mudah tercapai sehingga kami mengadakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul **Edukasi Pemanfaatan Media Sosial dalam rangka Pelestarian Seni Lais Bagi Siswa SMPN 1 Rajapolah Kecamatan Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya.**

METODE

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini menggunakan metode pendidikan masyarakat. Menurut kemendikbudristek melalui <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pustaka/dikmas>, Pendidikan Masyarakat merupakan satuan-satuan pendidikan yang menyelenggarakan jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Program Pendidikan Masyarakat/Pendidikan Nonformal diselenggarakan untuk memberdayakan masyarakat melalui pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan

keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini termasuk dalam pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Pendidikan lain tersebut dilaksanakan melalui penyuluhan tentang Seni Lais meliputi sejarah munculnya Seni Lais. Di samping itu pula, pemateri mempraktikkan contoh-contoh gerakan dalam Seni Lais.

Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari 3 tahapan yaitu tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi serta tindak lanjut. Pada tahap persiapan, kami melakukan pemupuan data mengenai Seni Lais. Berdasarkan hasil pemupuan data, tim menemukan bahwa Seni Lais terdapat di Kabupaten Garut dan dipelajari di padepokan dengan nama Padepokan Seni Lais Pancawarna. Sementara itu, di Kabupaten Tasikmalaya komunitas pelestari Seni Lais bernama Padepokan Putra Galunggung.

Selanjutnya, setelah pemupuan data selesai, kami menganalisis permasalahan terkait dengan pelestarian Seni Lais. Dari pemupuan data dan analisis awal tersebut kami menemukan fakta bahwa Seni Lais adalah kesenian yang mendekati kepunahan karena regenerasi ke generasi selanjutnya sangat minim. Pelais yang masih tampil kebanyakan berusia 40 tahun ke-atas. Oleh karenanya, kami menetapkan bahwa sasaran kegiatan ini adalah generasi muda usia remaja 12-15 tahun yang notabenehnya sekolah setingkat sekolah menengah pertama (SMP). Pemilihan sasaran kegiatan remaja berusia 12-15 tahun dianggap tepat karena berkaitan dengan perkembangan peradaban masyarakat saat ini yang berada pada era 4.0. Sebagaimana telah dipaparkan pada bagian pendahuluan bahwa generasi muda saat ini abai terhadap pelestarian budaya khususnya kesenian. Diharapkan melalui kegiatan PPM ini, mereka dapat menjadi agen pelestari budaya khususnya Seni Lais dan menyebarluaskan seni tersebut melalui akun media sosial masing-masing.

Sementara itu, berdasarkan data yang diperoleh melalui <https://www.pramborsfm.com/tech/10-media-sosial-yang-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-2023> yang diakses pada 8 Oktober 2023, dikatakan bahwa *We Are Social* - sebuah organisasi yang menyajikan data beserta tren yang dibutuhkan dalam memahami internet, media sosial, dan perilaku *e-commerce* setiap tahun secara berkala. Berdasarkan data yang diperoleh dari *We Are Social*, media sosial yang paling banyak digunakan yaitu sebagai berikut:

Dari 15 media sosial di atas, kami memilih Instagram dan TikTok sebagai media sosial yang

nantinya akan digunakan sebagai media pelestari budaya. Pemilihan 2 media sosial tersebut didasarkan pada peserta sudah memiliki akun di dua media sosial tersebut sehingga konten yang diunggah oleh pemilik akun dapat dibagikan ke media sosial lainnya seperti twitter, facebook, dan whatsapp.

Tabel 1. Media Sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia

Whatsapp	92,1%
Instagram	86,5%
Facebook	83,8%
TikTok	70,8%
Telegram	64,3%
Twitter	60,2%
FB Messenger	51,9%
Snackvideo	37,8%
Pinterest	36%
Line	31,9%
Linkedin	26,8%
Discord	15,9%
Snapchat	15,5%
Likee	11,9%
Skype	11%

Sumber: <https://wearesocial.com/id/blog/2023/07/social-media-use-reaches-new-milestone/>

Kemudian, kami melakukan konsolidasi dengan beberapa sekolah menengah pertama di Kabupaten Garut dan Tasikmalaya. Dari 10 SMPN yang dihubungi, terdapat 3 SMPN di Kabupaten Garut dan 2 SMPN di Kabupaten Tasikmalaya yang menyambut baik rencana kegiatan PPM ini. Namun demikian, dengan alasan jarak dan kemudahan komunikasi dengan pihak sekolah, maka tim memilih SMPN 1 Rajapolah untuk sasaran kegiatan PPM ini.

Tabel 2. Tahapan kedua yaitu pelaksanaan, yang urutannya sebagai berikut

1	Pengisian kuesioner dan Pemaparan dari tim PPM	Tim PPM
2.	Pemaparan materi dan pemutaran video pertunjukkan	Ade Dadang
3.	Praktik	Raihan Akbar (Murid sekaligus Putra Ade Dadang)

Tahapan ketiga yaitu evaluasi kegiatan dan tindak lanjut. Evaluasi kegiatan disampaikan oleh pihak sekolah berkaitan dengan intensitas kegiatan serupa untuk menumbuhkan kesadaran siswa tentang kebudayaan dan kesenian Sunda khususnya Seni Lais. Adapun tahap tindak lanjut dilakukan dengan membuka pendaftaran bagi siswa yang ingin mengikuti latihan Seni Lais. Sementara itu, untuk menyusun tulisan ini penulis menggunakan

metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka dan *in depth interview*. *In depth interview* dilakukan dengan mewawancarai narasumber bernama Ade Dadang. Ade Dadang adalah pimpinan Padepokan Seni Lais Pancawarna di Desa Cibunar, Kecamatan Sayang, Kabupaten Garut. Dia juga yang menjadi pemateri saat kegiatan PPM ini dilaksanakan bersama putranya bernama Raihan yang berusia 12 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMPN 1 Rajapolah merupakan sekolah negeri yang berdiri pada tahun 1966 dengan nama SMP PGRI Rajapolah kemudian pada tahun 1996 berganti menjadi filial SMPN 3 Tasikmalaya. Namun kemudian pada tahun 1976 berganti lagi menjadi SMPN 1 Rajapolah. Pada tahun 2007 sekolah ini telah mendapat predikat Sekolah Standar Nasional dengan kurikulum 2006 – KTSP dan pada tahun 2014, kurikulum di sekolah ini diganti menjadi kurikulum 2013.

Sekolah ini bisa dikatakan sekolah terfavorit karena memiliki prestasi yang sangat bagus baik dalam bidang akademik maupun non akademik. SMPN 1 Rajapolah memiliki kondisi sarana dan prasarana yang baik. Sarana yang terdapat di sekolah ini terdiri dari laboratorium Bahasa, laboratorium IPA, laboratorium komputer, Perpustakaan, ruang guru, Toilet, 3 lapangan, Lab EduBook, dan papan tulis interaktif. Semua sarana ini dimaksudkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran siswa.

Dalam bidang IT, SMP Negeri 1 Rajapolah *Go Online* dengan *Web*, Sistem Kehadiran Siswa *online*, Kelas Daring, Nilai *Online* dengan *e-Report*, Perpustakaan *Online/e-Library*, Ulangan *Online*, POIN siswa *Online* serta PPDB *Online* dengan motto #NesaratasJUARA (Jujur Unggul Aktif Responsif dan Amanah) (melalui <https://www.smpn1rajapolah.sch.id/> diakses pada 3 Oktober 2023).

Deskripsi Seni Lais

Menurut KBBI (melalui <https://kbbi.web.id/seni-2>) seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya); karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran. Sementara itu, menurut Undang-undang Nomor 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, seni adalah ekspresi artistik individu, kolektif, atau komunal, yang berbasis warisan budaya maupun berbasis kreativitas penciptaan baru, yang terwujud dalam berbagai bentuk kegiatan dan/atau medium.

Seni antara lain seni pertunjukan, seni rupa, seni sastra, film, seni musik, dan seni media.

Berdasarkan wawancara dengan Ade Dadang, *lais* adalah nama pencipta Seni Lais yaitu Laisan. Jadi, Seni Lais adalah satu di antara beberapa kesenian yang terdapat di Jawa Barat khususnya Tasikmalaya dan Garut sebagai bentuk kreativitas penciptaan baru dari seorang individu bernama Laisan yang kemudian dikomodifikasi menjadi sebuah pertunjukan dalam bentuk atraksi akrobat. Berdasarkan keterangan Ade Dadang, pada masa Kolonial Belanda terdapat seseorang bernama Laisan yang merupakan pemanjat pohon kelapa. Laisan berasal dari Kampung Nangka Pait, Kecamatan Sukawening, Kabupaten Garut. Namanya kemudian diabadikan sebagai nama kesenian yaitu Seni Lais. Kampung Nangka Pait menjadi tempat Seni Lais berasal.

Setiap Laisan memetik buah kelapa, masyarakat selalu menontonnya karena dia sangat lihai memanjat pohon. Masyarakat yang menonton Laisan memetik buah kelapa sambil bersorak-sorai dan menabuh benda apapun yang ada di sekitar mereka untuk menyemangati Laisan. Seiring berjalannya waktu, Laisan pun menjadi tontonan masyarakat sehingga para tokoh kesenian di daerah tersebut mengusulkan agar keterampilan Laisan memanjat pohon kelapa dimodifikasi untuk dipentaskan pada khalayak ramai.

Hal tersebut kemudian menjadikan Seni Lais sebagai salah satu kesenian yang dipertunjukkan dalam acara-acara tertentu seperti Hari Ulang Tahun Kabupaten Garut, Kabupaten Tasikmalaya, dan hari ulang tahun daerah lainnya di Jawa Barat. Selain dipertunjukkan dalam acara hari ulang tahun daerah tertentu, Seni Lais juga dipertunjukkan dalam acara pernikahan, khitanan, dan festival seni lainnya.

Seni Lais dimainkan pada seutas tali sepanjang 9 meter yang dipasang pada dua batang bambu setinggi 12 meter. Tali yang digunakan adalah tali tambang jenis manila atau tali tambang dadung. Tali tambang tersebut terbuat dari bahan serabut pohon kelapa dengan bentuk materi yang kasar sehingga dapat menopang benda yang bebannya relatif berat, termasuk tubuh manusia. Adapun bambu yang digunakan adalah jenis bambu surat (Septiani, 2018: 41).

Pertunjukan Seni Lais diiringi oleh *Nayaga*. *Nayaga* yaitu sekelompok orang yang memiliki keahlian menabuh gamelan. Dalam mengiringi pertunjukan Seni Lais, alat musik dan lagu yang dimainkan adalah alat musik khas Sunda, seperti kendang, terompet, dan gesrek.

Terdapat beberapa peran dalam pertunjukkan Seni Lais. *Pelais* yaitu orang yang melakukan

gerakan akrobat tanpa menggunakan pengaman, seperti gerakan *koprol*, gerakan *ngolecer* (berputar), gerakan *ngaitkeun suku*, dan gerakan *beulit kacang*.



Sumber: Dokumentasi Tim PPM 2018

Gambar 1. memanjat batang bambu



Sumber: Dokumentasi Tim PPM 2018

Gambar 2. Gerakan Bersantai pelais



Sumber: Dokumentasi Tim PPM 2018

Gambar 3. Gerakan Koprol



Sumber: Dokumentasi Tim PPM 2018

Gambar 4 Gerakan Ngolecer (berputar)



Sumber: Dokumentasi Tim PPM 2018

Gambar 5. Gerakan *Ngaitkeun Suku*



Semua gerakan tersebut dilakukan pada seutas tali yang dipancangkan pada dua batang bambu yang ditancapkan di atas tanah. Tali tersebut ditautkan ke bambu dan direntangkan sepanjang 9 meter. Selanjutnya, pemain lawak yang berperan melakukan dialog *bobodoran* dengan pelais. Kemudian, pawang yaitu pemimpin pertunjukan agar penonton tidak jenuh ketika menyaksikan pertunjukan Seni Lais.

Seni Lais menarik untuk ditonton dan harus dilestarikan karena selain pelais melakukan gerakan akrobatik tanpa pengaman, penonton juga dihibur dengan sajian *bobodoran* yaitu percakapan jenaka khas budaya Sunda antara pelais dan pemain lawak (Septiani, 2018: 42).

Media Sosial sebagai Media Pelestarian Seni Lais

Sebagaimana yang telah diketahui bersama bahwa saat ini media sosial banyak digunakan oleh generasi muda khususnya siswa SMPN 1 Rajapolah untuk membuat konten. Dapat kita dengar

percakapan mereka sehari-hari dengan kalimat, “sebentar kita video-in dulu nih buat konten”, saat mereka sedang melakukan aktivitas tertentu seperti mengerjakan tugas kelompok. Bahkan hal-hal remeh seperti makan, foto, *upload*. Jalan bersama, foto, *upload*. Termasuk kegiatan lainnya yang menurut orang lain relatif tidak penting. Akan tetapi menurut mereka penting sebagai ajang eksistensi diri.

Beberapa media sosial yang dapat dijadikan sebagai media pelestari Seni Lais seperti:

1. Instagram

Instagram berasal dari kata “insta” dan “gram” kata insta berasal dari kata “instan” yang artinya Instagram akan menampilkan foto-foto secara instan seperti kamera polaroid yang dulu lebih dikenal dengan “foto instan”. Sementara itu, kata “Gram” berasal dari kata telegram yang berarti memiliki cara kerja untuk mengirimkan informasi kepada orang lain secara cepat. Dengan demikian, kata Instagram dapat mengacu pada istilah Instan-Telegram (“Instagram”, 2012 melalui <http://id.wikipedia.org/wiki/instagram>, diakses pada 5 Oktober 2023).

Menurut Macarthy (2015: 191) Instagram merupakan aplikasi media sosial yang dilandasi terhadap seseorang yang suka dengan visual dan memiliki fitur-fitur yang menyenangkan untuk digunakan dalam mengabadikan foto-foto untuk diunggah ke halaman *feed* yang dapat dilihat oleh orang banyak.

Sementara itu, definisi lain tentang Instagram didapat dari Bambang Dwi Atmoko dalam buku berjudul *Instagram Handbook* (2012:10). Menurutnya, Instagram adalah sebuah aplikasi dari *smartphone* yang khusus untuk media sosial yang merupakan bagian dari media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan twitter, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi kepada penggunanya.

Instagram memiliki fitur yang dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik, dan menjadi lebih bagus. Dengan demikian dapat memberikan inspirasi dan kreatifitas bagi penggunanya.

Pada awalnya Instagram merupakan sebuah *startup* bernama Burbn yang didirikan oleh Kevin Systrom dan Mark Krieger pada 6 Oktober 2010 yang menandai lahirnya aplikasi *photo sharing* revolusioner Instagram (“Instagram”, 2012 melalui <http://id.wikipedia.org/wiki/instagram>, diakses pada 5 Oktober 2023).

Kevin adalah sarjana lulusan *Stanford University* pada 2006 dari jurusan *Management Science and Engineering*. Dia sudah mengenal *startup* sejak magang di Odeo yang sekarang bernama twitter.

Kemudian Kevin bekerja di Google dan menangani Gmail, *Google Reader*, dan lainnya termasuk tim *Corporate Development* dua tahun kemudian. Setelah keluar dari Google, Kevin bekerja di Perusahaan Nextstop. Di Perusahaan ini dia belajar bagaimana membuat program dan menuangkan ide-idenya yang kemudian lahirlah Burbn. Idenya yaitu dengan membangun sebuah prototipe dari HTML lalu menyerahkannya ke beberapa teman. Kemudian, Mark Krieger bergabung dengan Burbn. Mark adalah alumni dari *Stanford University* jurusan *Symbolic Systems* dengan fokus pada *Human Computer Interaction* (“What is The Genesis of Instagram”, melalui <https://www.quora.com/What-is-the-genesis-of-Instagram> diakses pada 5 Oktober 2023).

Untuk meningkatkan kreatifitas pengguna, Instagram memiliki beberapan fitur, di antaranya:

- a. Instagram *Live Video*: fitur video live streaming yang berada di aplikasi Instagram. Saat pengguna melakukan Instagram Live, video pengguna akan ditampilkan pada bagian paling depan lingkaran Instagram Stories untuk memberi tahu pada pengikut bahwa pengguna tersebut sedang melakukan streaming
- b. Instagram TV-IGTV: salah satu fitur Instagram yang memungkinkan setiap penggunanya untuk mengupload video dengan durasi waktu yang lebih panjang. Dalam fitur postingan biasa, video yang bisa diunggah oleh pengguna hanya sebatas satu menit saja, terlebih lagi di fitur *instastory* yang hanya 15 detik saja.
- c. Instagram Ads: merupakan layanan iklan di media sosial Instagram yang memungkinkan pengguna menampilkan kontennya dengan membayar sejumlah biaya untuk penayangannya. Iklan tersebut dapat muncul melalui *feed* dan fitur *stories*.
- d. Instagram Analytics: fitur pada sebuah aplikasi untuk menilai performa dari sebuah konten dan profil pada Instagram secara menyeluruh. Instagram analisis ini dapat melacak berbagai metrik dan menyajikannya sebagai data yang mendukung kebutuhan pengguna.
- e. Fitur menjadwalkan postingan dalam aplikasi Instagram: merupakan fitur yang bisa diakses langsung menggunakan Instagram. Fungsinya adalah mengatur jadwal konten mana saja yang harus diunggah. Adanya *Schedule Post*, konten kreator ataupun akun bisnis tidak memerlukan aplikasi penjadwalan pihak ketiga untuk mengunggah konten secara otomatis ke Instagram
- f. Instagram *Hashtag*: Fitur *hashtag* mungkin bisa dikatakan sebagai fitur yang paling populer di Instagram. *Hashtag* dapat dikatakan sebagai label atau tag berupa kata dan simbol tertentu. Pengguna Instagram memakai label ini untuk menghubungkan konten-konten dengan label yang sama. Menggunakan *hashtag* yang tepat menjadi dasar penting bagi marketing media sosial. *Hashtag* yang tepat akan membuat konten pengguna muncul ketika pengguna Instagram sedang tertarik mencari konten dengan kata kunci tertentu.
- g. Instagram *Story*: Instagram *story* adalah fitur yang membuat pengguna membuat konten singkat dengan durasi 15 detik untuk satu slide. Jika durasinya lebih panjang dari 15 detik maka akan berganti ke slide berikutnya. Setiap *story* memiliki batas waktu tayang hingga 24 jam. Instagram *story* ini banyak digunakan oleh pengguna ketika ingin membagikan momen tertentu tanpa mempengaruhi *personal branding*. Dalam urusan bisnis, Instagram *story* sangat ideal jika digunakan untuk melakukan *flash sale* dan diskon.
- h. Fitur *feed* Instagram tanpa iklan dan tanpa postingan yang disarankan: fitur ini membantu pengguna agar tidak terganggu dengan iklan dan postingan orang lain yang tidak diikuti oleh pemilik akun dan hanya muncul postingan dari akun yang diikuti oleh pemilik akun.
- i. Fitur *reels* untuk video di Instagram: fitur yang memungkinkan para pengguna untuk membuat video singkat selama 15 detik dengan pilihan audio, efek, dan *tools* kreatif lainnya. Tidak hanya itu, fitur ini juga memungkinkan pengguna untuk menggabungkan atau merekam beberapa klip untuk dapat digabung menjadi satu video yang utuh.
- j. Fitur penyemat (pin) postingan di Instagram: fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyematkan (pin) postingan yang menjadi favorit pada halaman profil bagian atas. Fitur yang masih ada dalam tahap uji coba ini memang hampir mirip dengan fitur Pin yang terdapat pada Aplikasi Twitter, TikTok, dan juga WhatsApp. Akan tetapi, fitur baru ini sementara hanya bisa muncul untuk pengguna tertentu pada *platform*. Jadi belum semua pengguna Instagram bisa menggunakannya.
- k. Kolaborasi posting Instagram: membuat foto atau video bersama dengan akun lain untuk saling berkolaborasi. Biasanya fitur ini digunakan bersama pasangan maupun untuk kepentingan bisnis yang diajak kerja sama.
- l. Menyembunyikan suka Instagram yang dibuat opsional: pengguna dapat memilih apakah orang lain dapat melihat jumlah suka di kirimannya sendiri dan juga melihat berapa banyak orang yang menyukai kiriman pengguna lain.

2. TikTok

TikTok merupakan aplikasi yang memberikan efek spesial, unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang menontonnya. Aplikasi TikTok adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada september 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur.

Pada awalnya TikTok diluncurkan bukan dengan nama TikTok. Pada bulan September tahun 2016, ByteDance, sebuah perusahaan yang berbasis di China, meluncurkan sebuah aplikasi video pendek yang memiliki nama Douyin. Douyin dapat memiliki pengguna sebanyak 100 juta pengguna dan tayangan video sebanyak 1 miliar tayangan setiap harinya hanya dalam jangka waktu 1 tahun. Oleh karena kepopularitasnya yang meningkat dengan pesat, ByteDance memutuskan untuk memperluas jangkauan Douyin hingga ke luar China dengan nama baru, yaitu TikTok (Sari, 2023 melalui <https://kata.data.co.id/intannirmala/ekonopedia/6404f5c3ce775/sejarah-tiktok-dari-aplikasi-negeri-panda-hingga-mendunia> diakses pada 8 Oktober 2023).

TikTok memiliki misi untuk dapat menangkap momen-momen berharga dari seluruh penjuru dunia melalui *smartphone* dan menampilkan kreativitas masing-masing para penggunanya (Sari, 2023 melalui <https://katadata.co.id/intannirmala/ekonopedia/6404f5c3ce775/sejarah-tiktok-dari-aplikasi-negeri-panda-hingga-mendunia> diakses pada 8 Oktober 2023). TikTok memungkinkan para penggunanya untuk bisa menjadi konten kreator melalui aplikasinya yang menawarkan kesederhanaan dan 46 kemudahan. Hal tersebut yang membuat TikTok menjadi lebih menarik dibandingkan dengan para pesaing lainnya.

Pada akhir tahun 2017, ByteDance mengakuisi Musical.ly dan melakukan penggabungan dengan TikTok untuk membentangkan sayap mereka di ranah internasional. Sebelum TikTok menjadi populer di seluruh dunia, Musical.ly menjadi penguasa aplikasi berbagi video pendek di seluruh dunia, terutama di Amerika Serikat. Pada awal penggabungan dan peluncuran ke seluruh dunia, kepopuleritasan TikTok meningkat dengan sangat pesat, terutama di negara Thailand dan Jepang (Sari, 2023 melalui <https://kata.data.co.id/intannirmala/ekonopedia/6404f5c3ce775/sejarah-tiktok-dari-aplikasi-negeri-panda-hingga-mendunia> diakses pada 8 Oktober 2023). TikTok juga sempat viral di Indonesia pada tahun 2018,

namun pada saat itu Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memblokir TikTok dari Indonesia karena dianggap tidak mendidik. Pada tahun 2020, TikTok mulai populer kembali di Indonesia di berbagai kalangan masyarakat, termasuk artis, pejabat, dan berbagai *public figure* lainnya (Tempo.co, 2023 melalui <https://swa.co.id/swa/profile/profile-company/profil-bisnis-tiktok-sejarah-data-pengguna-dan-sumber-pendapatan> diakses pada 8 Oktober 2023).

TikTok menawarkan berbagai fitur yang menarik kepada para penggunanya untuk memberikan dukungan pada para penggunannya dalam membuat konten-konten yang lebih kreatif, (Winarso, 2021), antara lain:

- a. Penambahan Musik: Salah satu fitur utama pada TikTok adalah penambahan musik, para pengguna TikTok diberikan fitur untuk dapat menambahkan berbagai jenis musik ke dalam video yang sedang dibuat. Para pengguna TikTok dapat dengan bebas menggunakan musik yang telah disediakan di dalam TikTok karena sudah mendapatkan izin dari pemilik musiknya dan akan terbebas dari copyright.
- b. Filter pada Video: Para pengguna TikTok juga dapat menggunakan filter pada video. Filter digunakan untuk mengubah rona dan tone warna pada video yang disesuaikan dengan objek pada video agar dapat terlihat lebih bagus dan menarik.
- c. *Sticker* dan efek video: TikTok juga menyediakan fitur *sticker* dan efek video yang bisa digunakan agar video yang sedang dibuat menjadi lebih kreatif dan unik. Terdapat 5 kategori efek video yang dapat digunakan oleh pengguna TikTok, antara lain efek visual, efek *sticker*, efek transisi, efek split, dan efek waktu. *Sticker* yang disediakan oleh TikTok juga sangat beragam, mulai dari *sticker* dekoratif, teks, suasana hati, gaya hidup, alam, dan para pengguna TikTok juga bisa mencari *sticker* yang diinginkan dengan memasukkan kata kunci.
- d. *Voice changer*: Fitur ini memungkinkan para pengguna TikTok untuk dapat mengubah suara dalam video yang sedang dibuat. Dengan fitur *voice changer* ini, video yang dihasilkan akan menjadi lebih unik dan lucu. Terdapat banyak pilihan *voice changer* yang bisa digunakan, seperti tupai, bariton, mic, megaphone, bergema, raksasa, dan lainnya.
- e. *Beautify*: Fitur *beautify* ini dapat memberikan perubahan pada bentuk wajah, warna mata, dan memperhalus kulit wajah sehingga wajah para pengguna TikTok akan terlihat lebih cantik dan tampan. Fitur ini tentunya akan menambah

kepercayaan diri para pengguna TikTok yang ingin tampil dengan menarik.

- f. *Auto Caption*: Fitur *auto captions* merupakan salah satu fitur terbaru dari TikTok yang memungkinkan para pengguna TikTok untuk menambahkan *subtitle* pada video secara otomatis yang ditranskripsi oleh TikTok. Fitur ini disediakan dengan tujuan untuk memfasilitasi para pengguna TikTok yang memiliki kesulitan dalam mendengar.
- g. Hapus komentar dan blokir pengguna secara massal: Fitur ini juga termasuk ke dalam fitur baru yang disediakan oleh TikTok untuk menghindari tindakan *bullying*. Para pengguna TikTok bisa memilih hingga 100 komentar untuk dihapus atau pengguna TikTok untuk diblokir. Fitur ini akan memudahkan penghapusan komentar dan pemblokiran pengguna TikTok secara massal daripada harus dilakukan satu per satu.
- h. *Live Streaming*: TikTok juga memiliki fitur untuk *live streaming* seperti beberapa media sosial lainnya, tetapi hanya pengguna TikTok yang memiliki paling sedikit 1000 pengikut yang dapat melakukan *live streaming*.

Edukasi Pelestarian Seni Lais bagi Siswa SMPN 1 Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya

Penyuluhan tentang edukasi pelestarian Seni Lais bagi Siswa SMPN 1 Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya diawali dengan pemaparan yang disampaikan oleh tim PPM mengenai Cagar Budaya menurut Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Kemudian, kami memberikan pertanyaan berupa lembaran kuesioner untuk menginventarisasi pengetahuan siswa SMPN 1 Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya tentang sejauh mana Seni Lais perlu dilestarikan. Selanjutnya materi disampaikan oleh pemateri yaitu Ade Dadang.

Tabel 3. Kuesioner PPM Seni Lais

Pertanyaan	Pilihan Jawaban
Apakah adik-adik mengetahui tentang Seni Lais	> Ya > Tidak
Menurut adik-adik apakah Seni Lais perlu dilestarikan? Sebutkan alasannya	> Ya, karena... > Tidak, karena..
Sebagai generasi muda, media sosial apa yang efektif untuk dijadikan sebagai media sosialisasi tentang Seni Lais	£ Facebook £ Twitter £ YouTube £ TikTok £ Snack Video £ Instagram *pilih dengan memberikan tanda centang pada kotak yang tersedia
Apakah adik-adik bersedia untuk menjadi agen pelestari Seni Lais? Jelaskan alasannya secara singkat!	> Ya bersedia karena... > Tidak bersedia karena....

Menurut Undang-undang no. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. Dalam definisi cagar budaya tersebut terdapat istilah warisan budaya. Warisan Budaya diartikan sebagai Produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa. Warisan budaya terdapat dua jenis yaitu warisan budaya fisik (*tangible*) dan warisan budaya non fisik (*intangible*). Pada 2016, Seni Lais ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda dengan domain Seni Pertunjukkan karena Seni Lais memenuhi konsep Warisan Budaya Takbenda yang tertuang dalam Konvensi 2003 UNESCO Pasal 2 Ayat 2 yang berbunyi “*The ‘intangible cultural heritage’ means the practices, representations, expressions, knowledge, skills – as well as the instruments, objects, artifacts and cultural spaces associated therewith – that communities, groups and, in some cases, individuals recognize as part of their cultural heritage*” (melalui <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?tentang&active=pengertian%20dan%20domain%20warisan%20budaya%20takbenda> diakses pada 8 Oktober 2023).

Selain itu juga Seni Lais termasuk dalam warisan budaya Takbenda karena sesuai dengan konsep Warisan Budaya Takbenda menurut undang-undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya yaitu seluruh hasil perbuatan dan pemikiran yang terwujud dalam identitas, ideologi, mitologi, ungkapan-ungkapan konkrit dalam bentuk suara, gerak, maupun gagasan yang termuat dalam benda, sistem perilaku, sistem kepercayaan, dan adat istiadat di Indonesia. Seni Lais sebagai sebuah kesenian akrobatik tentu saja termasuk dalam Warisan Budaya Takbenda karena didominasi oleh gerak tubuh. Kegiatan PPM ini merupakan bentuk implementasi Undang-undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya dalam rangka penyelamatan, perlindungan, dan pelestarian seni Lais. Adapun bentuk konkrit pelestariannya yaitu dengan menggunakan media sosial Instagram dan TikTok. Hal tersebut sesuai dengan konsep pelestarian menurut Undang-undang Nomor 11 tahun 2010 yakni pelestarian diartikan sebagai upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan

Cagar Budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya.

Perlindungan menjadi unsur penting dalam pelestarian warisan budaya. Hal itu sesuai dengan definisi perlindungan yakni upaya mencegah dan menanggulangi dari kerusakan, kehancuran, atau kemusnahan dengan cara Penyelamatan, Pengamanan, Zonasi, Pemeliharaan, dan Pemugaran Cagar Budaya.

Berkaitan dengan kegiatan PPM ini, tujuan yang hendak dicapai melalui kegiatan PPM ini yaitu agar generasi muda khususnya Siswa SMPN 1 Rajapolah memiliki kesadaran untuk melestarikan kesenian khususnya Seni Lais. Kesadaran tersebut dapat diawali dengan munculnya ketertarikan para siswa SMPN 1 Rajapolah untuk menjadi agen pelestari budaya dengan mengikuti latihan Seni Lais yang diaplikasikan dengan cara mendaftarkan diri sebagai peserta pelatihan. Kemudian, mereka juga dapat menjadikan latihan tersebut sebagai konten di akun media sosial mereka masing-masing.

Selanjutnya, pihak sekolah SMPN 1 Rajapolah dan mitra institusi yaitu Ade Dadang selaku pimpinan Padepokan Pancawarna Seni Lais akan bekerjasama untuk membuka ekstrakurikuler baru yaitu Seni Lais sebagai bentuk tindak lanjut dari kegiatan PPM ini.

SIMPULAN

Siswa SMP atau dikenal sebagai generasi “Z” merupakan sasaran yang tepat untuk dijadikan agen pelestari budaya. Hal itu disebabkan oleh secara psikologis usia mereka berada pada rentang usia remaja yaitu 12-15 tahun dan memiliki karakteristik yang kuat sebagai remaja yaitu ingin mengetahui dan mencoba segala hal baru. Karakter mereka juga ditunjang oleh identitas mereka sebagai agen perubahan.

Berbekal karakter tersebut, maka lebih mudah bagi orang dewasa untuk mengarahkan aktivitas mereka kepada hal-hal yang bersifat positif. Berkaitan dengan kegiatan PPM ini, tim PPM bekerja sama dengan pihak sekolah SMPN 1 Rajapolah dan Ade Dadang - Pimpinan Padepokan Pancawarna, Kabupaten Garut, dapat lebih mudah mengarahkan siswa untuk mengikuti latihan Seni Lais - untuk kemudian membentuk ekstrakurikuler Seni Lais di SMPN 1 Rajapolah dan membuat konten untuk diunggah ke akun Instagram dan TikTok mereka masing-masing. Kegiatan PPM di SMPN 1 Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya ini juga dapat dijadikan sebagai *role model* bagi upaya pelestarian budaya lainnya di Indonesia umumnya dan di Jawa Barat khususnya sesuai amanah Undang-undang nomor 11 tahun

2010 tentang Cagar Budaya, Undang-undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, dan Konvensi 2003 UNESCO pasal 2 ayat 2 tentang *Intangible Cultural Heritage*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Kepala SMPN 1 Rajapolah, Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya beserta jajarannya, kepada Bapak Ade Dadang selaku Pimpinan Padepokan Seni Lais Pancawarna, Kabupaten Garut, kepada Raihan Akbar selaku murid dari Padepokan Seni Lais Pancawarna, Kabupaten Garut sekaligus putra kandung Bapak Ade Dadang, dan Siswa peserta pelatihan, serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- “Aksi Bergizi; Gerakan Sehat Untuk Remaja Masa Kini”, 2015, melalui <https://www.kemkes.go.id/id/aksi-bergizi--gerakan-sehat-untuk-remaja-masa-kini>. diakses pada 8 Oktober 2023 pukul 16.10 WIB. Atmoko
- Bambang Dwi. 2012. *Instagram Handbook*. Jakarta: Mediakita, 2012.
- Diananda, Amita. 2018. “Psikologi Remaja Dan Permasalahannya”. *Jurnal Istighna*, 1,(1),
- “Dikmas”. 2023. melalui <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pustaka/dikmas>. Kemendikbudristek. Diakses pada 5 Oktober 2023 pukul 10.01 WIB.
- “Instagram”, 2012. melalui <http://id.wikipedia.org/wiki/instagram>, diakses pada 5 Oktober 2023 Pukul 12.34 WIB.
- Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. 2017. Undang-undang No. 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.
- Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. 2010. Undang-undang No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.
- Kemp, Simon. 2023. “Social Media Use Reaches New Milestone”. Melalui <https://wearesocial.com/id/blog/2023/07/social-media-use-reaches-new-milestone/> diakses pada 8 Oktober 2023 pukul 15.25 WIB.
- Macarthy, A. (2015). *500 Social Media Marketing Tips*. Wales: Andrew Macarthy.

- Nadya, Fajrina. 2023. "10 Media Sosial yang paling Banyak digunakan di Indonesia. Melalui <https://www.pramborsfm.com/tech/10-media-sosial-yang-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-2023> diakses pada 8 oktober 2023 pukul 15.05 WIB.
- "Profil Bisnis TikTok; Sejarah Data Pengguna dan Sumber Pendapatan". 2023 . Dalam Tempo.co. Melalui <https://swa.co.id/swa/profile/profile-company/profil-bisnis-tiktok-sejarah-data-pengguna-dan-sumber-pendapatan> Diakses pada 8 Oktober 2023 pukul 16.00 WIB.
- Sari, Intan Nurmala. 2023. "Sejarah TikTok dari Aplikasi Negeri Panda hingga Mendunia". Melalui <https://katadata.co.id/intannirmala/ekonomedia/6404f5c3ce775/sejarah-tiktok-dari-aplikasi-negeri-panda-hingga-mendunia> diakses pada 8 Oktober 2023 pukul 15.45 WIB
- "Sejarah". 2023. Melalui <https://www.smpn1rajapolah.sch.id/> diakses pada 3 Oktober 2023 pukul 11.00 WIB.
- "Seni". 2023. Melalui <https://kbbi.web.id/seni-2>. diakses pada 3 Oktober 2023 pukul 11.15 WIB
- Septiani, Ayu dan Asri Soraya Afsari. 2018. "Regenerasi Pemerolehan Seni Lais di Padepokan Lais Pancawarna Kampung Sayang Desa Cibunar Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut". Kaganga: *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora* Vol. 1 No. 1
- "What is The Genesis of Instagram", melalui <https://www.quora.com/What-is-the-genesis-of-Instagram> diakses pada 5 Oktober 2023 pukul 13.42 WIB.